



# **Residências Artísticas STEAM**

**NORMAS DE PARTICIPAÇÃO**

## ÍNDICE

Enquadramento

### Capítulo I – DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º - Objeto

Artigo 2.º - Objetivos

Artigo 3.º - Definições

Artigo 4.º - Destinatários

Artigo 5.º - Contexto educativo

Artigo 6.º - Cidade Parceira

Artigo 7.º - Calendarização

### CAPÍTULO II – CANDIDATURA

Artigo 8.º - Requisitos dos Candidatos

Artigo 9.º - Apresentação das candidaturas e prazos

Artigo 10.º - Documentos da Candidatura

Artigo 11.º - Candidatura inválida

Artigo 12.º - Avaliação e seleção das candidaturas

Artigo 13.º - Júri

### CAPÍTULO III – FINANCIAMENTO

Artigo 14.º - Financiamento

Artigo 15.º - Relatório de Avaliação Final

### CAPÍTULO IV – PRINCÍPIOS ORIENTADORES

Artigo 16.º - Orientações ao trabalho a desenvolver

Artigo 17.º - Deveres e responsabilidades do Artista

Artigo 18.º - Deveres gerais do Estabelecimento de Ensino

Artigo 19.º - Equipa de Apoio

### CAPÍTULO V – DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 20.º - Disposições finais

Artigo 21.º - Omissões

## Enquadramento

A Câmara Municipal de Aveiro, no âmbito da iniciativa Aveiro Tech City, em particular, na sua estratégia de Educação STEAM, pretende dar continuidade ao trabalho desenvolvido na COMUNIDADE EDUCATIVA, proporcionando o conhecimento e domínio integrado das áreas STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática). Pretende-se, igualmente, enfatizar a importância da exploração do “A” das ARTES neste processo, avançando com conteúdos de liderança artística e criativa, mantendo o conceito holístico da utilização integrada das restantes áreas.

É neste contexto que pretendemos fazer a ligação estratégica com o SETOR CRIATIVO E CULTURAL, promovendo processos de capacitação integrados e concertados e criando, igualmente, redes de interação e partilha de boas práticas com outras cidades europeias, trazendo, naturalmente, mais valias a todos aqueles que integram o processo.

As Residências Artísticas STEAM pretendem concretizar esta ambição, através do envolvimento de artistas, docentes e de alunos de diversos países no mesmo processo criativo. Importa salientar que, esta ação surge num contexto de colaboração europeia, numa primeira fase com a cidade de Oulu (Finlândia), com o intuito de constituir num futuro próximo, uma rede de cidades europeias de partilha de conhecimentos e experiências na área da Educação STEAM.

## CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

### Artigo 1.º

#### Objeto

1. O presente documento estabelece as Normas de Participação relativas à apresentação de candidaturas às Residências Artísticas STEAM.
2. As Residências Artísticas STEAM pretendem promover, na Comunidade Educativa do Concelho de Aveiro, o desenvolvimento de conteúdos artísticos com recurso à metodologia STEAM, envolvendo artistas, docentes e alunos no mesmo projeto. Simultaneamente, de forma colaborativa e concertada, outra cidade Europeia (Oulu na Finlândia – Capital Europeia da Cultura em 2026) passará pelo mesmo processo, proporcionando a todos os envolvidos a vivência do mesmo processo criativo.

### Artigo 2.º

#### Objetivos

As Residências Artísticas STEAM pretendem:

- a) Enfatizar a importância do “A” das Artes em processos de aprendizagem STEAM;
- b) Proporcionar dinâmicas escolares de co-criação entre artistas, professores e alunos com recurso a materiais e metodologia STEAM;
- c) Proporcionar o conhecimento e domínio da metodologia STEAM em artistas, professores e alunos;
- d) Fomentar a criação de produtos artísticos com recurso às metodologias STEAM;
- e) Criar espaços de co-criação artística entre várias cidades Europeias.

### Artigo 3.º

#### Definições

«STEAM» - Denominação de língua inglesa para programa educacional que envolve Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*) de forma integrada;

«Tech Labs» - Espaços de experimentação e aprendizagem STEAM, que proporcionam aos alunos o contacto com materiais de eletrónica, robótica, ferramentas, maquinaria diversa e impressora 3D, para a prática e aquisição de novas competências, para a consolidação do pensamento crítico, para a promoção do trabalho colaborativo e a resolução de problemas, tudo sob a premissa “learn by doing”.

#### Artigo 4.º

##### Destinatários

São destinatários do presente processo de Candidatura, entidades do setor cultural e criativo, com sede num dos 11 municípios da Região de Aveiro, que desenvolvam ou pretendam desenvolver atividade artística com recurso à metodologia STEAM. (Art. 8º)

#### Artigo 5.º

##### Contexto Educativo

1. Será alvo de intervenção no âmbito desta ação uma Escola do 2º e 3º Ciclos do Concelho de Aveiro, que envolverá dois docentes e uma ou duas turmas no processo.
2. Estará disponível no Estabelecimento de Ensino um espaço Tech Lab onde artistas, docentes e alunos poderão desenvolver o seu trabalho com recurso aos diversos equipamentos e materiais de apoio, disponíveis à implementação de dinâmicas educativas STEAM.

#### Artigo 6.º

##### Cidade Parceira

No ano letivo 2024/2025, as Residências Artísticas STEAM serão implementadas de forma colaborativa com a Cidade Finlandesa de Oulu.

#### Artigo 7.º

##### Calendarização da Iniciativa

Esta iniciativa seguirá o seguinte calendário de realização:

- a) **Até 11 de Outubro de 2024** | Envio de candidaturas para as **Residências STEAM**
- b) **Até 28 de Outubro de 2024** | Seleção da Entidade do Setor Cultural e Criativo
- c) **Até 15 de Novembro de 2024** | Reuniões preparatórias para o início da iniciativa
- d) **Novembro de 2024 a Maio de 2025** | Implementação do Projeto com todos os envolvidos.
- e) **Fevereiro de 2025** | Intercâmbio com a Cidade Finlandesa de Oulu
- f) **Maio/Junho 2025** | Apresentação dos resultados finais.

## CAPÍTULO II CANDIDATURA

### Artigo 8.º

#### Requisitos dos Candidatos

1. São elegíveis à presente iniciativa, as entidades legalmente constituídas, que desenvolvam trabalho na área artística e criativa e que cumpram cumulativamente os seguintes requisitos:

a) Possuir uma das seguintes formas jurídicas:

i) Associações Culturais e Recreativas

ii) Micro e Pequenas Empresas

iii) Empresários em Nome Individual e trabalhadores independentes.

b) Ter conhecimentos na língua portuguesa e na língua inglesa;

2. Serão consideradas todas as áreas de expressão artística.

### Artigo 9.º

#### Apresentação de candidaturas e prazos

As candidaturas às Residências Artísticas STEAM, deverão ser efetuadas até às 23h59, do dia **11 de outubro de 2024**, com a entrega do Dossier de Candidatura, em formato digital, para o email [aveirotechcity@cm-aveiro.pt](mailto:aveirotechcity@cm-aveiro.pt).

### Artigo 10.º

#### Documentos da candidatura

O Dossier de Candidatura a entregar, em Inglês e em formato digital, por parte dos candidatos, não deve ultrapassar as 10 páginas e deve conter os seguintes itens:

a) Bio ou CV, com nome, telefone de contacto, morada, email e numero de Identificação Fiscal;

b) Cartão de Identificação ou passaporte que comprove a idade do candidato;

c) Comprovativo de morada;

d) Carta de motivação (500 palavras), que pode incluir: (1) importância da participação na iniciativa no seu processo de desenvolvimento pessoal e profissional (3) referência, quando aplicável, de outros projetos nos quais se encontram envolvidos; (4) *links* para plataformas de visualização do website do candidato ou vídeos/imagens em plataformas ou redes web;

- e) Apresentação da ideia de projeto que pretendem desenvolver;
- f) Portfólio;
- g) Declaração em como autorizam a utilização e divulgação de imagens e de informação relativa ao trabalho e aos conteúdos que serão criados no âmbito da presente iniciativa, para utilização em suportes de comunicação do Projeto Aveiro Tech City;
- h) Declaração em como se comprometem a acompanhar todo o processo, em concordância com o descrito no presente normativo.

### Artigo 11.º

#### Candidatura inválida

1. Serão consideradas inválidas as candidaturas que não cumpram o referenciado nos Artigos 8º, 9º e 10º do presente Normativo.

### Artigo 12.º

#### Avaliação e Seleção de Candidaturas

1. Na presente Edição das Residências STEAM, será selecionado apenas um Projeto.
2. As candidaturas apresentadas serão avaliadas por um Júri, tendo em conta os seguintes critérios, pontuação e ponderação:

Critérios de Seleção Candidatura	Pontuação	Ponderação
<b>Projeto</b>		
Intenção de conteúdos que tencionam desenvolver	(1-10)	30%
<b>Portfólio</b>		
Qualidade dos projetos apresentados em Portfólio	(1-10)	40%
<b>Candidato</b>		
Motivação e experiência na implementação de projetos educativos	(1-10)	30%

### Artigo 13.º

#### Júri

1. A seleção da candidatura será efetuada por um júri composto por 5 elementos:
  - Representante da Divisão de Desenvolvimento Económico e Inovação do Município;
  - Representante da Divisão de Cultura e Turismo do Município;

- Representante do Teatro Aveirense;
  - Representante da Fábrica Centro de Ciência Viva de Aveiro/Universidade de Aveiro;
  - Representante do Município de Oulu.
3. O Júri avalia as candidaturas com base na informação disponibilizada no “Dossier de Candidatura” e de acordo com os critérios de avaliação e seleção da candidatura.
  4. Caso o Júri considere necessário, para apoio ao processo de seleção, poderá selecionar até 3 candidaturas finalistas para apresentação presencial dos projetos a candidatar.
  5. As decisões do Júri são soberanas e não existe possibilidade de recurso.

### CAPÍTULO III FINANCIAMENTO

#### Artigo 14.º

##### Financiamento do Projeto

1. O valor do prémio a atribuir ao projeto vencedor é de 4.000,00€ (quatro mil euros).
  - a) Caso se verifique a desistência do Projeto, a entidade terá de devolver na íntegra o valor recebido;
  - b) O montante será pago por transferência bancária, em conta indicada pela entidade;
  - c) Quaisquer taxas ou impostos que, nos termos legais, incidam sobre os prémios referidos anteriormente são suportadas pela entidade premiada.
2. A organização irá suportar os custos com:
  - a) Atribuição de materiais à Escola para implementação do projeto até ao montante máximo de 2.500€ (dois mil e quinhentos euros);
  - b) Deslocações e estadas da comitiva de Aveiro (incluindo professor, alunos e entidade premiada) no intercâmbio com a cidade de Oulu até ao montante máximo de 6.000€ (seis mil euros);
  - c) Outras despesas necessárias à implementação do projeto, até ao montante máximo de 500€ (quinhentos euros).

## Artigo 15.º

### Relatório de Avaliação Final

No final da implementação do projeto, será solicitado ao Estabelecimento de Ensino que acolheu o projeto, em sede de relatório final, uma referenciação de todas as etapas do projeto e as ações que as integraram, assim como, a apresentação das despesas efetuadas e evidências de todo o processo.

## CAPÍTULO IV

### Princípios Orientadores

## Artigo 16.º

### Orientações ao trabalho a desenvolver

1. Durante a realização do Projeto o trabalho a desenvolver deverá ser estruturado de forma a garantir a execução do seguinte:
  - a. Uma Reunião inicial do Projeto com todos os intervenientes envolvidos localmente;
  - b. Uma Reunião mensal conjunta com todos os docentes, técnicos e entidade vencedora;
  - c. Desenvolvimento de Sessões regulares (15 em 15 dias) em contexto sala de aula com a turma envolvida no projeto;
  - d. Reuniões periódicas entre as duas equipas de artistas/entidades – Aveiro/Oulu, a ajustar consoante a implementação dos projetos;
  - e. Criação de um Evento Final para apresentação do produto artístico desenvolvido.
2. Deverão ser promovidos momentos de trabalho a acrescentar ao apresentado, sempre que necessário à boa execução do projeto.
3. Todos os momentos comuns deverão ser previamente definidos no início de implementação do projeto, mediante a disponibilidade de todos os intervenientes.

## Artigo 17.º

### Deveres e responsabilidades da Entidade Premiada

1. A entidade premiada deverá:
  - a) Cumprir as disposições contidas nas presentes normas de participação e demais orientações dadas pela Equipa de Apoio ao Projeto;
  - b) Participar ativamente durante todo o processo, apoiando e incentivando todos os envolvidos;

- c) Garantir todo o apoio técnico aos docentes envolvidos, garantindo e supervisionando o trabalho desenvolvido em contexto sala de aula;
- d) Testar previamente a viabilidade dos produtos/criações artísticas a desenvolver pelos docentes e alunos.

### Artigo 18.º

#### Deveres gerais do Estabelecimento de Ensino

1. Os docentes referenciados pelo Estabelecimento de Ensino deverão acompanhar o projeto mediante as orientações e estrutura de trabalho partilhadas no Artigo 16.º.
2. Assegurar as condições necessárias ao trabalho a desenvolver em contexto sala de aula com os alunos.
3. Os docentes deverão promover a continuidade do trabalho a desenvolver pelos alunos fora dos momentos de trabalho com o Artista, garantindo a plena e contínua execução do projeto.
4. Deverão assegurar a aquisição do material necessário à boa execução da obra/produto artístico a desenvolver.

### Artigo 19.º

#### Equipa de Apoio

1. Será criada uma equipa de apoio que acompanhará todo o processo logístico e criativo da iniciativa, constituída pelos seguintes elementos:
  - a) 1 Técnico da Câmara Municipal de Aveiro | Processo logístico;
  - b) 1 Técnico STEAM da Fábrica Centro de Ciência Viva/UA | Processo criativo.

## CAPÍTULO V

### DISPOSIÇÕES FINAIS

### Artigo 20.º

#### Disposições finais

1. A propriedade intelectual dos conteúdos desenvolvidos será pertença da Entidade/Candidato Premiado.
2. É desde já aceite pela entidade premiada a publicação de conteúdos de comunicação dos vários momentos do projeto para divulgação das atividades junto da comunidade e público em geral, indicando sempre que á uma iniciativa promovida pela Câmara Municipal de Aveiro no âmbito da iniciativa Aveiro Tech City,

reservando-se esta entidade ao direito, como entidade organizadora, de publicar os mesmos sem qualquer notificação prévia.

3. Caso exista alguma contrariedade de força maior, a entidade premiada deverá comunicá-lo com celeridade à Equipa de Apoio ao Projeto.

### Artigo 21.º

#### Omissões

Qualquer situação não prevista nas presentes Normas de Participação, bem como toda e qualquer dúvida ou problema que surja no decorrer do projeto, deverá ser comunicada por email ([aveirotechcity@cm-aveiro.pt](mailto:aveirotechcity@cm-aveiro.pt)) à organização que atuará em conformidade.