

Unidade Curricular	Programação Cultural	Área Científica	Artes Visuais
Licenciatura em	Animação e Produção Artística	Escola	Escola Superior de Educação de Bragança
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	3
Nível	1-3	Créditos ECTS	5.0
Tipo	Semestral	Semestre	2
Código	9933-660-3203-00-23		
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 Tutórica; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Helena Maria Lopes Pires Genésio

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Reconhece a importância da Cultura e da Arte como fator de valorização, desenvolvimento e formação das comunidades
2. Possui capacidade para se adaptar e intervir nos diferentes cenários culturais que têm surgido desde o início deste século XXI.
3. Apreende o significado de "Programar"
4. Reconhece no ato de programar a função formativa e educativa da arte.
5. Reconhece a importância e a missão do programador cultural nas diferentes instituições e equipamentos culturais, sejam eles públicos ou privados.
6. Conhece os espaços e equipamentos culturais, suas características, valências, funcionamento e organograma
7. Concebe, organiza e propõe eventos culturais respondendo às necessidades específicas de cada área artística
8. Conhece o panorama cultural e artístico nacional em geral e o das Artes Performativas / Artes de Palco em particular.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Não tem pré-requisitos.

Conteúdo da unidade curricular

Arte e Cultura, Programação. Programador. Equipamentos e Instituições Culturais. Artes Performativas. Divulgação Artística e Cultural. Os Públicos

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Arte e Cultura
 - diálogo entre os povos
 - Educação, formação e fruição estética
2. Programação
 - Programar: Para quê? Para quem? O quê? Porquê?
 - Missão; Estratégias e Objetivos
 - A ética e a estética no ato de programar
3. O Programador
 - A formação do programador
 - O perfil do Programador
4. Os Equipamentos Culturais
5. As Artes Performativas
6. Meios de Divulgação
 - (suporte digital / suporte papel)
 - Fotografia, vídeo, multimédia
 - Espaço Web / Redes Sociais
 - Agendas Culturais, agendas de Programação, postais, manuais de leitura (...)

Bibliografia recomendada

1. Lopes, João Teixeira; (2000) - A cidade e a Cultura. um estudo sobre práticas culturais urbanas; Edições Afrontamento / Câmara Municipal do Porto
2. Ribeiro, António Pinto (2015) - Ensaios sobre cultura, cidades e distribuição; A procura de escala; Questões Permanentes. Edições Cotovia
3. Centeno, Maria João (2012) - As Organizações Culturais e o espaço p-úblico - A experiência da rede nacional de tetartos e cinéteatros; Edições Colibri / IPL
4. Ramos, Fernando Mora, Rodrigues, Américo; Ferreira, José Luis; Portela, Manuel; (2009) - Quatro ensaios à boca de Cena: Edições Cotovia
5. Xavier Barreto (2016) A cultura na vida de todos os dias; Porto Editora

Métodos de ensino e de aprendizagem

Pretende-se que esta unidade curricular permita adquirir as necessárias competências para o exercício autónomo de programação e gestão cultural de uma instituição e/ou equipamento cultural.

Alternativas de avaliação

1. AVALIAÇÃO CONTÍNUA - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
 - Trabalhos Práticos - 60%
 - Projetos - 40%
2. AVALIAÇÃO DE EXAME - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
 - Exame Final Escrito - 100%

Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

Validação Eletrónica

Helena Maria Lopes Pires Genésio	Jacinta Helena Alves Lourenço Casimiro da Costa	António José Santos Meireles	Carlos Manuel Costa Teixeira
23-01-2024	23-01-2024	25-01-2024	30-01-2024