

Unidade Curricular	Gestão e Produção de Eventos	Área Científica	Expressão Dramática e Teatro
Licenciatura em	Animação e Produção Artística	Escola	Escola Superior de Educação de Bragança
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	2
Nível	1-2	Créditos ECTS	5.0
Tipo	Semestral	Semestre	1
Código	9933-660-2102-00-23		
Horas totais de trabalho	135	Horas de Contacto	T - - TP 40 PL - TC - S - E - OT 14 O -

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Jacinta Helena Alves Lourenço Casimiro da Costa

### Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Elaborar projetos de eventos performativos que se destinem a contextos diferenciados.
2. Conceber ideias de projetos a partir de práticas e conhecimentos de gestão, produção e animação artística.
3. Formular hipóteses de concretização de eventos de acordo com pressupostos metodológicos adaptados aos contextos de intervenção.
4. Enquadrar o projeto na realidade sociocultural envolvente.
5. Encontrar canais de financiamento e elaborar hipóteses de candidaturas.
6. Prever a possibilidade de realização prática dos projetos que tenham assegurada a sua viabilidade.

### Pré-requisitos

Não aplicável

### Conteúdo da unidade curricular

1. Projeto de evento de artes performativas em contexto (conceito).
2. Da geração de ideias ao plano do projeto.
3. O financiamento do projeto.
4. Programação e agenda.
5. Execução prática do projeto/avaliação.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Projeto de evento de artes performativas em contexto (conceito).
  - O que é um projeto de evento de artes performativas em contexto.
  - Etapas de um projeto.
  - Função do produtor ou gestor do projeto.
2. Da geração de ideias ao plano do projeto.
  - O ciclo do projeto.
  - Planeamento do projeto.
  - Simulação de concretização.
  - Simulação de avaliação do projeto.
3. O financiamento do projeto.
  - Elaboração de orçamento.
  - Financiamento público (DGARTES).
  - Financiamentos alternativos ou pontuais (programas de apoio).
4. Programação e agenda.
  - Calendarização do projeto.
  - Enquadramento do projeto em agendas existentes no território geográfico e cultural.
  - Criação de uma agenda própria.
  - Técnicas de divulgação (newsletter, convites, material gráfico).
5. Execução prática do projeto/avaliação.

### Bibliografia recomendada

1. Guerreiro, L. (1998). Um estudo sobre políticas culturais municipais (Tese de mestrado). Universidade do Algarve.
2. Ministério da Cultura (2011). Guia de apoios à cultura e à criatividade. Lisboa.
3. Pedro, F. (2005). Gestão de Eventos. Lisboa: Ed. Quimera.
4. Zanella, L. (2012). Manual de Organização de Eventos (5ª Edição). São Paulo: Ed. Atlas.

### Métodos de ensino e de aprendizagem

- Abordagem expositiva/interrogativa visando a definição dos conceitos essenciais. - Discussão de temas ou exemplos de projetos para aprofundar conhecimentos - Visitas de estudo a contextos de natureza cultural e artística. - Realização de trabalho prático colaborativo como forma de construção de conhecimentos. - Análise, reflexão e avaliação de resultados.

### Alternativas de avaliação

1. Avaliação contínua. - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
  - Projetos - 60% (Apresentação de projetos.)
  - Trabalhos Práticos - 40%
2. Avaliação de Exame. - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
  - Projetos - 100% (Apresentação de projetos.)

### Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

### Validação Eletrónica

Jacinta Helena Alves Lourenço Casimiro da Costa	Helena Maria Lopes Pires Genésio	António José Santos Meireles	Carlos Manuel Costa Teixeira
15-12-2023	22-12-2023	26-12-2023	11-02-2024