



**ESCOLA SUPERIOR
DE EDUCAÇÃO
DE LISBOA**

Divulgação pública de horas para contratações por tempo determinado

Ano letivo 2022/23

A Escola Superior de Educação de Lisboa recebe, **até ao dia 1 de agosto de 2022**, candidaturas para a leção da(s) Unidade(s) Curricular(es) (UC) abaixo discriminada(s), do domínio científico de **Artes Visuais Tecnologias e Multimédia**.

Os/as interessados/as deverão enviar por e-mail um *curriculum vitae*, com indicação do domínio e da UC a que se candidatam, para candidaturasrh@eselx.ipl.pt

Os critérios de seleção incluem a experiência de leção na ESE de Lisboa, a experiência de leção em outras instituições de ensino superior, bem como a adequação do currículo do/a candidato/a ao domínio e à especialidade de docência a que se candidata.

As candidaturas devem ser acompanhadas, obrigatoriamente, pelos comprovativos digitalizados do(s) grau(s) académico(s) mencionado(s) e, facultativamente, por outros documentos considerados relevantes. O não envio dos comprovativos digitalizados do(s) grau(s) académico(s) é fator de exclusão.

Mais se informa que este procedimento é uma exigência do regulamento de contratações de pessoal docente do IPL, não sendo por isso considerado como concurso público, razão pela qual não haverá publicitação de listas de candidatura nem de resultados. Os/as candidatos/as serão informados/as diretamente no caso de haver interesse na sua contratação.

O Presidente da ESE de Lisboa
19 de julho de 2022

Domínio: Artes Visuais Tecnologias e Multimédia

| Curso | UC | Ano | Semestre | Horas |
|---|---|------------|-----------------|--------------|
| Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias | Oficina de Artes, Tecnologias e Multimédia II (Pintura I) | 1 | 2 | 56 |
| Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias | Prototipagem Digital | 1,2 e 3 | 2 | 27 |

| | | | | |
|--|---|---------|---|------|
| Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias | Teoria da Imagem e Comunicação Visual | 1 | 1 | 90 |
| Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias | Estética | 3 | 1 | 27 |
| Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias | Projeto em Design IV (Design de Produto III) | 2 | 2 | 57 |
| Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias | Projeto em Design VI | 3 | 2 | 57 |
| Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias | Vídeo Design | 1,2 e 3 | 1 | 27 |
| Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias | Oficina de Artes, Tecnologias e Multimédia III (Arte e multimédia II) | 2 | 1 | 78 |
| Mestrado de Educação Artística | Aprendizagem e Criatividade | 1 | 2 | 30 |
| Mestrado de Educação Artística | Desenvolvimento Curricular em Educação Artística | 1 | 2 | 30,0 |
| Mestrado de Educação Artística | Oficina Lúdica no Museu | 1 | 1 | 30 |
| Mestrado de Educação Artística | Oficina da Cor | 1 | 2 | 30 |
| PG Design Produtos Interativos para a Educação | Design de Interação | 1 | 1 | 45 |
| PG Design Produtos Interativos para a Educação | Design de Produto | 1 | 1 | 45 |
| PG Design Produtos Interativos para a Educação | Gestão de Design | 1 | 1 | 30 |
| PG Design Produtos Interativos para a Educação | Laboratório de Linguagens Digitais | 1 | 1 | 30 |
| PG Design Produtos Interativos para a Educação | Projeto de Produtos Interativos para Educação | 1 | 2 | 120 |
| PG Design Produtos Interativos para a Educação | Seminário de Projetos | 1 | 2 | 30 |