

GRAU EN TURISME I GESTIÓ DEL LLEURE

6022 - INSTAL·LACIONS I EQUIPAMENTS PER L'OCI

Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Judith Turrión Prats
- Curs: Tercer
- Trimestre: Primer
- Crèdits: 4
- Professorat:
 - Judith Turrión Prats <jturrión@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Castellà
- Català

Competències que es treballen

Bàsica

- B2_ Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que cal demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- B3_ Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi), per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científic o ètic

Específica

- E8_Dirigir diferents tipus d'entitats turístiques definint objectius, estratègies, polítiques comercials i gestionant els recursos financers

General

- G1_ Ser capaç de treballar en equip, participant activament en les tasques i negociant enfront opinions discrepants fins arribar a posicions de consens, adquirint així l'habilitat per aprendre conjuntament amb altres membres de l'equip i crear nous coneixements
- G4_ Integrar els valors de justícia social, d'igualtat entre homes i dones, la igualtat d'oportunitats per a tots i especialment per a les persones amb discapacitat, de manera que els estudis d'Administració d'Empreses i Gestió de la Innovació contribueixin a formar ciutadans i ciutadanes per a una societat justa, democràtica i que es basa en la cultura del diàleg i de la pau

Transversal

- T1_Comunicar amb propietat de forma oral i escrita en les dues llengües oficials a Catalunya
- T2_Mostrar disposició per conèixer noves cultures, experimentar noves metodologies i fomentar l'intercanvi internacional
- T3. Formular raonaments crítics i ben argumentats, emprant per a això terminologia precisa, recursos especialitzats i documentació que avaluï aquests arguments
- T4_Mostrar habilitats emprenedores de lideratge i direcció, que reforcin la confiança personal i redueixin la por al risc
- T5_Dominar les eines informàtiques i les seves principals aplicacions per a l'activitat acadèmica i professional ordinària
- T6.Desenvolupar tasques de manera autònoma amb una correcta organització i temporalització del treball acadèmic
- T7_ Desenvolupar la capacitat d'avaluar les desigualtats per raó de sexe i gènere per dissenyar sol·lucions.

Descripció

L'assignatura té com a principal objectiu promoure la innovació al disseny d'instal·lacions per a l'oci i el turisme en una etapa caracteritzada per forts canvis en el sector. Noves tipologies de turisme han sorgit degut a l'aparició de les noves tecnologies de les comunicacions i el transport en un món cada vegada més globalitzat. Al seu torn, noves generacions de turistes amb hàbits de consum més sofisticats, fa que el disseny de les instal·lacions tradicionals quedin avui en dia moltes vegades obsolet.

És per aquest motiu que l'assignatura desenvolupa una metodologia per poder dissenyar i implantar instal·lacions que s'adaptin a les noves tendències basades en l'experimentació i el Design Thinking.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

Resultats d'aprenentatge

Identificar productes relacionats amb l'oci i/o el benestar i desenvolupar models de negoci innovadors.

Metodologia de treball

Sessions teòriques:

MD1. Classe magistral: sessions de classe expositives basades en l'explicació del professor en la qual assisteixen tots els estudiants matriculats a l'assignatura.

MD3. Presentacions: Formats multimèdia que serveixen de suport a les classes presencials.

Aprenentatge dirigit:

MD5. Seminari: format presencial en petits grups de treball. Són sessions lligades a les sessions teòriques de l'assignatura que permeten oferir una perspectiva pràctica de l'assignatura i en la qual la participació de l'estudiant és clau.

MD7. Estudi de casos: dinàmica que parteix de l'estudi d'un cas, que serveix per contextualitzar a l'estudiant en una situació en concret, el professor pot proposar diferents activitats, tant a nivell individual com en grup, entre els seus estudiants.

Aprenentatge autònom:

MD9. Resolució d'exercicis i problemes: activitat no presencial dedicada a la resolució d'exercicis pràctics a partir de les dades subministrades pel professor.

MD11. Tutories no presencials: amb recursos telemàtics com el correu electrònic i els recursos de la intranet de l'ESCSET.

Continguts

Tema 1. La innovació en el sector turístic

- 1.1. La importància d'innovar en turisme
- 1.2. Metodologies per a la innovació en turisme
- 1.3. Casos d'estudi

Tema 2. Les noves tendències en el consumidor de turisme

- 2.1. Identificació d'experiències turístiques dels clients
- 2.2. Principals característiques dels consumidors
- 2.3. Segmentació de mercat i perfils de consum

Tema 3. Design thinking (DT) per al desenvolupament de productes turístics

- 3.1. Concepte de DT
- 3.2. Pilars del DT
- 3.3. Procés d'innovació basat en el DT
- 3.4. Exemples
- 3.5. Disseny del producte / servei aplicant la metodologia del DT

Activitats d'aprenentatge

AF1. Sessions teòriques

AF2. Seminaris

AF3. Treball en grup

AF4. Treball individual

AF5. Estudi personal

Sistema d'avaluació

L'avaluació tindrà en compte els següents aspectes amb els pesos que s'indiquen:

10% Participació a l'aula.

20% Presentacions del treball en grup.

40% Treball en grup. És necessari treure una nota igual o superior a 5 al lliurament final del projecte per superar l'assignatura.

30% Examen final. És necessari treure una nota a l'examen igual o superior a 5 per superar l'assignatura.

Hi haurà una recuperació en iniciar el segon trimestre. Només es recuperarà l'examen. Pel projecte de grup i la part de participació a l'aula es mantindrà la nota de l'avaluació continuada.

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- Elejabeitia, Jon (2018). Coaching con Design Thinking (3ªEd.). Nextyou. Madrid.
- Gasca, Juan i Zaragoza, Rafael (2014). Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas. LID Editorial.
- Mootee, Idris (2014). Design Thinking para la innovación estratégica. Empresa activa.
- Seelig, Tina (2012). inGenius: A Crash Course on Creativity. HarperOne.
- Serrano Ortega, Manuel i Blázquez Ceballos, Pilar(2015). Design thinking: Lidera el presente. Crea el futuro. ESIC Editorial.

Complementaris

Bibliografies

- Antón Clavé, Salvador (2005). Parques Temáticos. Más allá del ocio. Ed. Ariel.
- De Pablo, Fernando i Lasa, Miren (2019). ¡Dibújalo! Innova, crea y comunica en manera visual (4ª Ed.). LID Editorial Empresarial.