



Escola Superior de Hotelaria e Turismo do Estoril

FICHA DE UNIDADE CURRICULAR - 2023-24

Unidade Curricular: [1000002] Animação Cultural

1.Ficha da Unidade Curricular

Ano Lectivo:	2023-24
Unidade Curricular:	[1000002] Animação Cultural

[9163] Gestão do Lazer e Animação Turística

Plano Curricular	[7] Oficial 2020	Ramo	[0] Tronco comum
Área Científica	Turismo e Lazer,	Obrigatória/Opcional	Sim
Ano Curricular	1	Período	S2 - 2º Semestre
ECTS	6		

Curso	[9163] Gestão do Lazer e Animação Turística
Plano	[7] Oficial 2020
Ramo	[0] Tronco comum

Horas Contacto

(TP) Teórico Prático	0018:00 Por Período
(OT) Orientação e tutorial	0036:00 Por Período

Horas dedicadas (Trabalho não acompanhado)

0078:00

Total de horas de trabalho (Horas de contacto + horas dedicadas)

0168:00

4.Docentes

Docentes Responsáveis

Nome	FERNANDO MANUEL CERQUEIRA COMPLETO
------	------------------------------------

5.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)

[Descrição dos conteúdos]

- Objetivo 1 - Abordar e refletir sobre a noção de animação cultural;
Objetivo 2 - Compreender e conceber uma dinâmica de animação;
Objetivo 3 - Pesquisar, selecionar, analisar e apresentar individualmente um projeto de animação cultural como referência;
Objetivo 4 - Elaborar e apresentar uma síntese descritiva de um projeto de animação cultural individual;
Objetivo 5 - Criar, estruturar e apresentar um projeto de programação cultural;

6.Learning Outcomes of the curricular unit

Outcome 1 - Approach and reflect on the notion of cultural animation;
Outcome 2 - Understanding and designing animation dynamics;
Outcome 3 - Individually research, select, analyze and present a cultural animation project as a reference;
Outcome 4 - Prepare and present a descriptive summary of an individual cultural animation project;
Outcome 5 - Create, structure and present a cultural programming project;

7.Conteúdos programáticos

Módulo I - Conceito de animação cultural: Do modelo teórico aos sistemas de intervenção socio-cultural através de modelos expositivos e performativos
Módulo II - Dinâmica de animação: A operacionalização de estratégias culturais para a operacionalização de modelos lúdico-criativos, potenciadores de valorização socio.territorial
Módulo III - Projeto de animação cultural como referência: Conceito e operacionalização de dinâmicas de planeamento de projeto macro em Animação cultural
Módulo IV - Projeto de animação cultural individual: Dinâmicas performativas e modelos de intervenção individual em projetos de desenvolvimento de animação cultural
Módulo V - Programação e mediação cultural: Sistemas de governança colaborativa e estratégias de programação e de curadoria em projetos de animação cultural

8.Syllabus

Module I - Concept of cultural animation: From the theoretical model to sociocultural intervention systems through expository and performative models
Module II - Animation dynamics: The operationalization of cultural strategies for the operationalization of playful-creative models, enhancing socio-territorial valorization
Module III - Cultural animation project as a reference: Concept and operationalization of macro project planning dynamics in cultural animation
Module IV - Individual cultural animation project: Performative dynamics and individual intervention models in cultural animation development projects
Module V - Cultural programming and mediation: Collaborative governance systems and programming and curation strategies in cultural animation projects

9.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular

1 - Abordar e refletir sobre a noção de animação cultural (Módulo I - Conceito de animação cultural);
2 - Compreender e conceber uma dinâmica de animação (Módulo II - Dinâmica de animação);
3 - Pesquisar, selecionar, analisar e apresentar individualmente um projeto de animação cultural como referência (Módulo III - Projeto de animação cultural como referência);
4 - Elaborar e apresentar uma síntese descritiva de um projeto de animação cultural individual

(Módulo IV - Projeto de animação cultural individual);
5 - Criar, estruturar e apresentar um projeto de programação cultural (Módulo V - Programação e mediação cultural);

10.Demonstration of the syllabus coherence with the curricula unit's learning objectives

- 1 - Approach and reflect on the concept of cultural animation (Module I - Concept of cultural animation);
- 2 - Understand and design an animation dynamic (Module II - Animation dynamics);
- 3 - Individually research, select, analyze and present a cultural animation project as a reference (Module III - Cultural animation project as a reference);
- 4 - Prepare and present a descriptive summary of an individual cultural animation project (Module IV - Individual cultural animation project);
- 5 - Create, structure and present a cultural programming project (Module V - Cultural programming and mediation);

11.Metodologias de ensino (avaliação incluída)

- As aulas são orientadas por uma sequência de tarefas propostas numa lógica progressiva que têm como objetivo principal a conceção de uma dinâmica de animação, um projeto de animação cultural e um projeto de programação cultural.
- Nas aulas podem ser requeridos trabalhos teórico-práticos e práticos, semanal ou quinzenalmente, para serem apresentados e, eventualmente, serem entregues em formato digital. Os referidos trabalhos serão objeto de avaliação.
- A unidade curricular decorre segundo um modelo de aulas teóricas, teórico-práticas e predominantemente práticas com avaliação individual de assiduidade e participação - 20%
- Na primeira metade do semestre serão requeridos no mínimo dois trabalhos teórico-práticos ou práticos para avaliação individual - 40%
- A segunda metade do semestre destina-se à avaliação baseada essencialmente na conceção de um projeto de programação cultural - 40%

12.Teaching methodologies (including evaluation)

- The classes are guided by a sequence of tasks proposed in a progressive logic whose main objective is the conception of an animation dynamic, a cultural animation project and a cultural programming project.
- In class, theoretical and practical work may be required on a weekly or fortnightly basis, to be presented and, if necessary, delivered in digital format. These assignments will be assessed.
- The curricular unit follows a model of theoretical, theoretical-practical and predominantly practical classes with individual assessment of attendance and participation - 20%.
- In the first half of the semester, a minimum of two theoretical or practical assignments will be required for individual assessment - 40%.
- The second half of the semester is for assessment based essentially on the design of a cultural programming project - 40%

13.Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos da unidade

As aulas são orientadas por uma sequência de tarefas propostas numa lógica progressiva que têm como objetivo principal a concepção de uma dinâmica de animação, um projeto de animação cultural e um projeto de programação cultural. (Objetivo 1, 2, 3, 4 e 5)

- Nas aulas podem ser requeridos trabalhos teórico-práticos e práticos, semanal ou quinzenalmente, para serem apresentados e, eventualmente, serem entregues em formato digital. Os referidos trabalhos serão objeto de avaliação. (Objetivo 1, 2, 3, 4 e 5)
- A unidade curricular decorre segundo um modelo de aulas teóricas, teórico-práticas e predominantemente práticas com avaliação individual de assiduidade e participação - (Objetivo 1, 2, 3, 4 e 5)
- Na primeira metade do semestre serão requeridos no mínimo dois trabalhos teórico-práticos ou práticos para avaliação individual - (Objetivo 1, 2, 3 e 4)
- A segunda metade do semestre destina-se à avaliação baseada essencialmente na concepção de um projeto de programação cultural - (Objetivo 5)

14.Demonstration of the coherence between the teaching methodologies and the learning outcomes

The classes are guided by a sequence of tasks proposed in a progressive logic whose main objective is the conception of an animation dynamic, a cultural animation project and a cultural programming project. (Outcome 1, 2, 3, 4 and 5)

- In class, theoretical and practical work may be required on a weekly or fortnightly basis, to be presented and, if necessary, delivered in digital format. These assignments will be assessed. (Outcome 1, 2, 3, 4 and 5)
- The course follows a model of theoretical, theoretical-practical and predominantly practical classes with individual assessment of attendance and participation (Outcome 1, 2, 3, 4 and 5)
- In the first half of the semester, a minimum of two theoretical or practical assignments will be required for individual assessment (Outcome 1, 2, 3 and 4)
- The second half of the semester is for assessment based essentially on the design of a cultural programming project (Outcomes 5)

15. Bibliografia de consulta/existência obrigatória | Bibliography (Mandatory resources)

Adorno, T. (2003). Sobre a indústria da cultura. Angelus Novus.

Hughes, H. (2004). Artes, entretenimento e turismo. Roca.

Marques, F. (1995). De que falamos quando falamos de Cultura? Editorial Presença.

Pereira, O., Gonçalves, P., & Dias, F. (2014). Manual de animação turística e cultural. Media XXI.

Puente, S. (2007). Industrias culturales y politicas de estado. Prometeo libros.

Rodriguez, X. (2007). Técnicas e jogos cooperativos para todas as idades. Edições Asa.

Phillips, H. & Brandes, D. (2007). Manual de jogos educativos. Padrões Culturais Editora.

Aguileta, I. (2000) Cultura y ciudad. Manual de política cultural municipal. Ediciones Trea.

Cerezuela, D. (2005). Diseño y evaluación de proyectos culturales. Ariel.

16. Metodologias de ensino (inclui avaliação) em situação de possível transição para o ensino à distância ou sistema misto no âmbito da pandemia COVID19)

Não Aplicável

MODELO DE FICHA DE UNIDADE CURRICULAR (2023-24)

Inválido para efeito de certificação