

# Plataforma e Indústrias Criativas

• 4 ECTS

• 3.º Ano, 2.º Semestre

## | Área Científica

Ciências Empresariais (CEMP)

## | Objetivos de Aprendizagem

1. Tratar informação específica das plataformas e indústrias culturais, com instrumentos que permitam (des)codificar e os paradigmas assentes nos princípios teóricos e práticos explorados e experienciados nesta área em crescimento.
2. Demonstrar espírito de pesquisa e análise em torno das tendências oferecidas nos diferentes mercados, nacional e internacional, de forma a que se constitua uma visão aglutinadora sobre as variáveis e elementos aí presentes, no sentido de reter o conhecimento necessário para a criação e apresentação de novos cenários.
3. Dominar um leque de instrumentos que permita a compreensão e antecipação de soluções de modo a dispor de argumentos e soluções compatíveis com os desafios que imperam na sociedade de consumo de capital cultural, económico e social.
4. Desenvolver um espírito antecipatório face à criação de novos cenários de empregabilidade, criação e transgressão de fronteiras ao nível dos cenários e segmentos das plataformas e indústrias criativas.

## | Conteúdos Programáticos

1. Introdução às noções de mercado local e global no domínio dos sectores culturais e criativos
2. Definição de cluster, incubadoras e plataformas.
3. Papel dos agentes e sua denominação:
  - Curador;
  - Comissário;
  - Galerista;
  - Outros atores e seu enquadramento.
4. Reconhecimento de polos de competitividade nacionais e internacionais

5. Desenho de quadros estratégicos de implementação e difusão de ideias, plataformas e produtos criativos

## **| Metodologia de Ensino**

Aulas expositivas com implementação de:

- Trabalhos em grupo e individual
- Discussões de trabalhos