

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Innovación y Emprendimiento Turístico
Clave de la asignatura:	TAH-2404
SATCA¹:	1 – 3 – 4
Carrera:	Licenciatura en Turismo

2. Presentación

Caracterización de la asignatura
Esta asignatura aporta al perfil del Licenciado en Turismo, la habilidad de crear nuevas empresas mediante un esfuerzo coordinado y espíritu innovador y emprendedor, desarrollando habilidades directivas y de vinculación basadas en la ética y la responsabilidad social, que le permitan integrar y coordinar equipos interdisciplinarios que favorezcan el crecimiento de la organización y su entorno global, haciendo uso del pensamiento crítico y creativo para la generación de oportunidades y la solución de problemas. El estudiante reconoce y valora la riqueza ecológica de la región para evaluar la posibilidad de prestar servicios turísticos de naturaleza sustentables de forma segura, considerando las nuevas tendencias para el desarrollo del sector turístico a nivel global. Simula la creación de empresas y de nuevos modelos empresariales a través de proyectos integradores, propiciando la transformación económico-social a través de la innovación, identificando las oportunidades de negocios en un contexto global, aplicando herramientas administrativas y métodos de investigación de vanguardia, con un enfoque estratégico, multicultural, humanista y siendo un agente de cambio. La asignatura es teórica – práctica y se vincula con las materias de Administración de Empresas Turísticas, Comunicación y Relaciones Humanas, Calidad del Servicio al Cliente, Mercadotecnia de Servicios Turísticos, Diagnóstico y Evaluación del Sistema Turístico, Fundamentos de Derecho, Contabilidad Financiera, Elaboración y Evaluación de Proyectos Turísticos para contribuir a

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

desarrollar las habilidades de liderazgo, así como la toma de decisiones aplicadas a la entidad económica.

Intención didáctica

La asignatura fortalece la investigación y el análisis de oportunidades y necesidades presentes en el entorno que favorecen la solución de problemas, toma de decisiones, manejo de conflictos, el trabajo en equipo, así como la creatividad e innovación. Todo lo anterior alrededor de un proyecto empresarial, que podrá ser cualquier idea buscando aterrizarla de manera práctica e integrando habilidades y conocimientos de las diversas asignaturas que le permitan realizar una sólida propuesta para iniciar un negocio en la comunidad.

Básicamente consta de cuatro temas, en el primero se buscará que el estudiante aplique las técnicas de creatividad iniciando por generar las ideas, ordenar la información, valorar ventajas y desventajas de las técnicas basándose en el desarrollo de modelos con experiencia de éxito. En el segundo tema se analizan las tendencias micro y macroeconómicas, se identifican oportunidades del entorno turístico y se determinan retos. El tema 3, describe al emprendedor con sus características, tipologías, papel que desempeña en México y el Mundo; finalmente en el último tema, se genera la idea de negocio, revisando diferentes modelos y el marco legal que los ampara, para presentar un resumen ejecutivo en donde demuestre la viabilidad de su proceso de creatividad e innovación.

Es vital que la actitud del docente sea de facilitador, que propicie en el estudiante continuamente la actitud de afrontar sus responsabilidades y tomar decisiones consensadas con su equipo, generando siempre un comportamiento ético y formal de los procedimientos administrativos. El docente deberá respetar las decisiones tomadas por los equipos siempre y cuando estén argumentadas dentro de los límites establecidos al principio del ejercicio. Se deberá propiciar dentro de la asignatura la oportunidad de presentar en dos momentos del semestre, los avances del proyecto debidamente documentado.

Las competencias genéricas a desarrollar, son trabajo en equipo, habilidades interpersonales, capacidad de trabajar en equipo interdisciplinario, habilidades básicas de manejo de la computadora, habilidades de gestión de información, habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas, solución de problemas y toma de decisiones.

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
Desarrolla el potencial creativo y emprendedor en el diseño de proyectos empresariales innovadores enfocados al sector turismo, tomando en consideración las condiciones, tendencias y necesidades del entorno.

5. Competencias previas

• Aplica diferentes estilos de liderazgo. • Trabajo en equipo. • Conocimiento de aspectos básicos de mercadotecnia.

- Conocimiento de aspectos básicos contables, financieros y económicos.
- Uso las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).
- Aplica el proceso administrativo.
- Aplica el proceso creativo.
- Ejerce un compromiso ético.

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Creatividad y generación de ideas.	1.1. Origen y antecedentes de la creatividad. 1.2. Características de las personas creativas 1.3. Proceso creativo 1.4. Técnicas para desarrollar el pensamiento creativo 1.5. Descubrimiento, invento e innovación 1.6. La innovación: sus tipos y procesos
2	El entorno y las tendencias	2.1. Las empresas del sector turismo 2.2. Trascendencia de las MIPyMES a nivel tecnológico, económico y social 2.3. Análisis de las tendencias del turismo en el contexto internacional 2.4. Análisis de las Megatendencias
3	Desarrollo del espíritu emprendedor	3.1. Concepto de emprendedor 3.2. Tipos de emprendedores 3.3. Características, aptitudes, habilidades y actitudes de un emprendedor 3.4. El papel social del emprendedor 3.5. El pequeño empresario en México 3.6. Transición de emprendedor a empresario 3.7. Fuerzas internas y externas para afianzar y estimular el emprendimiento en el sector turismo

4	Desarrollando la idea de negocio	4.1 El ecosistema de innovación en México y el mundo 4.1.1 Principales actores del ecosistema de innovación en México 4.2 Modelos de negocio 4.2.1 Design thinking 4.2.2 Modelo CANVAS 4.2.3 Start up 4.3 Presentación de la idea de negocio 4.4 Importancia de la propiedad intelectual y el registro de marca
---	----------------------------------	--

7. Actividades de aprendizaje de los temas

1. Creatividad y generación de ideas.	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica: - Desarrolla su talento creativo para generar la idea de un proyecto emprendedor mediante el uso de técnicas y herramientas de innovación para el desarrollo de la idea de negocio. Genéricas: - Capacidad de análisis y síntesis - Capacidad para identificar oportunidades - Habilidad para entender la dinámica del entorno - Capacidad de comunicación oral y escrita - Habilidad para buscar y analizar información de diversas fuentes. - Trabajo en equipo - Toma de decisiones - Compromiso ético	- Realiza investigación sobre todos los subtemas y presentar reporte (mapa conceptual, mapa mental, cuadro sinóptico, etc.) - Realiza un test para identificar sus capacidades creativas - Reconoce los tipos, técnicas y procesos de innovación, así como sus aplicaciones para la constitución de un producto o servicio. - Identifica las diferencias más significativas entre descubrimiento, invento e innovación. - Presenta una innovación a partir de la identificación de un problema social. - Desarrolla una propuesta para un proyecto integrador multidisciplinario basado en los requisitos de la convocatoria Innovatec TECNM.
2. El entorno y las tendencias	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Identifica oportunidades de innovación a través del análisis del	- Realiza investigación sobre todos los subtemas y presentar un reporte. - De manera individual o en equipo

entorno y las megatendencias, enfocándose principalmente a la solución de problemas en el sector turismo. Genéricas: • Capacidad de análisis y síntesis • Capacidad para identificar oportunidades • Habilidad para entender la dinámica del entorno • Capacidad de comunicación oral y escrita • Habilidad para buscar y analizar información de diversas fuentes. • Trabajo en equipo • Toma de decisiones. • Compromiso ético	desarrollar el planteamiento de la idea del proyecto apoyada en los resultados de la investigación, y elabora la memoria técnica y el plan de negocios respetando los apartados que solicita la convocatoria Innovatec TECNM • Presenta en plenaria su idea de negocio y registra su proyecto en la convocatoria Innovatec TECNM.
3. Desarrollo del Espíritu Emprendedor	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica: • Reconoce su potencial como emprendedor para identificar sus áreas de oportunidad y comprender la importancia social del emprendedurismo. Genéricas: • Capacidad de análisis y síntesis • Capacidad para identificar oportunidades • Habilidad para entender la dinámica del entorno • Capacidad de comunicación oral y escrita • Habilidad para buscar y analizar información de diversas fuentes. • Trabajo en equipo • Toma de decisiones • Compromiso ético	• Realiza investigación documental para explicar la importancia del emprendedor. • Enlista las características de un emprendedor. • Busca ejemplos de personas emprendedoras e identifica las características que posee y las compara con la lista previamente elaborada. • Investiga las fuerzas internas y externas que favorecen el emprendimiento en el sector turístico de la región. • Discute en plenaria la información obtenida • Elabora un análisis FODA personal identificando sus características emprendedoras. • Identifica los tipos de emprendimiento. • Realiza y presenta un análisis de las fuerzas internas y externas que estimulan el emprendimiento en el sector turismo. • Mejora memoria técnica, plan de

	negocio y elabora pitch del proyecto para Innovatec TECNM.
4. Desarrollando la idea de negocio	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica: - Desarrolla la idea de empresa identificando los diversos factores que influyen en ella. Genéricas: - Capacidad de análisis y síntesis - Capacidad para identificar oportunidades - Habilidad para entender la dinámica del entorno - Capacidad de comunicación oral y escrita - Habilidad para buscar y analizar información de diversas fuentes. - Trabajo en equipo - Toma de decisiones - Compromiso ético	- Investiga todos los subtemas y realiza un reporte (resumen, cuadro sinóptico, mapa conceptual). - Desarrollar la metodología Design thinking - Construye un modelo CANVAS para la presentación de la idea de negocio. - Elabora vídeo promocional de la propuesta - Identifica los aspectos esenciales con respecto a los derechos de autor y propiedad intelectual, que requiere la idea de negocio. - Expone y defiende su idea de negocio (individual o en equipo) que dé solución a alguna problemática del entorno y considere a alguno (s) de los actores del ecosistema de innovación en México.

8. Práctica(s)

1.- Creación de un proyecto empresarial, en equipos sugeridos de 3 a 5 miembros, cada uno con tareas específicas que realizar en el contexto de su área de responsabilidad. 2.- Propiciar que cada integrante asuma el rol de un área directiva diferente, para estimular el desarrollo de responsabilidades. 3.- Evaluar el perfil emprendedor de los estudiantes a través de test, su análisis y su interpretación. 4.- Visitar una empresa que lleve a la práctica proyectos de Innovación en sus productos y que tenga el ambiente que favorezca la producción y venta real del producto. (Feria o Expo) 5.- Exponer las ideas y proyectos en su momento de maduración para su evaluación.

6.- Vincular empresarios de la región que apoye en la apertura y clausura del curso, sensibilizando a los estudiantes a aprovechar la experiencia y evaluando el desarrollo de competencias de acuerdo a la atención y cumplimiento de sus actividades realizadas.

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 comunitaria, 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

- La evaluación debe ser a través de las evidencias generadas en cada etapa de desarrollo del proyecto empresarial.
- Portafolio de evidencias para cada una de las áreas de responsabilidad, de acuerdo a la asignación y tareas realizadas.

- Presentación final de la idea de negocio.
- Autoevaluación y la coevaluación en los equipos de trabajo.

11. Fuentes de información

- Alcaraz, R. (2015). *El Emprendedor de éxito*. Edit. Mc.Graw Hill. México.
- Bas, E. (2005). *Megatendencias para el siglo XXI: Un estudio Delfos*
- Blank, S. (2014). *Lean Canvas para UniMOOC*. En red: ["https://youtu.be/XMHo9x2H9KQ"](https://youtu.be/XMHo9x2H9KQ)
- Calderon Bolaños, E. (2023). *Innovación Tecnológica en el Turismo*. Inteligencia Artificial.
- Cano Perera, J. (2015), *Emprendedores: La Aventura de Crear tu Propio Camino*. Editorial: Smashwords Edition
- Casado Arandas, L. A. y Bastida M, Ana. B. (2023). *Innovación aplicada al sector Turismo*. Ediciones Piramide, España.
- CEPLAN (2015). *Megatendencias: un análisis del estado global*. San Isidro. Lima, Perú.
- Cros, S. (2015). *Creatividad. La empresa de tu vida*. Libro electrónico Editorial: Fondo de Cultura Económica
- Escorsa, P.; Valls, J. (2003) *Tecnología e innovación en la empresa*. Ediciones UPC, España.
- Fernando Vera, J., López Palomeque, F., Marchena Gómez, J & Anton Clave, S. (2011) *Análisis Territorial del Turismo y Planificación de Destinos Turísticos*. Editorial TB, España.
- Figuerola Palomo, Manuel. y Martin Duque, C. (2019). *Modelos de Gestión e innovación en Turismo*. Editores [Thomson Reuters-Civitas](#), España.
- García/Garza/Sáenz/Sepúlveda.(S.F). *Formación de emprendedores*. México. CECSA
- González Salazar, D. M.(2006) *Plan de negocios para emprendedores al éxito*. Editorial: Mc Graw-Hill Interamericana
- Martínez, F. (2015) *Startupismo*. <https://www.fricmartinez.com/libro>
- Olivella, J (1900). *Gestión Eficiente de proyectos de Innovación*. Editorial Profit. España.
- Prada, R. (2002). *Creatividad e innovación empresarial*. Editorial: ECOED
- Vargas Martinez, E. y Zizumbo Villarreal, L. (2017). *Acción sustentable, gestión e innovación*. Estudios sobre turismo y gastronomía. Ediciones Eón/ Universidad Autónoma de Guerrero. México.

Referencias Electrónicas:

- <https://www.inadem.gob.mx/startupismo/>
- *Innovaciones que cambiarán nuestras vidas en 5 años.* Artículo en red: http://www.u-gob.com/5-innovaciones-cambiaran-nuestras-vidas-en-5-anos/?utm_source=ReviveOldPost&utm_medium=social&utm_campaign=ReviveOldPost
- *El modelo CANVAS:*
http://www.eoi.es/wiki/index.php/Modelo_CANVAS_en_Proyectos_de_negocio
- Secretaría de Economía (2016). Portal de la Secretaría de Economía. En red: ["http://www.2006-2012.economia.gob.mx/mexicoemprende/empresas/pequena-empresa/"](http://www.2006-2012.economia.gob.mx/mexicoemprende/empresas/pequena-empresa/)