
Ano Letivo 2022-23

Unidade Curricular PRODUÇÃO DE EVENTOS

Cursos DESIGN E TECNOLOGIAS MULTIMÉDIA

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 19301014

Área Científica AUDIOVISUAIS E PRODUÇÃO DOS MEDIA

Sigla

Código CNAEF (3 dígitos) 213

Contributo para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - 4, 8, 9 ODS (Indicar até 3 objetivos)

Línguas de Aprendizagem Português

Modalidade de ensino

Presencial

Docente Responsável

Pedro Manuel Maia de Oliveira Martins Calado

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Carlos André Guerreiro Melão Dionísio Botelho	PL	PL1	42PL

* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
2º	S1	42PL	130	5

* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Nenhuns

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Ao finalizar a unidade curricular em causa, os alunos devem ser capazes de:

- Conhecer os conceitos básicos e as tipologias de eventos;
- Entender a relação que existe entre os eventos e a atividade do Design.
- Planear, organizar e avaliar eventos de pequena dimensão;
- Conceber produtos baseados no setor de eventos, integrados em pacote turístico/cultural.

Conteúdos programáticos

- Conceptualização
 - Conceito de evento
 - Classificação de evento
 - Tipos de evento
 - Gestão de crise
 - Planeamento e organização
 - Planeamento de eventos (estratégia; missão; visão; valores; objetivos; operacionalização; controlo; avaliação)
 - Fases do planeamento
 - Promoção / Divulgação/ Comunicação / Marketing do evento
 - Recursos humanos
 - Orçamento / Financiamento
 - Avaliação
 - Casos de estudo
-

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

A metodologia utilizada conciliará o método expositivo com meios audiovisuais, ferramentas online, análise e debate de casos práticos, resolução de exercícios, visitas de estudo, seminários.

A metodologia seguida será "Problem Base Learning", ou seja, os alunos terão que aprender e desenvolver as suas capacidades através da resolução de um problema prático, sob a orientação de um supervisor (docente). A avaliação da unidade curricular (UC) consiste na realização de vários trabalhos práticos e sua apresentação em aula. A classificação final dos trabalhos práticos é individual, embora os trabalhos práticos sejam realizados em grupo. O aluno tem aprovação se a classificação final, arredondada à unidade, for igual ou superior a 10 valores.

Regulamento de avaliação da UAAlg, no ponto 3 do artigo 6º, a assiduidade é obrigatória, não podendo o aluno exceder o número limite de faltas, correspondente a 25% das horas de contacto totais.

Bibliografia principal

Gestão de Eventos, Joaquim Caetano, Miguel Nuno Portugal e João Pedro Portugal, Escolar Editora, 2018.

Manual de Organização e Gestão de Eventos, Edições Silabo, 2013

Eventos e Turismo: Planeamento e Organização, João Martins Vieira, Edições Silabo, 2015

Gestão de Pessoas no Lazer, Animação Turística & Eventos, Anabela Monteiro, Carla Cachola Monteiro e Vasco Ribeiro, Editora d' Ideias, 2022

Boehme, Ann J., (1998) Planning successful meetings and events / Ann J. Boehme, American Management Association, New York

Academic Year 2022-23

Course unit EVENT PRODUCTION

Courses DESIGN AND MULTIMEDIA TECHNOLOGIES

Faculty / School SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

Main Scientific Area

Acronym

CNAEF code (3 digits) 213

Contribution to Sustainable Development Goals - SGD (Designate up to 3 objectives) 4, 8, 9.

Language of instruction Portuguese

Teaching/Learning modality Presential

Coordinating teacher Pedro Manuel Maia de Oliveira Martins Calado

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Carlos André Guerreiro Melão Dionísio Botelho	PL	PL1	42PL

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
0	0	42	0	0	0	0	0	130

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

Pre-requisites

no pre-requisites

Prior knowledge and skills

None

The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

- Upon completion of the course in question, students should be able to:
- Know the basic concepts and types of events;
 - Understand the relationship between events and design activity.
 - Plan, organize and evaluate small events;
 - Conceive products based on the events sector, integrated in a tourist/

Syllabus

Conceptualization
Event concept
Event classification
Event types
Crisis management
Planning and organization
Event planning (strategy; mission; vision; values; objectives; operation;
Planning stages
Promotion / Disclosure / Communication / Marketing of the event
Human Resources
Budget / Financing
Assessment
Study cases

Teaching methodologies (including evaluation)

The used methodology will reconcile the expository method with audiovisual
The methodology to be followed will be "Problem Base Learning", in which
According to UAAlg assessment regulation, point, article 6, attendance is

Main Bibliography

Gestão de Eventos, Joaquim Caetano, Miguel Nuno Portugal e João Pedro Portugal, Escolar Editora, 2018.
Manual de Organização e Gestão de Eventos, Edições Silabo, 2013
Eventos e Turismo: Planeamento e Organização, João Martins Vieira, Edições Silabo, 2015
Gestão de Pessoas no Lazer, Animação Turística & Eventos, Anabela Monteiro, Carla Cachola Monteiro e Vasco Ribeiro, Editora d' Ideias, 2022
Boehme, Ann J., (1998) Planning successful meetings and events / Ann J. Boehme, American Management Association, New York