



Escola Superior de Gestão de Tomar

Ano letivo: 2025/2026

Mestrado em Turismo de Experiências

Mestrado, 2º Ciclo

Plano: A3ES NCE/24/2400231 | R/A-Cr 29/2025

Ficha da Unidade Curricular: Design e Curadoria de Experiências

ECTS: 7; Horas - Totais: 189.0, Contacto e Tipologia, TP:56.0;

Ano | Semestre: 1 | A

Tipo: Obrigatória; Interação: b-learning; Código: 30882

Área Científica: Serviços pessoais

Docente Responsável

João Pedro Tomaz Simões

Professor Adjunto

Objetivos de Aprendizagem

Desenvolver competências de design e curadoria de experiências turísticas ancoradas no território, através de estudos de caso in situ, narrativa e mediação, prototipagem e avaliação, integrando sustentabilidade, acessibilidade, ética e pensamento crítico.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

A unidade forma para conceber, curar e avaliar experiências turísticas que articulam espaço, narrativa e interação visitante-destino. Combina estudos de caso in situ, co-criação com comunidades e prototipagem com utilizadores, incorporando princípios de sustentabilidade, acessibilidade e ética. Os estudantes aprendem a mapear recursos e stakeholders, desenhar percursos e mensagens, definir regras de uso responsável e medir qualidade com instrumentos leves de recolha e leitura de dados (guiões de observação, feedback, indicadores simples). Pretende-se uma prática reflexiva e informada, capaz de gerar propostas diferenciadoras, viáveis e com benefícios claros para os territórios e os públicos.

Conteúdos Programáticos

Fundamentos do design de experiências; Curadoria e personalização; Narrativa, imersão e sensorialidade; Sustentabilidade, ética e acessibilidade; Avaliação e melhoria com instrumentos

leves; Estudos de caso in situ, prototipagem e iteração.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Fundamentos do Design de Experiências
 - 1.1 Conceitos-chave no turismo contemporâneo; coerência território-produto
 - 1.2 Comportamento experiencial e momentos de serviço
2. Curadoria e Personalização
 - 2.1 Segmentação por motivações; co-criação com comunidades
 - 2.2 Desenho de serviços e mapas de jornada
3. Narrativa, Imersão e Sensorialidade
 - 3.1 Storytelling aplicado; evidências e mensagens por paragem
 - 3.2 Dispositivos sensoriais, tempos e ritmos de visita
4. Sustentabilidade, Ética e Acessibilidade
 - 4.1 Capacidade de carga; regras de uso responsável; consentimento e imagem
 - 4.2 Inclusão comunicacional e física; benefícios locais e autenticidade
5. Avaliação e Melhoria
 - 5.1 Guiões de observação, inquéritos curtos e entrevistas breves
 - 5.2 Indicadores simples de qualidade e leitura de dados para decisão
6. Estudos de Caso in situ e Prototipagem
 - 6.1 Trabalho de campo aos sábados (8 h); teste com utilizadores
 - 6.2 Iteração do protótipo e devolução às comunidades

Metodologias de avaliação

A avaliação combina uma componente contínua e uma avaliação final, refletindo a abordagem integrada da unidade curricular. A avaliação contínua inclui a participação nas aulas, contributos em debates e a entrega de trabalhos de pesquisa ou ensaios críticos. A avaliação final poderá assumir a forma de um projeto prático aplicado ou de um trabalho de investigação. Os critérios de avaliação centram-se no domínio conceptual, na capacidade de análise crítica, na aplicação prática dos conhecimentos e no desenvolvimento de soluções inovadoras no âmbito do design e curadoria de experiências turísticas.

Software utilizado em aula

SPSS; AMOS; JAMOVI, JASP; Mendeley; Microsoft Power BI

Estágio

N/A

Bibliografia recomendada

- Jelin, Y., e Mansfeld, Y. (2019). *Creating and Managing Experiences in Cultural Tourism*. WORLD SCIENTIFIC. University of Haifa, Israel
- Pine, B. e Gilmore, J. (2019). *The Experience Economy: Competing for Customer Time*,

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Os conteúdos 1–3 sustentam a conceção e curadoria (objetivos de mapear recursos, definir narrativas e desenhar percursos). O conteúdo 4 operacionaliza sustentabilidade, ética e acessibilidade. O conteúdo 5 fornece instrumentos de avaliação e melhoria. O conteúdo 6 integra tudo em estudos de caso in situ e prototipagem, garantindo alinhamento entre formação teórica, prática aplicada e benefícios para territórios e públicos.

Metodologias de ensino

Aulas-atelier; estudos de caso in situ; seminários com profissionais; prototipagem e testes com utilizadores; tutoria para preparação e devolução. Ensino centrado na aplicação e na decisão informada.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Avaliação contínua.

A1 Dossiê de Caso de Campo (equipa) – 40%: guião de observação, mapa de stakeholders, registos autorizados, diagnóstico e oportunidades.

A2 Protótipo de Experiência e Teste (equipa) – 35%: percurso, narrativa, acessibilidade, segurança, orçamento, indicadores e iteração com base no feedback.

A3 Reflexão Individual – 15%: portefólio breve com decisões de design fundamentadas nas evidências recolhidas.

A4 Participação (atelier/terreno) – 10%: preparação, conduta ética, colaboração e debriefing.

Nota mínima no A2: 9,5/20. Alternativa, em caso de impedimento justificado: trabalho individual com estudo de caso documental e plano de protótipo, avaliado por júri.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

N/A

Programas Opcionais recomendados

SPSS; AMOS; SMART-PLS; JAMOVI, JASP; Mendeley; EndNote; Microsoft Power BI

Observações

N/A

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos;

Docente responsável

**João Tomaz
Simões**

Assinado de forma digital
por João Tomaz Simões
Dados: 2025.10.15
15:56:38 +01'00'

