

<b>Ano Académico:</b> 2024/2025	<b>PÓS GRADUAÇÃO EM CRIAÇÃO E GESTÃO DE STRATUPS EM TURISMO</b>		
<b>Identificação da unidade curricular (UC)</b>			
<b>Nome:</b>	<b>Inovação e Validação de Modelos de Negócios em Turismo e Hospitalidade / Innovation and Business Model Validation in Tourism and Hospitality</b>		
<b>Código (se aplicável):</b>		<b>ECTS:</b>	<b>5</b>
<b>Departamento (se aplicável):</b>	<b>Ciências Empresariais</b>		
<b>Área Científica da UC</b>	<b>345</b>	<b>Ano Curricular</b>	<b>Não aplicável</b>
<b>Total de Horas de Trabalho:</b>	<b>140</b>	<b>Total de Horas de Contacto:</b>	<b>24</b>
<b>Identificação do docente</b>			
<b>Nome:</b>	<b>Maria de Lurdes Calisto</b>		
<b>Correio Eletrónico:</b>	<a href="mailto:lurdes.calisto@eshte.pt">lurdes.calisto@eshte.pt</a>	<b>Horário de atendimento:</b>	<b>A acordar com os participantes</b>
<b>Dados da UC</b>	<b>Português</b>	<b>Inglês</b>	
<b>Objetivos de Aprendizagem</b>	<p>No final desta UC os estudantes deverão ser capazes de:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplicar abordagens de inovação para gerar ideias de negócio.</li> <li>2. Construir e ajustar modelos de negócio inovadores.</li> <li>3. Aplicar ferramentas de validação de modelos de negócios para testar ideias de negócios inovadoras.</li> </ol>	<p>By the end of this course, students should be able to:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apply innovation approaches to generate business ideas.</li> <li>2. Build and adjust innovative business models.</li> <li>3. Apply business model validation tools to test innovative business ideas.</li> <li>4. Integrate principles of sustainability, digital innovation, and inclusion.</li> </ol>	

	<p>4. Integrar princípios de sustentabilidade, inovação digital e inclusão.</p>	
<p><b>Conteúdos programáticos</b></p>	<p>1 – Identificar oportunidades de negócio e conhecer o perfil do consumidor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Oportunidades em turismo e hospitalidade</li> <li>b) Perfis de consumidores e mudanças comportamentais</li> <li>c) Construção de personas e jornada do cliente</li> </ul> <p>2 – Inovação e geração de Ideias</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Conceitos de inovação</li> <li>b) Técnicas de criatividade e ideação</li> <li>c) Seleção e priorização de ideias</li> </ul> <p>3 – Desenvolver o modelo do negócio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Business Model Canvas: estrutura e elementos-chave</li> <li>b) Proposta de Valor: criação e alinhamento ao cliente</li> <li>c) O Canvas da proposta de valor</li> </ul> <p>4 – Validação no mercado</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Hipóteses e testes (Lean Startup)</li> <li>b) MVP (Produto Mínimo Viável): tipos e formatos</li> <li>c) Ferramentas de validação</li> </ul> <p>5 – Sustentabilidade, tecnologia e Inclusão</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Inovação digital no turismo</li> </ul>	<p>1 – Identify business opportunities and understand the consumer profile</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Opportunities in tourism and hospitality</li> <li>b) Consumer profiles and behavioral changes</li> <li>c) Building <i>Personas</i> and the Customer Journey</li> </ul> <p>2 – Innovation and idea generation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Concepts of innovation</li> <li>b) Creativity and ideation techniques</li> <li>c) Selection and prioritization of ideas</li> </ul> <p>3 – Develop the business model</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Business model canvas: structure and key elements</li> <li>b) Value proposition: creation and alignment with the customer</li> <li>c) The value proposition canvas</li> </ul> <p>4 – Market validation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Hypotheses and tests (Lean Startup)</li> <li>b) MVP (Minimum Viable Product): types and formats</li> <li>c) Validation tools</li> </ul> <p>5 – Sustainability, technology and Inclusion</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Digital innovation in tourism</li> </ul>

	b) Modelos sustentáveis e turismo responsável (ESG)	b) Sustainable models and responsible tourism (ESG)
<p><b>Demonstração da coerência: conteúdos/objetivos de aprendizagem</b></p>	<p>O primeiro objetivo, que procura aplicar abordagens de inovação para gerar ideias de negócio, é atendido nos pontos 1 e 2, onde os participantes exploram o conceito de oportunidade de negócio, aprendem conceitos de inovação, aplicam técnicas de criatividade e selecionam ideias com base em necessidades reais de clientes.</p> <p>O segundo objetivo, focado em construir e ajustar modelos de negócio inovadores, é contemplado no ponto 3, por meio da aplicação do Business Model Canvas e do Canvas da Proposta de Valor, que permitem estruturar e adaptar o modelo com foco no cliente e na viabilidade económica.</p> <p>O terceiro objetivo, que envolve validar ideias com base em fatores como custos, receitas, investimento e concorrência, é desenvolvido no ponto 4, com a criação de MVPs e uso de ferramentas práticas de teste e validação com o mercado.</p> <p>Por fim, o quarto objetivo, sobre integrar sustentabilidade, inovação digital e inclusão, é tratado no ponto 5, que apresenta tecnologias aplicadas ao turismo e modelos sustentáveis com foco em impacto social e ambiental.</p>	<p>The first objective, which seeks to apply innovation approaches to generate business ideas, is met in points 1 and 2, where participants explore the concept of business opportunity, learn innovation concepts, apply creativity techniques, and select ideas based on real customer needs.</p> <p>The second objective, focused on building and adjusting innovative business models, is covered in point 3, through the application of the Business Model Canvas and the Value Proposition Canvas, which allow the model to be structured and adapted with a focus on the customer and economic viability.</p> <p>The third objective, which involves validating ideas based on factors such as costs, revenues, investment, and competition, is developed in point 4, with the creation of MVPs and the use of practical testing and validation tools with the market.</p> <p>Finally, the fourth objective, on integrating sustainability, digital innovation, and inclusion, is addressed in point 5, which presents technologies applied to tourism and sustainable models with a focus on social and environmental impact.</p>
<p><b>Metodologia de ensino</b></p>	<p>Será utilizada uma metodologia de ensino participativa, com base nos métodos expositivo e ativo.</p> <p>As aulas serão desenvolvidas utilizando uma abordagem centrada no estudante e far-se-á uso de ferramentas, softwares e recursos didáticos disponíveis para o</p>	<p>A participatory teaching methodology will be used, based on expository and active methods.</p> <p>Classes will be developed using a student-centered approach and will make use of tools, software, and</p>

	<p>contexto online, como facilitadores do processo de ensino-aprendizagem.</p>	<p>didactic resources available online, as facilitators of the teaching-learning process.</p>
<p><b>CrITÉRIOS de avaliação</b></p>	<p>Componente individual: Análise, discussão e apresentação de um estudo de caso (50%).</p> <p>Componente específica do projeto transversal (50%).</p> <p>Os estudantes que obtiverem uma classificação inferior a 10 valores poderão concluir a UC através da realização de um exame final.</p>	<p>Individual component: Analysis, discussion, and presentation of a case study (50%).</p> <p>Specific component of the transversal project (50%).</p> <p>Students who obtain a classification lower than 10 points may complete the course by taking a final exam.</p>
<p><b>Demonstração da coerência: metodologias/objetivos de aprendizagem</b></p>	<p>Os conteúdos desta UC e a metodologia de ensino-aprendizagem estão diretamente alinhado com os objetivos de aprendizagem, fornecendo aos estudantes os conhecimentos e capacidades necessários para inovar e validar modelos de negócios do turismo e hotelaria.</p> <p>O <i>design thinking</i> aplicado ao turismo e hotelaria visa capacitar os estudantes para a criação de soluções centradas no utilizador, enquanto a validação de modelos de negócios ajudá-los-á a testar as suas ideias e a ajustar os seus modelos de negócios às necessidades do mercado.</p> <p>Os modelos de negócios inovadores em turismo e hotelaria fornecem aos estudantes exemplos práticos de como a inovação pode ser aplicada no setor, e os casos de estudo e a análise crítica permitir-lhes-ão avaliar e discutir as estratégias utilizadas pelas empresas de sucesso do setor.</p>	<p>The contents of this course and the teaching-learning methodology are directly aligned with the learning objectives, providing students with the necessary knowledge and skills to innovate and validate tourism and hospitality business models.</p> <p>Design thinking applied to tourism and hospitality aims to empower students to create user-centered solutions, while business model validation will help them test their ideas and adjust their business models to market needs.</p> <p>The innovative business models in tourism and hospitality provide students with practical examples of how innovation can be applied in the industry, and the case studies and critical analysis will allow them to evaluate and discuss the strategies used by successful companies in the industry.</p>
<p><b>Bibliografia de consulta/existência obrigatória</b></p>	<p>Del Vecchio, P., Malandugno, C., Passiante, G., &amp; Sakka, G. (2021). Circular economy business model</p>	<p>Del Vecchio, P., Malandugno, C., Passiante, G., &amp; Sakka, G. (2021). Circular economy business model for</p>

for smart tourism: the case of Ecobnb. *EuroMed Journal of Business*, 17(1), 88-104.

Gassmann, O., Frankenberger, K., Choudury, M., & Csik, M. (2020). *The business model navigator: The strategies behind the most successful companies*. Pearson UK.

Interaction Design Foundation - IxDF. (2016, May 25). What is Design Thinking (DT)? Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

Nielsen, C., & Lund, M. (2014). An introduction to business models. In *The Basics of Business Models* (pp. 8-20). Ventus. <http://bookboon.com/en/the-basics-of-business-models-ebook>

Osterwalder, A., Pigneur, Y., (2010). *Criar Modelos de Negócio*. Publicações D. Quixote.

Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., & Smith, A. (2014). *Value proposition design: how to create products and services customers want*. John Wiley & Sons.

Ries, E. (2011). *The lean startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses*. Crown Business.

smart tourism: the case of Ecobnb. *EuroMed Journal of Business*, 17(1), 88-104.

Gassmann, O., Frankenberger, K., Choudury, M., & Csik, M. (2020). *The business model navigator: The strategies behind the most successful companies*. Pearson UK.

Interaction Design Foundation - IxDF. (2016, May 25). What is Design Thinking (DT)? Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

Nielsen, C., & Lund, M. (2014). An introduction to business models. In *The Basics of Business Models* (pp. 8-20). Ventus. <http://bookboon.com/en/the-basics-of-business-models-ebook>

Osterwalder, A., Pigneur, Y., (2010). *Criar Modelos de Negócio*. Publicações D. Quixote.

Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., & Smith, A. (2014). *Value proposition design: how to create products and services customers want*. John Wiley & Sons.

Ries, E. (2011). *The lean startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses*. Crown Business.



Financiado pela  
União Europeia  
NextGenerationEU

**Ficha Bilingue Português-Inglês**

	Sarkar, S. (2014). <i>Empreendedorismo e Inovação</i> . 3ª ed. Escolar Editora.	Sarkar, S. (2014). <i>Empreendedorismo e Inovação</i> . 3ª ed. Escolar Editora.
<b>Palavras-chave (máximo 4):</b>	Inovação, modelos de negócios, turismo e hospitalidade.	Innovation, business models, tourism and hospitality.