

**Turismo e Gestão do Património Cultural**

Licenciatura, 1º Ciclo

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

**Ficha da Unidade Curricular: Sistemas Multimédia em Património Cultural**

ECTS: 5; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, TP:28.0; PL:28.0; OT:14.0;

Ano | Semestre: 3 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 820739

Área Científica: Património

**Docente Responsável**

Célio Gonçalo Cardoso Marques

Professor Adjunto

**Objetivos de Aprendizagem**

Pretende-se que os alunos: a) conheçam as tecnologias digitais no domínio do turismo e património cultural (PC); b) saibam planear e avaliar websites e ferramentas de social media ; c) criem conteúdos multimédia para promover o PC; d) e saibam planear e avaliar atividades de gamification no PC.

**Objetivos de Aprendizagem (detalhado)**

Pretende-se que os alunos: a) conheçam as tecnologias digitais mais recentes no domínio do turismo e património cultural; b) saibam planear, desenvolver e avaliar a presença de uma organização na Internet através de websites e ferramentas de social media ; c) consigam criar e utilizar conteúdos multimédia para promover o património cultural; d) e saibam planear, desenvolver e avaliar atividades de gamification no domínio do património cultural.

**Conteúdos Programáticos**

1. Tecnologias digitais no turismo e património cultural: estado da arte;
2. Presença na Internet;
3. Produção de conteúdos multimédia;

4. Promover o património cultural com recurso à gamificação.

### **Conteúdos Programáticos (detalhado)**

1. Tecnologias digitais no turismo e património cultural: estado da arte

- a) Políticas europeias e nacionais de incentivo ao uso das TIC no turismo e no património cultural;
- b) Sistemas de informação, ferramentas e apps;
- c) eTourism.

2. Presença na Internet

- a) Planeamento, desenvolvimento e avaliação de websites;
- b) Os social media e o Património cultural;
- c) Search Engine Marketing (SEM) e Search Engine Optimization (SEO);
- d) Web Analytics;
- e) Competitive Intelligence;
- f) Ferramentas de Web 2.0 para o turismo e património cultural.

3. Produção de conteúdos multimédia

- a) Áudio-guias e QR Codes;
- b) Roteiros turísticos digitais;
- c) Tecnologias imersivas para promover o património cultural.

4. Promover o património cultural com recurso à gamificação

- a) Frameworks;
- b) Ferramentas;
- c) Criação de projetos.

### **Metodologias de avaliação**

Os conhecimentos adquiridos serão avaliados através de um teste escrito com consulta (50%), exercícios solicitados nas aulas (20%) e trabalho de investigação em grupo (30%). A avaliação em exame será efetuada através de um teste escrito com consulta (100%).

### **Software utilizado em aula**

Vários softwares na área da multimédia.

### **Estágio**

Não aplicável.

### **Bibliografia recomendada**

- Grana, C. e Cucchiara, R. (2012). *Multimedia for Cultural Heritage*. Springer. London

- Ioannides, M. e Magnenat-Thalmann, N. e Papagiannakis, G. (2017). *Mixed Reality and Gamification for Cultural Heritage*. Springer. Cham
- Ioannides, M. e Martins, J. e Lime, V. (2018). *Advances in Digital Cultural Heritage*. Springer. Cham
- Minazzi, R. (2015). *Social Media Marketing in Tourism and Hospitality*. Springer. Cham

### **Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos**

A unidade curricular visa a aquisição de conhecimentos e competências para a utilização, planeamento, criação e avaliação de tecnologias e conteúdos multimédia no património cultural. O programa cobre os diferentes objetivos e competências específicas que se pretendem proporcionar na unidade curricular, de acordo com a correspondência seguinte: conteúdos programáticos versus objetivos de aprendizagem: 1 vs a, 2 vs b, 3 vs c, 4 vs d.

### **Metodologias de ensino**

As metodologias de ensino e aprendizagem utilizadas envolvem exposições teóricas, resolução de exercícios práticos, demonstrações, debates e orientação tutorial.

### **Coerência das metodologias de ensino com os objetivos**

Os objetivos da unidade curricular encontram-se centrados no desenvolvimento das competências necessárias para a utilização, planeamento, criação e avaliação de tecnologias e conteúdos multimédia para promover o património cultural. Pretende-se ainda que o aluno adquira competências transversais de reflexão crítica. Tendo em consideração estes objetivos, considera-se adequado que a metodologia de ensino combine sessões expositivas da matéria, resolução de exercícios aplicados à investigação, demonstrações, sessões de debate e orientação tutorial.

Neste seguimento considera-se que a própria metodologia de avaliação contribui igualmente para o desenvolvimento e aprofundamento de competências individuais fundamentais para o ciclo de estudos.

### **Língua de ensino**

Português

### **Pré-requisitos**

Não aplicável.

### **Programas Opcionais recomendados**

Não aplicável.

## **Observações**

Não aplicável.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

- 8 - Promover o crescimento económico inclusivo e sustentável, o emprego pleno e produtivo e o trabalho digno para todos;
  - 9 - Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação;
  - 11 - Tornar as cidades e comunidades inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis;
- 

**Docente responsável**

---