

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Diseño de Productos de Turismo Alternativo
Clave de la asignatura:	TAM-2405
SATCA¹:	2 – 4 – 6
Carrera:	Licenciatura en Turismo

2. Presentación

Caracterización de la asignatura

La aportación de esta asignatura al perfil de egreso de la Licenciatura en Turismo es que el egresado reconoce y valora la riqueza ecológica y cultural de la región para la prestación de servicios turísticos de naturaleza sustentables y elabora y evalúa planes, programas y proyectos turísticos integrando a las comunidades para lograr un desarrollo sustentable.

La importancia de la asignatura radica en la innovación de productos de turismo alternativo con la visión de lograr un desarrollo turístico sustentable en comunidades rurales.

La asignatura consiste en conocer las diferentes fases del procedimiento para diseñar productos turísticos innovadores y la aplicación de estos conocimientos en un proyecto real que promueva el desarrollo turístico sustentable.

La asignatura de Diseño de Productos de Turismo Alternativo, es el resultado del carácter de la formación integral que recibe el estudiante a lo largo de su trayectoria académica, la cual tiene relación con la mayoría de las asignaturas que le anteceden, principalmente con las asignaturas que forman parte de la modalidad de turismo alternativo, como son: Turismo Rural I, debido a que se trata de difundir la cultura rural respetando la identidad de la región para la conservación de las tradiciones culturales; Turismo Rural II, para planificar proyectos de turismo rural en territorio Mexicano, identificando el potencial productivo de una comunidad; Ecoturismo I ya que es importante valorar el potencial económico del desarrollo ecoturístico para fomentar la protección y conservación del medio ambiente, Ecoturismo II para valorar la riqueza ecológica a través del conocimiento de las herramientas y prácticas del ecoturismo para el crecimiento de la región, Turismo de Aventura I; que busca manipular el equipo especializado mediante procedimientos, técnicas básicas y normas de seguridad, para el desarrollo de actividades en turismo de aventura

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

practicando la sustentabilidad en ambientes acuáticos, Turismo de Aventura II; proporciona los conocimientos para manipular equipo especializado, mediante procedimientos, técnicas básicas y normas de seguridad, para el desarrollo de actividades turísticas de aventura sustentable en ambientes terrestres.

Esta asignatura se relaciona con todos los temas de las asignaturas de Flora, Fauna y Ecología, pues es necesario reconocer las características generales y la clasificación de los principales ecosistemas de la región incluyendo a las principales especies de flora y fauna y así poder identificar su potencial turístico.

Incluso, para la elaboración del diseño del proyecto, se integran temas de las asignaturas de Administración de Empresas Turísticas, Calidad del Servicio al Cliente, Mercadotecnia de Servicios Turístico, Diagnóstico y Evaluación del Sistema Turístico, Fundamentos de Derecho y Contabilidad Financiera, siempre con una visión de respeto al medio ambiente.

Intención didáctica

Los contenidos de la asignatura de Diseño de Productos de Turismo Alternativo deben ser abordados de manera teórico-práctica con un enfoque constructivista para lograr un aprendizaje significativo. La extensión debe incluir todas las fases del procedimiento para el diseño de productos de turismo alternativo desde el diagnóstico hasta la comercialización del producto, no obstante, la profundidad teórica de cada tema debe ser intermedia de manera que sea suficiente la información para aplicarla a la práctica y que permita más tiempo para el desarrollo del proyecto de la asignatura.

Las actividades del estudiante que se deben resaltar para el desarrollo de las competencias genéricas con el tratamiento de los contenidos de la asignatura son: La búsqueda, selección y análisis de información en distintas fuentes, el uso de las nuevas tecnologías, la comunicación, el intercambio argumentado de ideas, la reflexión, la integración y la colaboración entre los estudiantes, la planeación y organización de distinta índole en el desarrollo de la asignatura, relacionar los contenidos de la asignatura con el cuidado del medio ambiente; así como con las prácticas de una carrera con enfoque sustentable, la integración de contenidos de la asignatura y entre distintas asignaturas para su análisis y solución, la observación y análisis de fenómenos y problemáticas propias del campo ocupacional, la aplicación de los conceptos, modelos y metodologías que se van aprendiendo en el desarrollo de asignatura.

El papel que debe desempeñar de manera general el docente para el desarrollo de la asignatura es la de coordinador de las actividades de aprendizaje y la de asesor y revisor del proyecto de asignatura.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Instituto Tecnológico de Bahía de Banderas. Agosto de 2015.	Instituto Tecnológico de Bahía de Banderas	Reuniones de Academia de Ciencias Económico-Administrativas para el Diseño de la Especialidad de Naturaleza y Aventura para la Licenciatura en Turismo
Instituto Tecnológico de Bahía de Banderas. Junio de 2018.	Integrantes de las Academias de Ciencias Económico-Administrativas e Ingenierías	
Instituto Tecnológico de Bahía de Banderas. Junio de 2021.	Integrantes de la Academia de Turismo	Reuniones de la Academia de Turismo para el Diseño de la Especialidad Turismo Alternativo de la Licenciatura en Turismo.
Instituto Tecnológico de Bahía de Banderas. Marzo de 2024	Integrantes de las Academias de Ciencias Económico-Administrativas e Ingenierías	Reuniones de Academia de Ciencias Económico-Administrativas para el Diseño de la Especialidad de Turismo de Aventura para la Licenciatura en Turismo

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
Diseña un Producto de Turismo Alternativo innovador que promueva el desarrollo turístico sustentable de la región, desde la fase de diagnóstico de la situación del turismo alternativo de la región hasta la comercialización de dicho producto; incluyendo aspectos de la oferta, la demanda, ambientales, organizacionales, legales, técnicos, de infraestructura, de equipamiento, sociales, económicos y mercadológicos.

5. Competencias previas

- Reconoce las características generales y la clasificación de las principales especies de flora de la región para identificar su potencial turístico.
- Reconoce las características generales y la clasificación de las principales especies de fauna de la región para identificar su potencial turístico.
- Reconoce las características generales de los principales ecosistemas terrestres, acuáticos, costeros y marinos de México para identificar su potencial turístico.
- Valora el potencial económico del desarrollo ecoturístico para fomentar la protección y conservación del medio ambiente.
- Valora la riqueza ecológica y cultural, a través del conocimiento de las herramientas y prácticas del ecoturismo para el crecimiento de la región.
- Adquiere una conciencia pluricultural a partir del estudio de las diversas formas en las que se manifiesta la vida tradicional de un pueblo, para promover la protección y conservación del patrimonio cultural del país.
- Difunde la cultura rural respetando la identidad de la región para la conservación de las tradiciones culturales.
- Conoce la protección y conservación del patrimonio natural y cultural de México.
- Reconoce los atractivos naturales, socioculturales y recorridos turísticos de la región.
- Aplica una visión sustentable, en los ámbitos social, económico y ambiental que le permitirá evaluar y disminuir el impacto de la sociedad sobre el entorno, tomando en cuenta estrategias y considerando profesionalmente los valores ambientales.
- Manipula el equipo especializado, mediante procedimientos, técnicas básicas y normas de seguridad, para el desarrollo de actividades en turismo de aventura practicando la sustentabilidad en ambientes terrestres y acuáticos.

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Creatividad e innovación en productos y servicios turísticos	1.1 Conceptualización de Creatividad e Innovación. 1.2 Proceso creativo aplicado a productos y servicios. 1.3 Innovación en productos y servicios turísticos. 1.3.1 Tipos de innovación
2	Productos Turísticos	2.1 Destinos Turísticos 2.1.1 Características y componentes 2.2 Productos Turísticos 2.2.1 Conceptualización 2.2.2 Elementos que conforman el Producto Turístico. 2.3 Servicios turísticos 2.3.1 Características y componentes.
3	Diseño de Productos de Turismo Alternativo	3.1 Desarrollo de un producto turístico innovador 3.2 Metodología para el diseño de productos turísticos innovadores. 3.3 Diagnóstico turístico regional 3.3.1 Inventario de recursos turísticos 3.3.2 Demanda del mercado y tendencias futuras. 3.3.3 Análisis de la competencia 3.4 Infraestructura y equipo 3.5 Legislación aplicable 3.6 Análisis de costos y factibilidad económica.
4	Comercialización de Productos Turísticos	4.1 Mercadotecnia 4.1.1 Nombre del producto 4.1.2 Imagen 4.1.3 Slogan 4.1.4 Precio 4.1.5 Experiencia 4.2 Promoción y Distribución 4.2.1 Canales de Distribución 4.2.2 Estrategias de Distribución 4.3 Posicionamiento y Retroalimentación

7. Actividades de aprendizaje de los temas

Tema 1: Creatividad e innovación en productos y servicios turísticos	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): • Genera ideas creativas e innovadoras aplicadas a los productos y servicios basados en la naturaleza. Genéricas: • Propiciar actividades de planeación y organización de distinta índole. • Desarrollo de habilidades de comunicación oral y escrita. • Argumentación de ideas, de reflexión e integración de la información. • Capacidad de análisis y síntesis. • Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad). • Desarrollo de habilidad de comunicación oral y escrita.	• Realiza una lluvia de ideas para la generación de nuevas ideas y la selección de las ideas con mayor viabilidad. • Aplica el proceso creativo para generar un producto y/o servicio turístico innovador basado en la naturaleza. • Genera propuestas de innovación a un producto turístico de turismo alternativo.
Tema 2: Productos Turísticos	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): • Distingue los elementos y componentes de un destino turístico, producto turístico y servicio turístico para generar propuestas de productos turísticos basados en el turismo alternativo.	• Describe y realiza un esquema de los elementos y componentes de un destino turístico. • Realiza investigación documental para identificar y describir los elementos y componentes de un producto turístico. • Elabora una descripción de los elementos y componentes de un

Genéricas: • Propiciar actividades de planeación y organización de distinta índole. • Desarrollo de habilidades de comunicación oral y escrita. • Argumentación de ideas, de reflexión e integración de la información. • Búsqueda, selección y análisis de información basada en distintas fuentes.	servicio turístico. • Expone en dinámica de seminario contenidos relacionados con los elementos que conforman el producto turístico alternativo para su propio proyecto final.
Tema 3: Diseño de Productos de Turismo Alternativo	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): • Genera propuestas de productos turísticos innovadores basados en el turismo alternativo a partir del diagnóstico de los recursos, análisis del mercado y la oferta de las competencias, identificando los aspectos organizacionales, legales, técnicos, de infraestructura y equipamiento. Genéricas: • Capacidad de planeación y organización de distinta índole. • Capacidad de trabajar en equipo interdisciplinario. • Desarrollo de habilidades de comunicación oral y escrita.	• Realiza una propuesta de producto turístico innovador a través de la aplicación de la metodología de productos turísticos innovadores. • Elabora el Inventario de recursos turísticos, del lugar del proyecto, mediante una visita al campo y listas de chequeo. • Conoce la demanda del mercado y tendencias futuras por medio de encuestas y entrevistas a turistas, guías y gestores del turismo. • Realiza una investigación bibliográfica, en internet y de campo, para analizar la competencia actual • Realiza una investigación bibliográfica y en internet sobre la legislación aplicable turística, social y ambiental (Leyes, Reglamentos y Normas). • Elabora una lista de equipo necesario, un mapa y una

• Argumentación de ideas, de reflexión e integración de la información. • Desarrollo una visión ética y de responsabilidad del cuidado del medio ambiente y con enfoque sustentable. • Integra los contenidos de la asignatura junto con los temas de otras asignaturas. • Uso de herramientas de software para modelado 3D. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.	maqueta de la infraestructura requerida para realizar el producto de turismo alternativo que cumpla con las normas. • Realiza un análisis económico para definir los costos y el precio del producto de turismo alternativo y evaluar su factibilidad económica.
Tema 4: Comercialización de Productos Turísticos.	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): • Genera propuestas mercadológicas para establecer estrategia de comercialización del producto turístico de turismo alternativo. Genéricas: • Propiciar actividades de planeación y organización de distinta índole. • Capacidad de análisis y síntesis de la información. • Capacidad de tomar de decisiones. • Observar, analizar y generar soluciones a los fenómenos y problemáticas propias del campo ocupacional. • Capacidad de generar nuevas	• Propone un programa de Mercadotecnia para difundir y dar a conocer el producto de turismo alternativo. • Diseña las herramientas de Promoción del producto turístico y establece las estrategias de Distribución. • Genera una propuesta para Posicionamiento y establece las estrategias de Retroalimentación. • Realiza la venta del producto y establece estrategias postventa para la mejora del producto o servicio.

ideas. • Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita.	
---	--

8. Práctica(s)

1. Inventario de recursos para turismo rural, ecoturismo y/o turismo de aventura.
2. Análisis de la demanda del mercado.
3. Análisis de la competencia.
4. Técnicas de generación de nuevas ideas.
5. Visitas a SECTUR, SEMARNAT para análisis de la legislación aplicable.
6. Visita a una empresa que ofrece un producto turístico basado en el turismo alternativo.
7. Visita a una empresa de mercadotecnia.
8. Prueba de lanzamiento del producto de turismo alternativo al mercado

9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

- **Fundamentación:** marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.
- **Planeación:** con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitario, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.
- **Ejecución:** consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.
- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

10. Evaluación por competencias

Son las técnicas, instrumentos y herramientas sugeridas para constatar los desempeños académicos de las actividades de aprendizaje.

- Portafolio de evidencias.
- Mapas mentales.
- Cuadros sinópticos.
- Informe de prácticas.
- Exámenes.
- Informe del Proyecto de Asignatura.

11. Fuentes de información

1. Acerenza, Miguel Angel, Marketing de destinos turísticos. 2004. Trillas. México
2. Covarrubias, R. (2015). Evaluación del potencial en municipios turísticos a través de metodologías participativas. eumed.net. 96 p. <http://www.eumed.net/libros-gratis/2015/1433/index.htm>
3. Díaz B. 2011. Diseño de Productos Turísticos. Ed. Síntesis. 185 p.
4. Fernández, V. (2006). Diseño del Producto Turístico.
5. Garrido, S.(2018). Diseño de Productos Turísticos. Ed. Paraninfo. 162 pg.
6. Machado-Chaviano E.L. y Y. Hernández Aro (2007). Procedimiento para el diseño de un producto ecoturístico integrado en Cuba. Teoría y Praxis. (4):161- 174 p.
7. Murillo, I. y M. Cabo (2000). Comercialización de productos y servicios turísticos. Madrid: Paraninfo, 2000.
8. OMT / SECTUR México (1998). Desarrollo y comercialización de productos turísticos; manual para emprendedores, pequeños empresarios y responsables de administración turística. México: Subsecretaría de desarrollo turístico.
9. OMT/CET (2013). Manual de desarrollo de productos turísticos. OMT. Madrid. 151 p.

10. Rabat F. y O. Villacampa. Diseño de productos turísticos y comercialización en turismo ecuestre. NOEMA Consulting. España. 48 p.
11. Rojo, R. y Martínez, B. (2018). Recursos Turísticos. Ed. Paraninfo. 248 p.
12. SECTUR (s/a.). Planeación y Gestión del Desarrollo Turístico. SECTUR . México. 185 p.
13. SECTUR/CESTUR (s/a.). Manual para la Identificación, Formulación y Evaluación de Empresas de Turismo Rural en México. México 433 p.
14. SEMARNAT (2006). Estrategia de Educación Ambiental para la Sustentabilidad en México. México: Pangea, 2006.
15. Universidad de Guadalajara/Asociación de Empresas de Bahía de Banderas(2001). Bahía de Banderas a Futuro, construyendo el porvenir 2000- 2025. México: Prisma, 2001. 286 p.
16. Vega, Francisco. Crear una ciudad en 3D con Blender
<https://www.youtube.com/watch?v=zjF61lrkpH8>

Documentos de planes y programas nacionales, estatales y regionales vigentes y documentos complementarios relacionados con el desarrollo turístico.