

PRONTUARIO

TÍTULO:	Innovación y experiencia digital
CODIFICACIÓN:	EXP 350
PRERREQUISITO:	EXP 225
CRÉDITOS:	2 créditos 30 horas contacto 1 término

DESCRIPCIÓN

El curso brinda una mirada a las maneras en que la innovación, la tecnología y la comunicación pueden servir de herramientas estratégicas para el desarrollo del turismo y la producción de eventos y experiencias en forma sostenible. Se abarca una variedad de temas relacionados a avances tecnológicos como apoyo a la experiencia del turista: la inteligencia artificial, el mundo digital, la realidad virtual, las aplicaciones, las economías colaborativas, el uso de las redes sociales y el *big data*. Asimismo, se busca examinar nuevas formas de gobernanza que ayuden a dismantelar barreras tradicionales y a promover las colaboraciones. Este curso provoca una reflexión crítica en torno a la ética y la autenticidad, proponiendo el uso de la tecnología como un medio y no como un fin. El objetivo es que el estudiante comprenda la importancia de generar destinos y economías inteligentes mediante la innovación, la creatividad y un espíritu emprendedor.

JUSTIFICACIÓN

El sector del turismo y la producción de eventos se enfrenta a un mundo cada vez más exigente a la hora de satisfacer a sus clientes e incorporar los principios de sostenibilidad. Las nuevas tecnologías presentan constantes cambios y oportunidades para innovar y crear experiencias únicas y diferentes para los turistas y espectadores. A su vez, genera debates relativos a qué es ético o cuán auténticos son sus resultados. Los agentes relacionados al sector deben conocer estas dinámicas y, sobre todo, mantenerse actualizados. Para ello es necesario conocer las nuevas tendencias y los avances que aportan las nuevas tecnologías con una mirada crítica y analítica. Este curso permite al estudiante adentrarse a este mundo para conocer dichas dinámicas y promover el conocimiento creativo con el fin de ser competitivos y generar beneficios.

COMPETENCIAS

El curso desarrolla en el o la estudiante las siguientes competencias:

- Emprendimiento e innovación
- Sentido ético y justicia social

OBJETIVOS

Al finalizar el curso el o la estudiante será capaz de:

1. Entender la importancia de la innovación en el sector de turismo, entretenimiento y servicios.
2. Reconocer las tendencias y los cambios que se generan en el desarrollo del turismo y en la producción de eventos y experiencias.
3. Identificar las áreas donde la tecnología y la innovación pueden aportar cambios beneficiosos a los sectores de turismo, entretenimiento y servicios.
4. Descubrir las oportunidades que puedan dar paso a la innovación en el campo del turismo y los eventos.
5. Aplicar los principios éticos y la autenticidad en los procesos creativos que tienen como objetivo innovar.
6. Analizar las múltiples implicaciones económicas, sociales, culturales y ambientales que traen consigo el ejercicio de no innovar.
7. Entender las alianzas y las colaboraciones como elementos que ayudan a facilitar procesos y generar beneficios en el sector turístico, entretenimiento y servicios.

CONTENIDO

- I. Tendencias tecnológicas en el turismo
 - A. Innovación en el turismo
 - B. Ética y autenticidad
 - C. Sostenibilidad
- II. La tecnología aplicada al sector de servicios
- III. Áreas de innovación tecnológica
 - A. Tendencias / Debates
 - B. Investigación / Aplicación de “Big Data”
- IV. La innovación en los ecosistemas de entretenimiento y experiencias
 - A. Innovar desde las instituciones
 - B. Regulaciones y gobernanza estratégica
 - C. Colaboraciones y alianzas en pro de la innovación

- V. Panorama de las experiencias digitales
 - A. Plataformas de búsqueda
 - B. Plataformas de curaduría de lugares y experiencias
 - C. Plataformas de apoyo a la producción de eventos
 - D. Plataformas de compra de productos o servicios
 - E. Plataformas de experiencias turísticas virtuales o de apoyo tecnológico
- VI. Desarrollo de experiencias digitales
 - A. Análisis del consumidor
 - B. Experiencia del usuario (UX)
 - C. Prototipos y mínimo producto viable
 - D. Análisis de viabilidad
 - E. Modelo de negocio y fuentes de ingreso
- VII. Gamificación de las experiencias
 - A. Componentes
 - B. Estrategias
 - C. Estudios de caso

METODOLOGÍA

Se recomiendan las siguientes estrategias de la metodología de aprendizaje activo:

- Flipped classroom
- Discusión de publicaciones especializadas, artículos de periódicos y documentos oficiales
- *Challenge Based Learning*
- Trabajo de investigación en grupo
- *Design Thinking*
- Aprendizaje colaborativo
- Recursos electrónicos y páginas Web
- Presentaciones
- Realización de proyecto
- Diseño participativo

EVALUACIÓN

Presentaciones orales	10%
Composiciones	20%
Trabajos parciales	40%
Proyecto final	<u>30%</u>
Total	100%

AVALÚO DEL APRENDIZAJE

Se aplica la rúbrica de avalúo institucional a la actividad central del curso.

BIBLIOGRAFÍA

Alsos, Gry A. et al., editors (2014). *Handbook of Research on Innovation in Tourism Industries*. Edward Elgar Publishing.

Egger, Roman, et al., editors (2016). *Open Tourism: Open Innovation, Crowdsourcing and Co-Creation Challenging the Tourism Industry*. Springer

Fayos-Solá Eduardo, and Chris Cooper (2018). *The Future of Tourism: Innovation and Sustainability*. Springer.

Hall, C. Michael., and Allan M. Williams (2019). *Tourism and Innovation*. 2nd ed., Routledge.

Leigh, James, et al., editors (2013). *Future Tourism: Political, Social and Economic Challenges*. Routledge.

Montironi, Nicolás (2016). *Sociología del turismo y del tiempo libre*. Autores de Argentina.

Walmsley, Andreas (2019). *Entrepreneurship in Tourism*. Routledge.

World Tourism Organization (2017). *Innovation in Tourism Bridging Theory and Practice*. World Tourism Organization.

Xiang, Zheng and Daniel R. Fesenmaier, editors (2017). *Analytics in Smart Tourism Design*. Springer.

RECURSOS ELECTRÓNICOS

Compañía de Turismo de Puerto Rico: www.prtourism.com

Foundation for Puerto Rico: www.foundationforpuertorico.org

Global Sustainable Tourism Council: www.gstcouncil.org

Organización Mundial del Turismo: www2.unwto.org/es

Skift: www.skift.com

Smart Cities Association: www.smartcitiesassociation.org

Puede encontrar más recursos de información relacionados a los temas del curso en la página de la biblioteca <http://biblioteca.sagrado.edu/>

ACOMODO RAZONABLE

Para obtener información detallada del proceso y la documentación requerida, debe visitar la oficina correspondiente. Para garantizar igualdad de condiciones, en cumplimiento de la Ley ADA (1990) y el Acta de Rehabilitación (1973), según enmendada, todo estudiante que necesite servicios de acomodo razonable o asistencia especial deberá completar el proceso establecido por la Vicepresidencia de Asuntos Académicos.

INTEGRIDAD ACADÉMICA

Esta política aplica a todo estudiante matriculado en la Universidad del Sagrado Corazón para tomar cursos con o sin crédito académico. Una falta de integridad académica es todo acto u omisión que no demuestre la honestidad, transparencia y responsabilidad que debe caracterizar toda actividad académica. Todo estudiante que falte a la política de honradez, fraude y plagio se expone a las siguientes sanciones: recibirá nota de cero en la evaluación y/o repetición del trabajo en el seminario, nota de F(*) en el seminario: suspensión o expulsión según se establece en el documento de Política de Integridad Académica con fecha de efectividad de noviembre 2022.

Derechos reservados | Sagrado | Noviembre, 2022