

C I P

P.PORTO

Jornadas Internas de Inovação Pedagógica

Livro de Resumos

38 — Geração RC: contributos da academia para a redefinição e valorização dos percursos profissionais nas áreas da restauração e catering

Sandra Vasconcelos¹

¹Escola Superior de Hotelaria e Turismo

Atualmente, os setores da Restauração e do Catering são pouco apelativos para os jovens, tendo-se generalizado a ideia de que as qualificações e formação superior especializada poderão não ser uma mais-valia. Esta visão é acompanhada da perceção limitada das oportunidades de crescimento profissional e carreira no setor, reduzindo a sua atratividade.

Tendo como público-alvo os estudantes de CTeSP e licenciatura nas áreas de Restauração e Catering da ESHT (Escola Superior de Hotelaria e Turismo), o projeto “Geração RC” tem como principal objetivo a promoção da mudança na forma como os estudantes desta área perspetivam a entrada no mercado de trabalho e a gestão de carreira, proporcionando-lhes experiências que: 1) valorizam a imagem dos profissionais de restauração (enquanto agentes económicos fundamentais e ativos multifacetados); 2) reforçam a natureza dinâmica do setor nas suas diferentes vertentes; 3) desenvolvem competências específicas ao nível da gestão de carreiras/talento; 4) estabelecem uma base para a criação de redes ativas de contactos e de uma comunidade de prática estruturada, assente na interação, e partilha com a indústria e 5) reforçam a importância da formação e desenvolvimento de competências técnicas e transversais neste domínio. Este envolvimento assume-se como algo diferenciador, na medida em que assenta no diálogo contínuo entre a academia e o mercado, contrariando-se tendências crescentes que apontam para o abandono e desvalorização da atividade e da formação superior nesta área.

Complementando experiências formais de aprendizagem, o projeto propõe-se, então, valorizar os diferentes subsectores da restauração e catering, evidenciando o seu potencial, partido da premissa de que a academia desempenha um papel fundamental neste domínio.

Até ao momento, foram desenvolvidos 3 tipos de atividades (curriculares e extracurriculares): a organização de aulas abertas e seminários temáticos, a promoção de visitas técnicas e a dinamização de eventos de networking e partilha de boas práticas.

Ainda numa fase inicial de implementação, é possível identificar alguns contributos reais e relevantes do projeto, quer na indústria, quer na academia, esperando-se que este venha a inspirar outras ações, com repercussões ao nível social e operacional. Neste momento, o projeto integra 50 participantes (estudantes) e 5 parceiros institucionais, tendo sido promovidas 8 atividades distintas: 1 evento de networking inter-estudantes, 1 programa de reutilização de fardas – que rentabiliza recursos e facilita o acesso a equipamentos essenciais – 3 aulas abertas com representantes de diferentes subáreas e 5 visitas técnicas. No decorrer das diferentes atividades procedeu-se à recolha dados, sendo possível identificar uma melhoria ao nível da diversificação de conhecimentos e da aquisição de “career skills” por parte dos estudantes. Espera-se ainda que, a médio prazo, o projeto se traduza na melhoria da qualidade do serviço e da experiência, sobretudo, considerando-se que 30% dos participantes deverão ingressar no mercado de trabalho no espaço de 3-6 meses.

Palavras-chave: Career Skills, Catering, Colaboração Academia-Indústria, Educação em Turismo, Restauração

39 — Do projeto multimédia à autoria crítica: aprendizagem baseada em projeto e uso responsável de inteligência artificial no ensino superior

João Donga¹; Horácio Marques¹; Paulo Gomes²

¹Escola Superior de Media Artes e Design, ²Escola Superior de Saúde

Esta proposta apresenta uma prática pedagógica desenvolvida no ensino superior em Multimédia, na Escola Superior de Media, Artes e Design e com a Escola Superior de Saúde, centrada na aprendizagem baseada em projeto, na avaliação formativa e no uso crítico de ferramentas digitais e de inteligência artificial generativa. Parte da necessidade de articular competências técnicas, criatividade, pensamento crítico e responsabilidade autoral no ensino das Tecnologias Multimédia.

Num contexto em que os estudantes recorrem a ferramentas capazes de gerar texto, imagem, código e soluções visuais, a prática propõe integrar a IA como objeto de reflexão e validação, e não como substituto da aprendizagem. Os estudantes desenvolvem um projeto multimédia website, protótipo interativo, narrativa digital ou plataforma de comunicação, documentando decisões, versões produzidas e IA.

A metodologia organiza-se em quatro momentos: definição do briefing, com identificação do problema, público-alvo, objetivos e requisitos técnicos; exploração conceptual e técnica, através de mapas de navegação, wireframes, moodboards e testes iniciais; desenvolvimento iterativo de um protótipo funcional, com feedback docente e entre pares; e apresentação final, acompanhada de documentação técnica e reflexiva.

A avaliação valoriza processo e produto. Considera a coerência entre problema e solução, qualidade técnica, clareza comunicacional, evolução entre versões, colaboração, resposta ao feedback e reflexão crítica. Quando usam IA, os estudantes devem explicitar prompts, resultados obtidos, alterações realizadas e critérios de validação ou rejeição das sugestões. A proposta pretende reforçar autonomia, literacia digital crítica e consciência ética, deslocando o foco da mera execução técnica para a compreensão das decisões que estruturam um projeto multimédia. Poderá ser transferida para unidades curriculares de design, artes digitais, comunicação, desenvolvimento web e media interativos.

Jornadas Internas de Inovação Pedagógica

Comissão Científica

- Alexandra Braga
- Artemisa Dores
- Daniel Moreira
- Eduardo Albuquerque
- Eugénio Resende
- Fernanda Amélia Ferreira
- Hélder Maia
- Joana Santos
- José António Costa
- Maria Antónia Rodrigues
- Maria Arcelina Marques
- Mário Pinto
- Marta Fernandes
- Paula Peres
- Rodrigo Falcão Moreira
- Sérgio Tomás

Ficha Técnica

Comissão Organizadora

- Celda Morgado
- Mário Cruz
- Ricardo Queirós
- Daniela Mascarenhas
- Paulo Perfeito
- Sérgio Silva
- Dulce Mota
- João Donga
- Luciana Oliveira
- Susana Lopes
- Teresa Pataco
- Tiago Coelho
- Vanda Lima
- Erika Ribeiro
- Bárbara Veiga
- Diogo Costa
- José Paiva
- João Batista
- Ana Assucena

DESIGN

- Diogo Costa

AUDIO VISUAL

- João Batista

MULTIMÉDIA

- Bárbara Veiga

EDITOR

- Edições Politema

AUTOR

- Edições Politema

DATA

- 14/07/2026

LOCAL

- Politécnico do Porto,
Rua Dr. Roberto Frias,
712, 4200-465 Porto

EDIÇÃO

- 01

ISBN

- 978-989-9226-19-7ww

www.cip.ipp.pt