



Relatório de Avaliação de Curso
Gestão do Lazer e Animação Turística

Ano letivo 2021-22
21/09/2023

1. Introdução	3
2. Vagas	3
3. Diplomados	3
4 - Empregabilidade dos diplomados	6
5. Estudantes inscritos	7
6. Estudantes em abandono	8
7. Distribuição das classificações nas Unidades Curriculares	8
8. Resultados dos inquéritos de monitorização pedagógica aos estudantes	15
8.1 Avaliação das Unidades Curriculares do Curso pelos Estudantes	15
8.2 Avaliação do Curso pelos Estudantes	16
8.3 Avaliação das condições da ESHTe pelos estudantes	17
9. Resultados dos inquéritos de monitorização pedagógica aos docentes	18
10. Estágios Curriculares	18
11. Mobilidade Erasmus	20
12. Corpo docente	20
13. Atividades relevantes	23
14. Pontos fortes e ações de melhoria	25
15. Comentários	26

1. Introdução

O presente relatório visa recolher informação quantitativa e qualitativa que permita avaliar o curso de GLAT, regime diurno, no ano letivo de 2021/2022.

2. Vagas

<i>Concursos</i>	<i>Regime diurno</i>	<i>Regime noturno</i>
Concurso Geral	40	40
Regressos	Sem limites	
Mudança de par Instituição/curso (2º e 3º ano)	2	2
Mudança de par Instituição/curso (1º ano)	1	1
Cursos profissionais de dupla certificação	4	4
Maiores de 23	2	2
Titulares de curso superior	1	1
Titulares de cursos CET ? Turismo de Portugal	0	0
Total	50	50

Concurso geral de acesso

GLAT regime diurno

Média do último colocado 1ª fase: 147,0

Média do último colocado 2ª fase: 147,0

Média do último colocado 3ª fase: 150,0

3. Diplomados

3.1 - Por Classificação Final

Classificação Final	2021/22		2020/21		2019/20	
	Nr. diplomados	%	Nr. diplomados	%	Nr. diplomados	%
12 valores	1	3.33%	1	5.00%	2	5.26%
13 valores	10	33.33%	2	10.00%	14	36.84%
14 valores	10	33.33%	9	45.00%	13	34.21%
15 valores	7	23.33%	5	25.00%	5	13.16%
16 valores	1	3.33%	3	15.00%	4	10.53%
17 valores	1	3.33%	0	0.00%	0	0.00%
Total	30		20		38	
Média	14		14,35		13,87	

FONTES: SIGES

3.2 - Por Classificação Final e Género

Classificação Final	2021/22				2020/21				2019/20			
	Gén. Feminino	%	Gén. Masculino	%	Gén. Feminino	%	Gén. Masculino	%	Gén. Feminino	%	Gén. Masculino	%
12 valores	0	0.00%	1	3.33%	1	5.00%	0	0.00%	0	0.00%	2	5.26%
13 valores	4	13.33%	6	20.00%	1	5.00%	1	5.00%	10	26.32%	4	10.53%
14 valores	7	23.33%	3	10.00%	9	45.00%	0	0.00%	9	23.68%	4	10.53%
15 valores	5	16.67%	2	6.67%	4	20.00%	1	5.00%	4	10.53%	1	2.63%
16 valores	1	3.33%	0	0.00%	2	10.00%	1	5.00%	4	10.53%	0	0.00%
17 valores	1	3.33%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
Total	30	18	60.00%	12	40.00%	20	17	85.00%	3	15.00%	38	27
Média	14		14,33		13,5		14,35		14,67		13,87	14

FONTES: SIGES

3.3 - Por Idade

Idade	2021/22		2020/21		2019/20	
	Nr. diplomados	%	Nr. diplomados	%	Nr. diplomados	%
20 anos anos	1	3.33%	1	5.00%	0	0.00%
21 anos anos	3	10.00%	10	50.00%	14	36.84%
22 anos anos	10	33.33%	2	10.00%	13	34.21%
23 anos anos	4	13.33%	2	10.00%	3	7.89%
24 anos anos	5	16.67%	0	0.00%	3	7.89%
25 anos anos	3	10.00%	2	10.00%	1	2.63%
26 anos anos	2	6.67%	0	0.00%	2	5.26%
27 anos anos	0	0.00%	1	5.00%	0	0.00%
29 anos anos	0	0.00%	0	0.00%	1	2.63%
30 anos anos	1	3.33%	0	0.00%	0	0.00%
31 anos anos	1	3.33%	0	0.00%	0	0.00%
36 anos anos	0	0.00%	2	10.00%	0	0.00%
42 anos anos	0	0.00%	0	0.00%	1	2.63%
Total	30		20		38	
Média	23,43		23,45		22,87	

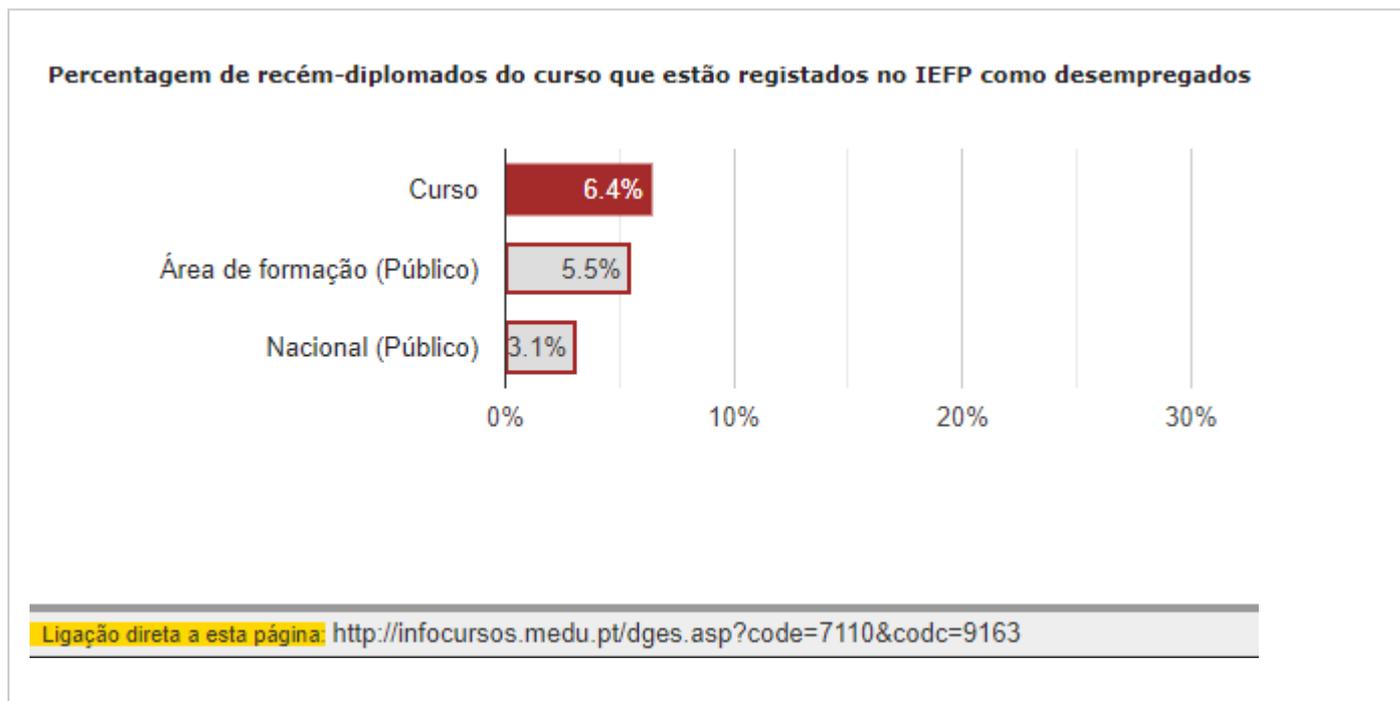
FONTES: SIGES

3.4 - Por número de anos letivos da inscrição até à conclusão do curso

Nr. Anos	Nr. de diplomados	%	Nr. Genero Feminino	%	Nr. Genero Masculino	%
1	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
2	2	6.67%	1	5.56%	1	8.33%
3	14	46.67%	9	50.00%	5	41.67%
4	11	36.67%	8	44.44%	3	25.00%
5	1	3.33%	0	0.00%	1	8.33%
6 ou mais	2	6.67%	0	0.00%	2	16.67%
Média Anos	3.60		3.39		3.92	
Total de Diplomados	30		18		12	

FONTES: SIGES

4 - Empregabilidade dos diplomados



5. Estudantes inscritos

5.1 - Por Ano Curricular

Ano	Nr. Inscritos	%
1	59	36.65%
2	54	33.54%
3	48	29.81%
Total	161	

FONTE: SIGES

5.2 - Por Ano Curricular e Género

Ano	Nr. Inscritos	Gén. Feminino	%	Gén. Masculino	%
1	59	45	76.27%	14	23.73%
2	54	36	66.67%	18	33.33%
3	48	31	64.58%	17	35.42%
Total	161	112	69.57%	49	30.43%

FONTE: SIGES

5.3 - Por Ano Curricular e Estatuto de Trabalhador-Estudante

Ano	Trabalhador-Estudante	
	Sim	Não
1	1	58
2	4	50
3	10	38
Total	15	146

FONTE: SIGES

6. Estudantes em abandono

Ano	Nr. Total	% Total	Nr. Genero Feminino	% Genero Feminino	% Genero Femin/Total	Nr. Genero Masculino	% Genero Masculino	% Genero Masc./Total
3	8	16.67%	5	16.13%	10.42%	3	17.65%	6.25%
2	13	24.07%	8	22.22%	14.81%	5	27.78%	9.26%
1	26	44.07%	16	35.56%	27.12%	10	71.43%	16.95%
Total	47	29.19%	29	25.89%	18.01%	18	36.73%	11.18%
Total 2020/21	45	30.41%	23	23.71%	15.54%	22	43.14%	14.86%
Total 2019/20	42	28.97%	21	22.11%	14.48%	21	42.00%	14.48%

FONTES: SIGES

7. Distribuição das classificações nas Unidades Curriculares

7.1 - Mapa de Classificações Médias das Diferentes UC, Pelas Respetivas Épocas de Avaliação

Unidade Curricular	Época Avaliação	Nr. Discentes	Média
Animação Cultural	Avaliação Contínua	50	13.68
Animação Cultural	Integração	3	13.00
Animação Cultural	Competência adquirida	1	17.00
Animação e Eventos em Empreendimentos Turísticos	Avaliação Contínua	32	14.61
Animação e Eventos em Empreendimentos Turísticos	Época de Recurso	2	7.50
Animação e Eventos em Empreendimentos Turísticos	Integração	3	12.33
Animação e Eventos em Empreendimentos Turísticos	MOBILIDADE	3	15.67
Animação e Exercício em Espaços de Lazer	Avaliação Contínua	45	13.41
Animação e Exercício em Espaços de Lazer	Época de Recurso	18	7.35
Animação e Exercício em Espaços de Lazer	Trabalhador Estudante	1	11.00
Animação e Exercício em Espaços de Lazer	Integração	3	11.67
Animação e Exercício em Espaços de Lazer	Época Especial	1	0.00
Artes e Espectáculos	Avaliação Contínua	46	15.71
Artes e Espectáculos	Integração	3	13.67
Contabilidade e Gestão Financeira	Avaliação Contínua	43	14.19
Contabilidade e Gestão Financeira	Época de Recurso	15	9.55
Contabilidade e Gestão Financeira	Trabalhador Estudante	1	12.00
Contabilidade e Gestão Financeira	Integração	2	0.00
Contabilidade e Gestão Financeira	Época Especial	1	10.00
Contabilidade e Gestão Financeira	MOBILIDADE	1	15.00
Cultura Portuguesa	Avaliação Contínua	48	16.00
Cultura Portuguesa	Integração	3	11.67
Cultura Portuguesa	Competência adquirida	1	16.00

e-Marketing e Design Digital	Avaliação Contínua	39	15.29
e-Marketing e Design Digital	Integração	1	0.00
e-Marketing e Design Digital	Competência adquirida	1	0.00
Estágio I	Avaliação Contínua	41	16.89
Estágio I	Época de Recurso	3	17.00
Estágio I	Integração	3	15.33
Estágio II	Avaliação Contínua	36	17.29
Estágio II	1ª Época	2	17.50
Estágio II	Época de Recurso	2	15.50
Estágio II	Melhoria	1	18.00
Estágio II	Integração	2	15.00
Estágio II	Época Especial	1	18.00
Estágio II	Competência adquirida	1	0.00
Ética e Responsabilidade Social	Avaliação Contínua	36	15.71
Ética e Responsabilidade Social	Época de Recurso	1	16.00
Ética e Responsabilidade Social	Trabalhador Estudante	1	14.00
Ética e Responsabilidade Social	Integração	3	14.67
Fisiologia e Movimento	Avaliação Contínua	46	9.41
Fisiologia e Movimento	Época de Recurso	22	6.73
Fisiologia e Movimento	Trabalhador Estudante	1	10.00
Fisiologia e Movimento	Integração	3	10.33
Fisiologia e Movimento	Competência adquirida	1	15.00
Gestão de Equipamentos de Lazer e de Eventos	Avaliação Contínua	38	14.69
Gestão de Equipamentos de Lazer e de Eventos	Trabalhador Estudante	1	7.00
Gestão de Equipamentos de Lazer e de Eventos	Integração	3	12.33
Gestão de Negócios Turísticos	Avaliação Contínua	38	14.83
Gestão de Negócios Turísticos	Época de Recurso	1	15.00
Gestão de Negócios Turísticos	Trabalhador Estudante	1	16.00
Gestão de Negócios Turísticos	Integração	2	0.00
Gestão do Risco	Avaliação Contínua	26	11.83
Gestão do Risco	Época de Recurso	4	7.75
Gestão do Risco	Trabalhador Estudante	1	11.00
Gestão do Risco	Integração	3	12.67
Gestão do Risco	Época Especial	1	10.00
Gestão do Risco	MOBILIDADE	2	18.00
Gestão e Programação Culturais	Avaliação Contínua	31	13.24
Gestão e Programação Culturais	Época de Recurso	6	11.00
Gestão e Programação Culturais	Integração	3	12.67
Gestão e Programação Culturais	MOBILIDADE	1	0.00
Inovação e Organização Empresarial	Avaliação Contínua	49	13.00
Inovação e Organização Empresarial	Época de Recurso	1	15.00
Inovação e Organização Empresarial	Integração	3	12.67
Inovação e Organização Empresarial	Competência adquirida	1	15.00
Introdução ao Turismo	Avaliação Contínua	44	11.06
Introdução ao Turismo	Época de Recurso	8	7.88
Introdução ao Turismo	Integração	3	13.00

Introdução ao Turismo	Competência adquirida	3	14.33
Liderança, Dinâmicas de Grupos e Comunicação	Avaliação Contínua	43	12.19
Liderança, Dinâmicas de Grupos e Comunicação	Época de Recurso	7	9.67
Liderança, Dinâmicas de Grupos e Comunicação	Integração	2	13.50
Liderança, Dinâmicas de Grupos e Comunicação	MOBILIDADE	1	15.00
Língua Estrangeira I - Alemão	Avaliação Contínua	7	14.00
Língua Estrangeira I - Alemão	Época de Recurso	1	0.00
Língua Estrangeira I - Espanhol	Avaliação Contínua	23	14.25
Língua Estrangeira I - Espanhol	Época de Recurso	4	9.50
Língua Estrangeira I - Espanhol	Integração	2	13.50
Língua Estrangeira I - Espanhol	Competência adquirida	1	16.00
Língua Estrangeira I - Francês	Avaliação Contínua	5	12.67
Língua Estrangeira I - Francês	Época de Recurso	3	8.00
Língua Estrangeira I - Inglês	Avaliação Contínua	54	14.50
Língua Estrangeira I - Inglês	Melhoria	2	15.50
Língua Estrangeira I - Inglês	Integração	3	13.00
Língua Estrangeira I - Inglês	Competência adquirida	2	15.00
Língua Estrangeira I - Italiano	Avaliação Contínua	10	13.22
Língua Estrangeira I - Italiano	Época de Recurso	5	7.60
Língua Estrangeira I - Italiano	Integração	1	12.00
Língua Estrangeira I - Italiano	Competência adquirida	1	15.00
Língua Estrangeira II - Alemão	Avaliação Contínua	8	11.40
Língua Estrangeira II - Espanhol	Avaliação Contínua	26	13.22
Língua Estrangeira II - Espanhol	Época de Recurso	1	10.00
Língua Estrangeira II - Espanhol	Trabalhador Estudante	1	14.00
Língua Estrangeira II - Espanhol	Integração	2	11.00
Língua Estrangeira II - Espanhol	Competência adquirida	1	16.00
Língua Estrangeira II - Francês	Avaliação Contínua	8	11.00
Língua Estrangeira II - Inglês	Avaliação Contínua	54	14.64
Língua Estrangeira II - Inglês	Época de Recurso	1	9.00
Língua Estrangeira II - Inglês	Integração	3	14.00
Língua Estrangeira II - Inglês	Competência adquirida	2	17.00
Língua Estrangeira II - Italiano	Avaliação Contínua	12	13.25
Língua Estrangeira II - Italiano	Época de Recurso	1	0.00
Língua Estrangeira II - Italiano	Integração	1	11.00
Língua Estrangeira II - Italiano	Competência adquirida	1	14.00
Língua Estrangeira III - Alemão	Avaliação Contínua	8	12.33
Língua Estrangeira III - Espanhol	Avaliação Contínua	22	12.00
Língua Estrangeira III - Espanhol	Época de Recurso	1	12.00
Língua Estrangeira III - Espanhol	Integração	2	14.50
Língua Estrangeira III - Francês	Avaliação Contínua	8	13.80
Língua Estrangeira III - Francês	Época de Recurso	2	10.00
Língua Estrangeira III - Inglês	Avaliação Contínua	41	13.64
Língua Estrangeira III - Inglês	Época de Recurso	4	9.25
Língua Estrangeira III - Inglês	Integração	2	13.00
Língua Estrangeira III - Italiano	Avaliação Contínua	6	11.20

Língua Estrangeira III - Italiano	Integração	1	11.00
Língua Estrangeira IV - Alemão	Avaliação Contínua	7	11.50
Língua Estrangeira IV - Alemão	Época de Recurso	1	6.00
Língua Estrangeira IV - Espanhol	Avaliação Contínua	21	14.33
Língua Estrangeira IV - Espanhol	Época de Recurso	2	11.50
Língua Estrangeira IV - Espanhol	Integração	2	13.50
Língua Estrangeira IV - Francês	Avaliação Contínua	9	11.60
Língua Estrangeira IV - Francês	Época de Recurso	1	17.00
Língua Estrangeira IV - Francês	MOBILIDADE	1	15.00
Língua Estrangeira IV - Inglês	Avaliação Contínua	43	13.97
Língua Estrangeira IV - Inglês	Época de Recurso	3	10.67
Língua Estrangeira IV - Inglês	Integração	2	13.00
Língua Estrangeira IV - Inglês	Competência adquirida	1	0.00
Língua Estrangeira IV - Inglês	MOBILIDADE	1	15.00
Língua Estrangeira IV - Italiano	Avaliação Contínua	8	12.20
Língua Estrangeira IV - Italiano	Integração	1	13.00
Língua Estrangeira IV - Italiano	Época Especial	1	8.00
Língua Estrangeira V - Alemão	Avaliação Contínua	3	12.00
Língua Estrangeira V - Alemão	Época de Recurso	1	19.00
Língua Estrangeira V - Espanhol	Avaliação Contínua	14	14.00
Língua Estrangeira V - Espanhol	Época de Recurso	5	12.00
Língua Estrangeira V - Espanhol	Trabalhador Estudante	1	13.00
Língua Estrangeira V - Espanhol	Integração	1	12.00
Língua Estrangeira V - Espanhol	Competência adquirida	1	0.00
Língua Estrangeira V - Francês	Avaliação Contínua	5	12.60
Língua Estrangeira V - Francês	Trabalhador Estudante	1	10.00
Língua Estrangeira V - Francês	Época Especial	1	10.00
Língua Estrangeira V - Francês	MOBILIDADE	1	11.00
Língua Estrangeira V - Inglês	Avaliação Contínua	27	15.38
Língua Estrangeira V - Inglês	Época de Recurso	3	14.33
Língua Estrangeira V - Inglês	Integração	3	14.00
Língua Estrangeira V - Inglês	MOBILIDADE	3	15.67
Língua Estrangeira V - Italiano	Avaliação Contínua	6	12.33
Língua Estrangeira V - Italiano	Integração	1	14.00
Marketing	Avaliação Contínua	28	12.42
Marketing	Época de Recurso	3	10.00
Marketing	Melhoria	1	16.00
Marketing	Trabalhador Estudante	2	11.00
Marketing	Integração	3	13.33
Marketing	Competência adquirida	1	17.00
Marketing	MOBILIDADE	2	18.00
Metodologia e Prática de Animação Turística	Avaliação Contínua	51	12.65
Metodologia e Prática de Animação Turística	Época de Recurso	2	5.50
Metodologia e Prática de Animação Turística	Melhoria	1	15.00
Metodologia e Prática de Animação Turística	Integração	3	13.67
Metodologia e Prática de Animação Turística	Competência adquirida	1	13.00

Organização de Eventos	Avaliação Contínua	29	13.52
Organização de Eventos	Época de Recurso	6	11.67
Organização de Eventos	Integração	3	11.67
Organização de Eventos	MOBILIDADE	3	18.00
Planeamento em Turismo e Eventos	Avaliação Contínua	46	12.25
Planeamento em Turismo e Eventos	Época de Recurso	2	9.50
Planeamento em Turismo e Eventos	Integração	2	0.00
Planeamento em Turismo e Eventos	Competência adquirida	1	0.00
Projeto em Eventos e Animação Turística	Avaliação Contínua	36	15.48
Projeto em Eventos e Animação Turística	Época de Recurso	3	10.00
Projeto em Eventos e Animação Turística	Trabalhador Estudante	1	13.00
Projeto em Eventos e Animação Turística	Integração	2	12.00
Psicossociologia do Lazer	Avaliação Contínua	43	15.00
Psicossociologia do Lazer	Época de Recurso	2	3.00
Psicossociologia do Lazer	Integração	3	15.00
Psicossociologia do Lazer	MOBILIDADE	1	15.00
Recursos Naturais e Culturais	Avaliação Contínua	49	12.82
Recursos Naturais e Culturais	Época de Recurso	1	10.00
Recursos Naturais e Culturais	Integração	3	12.00
Recursos Naturais e Culturais	Competência adquirida	1	14.00
Saúde e Segurança em Turismo Ativo	Avaliação Contínua	24	9.15
Saúde e Segurança em Turismo Ativo	Época de Recurso	43	6.64
Saúde e Segurança em Turismo Ativo	Trabalhador Estudante	5	6.20
Saúde e Segurança em Turismo Ativo	Integração	3	12.00
Saúde e Segurança em Turismo Ativo	Época Especial	7	8.14
Saúde e Segurança em Turismo Ativo	MOBILIDADE	1	18.00
Seminário de Metodologia	Avaliação Contínua	48	11.50
Seminário de Metodologia	Época de Recurso	4	8.75
Seminário de Metodologia	Integração	3	11.67
Seminário de Metodologia	Competência adquirida	2	13.50
Sistemas de Informação Geográfica	Avaliação Contínua	42	14.27
Sistemas de Informação Geográfica	Época de Recurso	17	4.67
Sistemas de Informação Geográfica	Trabalhador Estudante	1	7.00
Sistemas de Informação Geográfica	Integração	3	14.00
Sistemas de Informação Geográfica	Época Especial	2	12.50
Tecnologia e Sistemas de Informação I	Avaliação Contínua	37	11.72
Tecnologia e Sistemas de Informação I	Época de Recurso	16	5.31
Tecnologia e Sistemas de Informação I	Integração	3	11.00
Tecnologia e Sistemas de Informação I	Competência adquirida	2	13.50
Tecnologia e Sistemas de Informação II	Avaliação Contínua	46	12.04
Tecnologia e Sistemas de Informação II	Época de Recurso	7	8.43
Tecnologia e Sistemas de Informação II	Trabalhador Estudante	1	10.00
Tecnologia e Sistemas de Informação II	Integração	3	11.33
Tecnologia e Sistemas de Informação II	Competência adquirida	1	14.00
Territórios de Lazer	Avaliação Contínua	43	12.34
Territórios de Lazer	Época de Recurso	1	0.00

Territórios de Lazer	Integração	3	10.67
Territórios de Lazer	MOBILIDADE	1	15.00
Turismo Acessível	Avaliação Contínua	35	13.19
Turismo Acessível	Época de Recurso	2	13.50
Turismo Acessível	Integração	3	12.33
Turismo de Aventura e Eventos	Avaliação Contínua	43	12.77
Turismo de Aventura e Eventos	Época de Recurso	3	4.50
Turismo de Aventura e Eventos	Integração	3	13.00
Turismo na Natureza e de Aventura	Avaliação Contínua	46	12.46
Turismo na Natureza e de Aventura	Época de Recurso	11	6.73
Turismo na Natureza e de Aventura	Trabalhador Estudante	1	7.00
Turismo na Natureza e de Aventura	Integração	3	11.67
Turismo na Natureza e de Aventura	Competência adquirida	1	10.00

FONTE: SIGES

7.2 - Mapa de Aprovações por UC

Unidade Curricular	Aprovados	Total Alunos	Tx. Aprovados	Tx. Aprovados (2020/21)	Tx. Aprovados (2019/20)
Animação Cultural	42	54	77.78%	83.87%	92.31%
Animação e Eventos em Empreendimentos Turísticos	38	40	95.00%	96.97%	100.00%
Animação e Exercício em Espaços de Lazer	44	68	64.71%	54.39%	100.00%
Artes e Espectáculos	45	49	91.84%	92.31%	93.48%
Contabilidade e Gestão Financeira	34	63	53.97%	75.61%	-
Cultura Portuguesa	45	52	86.54%	95.16%	95.70%
e-Marketing e Design Digital	37	41	90.24%	94.29%	-
Estágio I	34	47	72.34%	92.00%	70.21%
Estágio II	40	45	88.89%	84.85%	90.24%
Ética e Responsabilidade Social	39	41	95.12%	97.14%	100.00%
Fisiologia e Movimento	27	73	36.99%	56.58%	100.00%
Gestão de Equipamentos de Lazer e de Eventos	39	42	92.86%	96.88%	100.00%
Gestão de Negócios Turísticos	39	42	92.86%	94.29%	-
Gestão do Risco	29	37	78.38%	87.50%	65.45%
Gestão e Programação Culturais	37	41	90.24%	96.88%	100.00%
Inovação e Organização Empresarial	46	54	85.19%	93.55%	100.00%
Introdução ao Turismo	39	58	67.24%	86.96%	82.29%
Liderança, Dinâmicas de Grupos e Comunicação	38	53	71.70%	89.87%	100.00%
Língua Estrangeira I - Alemão	5	7	71.43%	100.00%	100.00%
Língua Estrangeira I - Espanhol	20	29	68.97%	82.35%	100.00%
Língua Estrangeira I - Francês	3	8	37.50%	85.71%	100.00%
Língua Estrangeira I - Inglês	51	61	83.61%	78.13%	100.00%
Língua Estrangeira I - Italiano	13	16	81.25%	66.67%	100.00%
Língua Estrangeira II - Alemão	4	7	57.14%	100.00%	100.00%

Língua Estrangeira II - Espanhol	20	31	64.52%	70.00%	100.00%
Língua Estrangeira II - Francês	3	8	37.50%	73.33%	100.00%
Língua Estrangeira II - Inglês	44	60	73.33%	73.02%	100.00%
Língua Estrangeira II - Italiano	9	14	64.29%	66.67%	100.00%
Língua Estrangeira III - Alemão	6	8	75.00%	60.00%	100.00%
Língua Estrangeira III - Espanhol	18	25	72.00%	90.91%	100.00%
Língua Estrangeira III - Francês	7	10	70.00%	81.82%	100.00%
Língua Estrangeira III - Inglês	42	47	89.36%	97.56%	100.00%
Língua Estrangeira III - Italiano	4	7	57.14%	75.00%	100.00%
Língua Estrangeira IV - Alemão	3	8	37.50%	75.00%	100.00%
Língua Estrangeira IV - Espanhol	19	25	76.00%	81.82%	100.00%
Língua Estrangeira IV - Francês	7	11	63.64%	72.73%	100.00%
Língua Estrangeira IV - Inglês	38	50	76.00%	86.05%	100.00%
Língua Estrangeira IV - Italiano	6	10	60.00%	40.00%	100.00%
Língua Estrangeira V - Alemão	4	4	100.00%	100.00%	-
Língua Estrangeira V - Espanhol	19	22	86.36%	85.71%	100.00%
Língua Estrangeira V - Francês	8	8	100.00%	90.00%	-
Língua Estrangeira V - Inglês	35	36	97.22%	97.37%	100.00%
Língua Estrangeira V - Italiano	7	7	100.00%	100.00%	-
Marketing	38	40	95.00%	96.88%	100.00%
Metodologia e Prática de Animação Turística	46	58	79.31%	84.93%	79.35%
Organização de Eventos	38	41	92.68%	96.88%	100.00%
Planeamento em Turismo e Eventos	42	51	82.35%	93.90%	-
Projeto em Eventos e Animação Turística	39	42	92.86%	93.75%	100.00%
Psicossociologia do Lazer	40	49	81.63%	90.00%	100.00%
Recursos Naturais e Culturais	43	54	79.63%	88.29%	100.00%
Saúde e Segurança em Turismo Ativo	30	83	36.14%	32.79%	100.00%
Seminário de Metodologia	41	57	71.93%	86.67%	93.62%
Sistemas de Informação Geográfica	28	65	43.08%	64.91%	61.02%
Tecnologia e Sistemas de Informação I	32	58	55.17%	86.15%	88.42%
Tecnologia e Sistemas de Informação II	34	58	58.62%	77.94%	83.16%
Territórios de Lazer	38	48	79.17%	92.50%	100.00%
Turismo Acessível	34	40	85.00%	94.74%	100.00%
Turismo de Aventura e Eventos	33	49	67.35%	92.68%	100.00%
Turismo na Natureza e de Aventura	35	62	56.45%	67.14%	100.00%
Total	1678	2274	73.79%	83.22%	85.88%

FONTE: SIGES

7.3 - Taxas de Discentes Aprovados por Anos Curriculares Frequentados

Ano	Nr. Alunos	Aprovados	Reprovados	Desistências	Tx. Aprovados	Tx. Aprovados (2020/21)	Tx. Aprovados (2019/20)	Tx. Reprovados	Tx. Desistências
3	48	30	11	8	62.50%	58.82%	82.61%	22.92%	16.67%
2	54	31	12	13	57.41%	75.51%	63.83%	22.22%	24.07%
1	59	34	6	26	57.63%	67.69%	69.23%	10.17%	44.07%
Total	161	95	29	47	59.01%	68.24%	71.72%	18.01%	29.19%

FONTE: SIGES

8. Resultados dos inquéritos de monitorização pedagógica aos estudantes

8.1 Avaliação das Unidades Curriculares do Curso pelos Estudantes

	Total Respostas	1	2	3	4	5	Média
Horário de funcionamento	1254	1%	3%	21%	41%	19%	3,89
Carga letiva (número de horas de aulas)	1254	1%	2%	20%	41%	20%	3,93
Empenho do estudante na aprendizagem dos conteúdos (auto-avaliação)	1254	1%	4%	24%	41%	16%	3,79
Nível de aprendizagem alcançado pelo estudante na UC (auto-avaliação)	1254	1%	5%	25%	41%	13%	3,69
Grau de cumprimento do programa	1254	1%	2%	13%	39%	26%	4,08
Pertinência dos conteúdos programáticos	1254	1%	5%	20%	37%	21%	3,86
Articulação com outras UC do curso	1254	1%	6%	22%	36%	17%	3,75
Adequação do modelo de avaliação	1254	1%	5%	20%	35%	20%	3,81
Organização e dinâmica das aulas	1254	2%	5%	19%	35%	22%	3,85
Clareza na exposição das matérias pelo/a docente	1254	1%	4%	18%	38%	22%	3,91
Disponibilidade do/a docente para esclarecimento de dúvidas	1254	1%	2%	13%	34%	31%	4,15
Assiduidade e pontualidade do/a docente	1254	1%	2%	13%	31%	37%	4,23
Cumprimento dos prazos na atribuição das avaliações	1254	1%	2%	15%	36%	26%	4,05
Avaliação global da UC	1254	0%	3%	19%	46%	15%	3,86

Nota: Respostas de 1 a 5, onde 1 corresponde a Muito desadequado e 5 a Muito adequado

8.2 Avaliação do Curso pelos Estudantes

	Total Respostas	1	2	3	4	5	Média
Componente prática do curso	61	2%	10%	15%	41%	33%	3,93
Componente teórica do curso	61	3%	16%	33%	41%	7%	3,31
Articulação entre unidades curriculares	61	2%	15%	43%	34%	3%	3,24
Modelo do estágio (carga horária, período)	61	3%	5%	18%	28%	16%	3,70
Horários das aulas	61	10%	10%	39%	31%	10%	3,21
Número de horas de aulas	61	2%	13%	25%	49%	11%	3,56
Tempo de estudo exigido aos alunos (extra-aula)	61	5%	23%	31%	26%	7%	3,07
Nível global de exigência	61	3%	11%	36%	43%	7%	3,38
Disponibilidade do diretor de curso	61	0%	5%	13%	26%	26%	4,05

Nota: Respostas de 1 a 5, onde 1 corresponde a Muito insatisfeito/a e 5 a Muito satisfeito/a

	Total Respostas	1	2	3	4	5	Média
Qualificação do corpo docente	61	0%	3%	26%	46%	20%	3,86
Perspetivas de empregabilidade	61	5%	2%	30%	38%	16%	3,65
Oportunidades de participação em projetos de investigação	61	5%	10%	23%	13%	3%	3,00
Oportunidades de participação em atividades extracurriculares	61	8%	10%	25%	23%	13%	3,29
Oportunidades de intercâmbio internacional	61	5%	8%	21%	16%	11%	3,34
Prestígio dos cursos da ESHTe	61	2%	7%	15%	26%	16%	3,75

Nota: Respostas de 1 a 5, onde 1 corresponde a Muito fraco e 5 a Muito forte

8.3 Avaliação das condições da ESHTe pelos estudantes

	Total Respostas	1	2	3	4	5	Média
Salas de aula e outros espaços de lecionação	1871	3%	8%	18%	11%	1%	2,96
Equipamentos e sistemas informáticos	1871	4%	8%	17%	11%	2%	2,97
Biblioteca	1871	1%	3%	10%	18%	8%	3,74
Espaços para estudo	1871	7%	9%	12%	10%	3%	2,82
Espaços para convívio	1871	7%	10%	13%	9%	2%	2,74
Serviços de alimentação	1871	7%	8%	11%	8%	2%	2,73
Higiene e limpeza das instalações	1871	2%	4%	13%	17%	5%	3,44
Condições e serviços de segurança	1871	2%	4%	13%	16%	6%	3,49
Transportes e acessibilidades	1871	5%	8%	12%	10%	3%	2,97
Portal de serviços académicos	1871	2%	4%	12%	17%	6%	3,50
Serviços académicos (apoio presencial/telefónico)	1871	6%	8%	12%	10%	3%	2,93
Serviços de informática (help desk)	1871	3%	5%	10%	8%	3%	3,12
Moodle	1871	1%	3%	10%	20%	9%	3,79
Web Site da ESHTe	1871	1%	3%	11%	19%	8%	3,73
Redes sociais da ESHTe	1871	2%	4%	12%	11%	3%	3,23
Serviços de ação social	1871	1%	2%	7%	8%	3%	3,46
Serviços de apoio aos estágios	1871	1%	3%	8%	9%	6%	3,52
Serviços de mobilidade e relações internacionais	1871	1%	2%	6%	6%	3%	3,41
Atividades culturais promovidas pela ESHTe	1871	3%	4%	9%	7%	2%	3,07
Atividades promovidas pela associação de estudantes	1871	3%	4%	9%	10%	4%	3,29

Nota: Respostas de 1 a 5, onde 1 corresponde a Muito insatisfeito/a e 5 a Muito satisfeito/a

9. Resultados dos inquéritos de monitorização pedagógica aos docentes

	Total Respostas	1	2	3	4	5	Média
Grau de cumprimento do programa	58	0%	2%	7%	16%	60%	4,59
Articulação com outras UC do curso	58	2%	2%	24%	36%	14%	3,76
Adequação das metodologias de ensino	58	0%	0%	10%	24%	50%	4,47
Adequação do modelo de avaliação	58	0%	0%	10%	19%	55%	4,53
Horário de funcionamento	58	2%	2%	17%	28%	34%	4,10
Carga letiva (número de horas de aulas)	58	5%	21%	12%	22%	24%	3,47
Dimensão da(s) turma(s)	58	5%	12%	31%	24%	12%	3,31
Adequação dos espaços físicos (salas de aula, laboratórios)	58	3%	2%	36%	34%	9%	3,51
Adequação dos recursos informáticos	58	0%	7%	24%	38%	14%	3,71
Adequação dos recursos documentais disponibilizados pela Escola	58	0%	5%	24%	43%	5%	3,62
Assiduidade e pontualidade dos estudantes nas aulas	58	0%	3%	33%	40%	9%	3,63
Nível de preparação anterior dos estudantes	58	2%	9%	33%	38%	3%	3,39
Empenho dos estudantes nos processos de aprendizagem	58	0%	2%	19%	47%	17%	3,94
Nível de aprendizagem alcançados pelos estudantes	58	0%	2%	26%	48%	9%	3,76
Avaliação global da UC	58	0%	2%	12%	53%	17%	4,02

Nota: Respostas de 1 a 5, onde 1 corresponde a Muito desadequado e 5 a Muito adequado

10. Estágios Curriculares

Estágios	Em Portugal	No Estrangeiro	Total
Estágios Curriculares (estágio I e II)	69	2	71
Estágios Extracurriculares	0	0	0

Lista de entidades

Consideram-se aqui todos os estágios (sem discriminar estágios curriculares e não-curriculares):

Adventure Park

Aqualuz Tróia

Arena Atlântico

Boost Portugal

Bork

Campo Aventura
Campos de Férias do Castor
Caves José Maria da Fonseca
Desnivel
Desnível
EGEAC
Elegant Family Hotels
Epic Sana
Equinócio
Estundinvest Publicidade e Marketing
Extramus
Fun Park São João
Ginásio Clube Português
Hotel Dona Filipa
Jump
KriaEventos
Lapoint Camp`s II
Lapoint Surf Camp Ericeira
Lisbon Surf Camp
Magicstar
Marinha
Meira Pro Center
MTP2 Eventos
Nenuphar
Penina Golf & Resort Hotel
Pestana Porto Santo & Pestana Colombos
Pestana Royal
Plenty of Thoughts
Portugal weddings consultant
Reflexo - Associação Cultural e Teatral
Rituais Eventos
RXF
SCP

Tales
Tempo de Aventura
TRAIL?S END CAMP
Trans Serrano
Tubeline Surf School
Tugatrips
Turcultur
Vertente Natural
Zoo

11. Mobilidade Erasmus

OUTGOING

Mobilidade	Número de estudantes	Países de destino
Mobilidade para estudos	4	Croácia ; Bélgica ; França
Mobilidade para estágio curricular *	3	Itália ; Grécia
Mobilidade para estágio extracurricular *	0	--
Mobilidade para estágio recém-graduado *	0	--

* Soma regime diurno e pós-laboral

INCOMING

5 estudantes concluíram UC no curso em mobilidade incoming

12. Corpo docente

Categoria	N	%
Assistente 2º Triénio	1	2,2
Assistente convidado	14	30,4
Professor adjunto	16	34,8
Professor adjunto convidado	11	23,9
Professor Coordenador s/ agreg.	1	2,2
Professor Coordenador convidado	1	2,2
Protocolo	2	4,3
Total	46	100,0

* Sem mais informação

Tipo de contrato	N	%
Contrato de trabalho em funções públicas por tempo indeterminado	18	40,9
Contrato de trabalho em funções públicas a termo resolutivo certo	26	59,1
Total	44	100,0

Regime	N	%
Exclusividade	17	38,6
Tempo Integral	1	2,3
Tempo parcial	26	59,1
Total	44	100,0

Percentagem	N	%
100,0%	18	40,9
91,7%	4	9,1
83,3%	1	2,3
75,0%	1	2,3
59,5%	8	18,2
54,2%	1	2,3
50,0%	1	2,3
45,8%	1	2,3
33,3%	4	9,1
29,2%	1	2,3
25,0%	2	4,5
16,7%	2	4,5
Total	44	100,0

Grau académico	N	%
Doutoramento	18	40,9
Mestrado	14	31,8
Licenciatura	12	27,3
Total	44	100,0

Detentores do título de especialista: 8 (18,2%)

13. Atividades relevantes

Como atividades relevantes foram consideradas as atividades letivas que vão para além das aulas expositivas. O impacto da pandemia ainda se fez sentir na redução de atividades fora do *campus* escolar, se comparado com anos anteriores à pandemia.

Turismo na Natureza e de Aventura (2.º semestre)

Aulas práticas

Atividades consideradas as mais representativas no contexto da animação turística (exemplo: escalada, rapel, BTT, canoagem, SUP, surf, windsurf e bodyboard). Pelas suas características, realizaram-se fora do *campus* escolar.

Animação e Exercício em Espaços de Lazer (3.º semestre)

Aulas práticas

Centram-se no desenvolvimento de competências práticas relacionadas com o enquadramento de exercício físico em empreendimentos turísticos em espaços indoor e outdoor e enquadramento de situações de animação com dança.

Artes e Espetáculos (3.º semestre)

Aulas práticas

Exercícios de demonstração e aulas práticas de experimentação e aplicação dos conteúdos.

Produção de espetáculos pelos estudantes.

Sistemas de Informação Geográfica (3.º semestre)

Saída de campo

Parque Natural Sintra Cascais para recolha de dados com GPS, 20 de novembro de 2021, a qual teve poucos participantes devido à pandemia.

Planeamento em Turismo e Eventos

Tarefas colaborativas e *Project Based Learning*.

Saída de campo

Vale de Alcântara ? para enquadramento dos trabalhos solicitados.

Turismo de Aventura e Eventos (4.º semestre)

Aulas práticas

Aplicações dos conteúdos da UC, nomeadamente percursos pedestres, percurso aventura, manobras de cordas, *geocaching* e arborismo.

Visitas de estudo

- Atividade de Arborismo - Pedacos de Aventura, Estoril
- Percorso de aventura ? Percursos dos Pescadores, Praia da Adraga

Projetos

Os projetos implementados pelos estudantes são apresentados no Apêndice.

Gestão e Programação Culturais (5.º semestre)

Project Based Learning em articulação com outras unidades curriculares (*Event Management Learning Model* EMLM); análise e reflexão sobre estudos de caso; tarefas colaborativas; *flipped learning*.

Marketing (5.º semestre)

Project Based Learning em articulação com outras unidades curriculares (EMLM).

Organização de Eventos (5.º semestre)

Project-based learning em articulação com outras unidades curriculares (EMLM); tarefas colaborativas; *flipped learning*.

Gestão do Risco (5.º semestre)

Exercícios de grupo e trabalho exploratório.

Projeto em Eventos e Animação Turística (6.º semestre)

Aplicação do *Event Management Learning Model*, modelo de ensino/aprendizagem transdisciplinar centrado nos estudantes cuja descrição pormenorizada e os projetos implementados se apresenta no Apêndice.

Visitas de estudo:

- Montagens do Millennium Estoril Open, com a empresa 3Love (<https://www.millenniumestorilopen.com/>), promotora do evento, 8 abril 2022, 18h00-19h30.
- Culturgest, para participação no programa DIA DO ESTUDANTE - VIVER E PENSAR CULTURA (<HTTPS://WWW.CULTURGEST.PT/PT/PROGRAMACAO/DIA-ESTUDANTE/>), 17 maio 2022, 11h00-19h00.

Convidados:

- Michel Simeão | Teatro Reflexo e Projeto Casa Assombrada, sobre 'Eventos de terror e teatro imersivo', 11 março 2022, 13h00-15h00
- Ana Garcia | Accessible Portugal, sobre 'Acessibilidade no contexto do Turismo, da Animação Turística e dos Eventos', 1 abril 2022, 13h00-14h00
- Jamil Heneni | Magicshot, sobre 'Organização de Eventos de Gaming', 1 abril 2022, 14h00-15h00.

Projetos implementados pelos estudantes (v. Apêndice).

14. Pontos fortes e ações de melhoria

1. Grau de concretização das propostas de ação de melhoria apresentadas no ano letivo anterior (ou acompanhamento das ações de melhoria apresentadas no ano anterior)

Nota de enquadramento : a equipa de Coordenação do Curso de Gestão do Lazer e Animação Turística para o ano letivo de 2021/2022 (Coordenação Prof. Susana Filipa Gonçalves; Sub-coordenadores Prof. Francisco Silva e Prof. Paulo Figueiredo) foi nomeada pela Presidência da ESHTe, por falta de candidatos.

- Foram retomadas muitas das atividades pedagógicas práticas, as quais tinham sido suspensas pelo contexto pandémico, nomeadamente as aulas práticas, realização de visitas de estudo e saídas de campo.

- A promoção de mais articulação entre unidades curriculares do curso está a ser trabalhada, nomeadamente pelo contacto com vários docentes no sentido de ser testada uma articulação de conteúdos ou trabalhos relacionados com projetos a ser desenvolvidos noutras unidades curriculares (exemplos: temas a discutir em Psicossociologia do Lazer na articulação com os projetos a desenvolver em Turismo de Aventura e Eventos e Projeto em Eventos e Animação Turística; trabalho solicitado em e-Marketing e Design Digital relacionado com o projeto desenvolvido pelos estudantes em Projeto em Eventos e Animação Turística), havendo ainda espaço para progressão.

- Foi solicitada a utilização da Sala Estoril ou do Auditório para a realização das aulas de Artes e Espetáculos. No entanto, não foi possível, não tendo havido possibilidade de ter uma sala adequada para estas aulas práticas.

- Houve um regresso às aulas presenciais na sua totalidade, sem possibilidade de transmissão, o que se revelou de extrema importância para os processos de aprendizagem dos estudantes.

- Em relação às parcerias no âmbito do projeto Erasmus+, foi feito um levantamento sobre as instituições parceiras que têm cursos congêneres a GLAT, ou unidades curriculares similares, mesmo que em Faculdades diferentes das que têm os cursos Turismo. Esta pesquisa permitiu que vários estudantes pudessem realizar mais unidades curriculares que foram creditadas.

- Foi feita promoção do curso junto das escolas secundárias do concelho de Cascais, com reforço para as que possuem cursos profissionais com acesso preferencial a GLAT.

- Dado o enquadramento da coordenação do curso neste ano letivo, não foram promovidas ações que fossem para além da gestão corrente necessária.

1. Pontos fortes e a aspetos a melhorar (relativos ao ano letivo em análise, idealmente com indicação de medidas concretas a implementar no ano seguinte)

Pontos fortes do curso

Nota de enquadramento: muitos dos pontos fortes do curso referidos no Relatório de Avaliação de Curso 2020/2021 mantêm-se, uma vez que estão no ADN do curso.

- Atualização dos conteúdos e competências a adquirir fundamentais para o desempenho de profissões nas áreas da animação turística e dos eventos.

- Plano curricular estruturado de forma que ao longo dos semestres os estudantes sejam levados a desenvolver competências cada vez mais complexas e em gradual autonomia.

- Componente teórica do curso que permite enquadrar os alunos, dar-lhes ferramentas para um melhor desempenho e desenvolver o pensamento crítico.

- Componente prática do curso que potencia a aplicação de conhecimentos e competências, quer em contexto pedagógico controlado, quer no contacto direto com o mercado, possibilitando também a relação com parceiros externos a ç ESHTE.
- Implementação de projetos que promovem a prática em autonomia, embora de forma orientada e acompanhada, permitindo desenvolver competências técnicas, mas também transversais, e o contacto direto com o mercado, reforçando as relações da ESHTE com entidades locais.
- Corpo docente com ligações aos eventos e à animação turística.
- Diversidade de estratégias pedagógicas utilizadas por vários docentes, muitas delas com foco nos estudantes e na construção autónoma e acompanhada dos seus processos de aprendizagem.
- Capacidade de gestão flexível de horários de professores e estudantes para ser possível realizar as aulas práticas, visto que muitas são ao ar livre e dependem das condições meteorológicas.
- Aplicação de uma metodologia de ensino/aprendizagem transdisciplinar e prática, *Event Management Learning Model*, desenvolvida por docentes da ESHTE e reconhecida internacionalmente.
- Realização de estágios e diversidade de empresas parceiras que acolhem os estudantes.
- Possibilidade de estudo de duas línguas estrangeiras em 5 semestres.
- Convidados que se deslocam à ESHTE para partilhar as suas experiências profissionais.
- Visitas de estudo realizadas nos 3 anos do curso e no âmbito de diferentes unidades curriculares.
- Procura elevada do curso.

Aspetos a melhorar

- Identificar as razões de abandono do curso de forma a desenvolver estratégias para a manutenção dos estudantes no curso até à sua conclusão.
- Elevada percentagem de professores fora dos quadros da ESHTE, ou seja, com contrato de trabalho em funções públicas a termo resolutivo certo (59,1%), bem como a tempo parcial (59,1%), o que limita o envolvimento em práticas pedagógicas ativas que envolvem mais trabalho fora da sala de aula, bem como o desenvolvimento de projetos extracurriculares nas áreas do curso.
- Efetivação de mais parcerias Erasmus+ para possibilitar um maior número de estudantes em mobilidade que consigam realizar mais unidades curriculares.
- Acompanhamento das unidades curriculares em que se registam maiores taxas de reprovação no sentido de se encontrarem estratégias para aumentar a taxa de sucesso.

15. Comentários

Apêndice

Projetos implementados pelos estudantes

Turismo de Aventura e Eventos (4.º semestre)

Projetos desenvolvidos / eventos implementados pelos alunos

Evento	Público	Local	Data	Horário	Descrição
A1 "À DESCOBERTA"	Alunos da EB1/JI Casal da Cavaleira	EB1/JI Casal da Cavaleira, Algueirão-Mem Martins	25/mai	09h-13h	Programa de atividades lúdicas (por estações) destinado ao enquadramento de crianças da EB1/JI Casal da Cavaleira.
A2 "FIND THE X"	Alunos turmas TAE	Mata Sul do Estádio de Honra - Centro Desportivo Nacional do Jamor	27/mai	20h-00h	Atividade de orientação noturna com estações de animação destinada a todos os alunos de TAE.
B3 "CÁPSULA DO TEMPO"	Grupo de Idosos da Residência Geriátrica Santa Inês	Residência Geriátrica Santa Inês, Cascais	12/mai	14h-18h	Programa de atividades lúdicas (por estações) destinado ao enquadramento de grupo de participantes da Residência Geriátrica Santa Inês.
C5 "ALDEIA DAS CRIANÇAS"	Associação Protetora dos Diabéticos de Portugal (APDP)	Centro Desportivo Nacional do Jamor	23/mai	14h-18h	Programa de atividades lúdicas (por estações) destinado ao enquadramento de crianças da APDP.
C6 "ULTIMATE HEALTHY GAMES"	Alunos da Escola Secundária Luís de Freitas Branco	Parque dos Poetas, Oeiras	2/jun	09h-13h	Programa de atividades lúdicas (por estações) destinado ao enquadramento de alunos do Curso Profissional de Gestão Desportiva e de Desporto da Escola Secundária Luís Freitas Branco.
C7 "ESCAPE IT"	Alunos turmas TAE	Parque Palmela, Cascais	26/mai	09h-13h	Programa de atividades lúdicas (por estações) destinado ao enquadramento dos restantes alunos de TAE.



Projeto em Eventos e Animação Turística (6.º semestre)

No 3.º ano do curso de GLAT é implementado um modelo de ensino-aprendizagem transdisciplinar prático - *Event Management Learning Model* (EMLM), que no ano de 2021/2022 incluiu formalmente as unidades curriculares de Gestão e Programação Culturais, Organização de Eventos e Marketing (1.º semestre) e Projeto em Eventos e Animação Turística (2.º semestre), e informalmente e-Marketing e Design Digital e Turismo Acessível.

Este modelo de aprendizagem convida equipas de 4 a 6 estudantes a desenvolver o conceito, planear, produzir e avaliar eventos num contexto real, sob a orientação, coaching e incentivo de professores. O EMLM tem vindo a evoluir desde 2007 e tem sido implementado no seu formato atual desde 2016/2017 com os seguintes objetivos:

1. Dar aos estudantes um papel central no seu processo de aprendizagem, deixando-os escolher o projeto que pretendem desenvolver de acordo com os conteúdos abordados em cada uma das unidades curriculares envolvidas.
2. Promover um ambiente que permita aos estudantes adquirir competências de inovação e empreendedorismo e adaptar-se a realidades em constante mudança, que são competências obrigatórias no contexto dos eventos.
3. Permitir aos estudantes ganhar autonomia, não só através da adaptação da teoria a situações de contexto real, mas também no processo de tomada de decisão que implica o planeamento e produção de eventos ou atividades de animação turística, promovendo assim o desenvolvimento das competências transversais dos estudantes.

O EMLM consiste em 5 fases, aplicadas em 2 semestres ao longo de um ano académico:

1. *Idea Camp - Workshop* de 5 horas, em que a criatividade e ideação são o principal objetivo, é realizado com as condições adequadas às atividades que são desenvolvidas. No ano letivo de 2021/2022 teve de ser realizado nas instalações do CriArte (Carcavelos), espaço cultural da Câmara Municipal de Cascais por falta de espaço disponível na ESHTe. Pretende-se que cada equipa identifique a ideia de evento que será desenvolvida ao longo do ano letivo, num processo colaborativo.

Fig. 1 – *Idea Camp* 2021 (diurno)



2. *Project Camp* - Cerca de um mês após o *Idea Camp*, as equipas fazem uma apresentação de 10 minutos e recebem *feedback* e perguntas de ex-alunos, agora a trabalhar em empresas de eventos, convidados, e especialistas dos setores público, privado e terceiro setor, que trabalham em áreas relacionadas com os projetos desenvolvidos. O ambiente nesta fase é mais formal para levar as equipas a um contexto profissional. Esta fase funciona como uma oportunidade para recolher

comentários adicionais sobre o projeto, da parte de profissionais experientes e estabelecer parcerias com as empresas ou entidades dos convidados.

Fig. 2 – Project Camp 2021 (diurno e PL)



3. Planeamento do evento – Realizado ao longo dos 2 semestres, são entregues planos estratégico, tático e operacional do evento com todos os detalhes necessários à produção do evento. Durante o período de planeamento as equipas são acompanhadas pelos docentes, quer em tutorias solicitadas por cada equipa, quer em acompanhamentos obrigatórios. Todos os contactos, negociação, tomada de decisão e feedback aos parceiros e patrocinadores são desenvolvidos pelas equipas de estudantes, com um acompanhamento por parte dos docentes.
4. Produção do evento – Ocorre no 2.º semestre, entre abril e junho, sendo as montagens, evento e desmontagens acompanhadas no terreno por um dos docentes. A monitorização e gestão de toda a produção é realizada pela equipa que desenvolveu o projeto do evento. (v. fotos relativas a cada projeto produzido).
5. Avaliação do evento – o evento é avaliado pela equipa num relatório final de grupo, no qual são analisados os dados recolhidos de observação, debriefings com equipas, parceiros e patrocinadores, questionários aos participantes, entre outros. Individualmente cada estudante realiza um relatório de auto e hetero avaliação. Por último são realizadas discussões individuais com os docentes.

Projetos implementados

Delírio do Perseguido

Hospital Miguel Bombarda, Lisboa

13 de maio de 2022, 15h00-00h00

Instagram @delirio.perseguido

O “Delírio do Perseguido” consistiu num espetáculo de teatro imersivo com uma componente de resolução de enigmas no Hospital Miguel Bombarda. Teve como público-alvo pessoas interessadas em dinâmicas de escape rooms e em teatro imersivo. Salientamos ainda as pessoas que tinham interesse neste local enigmático e que, finalmente, encontraram uma circunstância que os permitiu explorar. Foram realizadas 6 sessões em horários distintos, cada uma com 1 hora de duração. O enredo do evento consistiu na história verídica do próprio hospital, apresentando o mistério da morte do Dr. Miguel Bombarda que ali se sucedeu há mais de 100 anos atrás. Visto que o assassinato foi executado por um dos seus pacientes, a

atividade consistia num percurso circular onde os participantes passavam por diferentes secções, cada uma reservada a um paciente distinto. Em cada secção tinham uma componente de atividade onde descobriam um pouco da história daquele paciente ou resolviam um pequeno enigma que lhes dava uma pista e ainda, tinham a componente interativa onde os participantes conheciam e realizavam o tratamento destes “alienados”.



De Volta aos Zeros

Grupo Recreativo e Dramático 1.º de Maio de Tires, Cascais

14 de maio de 2022, 22h00-03h00

Instagram: <https://www.instagram.com/devoltaaoszeros/>

Facebook: <https://www.facebook.com/DeVoltaAosZeros>

Website: <https://devoltaaoszeros.wixsite.com/dvzinfo>

O De Volta aos Zeros foi uma festa temática que aludiu à primeira década dos anos 2000 promovendo, pela decoração do espaço, da música e da regra de indumentária, um ambiente que apelou às memórias, aos sentidos e à descoberta deste tempo recente.

Um ambiente de dança acompanhado por atividades de Quizz, *flashmob* e um concurso do *outfit* mais representativo da década, e com a presença de um DJ ao longo da noite, de modo a promover a interação e o convívio entre os participantes. A carga revivalista que se imprimiu ao evento traduziu a importância da memória e das modas no quadro de referências sociais e culturais das pessoas.



Est'Agora

CriArte By Cascais Jovem, Carcavelos, Cascais

20 de maio de 2022, 21h30-23h00

Instagram: @est.agora

O “EST’AGORA?!” consistiu num evento de magia e humor realizado no formato de espetáculo, com as atuações de 2 artistas, o mágico Carlos Pereira e o humorista Mário Falcão, que desempenhou o papel de “*host*”. O propósito de juntar a magia com humor é que ambos atuem como um elo de ligação com vista a criar uma envolvimento do público com a temática. Este espetáculo é de cariz solidário, uma vez que o lucro que resultou da sua implementação foi doado para a associação Corações com Coroa, fundada em 2012 pela Catarina Furtado. Esta

associação defende o empoderamento das mulheres, a inclusão de pessoas em situações de vulnerabilidade, risco ou pobreza, a igualdade de género e a cultura da solidariedade.



HeArt Camp

Fábrica Braço de Prata, Braço de Prata, Lisboa

21 maio 2022, 15h00-21h00

Instagram @heartcamp_ Facebook <https://www.facebook.com/profile.php?id=100080663177368> Tiktok @heartcamp_

Breve descrição: O HeArt Camp foi um festival de arte, que visou explorar diferentes formas de liberdade de expressão, através de vários tipos de arte, enquanto é valorizada a cultura e dado palco a artistas cujo reconhecimento popular é reduzido. Houve exposições de pintura e fotografia, workshops de teatro e dança e ainda atuações de música ao vivo. O principal objetivo do evento foi a valorização da cultura e o aumento do conhecimento não apenas numa área artística, mas em diversas, num só dia.



Behind the Curtains

Centro Cultural de Cascais, Cascais

27 de maio de 2022, 21h00-22h30

Website oficial: <https://bbehindthecurtains.wixsite.com/behindthecurtains>

Instagram: @eventbehindthecurtains

Teatro de artes performativas que contou com oito cenas, com a duração aproximada de 10 minutos cada, nas quais as personagens contam a sua versão da história “nua e crua”, com o intuito de passar a mensagem numa perspetiva de sensibilização. Cada performance esteve associada a uma personagem e ao seu respetivo problema social. A abordagem e interação com o público foi feita através de peças musicais. O “Behind the Curtains” foi pensado como uma ponte para interligar os problemas sociais com os contos de “fadas” mais tradicionais. Pretendeu-se demonstrar as inúmeras versões “originais” das histórias dando a conhecer uma nova visão acerca dos problemas sociais que se encontram subentendidos nos mesmos, como

rapto, violência no namoro, racismo, desigualdade de género, saúde mental, toxicod dependência, violência sexual e estereótipos sociais.



Jogatana

Templo da Poesia, Parque dos Poetas, Oeiras

28 de maio de 2022, 14h00-19h30

Website - <https://teamjogatana.wixsite.com/info> Instagram -

<https://www.instagram.com/teamjogatana/> Facebook -

<https://www.facebook.com/teamjogatana>

O Jogatana foi uma convenção recreativa com jogos de tabuleiro reproduzidos em tamanho gigante e com um espaço de ludoteca, proporcionando momentos de carácter lúdico, social e recreativo, promotores de intergeracionalidade e socialização. Desde a tradicional tarde à volta da mesa, a um jogo de dimensão gigante. De forma interativa e imersiva, o objetivo foi ser o local onde todos podem criar novas histórias, conhecer novas pessoas, novos *hobbies* e interesses. Uma tarde onde todos foram bem-vindos, do pequeno ao graúdo, do inexperiente ao aficionado. A vertente competitiva não foi o foco do evento, mas sim a diversão e o convívio.



Red Party

Lapoint Ericeira Surf Camp, Ericeira

1 de junho de 2022, 20h30-23h30

A Red Party teve lugar no Lapoint Ericeira Surf Camp e foi realizado para o público fechado do Alojamento local. Dos 95 participantes a grande maioria era de origem escandinava entre os

18 e os 30 anos, e *solo travelers*. O evento foi de carácter festivo dando um twist à já existente festa “White Party”. A Red Party contou com o *dress code* vermelho e várias atividades: beer pong, limbo, dança em grupo e pinhata. Contou ainda com um fotógrafo com molduras, um cupido que animou o evento fazendo mini desafios aos clientes e *jelly shots*.

