

Turismo e Gestão do Património Cultural

Licenciatura, 1º Ciclo

Plano: Despacho n.º 7822/2020 - 07/08/2020

Ficha da Unidade Curricular: Indústrias Culturais e Criativas

ECTS: 4; Horas - Totais: 108.0, Contacto e Tipologia, TP:14.0; PL:42.0; OT:14.0;

Ano | Semestre: 3 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 820735

Área Científica: Património

Docente Responsável

João Pedro Tomaz Simões

Professor Adjunto Convidado

Objetivos de Aprendizagem

No final da unidade curricular os estudantes deverão:

- 1) entender a dinâmica associada às indústrias culturais e criativas;
- 2) elaborar pacotes turísticos que contribuam para a notoriedade do território.

Conteúdos Programáticos

Introdução ao conceito de indústrias; indústrias culturais e criativas; análise das suas diferenças e interseções; impacto internacional da cultura e criatividade no turismo; exemplos de indústrias criativas; territórios inteligentes e turismo; estudo de casos nacionais e internacionais; relevância das indústrias criativas no desenvolvimento económico e cultural.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Introdução ao conceito de indústria(s)
 - 1.1. Definição de indústria
 - 1.2. Papel das indústrias na economia global
2. Indústrias culturais
 - 2.1. Definição e características
 - 2.2. Exemplos de indústrias culturais (música, cinema, literatura)

2.3. Contribuição das indústrias culturais para o turismo

3. Indústrias criativas

3.1. Definição e características

3.2. Setores das indústrias criativas (design, publicidade, novos media)

3.3. Relação com a inovação e tecnologia

4. Reflexão crítica: indústrias culturais e criativas são passíveis de diferenciação? 4.1. Diferenças teóricas e práticas

4.2. Zonas de interseção entre indústrias culturais e criativas

5. Visão internacional: cultura, criatividade e turismo

5.1. Análise global das indústrias criativas

5.2. Exemplos de destinos turísticos criativos

5.3. Impacto económico do turismo cultural e criativo

6. Exemplos de indústrias criativas a nível internacional

6.1. Casos de estudo: festivais de música e eventos culturais

6.2. Cidades Criativas da UNESCO

6.3. Integração da criatividade em destinos turísticos globais

7. Relevância das indústrias criativas nas escalas nacional, regional e local

7.1. Desenvolvimento económico regional e nacional

7.2. Regeneração urbana e promoção da coesão social

7.3. Criação de polos criativos e revitalização de comunidades

8. Componentes culturais e criativos no desenvolvimento do turismo

8.1. Integração de arte, música e cultura no turismo

8.2. Importância da autenticidade na experiência turística

8.3. Estratégias para a promoção cultural no turismo

9. Casos de estudo e demonstração de desenvolvimento turístico através de indústrias criativas

9.1. Regiões turísticas revitalizadas por indústrias criativas

9.2. Turismo baseado em eventos culturais

9.3. Aplicação de novos media no turismo criativo

10. Territórios inteligentes e as indústrias criativas

10.1. Conceito de territórios inteligentes

10.2. Integração de tecnologia e criatividade no turismo

10.3. Exemplos de territórios inteligentes no turismo criativo

11. Casos de estudo nacional e internacional sobre territórios inteligentes

11.1. Exemplos de territórios inteligentes em Portugal

11.2. Exemplos internacionais de sucesso

11.3. Impacto da tecnologia no desenvolvimento turístico

Atividades turísticas e a visão criativa na programação cultural integrada 12.1. Programação

cultural e eventos criativos 12.2. Integração de festivais no planeamento turístico

12.3. Impacto dos eventos culturais na atratividade turística

13. Música e enoturismo: festivais e eventos culturais ligados às indústrias criativas 13.1.

Enoturismo criativo: integração de vinícolas e música

13.2. Festivais de música em regiões vinícolas

13.3. Atração turística através da combinação de cultura e enologia

14. Viagens motivadas pela indústria cultural e criativa

14.1. Turismo cultural motivado pela música e artes

14.2. Viagens ligadas a festivais e eventos criativos

14.3. Tendências emergentes no turismo criativo

15. Tendências de mercado das indústrias culturais e criativas

15.1. Digitalização e o futuro das indústrias criativas

15.2. Sustentabilidade e práticas inovadoras

15.3. Novas formas de consumo cultural no turismo

16. Reflexão crítica sobre as tendências atuais e futuras (ensaios, casos de estudo)

16.1. Reflexão sobre as tendências emergentes nas indústrias criativas

16.2. Casos de estudo atuais que mostram o impacto das novas tendências

16.3. Discussão sobre o futuro do turismo criativo e cultural

Metodologias de avaliação

A avaliação será realizada de forma contínua e baseada em três componentes principais. A participação ativa (PA), com um peso de 20%, será avaliada através das intervenções nas aulas e seminários, e pela capacidade de ligação entre a teoria e a prática. Os trabalhos desenvolvidos ao longo das aulas (FT), com um peso de 30%, avaliarão a capacidade de pesquisa e desenvolvimento de tarefas atribuídas durante o curso. A investigação de campo (IC) e o portefólio (PF), com um peso de 50%, envolverão a realização de um projeto prático, que deverá ser compilado e apresentado no formato de portefólio, evidenciando a aplicação dos conhecimentos adquiridos.

Os alunos com estatuto especial (trabalhador-estudante, atleta de alta competição, entre outros) podem optar por ser avaliados através de uma prova escrita (frequência).

A fórmula para a classificação final (CF) será a seguinte: $CF = (PA \times 20\%) + (FT \times 30\%) + (IC + PF \times 50\%)$.

Software utilizado em aula

Estágio

Não se aplica.

Bibliografia recomendada

- AA., V. (2022). *Avaliação do impacto da covid-19 nas indústrias culturais e criativas..* UNESCO Publishing, . UNESCO
- Florida, R. (2002). *The rise of the creative class: and how it's transforming work, leisure, community and everyday life..* Basic Books. New York
- Innerhofer, E. e Pechlaner, H. e Borin, E. (2017). *Entrepreneurship in Culture and Creative Industries: Perspectives from Companies and Regions..* Springer. Oxford
- Lelo, K. (2019). *From the Subsidized Muse to Creative Industries: Convergences and Compromises..* Roma TrE-Press. Roma

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

A coerência demonstra-se pela articulação de conteúdos e estudos de caso concretos que permitem aos estudantes desta unidade curricular relacionar a teoria com a prática. O decorrer das aulas permitirá que os estudantes adquiram gradualmente conteúdos sobre as indústrias culturais e criativas. Assim como, as tendências internacionais e nacionais são estudadas dentro do sistema criativo e turístico. A criatividade será observada como ferramenta para a inovação necessária ao mercado do turismo. Promover-se-á a iniciativa pessoal e em grupo.

Metodologias de ensino

Aulas teóricas de exposição; aulas práticas de projeto de simulação e visitas técnicas.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Os conteúdos são lecionados na perspetiva da aquisição gradual de conteúdos sobre as indústrias culturais e criativas e sua relação com o turismo. No desenvolvimento da unidade curricular estão presentes a teoria e a prática, em casos de estudo escolhidos para o efeito. A aquisição de conhecimentos e a observação sobre as tendências do sistema criativo e sua aplicação no turismo fazem parte deste contexto metodológico

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não se aplica.

Programas Opcionais recomendados

Não se aplica.

Observações

--

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

- 9 - Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação;
 - 10 - Reduzir as desigualdades no interior dos países e entre países;
 - 11 - Tornar as cidades e comunidades inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis;
 - 12 - Garantir padrões de consumo e de produção sustentáveis;
 - 16 - Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas a todos os níveis;
-

Docente responsável
