


ASIGNATURA DE CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Competencias	Desarrollar productos de turismo alternativo mediante un plan de negocios y promoviendo la participación comunitaria, con un enfoque sustentable, para el aprovechamiento de los recursos naturales y culturales de la región y contribuir a su desarrollo económico.
2. Cuatrimestre	Cuarto
3. Horas Teóricas	20
4. Horas Prácticas	55
5. Horas Totales	75
6. Horas Totales por Semana Cuatrimestre	5
7. Objetivo de Aprendizaje	El alumno conceptualizará productos turísticos a través de las habilidades del pensamiento divergente y la creatividad para la diversificación de la oferta turística de la región.

Unidades de Aprendizaje	Horas		
	Teóricas	Prácticas	Totales
I. Fundamentos de la creatividad	5	10	15
II. Factores y técnicas para la creatividad	10	30	40
III. Desarrollo de una idea de producto	5	15	20
Totales	20	55	75


ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:		
APROBÓ:	C. G. U. T.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2010	

CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de Aprendizaje	I. Fundamentos de la creatividad
2. Horas Teóricas	5
3. Horas Prácticas	10
4. Horas Totales	15
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno identificará sus características creativas a través del proceso creativo y los tipos de pensamiento para detectar sus áreas de oportunidad.


Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Concepto y proceso de la creatividad	<p>Describir el concepto de creatividad</p> <p>Identificar las etapas del proceso de la creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cuestionamiento. -Acopio de datos. -Incubación. -Iluminación. -Elaboración :ejecución y/o verificación -Comunicación y/o publicación. 		<p>Responsabilidad</p> <p>Creatividad</p> <p>Objetividad</p> <p>Analítico</p>
La importancia de los tipos de pensamiento en el proceso creativo.	<p>Explicar los conceptos de pensamiento divergente y convergente</p> <p>Identificar las características de una persona creativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> Características cognoscitivas Características afectivas Características volitivas 	<p>Determinar las características de una persona creativa reconocida en medios artísticos</p>	<p>Ética</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Creatividad</p> <p>Objetividad</p> <p>Observador</p> <p>Analítico</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:		
APROBÓ:	C. G. U. T.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2010	

CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>A partir de un caso dado, realizará un informe individual descriptivo que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción aplicativa del proceso creativo. - Justificación de cada etapa del proceso - Enlistar las características creativas de su persona. - Conclusiones. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender el concepto de creatividad 2. Distinguir las etapas del proceso creativo 3. Identificar los tipos de pensamiento, divergente y convergente. 4. Identificar las características de una persona creativa 	<p>Lista de Cotejo Estudio de Casos</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:		
APROBÓ:	C. G. U. T.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2010	


CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Análisis de casos Conferencia Discusión dirigida	Equipo de cómputo, cañón, impresos, internet.

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
x		


ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:		
APROBÓ:	C. G. U. T.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2010	

CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS


UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de Aprendizaje	II. Factores y técnicas para la creatividad
2. Horas Teóricas	10
3. Horas Prácticas	30
4. Horas Totales	40
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno desarrollará su creatividad a través de la identificación de los factores y la aplicación de las técnicas para la generación de ideas de productos turísticos.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Factores determinantes de la creatividad.	<p>Describir los factores que intervienen en el desarrollo de la creatividad:</p> <p>Factores de Personalidad. Factores Cognitivos Factores Afectivos. Factores Socioculturales</p>		<p>Responsabilidad Creatividad Objetividad Analítico</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:		
APROBÓ:	C. G. U. T.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2010	


Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Técnicas para la creatividad	<p>Describir las técnicas para desarrollar la creatividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El foco - Concepto y abanico de conceptos. - Provocación. - Movimiento. - Relaciones forzadas. - Analogías. - Usos inusuales. - Mejora de producto. - Búsqueda de causas y consecuencias. - Pruebas de dibujos y de imágenes. - Matrices combinatorias. - Sinéctica. - Seis sombreros para pensar. 	Proponer la idea de un producto turístico desarrollando las técnicas de creatividad	Responsabilidad Creatividad Objetividad Toma de decisiones Observador Analítico Trabajo en equipo Emprendedor

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:		
APROBÓ:	C. G. U. T.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2010	

CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>Realizará un informe secuencial de la generación de una idea de un producto turístico con al menos tres técnicas que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> - . Técnicas - . Proceso de aplicación de las técnicas seleccionadas. - . Ideas obtenidas. - . Cuadro comparativo de las ideas obtenidas por cada técnica. - . Interpretación del cuadro comparativo - . Justificación de la idea seleccionada. - . Factores empleados durante el desarrollo de las técnicas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los factores que intervienen desarrollo de la Creatividad. 2. Comprender el procedimiento de desarrollo de las técnicas de creatividad. 3. Identificar ideas de producto turístico 	<p>Ensayo Lista de Cotejo</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:		
APROBÓ:	C. G. U. T.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2010	


CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Equipos colaborativos. Prácticas semi guiadas Simulación	Equipo de cómputo, cañón, pintarrón, impresos, rotafolio, papelería, internet.

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X		


ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:		
APROBÓ:	C. G. U. T.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2010	

CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de Aprendizaje	III. Desarrollo de una idea de producto
2. Horas Teóricas	5
3. Horas Prácticas	15
4. Horas Totales	20
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno realizará una propuesta de producto turístico considerando como base proyectos consolidados de turismo de naturaleza para contribuir a la generación de ideas potenciales de desarrollo turístico.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Tendencias del turismo de naturaleza	<p>Identificar las tendencias del turismo de naturaleza</p> <p>Identificar las características detonantes de proyectos nacionales e internacionales de turismo de naturaleza.</p> <p>-Argentina. -Costa Rica. -Chile -España</p> <p>México: Oaxaca, Chiapas, Veracruz, Tabasco, Querétaro, Yucatán, Quintana Roo, Campeche y San Luis Potosí.</p>	<p>Determinar las características creativas que generaron la concepción de proyectos de turismo de naturaleza</p>	<p>Responsabilidad Creatividad Objetividad Toma de decisiones Analítico Organizado</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:		
APROBÓ:	C. G. U. T.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2010	


Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Propuestas para productos turísticos	<p>Describir los elementos que conforman un producto turístico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - . Atractivo - .Estructura e infraestructura - . Supraestructura 	Proponer la idea de un producto turístico considerando los elementos que lo integran	<p>Ética</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Creatividad</p> <p>Objetividad</p> <p>Toma de decisiones</p> <p>Observador</p> <p>Analítico</p> <p>Organizado</p> <p>Emprendedor</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:		
APROBÓ:	C. G. U. T.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2010	

CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>Realizará una propuesta de un producto turístico de su región que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> - . Idea - . Justificación - . Descripción del contexto de concepción - . Descripción aplicada de los elementos que conforman el producto turístico. - . Conclusiones. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar las tendencias de turismo de naturaleza 2. Identificar las características de Proyectos exitosos de turismo de naturaleza 3. Comprender el procedimiento de desarrollo de un producto turístico. 4. Evaluar la idea de un producto turístico en referencia a los elementos que lo integran 	<p>Proyecto Rúbrica</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:		
APROBÓ:	C. G. U. T.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2010	


CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Equipos colaborativos Aprendizaje basado en proyectos Debate	Equipo de cómputo, cañón, pintarrón, impresos, internet.

ESPACIO FORMATIVO


Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X		

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:		
APROBÓ:	C. G. U. T.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2010	

CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

CAPACIDADES DERIVADAS DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA


Capacidad	Criterios de Desempeño
<p>Diagnosticar el potencial turístico de la localidad a través de técnicas de investigación de campo y de intervención comunitaria, para definir el producto turístico.</p>	<p>Elabora una investigación que integre:</p> <p>Entorno sociopolítico Organización comunitaria Tenencia de la tierra Actividad económica</p> <p>Recursos naturales: -Tipo de ecosistema -Localización -Vías de acceso - Características particulares: Descripción Extensión Dimensiones Particulares en vegetación y fauna silvestre Especies endémicas de flora y fauna Elementos abióticos</p> <p>Recursos culturales: - Tipo de población - Grupo étnico - Elementos culturales y sus características: monumentos históricos, zonas arqueológicas, producción de artesanías, medicina tradicional, actividades productivas, festividades, gastronomía, usos y costumbres.</p> <p>Infraestructura:</p> <p>Alojamiento Alimentación Accesibilidad Servicios complementarios</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:		
APROBÓ:	C. G. U. T.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2010	

CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Autor	Año	Título del Documento	Ciudad	País	Editorial
Keil, John M.	(1990)	<i>Creatividad</i>	México	México	Mc Graw Hill
Rodriguez, Mauro	(1985)	<i>Psicología de la creatividad</i>	México	México	Pax México
Garcia Garcia, Enrique	(2003)	<i>Formación de emprendedores</i>	México	México	Continental
De Bono, Edward	(1994)	<i>El pensamiento creativo</i>	México	México	Paidos
Churba, Carlos A.	(2005)	<i>La creatividad</i>	Buenos Aires	Argentina	Dunken
Kelley, Thomas	(2005)	<i>Las diez caras de la innovación</i>		Estados Unidos	Currency
Fisher, Marsh	(1996)	<i>Pescando ideas</i>		Estados Unidos	Peterson Guides
<i>Peters, Tom</i>	<i>(1999)</i>	<i>El proyecto 50</i>		Estados Unidos	<i>Knopf</i>
<i>Harrington, H. James</i>	<i>(1998)</i>	<i>El juego de herramientas de creatividad</i>		Estados Unidos	<i>Mc Graw Hill</i>
<i>Alcaraz, Rafael</i>	<i>(2007)</i>	<i>El emprendedor de éxito</i>	Distrito Federal	México	Mc Graw Hill
<i>Ibarra, David</i>		<i>Los primeros pasos al mundo empresarial</i>	México	México	Limusa

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:		
APROBÓ:	C. G. U. T.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2010	