

Unidade Curricular	Opção 6 - Design de produtos e experiências turísticas	Área Científica	-
	Pós-Graduação em Design Circular e Sustentável da Água: Saúde e Bem-Estar	Escola	Escola Superior de Hotelaria e Bem-Estar
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	1
Tipo	Semestral	Semestre	2
		Nível	
		Créditos ECTS	6.0
		Código	5067-778-1201-03-23
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - - TP 48 PL - TC - S - E - OT - O -

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Alcina Maria Almeida Rodrigues Nunes

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Compreender o conceito de produto turístico, suas componentes, processo de produção e principais tipos de produtos turísticos
2. Reconhecer as principais tendências em termos de desenvolvimento do produto turístico
3. Relacionar recursos endógenos, experiências e produtos turísticos
4. Aplicar metodologias do turismo criativo aplicadas ao design de experiências turísticas
5. Identificar as estratégias de ação a desenvolver no sentido de criar experiências inovadoras e criativas

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Não se aplica

Conteúdo da unidade curricular

Conceito, natureza e características de produto turístico. Princípios e procedimentos no desenvolvimento de produtos turísticos. Tendências e inovação no desenvolvimento de produtos turísticos: o turismo de experiências. Turismo e criatividade. Design e criação de experiências turísticas.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Conceito, natureza e características de produto turístico
2. Princípios e procedimentos no desenvolvimento de produtos turísticos
 - O caso particular do turismo de saúde e bem-estar
3. Tendências e inovação no desenvolvimento de produtos turísticos
 - O turismo de experiências
4. Turismo e criatividade
 - Identificação e apresentação de conceitos
5. Design e criação de experiências turísticas
 - Metodologias, conceitos e exemplos

Bibliografia recomendada

1. Joseph Pine II, B., & Gilmore, J. H. (2011). The Experience Economy (updated ed.). Harvard Business Review Press.
2. Long, P., & Morpeth, N. D. (2018). Tourism and the Creative Industries: Theories and Practice (1st ed.). Routledge.
3. OECD (2014). OECD Studies on Tourism and the Creative Economy. OECD Publishing.
4. Prieto, M. (2020). Design Thinking for Tourism Product Development: Application of Design Thinking Techniques to Achieve Sustainable and Memorable Tourism Experiences. Sciencia Scripts.
5. Ratten, V., Braga, V., Alvarez-Garcia, J., & del Rio-Rama, M. C. (eds.). (2019). Tourism Innovation: Technology, Sustainability and Creativity (1st ed.). Routledge.

Métodos de ensino e de aprendizagem

Aulas teórico-práticas de apresentação e exploração de conceitos e aplicação de conteúdos a situações reais, recorrendo a meios audiovisuais, complementados com métodos interativos que estimulem a participação dos estudantes na análise de casos e apresentação e discussão de ideias. Pretende-se, de forma prática, consolidar a aquisição de conhecimentos teóricos e as competências previstas.

Alternativas de avaliação

1. Alternativa 1 - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
 - Trabalhos Práticos - 100%
2. Alternativa 2 - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
 - Exame Final Escrito - 100%

Língua em que é ministrada

Português

Validação Eletrónica

Alcina Maria Almeida Rodrigues Nunes	Maria José Gonçalves Alves
16-01-2024	22-01-2024