



Pontifícia Universidade Católica do Paraná

PLANO DE ENSINO

ECONOMIA CRIATIVA

FLÁVIO FREIRE CARVALHO

2026/1º Semestre

Escola/ Câmpus:	Belas Artes / Curitiba				Curso:	Open Academy	
Período:	2 º	Turma	2U1		Turno:	T	
Carga Horária:	80h / 4h semanal		Créditos:	4		Carga Horária de Extensão:	Não se aplica
Requisitos:	Sem Pré-Requisito						



1. EMENTA:

A disciplina propõe uma imersão introdutória no universo da Economia Criativa como campo de ação profissional. Ao longo do semestre, os estudantes irão explorar como ideias se transformam em valor econômico por meio de processos criativos, culturais e colaborativos. Por meio de aulas expositivas, vídeos inspiradores, atividades práticas e discussões em grupo, a disciplina apresentará fundamentos da criatividade aplicada, seus impactos econômicos e sociais, e o papel do profissional criativo na construção de futuros desejáveis. A proposta culmina na criação de um projeto autoral que materialize os aprendizados da disciplina em um produto, conceito ou experiência com potencial de valor criativo.

2. CONTEXTO DA DISCIPLINA

Essa disciplina inaugura, ao lado de outras ofertas, o trabalho de internalização do primeiro elemento da Competência identitária da PUCPR, qual seja: “Problematizar a realidade no aspecto pessoal, profissional e social da existência humana”.

3. COMPETÊNCIA(S), TEMAS DE ESTUDO E RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

Competência Identitária da PUCPR: : Intervir na sociedade de forma crítica, criativa e propositiva, fundamentado em reflexão filosófico-teológica, promovendo o sentido da vida, mediante a cultura da solidariedade, dos Direitos humanos, da sustentabilidade e do respeito à diversidade.

T1 Fundamentos da Economia Criativa: conceito, origem, evolução e impacto no século XXI. processo de produção da leitura da imagem e da relação por princípios teóricos;

T2 Setores criativos e sua articulação com cultura, tecnologia e inovação.

T3 Valor simbólico, cultural e econômico: criatividade como ativo profissional.

T4 Cultura colaborativa, redes criativas e inteligência coletiva.

T5 O ciclo de vida de projetos criativos e suas formas de financiamento.

T6 A emergência de novas profissões e os campos de atuação criativa.

T7 Ferramentas de pensamento criativo e desenvolvimento de projetos autorais.

T8 Apresentação de propostas criativas com potencial de valor.

RA 1: Reconhecer os principais conceitos e setores da Economia Criativa relacionando criatividade e cultura como vetores de valor econômico e transformação social e compreendendo o ciclo de vida de projetos criativos e suas formas de financiamento.

RA 2: Refletir criticamente sobre as possibilidades profissionais nas áreas de Design, Arquitetura, Cinema, Comunicação e Artes, produzindo um projeto criativo que represente uma proposta de valor simbólico, cultural e/ou econômico.

Disciplinas Internalizadoras e Mobilizadoras

Competência e Elementos de Competência	I/M	Temas de Estudo	Resultados de Aprendizagem
Competência Identitária da PUCPR: Intervir na sociedade de forma crítica, criativa e propositiva, fundamentado em reflexão filosófico-teológica, promovendo o sentido da vida, mediante a cultura da solidariedade, dos Direitos humanos, da sustentabilidade e do respeito à diversidade. Elemento 1: Problematicar a realidade no aspecto pessoal, profissional e social da existência humana.	(i)	T1 Fundamentos da Economia Criativa: conceito, origem, evolução e impacto no século XXI. processo de produção da leitura da imagem e da relação por princípios teóricos; T2 Setores criativos e sua articulação com cultura, tecnologia e inovação. T3 Valor simbólico, cultural e econômico: criatividade como ativo profissional. T4 Cultura colaborativa, redes criativas e inteligência coletiva. T5 O ciclo de vida de projetos criativos e suas formas de financiamento. T6 A emergência de novas profissões e os campos de atuação criativa. T7 Ferramentas de pensamento criativo e desenvolvimento de projetos autorais. T8 Apresentação de propostas criativas com potencial de valor.	RA 1: Reconhecer os principais conceitos e setores da Economia Criativa relacionando criatividade e cultura como vetores de valor econômico e transformação social e compreendendo o ciclo de vida de projetos criativos e suas formas de financiamento. RA 2: Refletir criticamente sobre as possibilidades profissionais nas áreas de Design, Arquitetura, Cinema, Comunicação e Artes, produzindo um projeto criativo que represente uma proposta de valor simbólico, cultural e/ou econômico.

*(I) – Internalização | (M) – Mobilização.

4. ALINHAMENTO CONSTRUTIVO: METODOLOGIA E AVALIAÇÃO

Resultado(s) de aprendizagem	Indicadores de desempenho	Metodologias, recursos e estratégias de ensino-aprendizagem	Processos de avaliação e recuperação de aprendizagem
RA 1: Reconhecer os principais conceitos e setores da Economia Criativa relacionando criatividade e cultura como vetores de valor econômico e transformação social e compreendendo o ciclo de vida de projetos criativos e suas formas de financiamento. RA 2: Refletir criticamente sobre as possibilidades profissionais nas áreas de Design, Arquitetura, Cinema, Comunicação e Artes, produzindo um projeto criativo que represente uma proposta de valor simbólico, cultural e/ou econômico.	ID1. Demonstra conhecer os conceitos e setores da economia criativa; ID2 Relaciona criatividade e cultura como vetores de valor econômico e transformação social; ID3. Compreende o ciclo de vida de projetos criativos e suas formas de financiamento. ID4. Analisa criticamente as possibilidades profissionais nas áreas de Design, Arquitetura, Cinema, Comunicação e Artes. ID5. Implementa projeto criativo, apresentando uma proposta de valor simbólico, cultural e/ou econômico.	A metodologia da disciplina se baseia no alinhamento construtivo entre resultados de aprendizagem, estratégias de ensino e avaliação. As atividades são planejadas de forma a articular teoria e prática, promovendo a participação ativa dos estudantes, a experimentação criativa e a reflexão crítica + Aulas expositivo-dialogadas com apoio audiovisual. + Estudos de caso e análise de experiências reais no campo da Economia Criativa. + Discussões em grupo e dinâmicas colaborativas. + Atividades práticas de desenvolvimento de projetos criativos.	Avaliação Formativa: Orientação em sala nas atividades práticas. Avaliação Somativa: Avaliação do projeto realizado e resultados alcançados. A avaliação será realizada de forma contínua, considerando a participação, o desenvolvimento do projeto autoral e a entrega de atividades formativas e somativas. OBS: As avaliações são restritas a alunos de eletivas da graduação, excluindo os alunos vindo do ensino médio. Feedback: individual e/ou equipes [sala]

		+ Apresentações e pitches de propostas. + Uso de vídeos inspiradores e materiais complementares. + Tutoriais e feedback contínuo durante o semestre.	
--	--	--	--

5. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

Período (dia, semana, quinzena ou mês)	RA	Descrição das atividades pedagógicas [Trabalho Discente Efetivo (pré ou pós-aula), aulas, práticas, extensão , entre outras.]	Carga horária [HA ou HR]
23 a 28/02	-	TDE 1 – Semana de integração Acadêmica	4 h.a
06/03	RA1	Apresentação da disciplina e conceitos iniciais de Economia Criativa Aula expositiva-dialogada com vídeo inspirador	4 h.a
13/03	RA1	Setores criativos e interação com cultura, tecnologia e inovação Estudo de caso e debate	4 h.a
20/03	RA1	Valor simbólico, cultural e econômico Análise de exemplos reais	4 h.a
27/03	RA1	Cultura colaborativa e redes criativas Dinâmica em grupo	4 h.a
03/04	-	FERIADO NACIONAL / PAIXÃO DE CRISTO	-
-	RA1/RA2	TDE 2 – Leitura de texto base para debate, a ser definido e disponibilizado previamente pelo professor.	4 h.a
10/04	RA1	Ciclo de vida de projetos criativos Exposição teórica e mapa conceitual	4 h.a
17/04	RA1	Formas de financiamento de projetos criativos Leitura e discussão orientada	4 h.a

24/04	RA2	Novas profissões na economia criativa Pesquisa e apresentação oral	4 h.a
-	RA1/RA2	TDE 3 – Leitura de texto base para debate, a ser definido e disponibilizado previamente pelo professor.	4 h.a
01/05	-	FERIADO NACIONAL / DIA DO TRABALHO	-
08/05	RA2	Ferramentas de pensamento criativo Oficina prática	4 h.a
15/05	RA2	Desenvolvimento de projeto autoral – Etapa 1 Trabalho em grupo	4 h.a
22/05	RA2	Desenvolvimento de projeto autoral – Etapa 2 Mentoria e feedback	4 h.a
29/05	RA2	Desenvolvimento de projeto autoral – Etapa 3 Trabalho supervisionado	4 h.a
-	RA2	TDE 4 – Desenvolvimento do projeto autoral	12 h.a
05/06	-	FERIADO PROLONGADO / CORPUS CHRISTI	-
12/06	RA2	Apresentações finais Apresentação para turma	4 h.a
19/06	RA2	Reflexão final sobre aprendizados Discussão orientada	4 h.a
26/06	RA2	Fechamento e autoavaliação Dinâmica final	4 h.a
03/07	RA1/RA2	Semana de recuperação estendida	-

TDE	Atividade	Carga Horária
TDE 1	Semana de Integração Acadêmica	4 h.a
TDE 2	Leitura de texto base para debate, a ser definido e disponibilizado previamente pelo professor	4 h.a
TDE 3	Leitura de texto base para debate, a ser definido e disponibilizado previamente pelo professor	4 h.a
TDE 4	Desenvolvimento do projeto autoral	12 h.a



6. BIBLIOGRAFIA

6.1 Básica:

HOWKINS, J. (2013). Economia Criativa: Como ganhar dinheiro com ideias criativas. M. Books.

FLORIDA, R. (2011). A ascensão da classe criativa. M. Books.

LEMON, R. (2014). Cultura digital e sociedade em rede. Ed. Sulina.

6.2 Complementar:

KANE, G. C. (2020). O DNA da transformação digital. Harvard Business Review Press.

BENDASSOLLI, P. (2016). Cultura organizacional e criatividade. Atlas.

DRUCKER, P. (2002). Sociedade pós-capitalista. Pioneira.

MANOVICH, L. (2013). O software tomou conta! Ubu Editora.

7. ORIENTAÇÕES GERAIS

7.1 Orientações para uso de Inteligência Artificial Generativa (IAGen)

De acordo com a Resolução nº 274/2024 CONSUN, a utilização de ferramentas de Inteligência Artificial Generativa (IAGen) no ensino, aprendizagem e pesquisa da PUCPR deverá ocorrer de acordo com orientações explícitas do docente, que indicará quando, se e de que forma o uso pode acontecer. Ao utilizar qualquer ferramenta de IA, o estudante deve declarar explicitamente o uso, incluindo a seguinte declaração padrão nos materiais produzidos:

“Durante a preparação deste [TIPO DE CONTEÚDO], o(s) autor(es) usaram [FERRAMENTA, VERSÃO] para [EXPLICITAR MOTIVOS]. Após usar essa ferramenta, o(s) autor(es) revisaram e editaram o conteúdo conforme necessário e assumem total responsabilidade pelo conteúdo.”

[Clique aqui para acessar as Diretrizes para uso de IA \(Inteligência Artificial\) na PUCPR](#)

7.2 Link para documentos institucionais sobre avaliações, faltas, tratamento especial, Prêmio Marcelino Champagnat e outros.

[Clique aqui para acessar estes documentos da PUCPR](#)