

IDENTIFICAÇÃO / IDENTIFICATION:

Ano Letivo Academic Year	2025-26	Ano Curricular Curricular Year	3	Período Term	S1	ECTS: 3
Obrigatória Compulsory	S	Área Científica Scientific Area	Artes			
Unidade Curricular Curricular Unit	[9005801] Indústrias Criativas e Empreendedorismo [9005801] Creative Industries and Entrepreneurship					
Curso Course	[134] Licenciatura em Mediação Artística e Cultural [134] B. A. degree course in Artistic and Cultural Mediation					
Docente responsável Teacher Responsible	[50012] Helena Grácio					

CARGA LETIVA / LECTURING LOAD:

(T) Teóricas:	0027:00	(TC) Trabalho de Campo:	0000:00
(TP) Teórico-Práticas:	0000:00	(OT) Orientação Tutorial:	0000:00
(P) Práticas:	0000:00	(E) Estágio:	0000:00
(PL) Práticas Laboratoriais:	0000:00	(O) Outras:	0000:00
(S) Seminário:	0000:00		
Horas Dedicadas:			0048:00
Total Horas de Trabalho (Horas de Contacto + Horas Dedicadas:)			0075:00

DOCENTES E RESPETIVAS CARGAS LETIVAS NA UNIDADE CURRICULAR / ACADEMIC STAFF AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT:

[50012] Ana Helena Luz Gonçalves Grácio Soares Franco | Horas Previstas: 24.5h

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (CONHECIMENTOS, APTIDÕES E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER PELOS ESTUDANTES):

- Compreender a evolução do mercado de trabalho até à atualidade;
- Perceber as oportunidades de trabalho e de negócio, associadas às áreas do design, artes visuais e multimédia
- Definir as tarefas e conhecimentos necessários à implantação de um negócio
- Adquirir conhecimentos que possibilitem a implantação de uma atividade economicamente rentável no âmbito das indústrias criativas.
- Elaboração de um plano de negócios coerente.

LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

- Awareness of the evolution of the labor market to the present day;
- Awareness of job opportunities and business associated with the design activity.
- Domain knowledge society to deploy a cost-effective activity within the creative industries.
- Research tasks and knowledge needed to establish a business.
- Elaboration of a coherent business plan.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

A área de atividade de Design no contexto das indústrias criativas.

O empreendedorismo e a ideia associada ao negócio.

Os clientes, os concorrentes e o meio envolvente.

O plano de Marketing e o plano financeiro.

Cadeia de valor e indústrias criativas.

Concentração mediática e de produção e distribuição cultural.

Trabalho cultural e profissões.

SYLLABUS:

The activity area of Design in the context of the creative industries.

The idea associated with entrepreneurship and business.

Customers, competitors and the environment.

The marketing plan and financial plan.

Value chain and the creative industries. Concentration and media production and distribution cultural. Cultural work and professions.

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR:

A perspetiva de abordagem dos conteúdos da Unidade Curricular de Indústrias Criativas e Empreendedorismo tem por finalidade sensibilizar os estudantes para a integração dos diferentes conhecimentos, da área do Design adquiridos ao longo do curso, numa situação de otimização de meios disponíveis.

Assim, esta UC tem como objetivo desenvolver nos estudantes a capacidade de estruturar e operacionalizar pequenos projetos de Indústrias Criativas e Empreendedorismo em diferentes contextos e com recursos distintos, bem como assegurar ao futuro profissional a aquisição de uma formação básica o universo do Design.

DEMONSTRATION OF THE SYLLABUS COHERENCE WITH THE CURRICULAR UNIT'S OBJECTIVES:

The prospect of addressing the content of the course Creative Industries and Entrepreneurship aims to sensitize students to the integration of different knowledge area Design acquired throughout the course, in a situation of optimizing available resources.

Thus, this UC aims to develop in students the ability to structure and operate small projects for Creative Industries and Entrepreneurship in different contexts and with different features, as well as ensure future professional acquiring a basic knowledge in universe of Design.

METODOLOGIAS DE ENSINO (AVALIAÇÃO INCLUÍDA):

Privilegia-se a aquisição de conhecimentos e competências necessárias para a implementação de um negócio, de acordo com as necessidades dos futuros profissionais.

A UC está dividida em duas partes, a primeira com características mais viradas para o conhecimento do domínio profissional dos estudantes das áreas ligadas ao Design, assim como da sociedade envolvente, presencial e virtual, com as suas limitações e com todo o seu potencial. A segunda parte está virada para a construção e implementação do negócio.

A avaliação contará com um regime de avaliação contínua ou avaliação por exame

Avaliação contínua:

Trabalho de investigação sobre um levantamento de ofertas e carências dentro da área de intervenção (33%);

Apresentação da ideia de negócio (34%);

Elaboração do Plano de Negócios (33%).

Avaliação por exame:

Prova contemplando uma componente teórica (50%) e uma componente prática (50%)

Da componente teórica fazem parte todos os conteúdos do programa.

TEACHING METHODOLOGIES (INCLUDING EVALUATION):

The focus is the acquisition of knowledge and skills necessary for the implementation of a business , according to the needs of future professionals .

The UC is divided into two parts, the first with features aimed more at the professional domain knowledge of students in the areas related to the design, as well as the surrounding society, and virtual, with its limitations and its potential. The second part is focused on the construction and implementation of the business.

Continuous assessment focusing on:

Research on a survey of offers and needs within the intervention area (33%);

Presentation of the business idea (34%);

Preparation of Business Plan (33%).

Assessment by examination:

Proof contemplating a theoretical component (50%) and a practical component (50%)

The theoretical component includes all the contents of the program.

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA UNIDADE CURRICULAR:

Cada unidade do programa é abordada de modo a permitir aos alunos receberem a informação fundamental e aplicarem os conhecimentos adquiridos em atividades práticas, fundamentando a intervenção com pesquisa em outras fontes essenciais.

A sensibilização para a pesquisa permite a adaptação a situações de vida real para elaboração de um plano de negócios.

A forma como a UC está organizada visa, por um lado, o domínio dos conhecimentos considerados indispensáveis e por outro, promover e consolidar a aquisição de competências práticas que habilitem o futuro profissional a planear e implementar projetos de empreendedorismo de design e outros dentro das indústrias criativas.

DEMONSTRATION OF THE COHERENCE BETWEEN THE TEACHING METHODOLOGIES AND THE LEARNING OUTCOMES:

Each unit of the program is discussed in order to allow students to receive the key information and apply their knowledge in practical activities, reasons for intervention research in other essential supplies.

Awareness of research allows adaptation to real-life situations to prepare a business plan.

The way the UC is organized aims on the one hand, the domain of knowledge considered essential and others, to promote and consolidate the acquisition of practical skills that enable future professionals to plan and implement projects and other entrepreneurship of Design within Creative Industries.

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL / MAIN BIBLIOGRAPHY:

Caves, R. (2000). *Creative Industries: Contracts Between Art and Commerce*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.

Hill, L., O'Sullivan, C. & O'Sullivan, T. (2003). *Creative Arts Marketing*. London: Butterworth Heinemann.

Osterwalder, A. e Pigneur, Y. (2011) Criar Modelos de Negócio. Alfragide: Dom Quixote.

Osterwalder, A.; Bernarda, G. et. al (2015) Criar Propostas de Valor: Como criar produtos e serviços que os clientes querem. Alfragide: Dom Quixote