

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Emprendimiento Turístico
Clave de la asignatura:	TSD-2202
SATCA¹:	2-3-5
Programa educativo:	Licenciatura en Turismo
Especialidad:	Turismo Sostenible y Promoción Turística

2. Presentación

Caracterización de la asignatura
<p>Esta asignatura aporta al perfil del Licenciado en Turismo la habilidad de identificar los elementos claves para el desarrollo de un proyecto turístico a través del proceso creativo e innovador, implementando estrategias de protección mediante la propiedad intelectual y el diseño industrial.</p> <p>Esta asignatura se imparte como materia de especialidad y se diversifica en cuatro temas esenciales: Aspectos generales del emprendimiento turístico, Proceso Creativo e Innovador, Derechos de Propiedad Intelectual e Industrial y Diseño y Planeación de un Anteproyecto turístico.</p>
Intención didáctica
<p>El propósito de esta asignatura se lleva a cabo mediante un enfoque práctico y adecuado para que el estudiante sea capaz de identificar e implementar la creatividad e innovación en proyectos de emprendimiento turístico, así mismo asimile y ponga en práctica de una manera adecuada los derechos de propiedad intelectual e industrial en un entorno local, nacional e internacional. El temario de este programa se divide en cuatro temas.</p> <p>El primer tema aborda Aspectos generales del emprendimiento turístico, tales como la diferencia entre creatividad e innovación, el estudiante será capaz de identificar las competencias y habilidades que requiere un emprendedor y reconocer las necesidades actuales en el sector turístico.</p> <p>El segundo tema es el Proceso Creativo e Innovador con la finalidad de conocer sus fases y elementos claves para innovar.</p> <p>El tercer tema tiene como objetivo analizar los derechos de la propiedad intelectual e industrial, así como el marco legal de los organismos local, nacional e internacional de apoyo a la propiedad intelectual para evitar incurrir en prácticas ilícitas.</p>

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

Y por último en el cuarto tema se brinda al estudiante el asesoramiento para conocer las diferentes fases del proceso de incubación de empresas para planear y diseñar un anteproyecto turístico a través de un plan de negocios.

Para esta asignatura se sugiere que el perfil del docente a cargo tenga conocimiento en administración estratégica, liderazgo, habilidades de negociación y dominio de la creatividad e innovación en el mundo empresarial.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
<p>Instituto Tecnológico de Zacatepec, abril de 2022.</p>	<p>Representantes de la academia de Licenciatura en Turismo.</p>	<p>Propuesta de especialidades para el periodo agosto-diciembre 2022.</p> <p>Presentación de propuesta de la especialidad: Turismo sostenible y promoción turística.</p> <p>Reuniones de trabajo para el Desarrollo de contenidos de la especialidad.</p> <p>Reunión de la academia de Licenciatura en Turismo, egresados de la carrera y expertos del sector productivo y prestadores de servicio para definir y validar contenidos de la especialidad</p> <p>Reunión informativa sobre los resultados con el grupo de interés.</p> <p>Reuniones de trabajo para el desarrollo final de los contenidos de las</p>

		asignaturas de la especialidad.
--	--	---------------------------------

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
Desarrollar el potencial creativo y emprendedor en el diseño de un anteproyecto sostenible e innovador enfocado al sector turístico, tomando en consideración las condiciones, tendencias y necesidades del entorno.

5. Competencias previas

<ul style="list-style-type: none"> • Diagnostica el entorno general y específico de la empresa y el sector al que pertenece, utilizando las herramientas y técnicas apropiadas. • Aplica herramientas y técnicas administrativas para diseñar el plan de administración estratégica de una empresa. • Aplica diferentes modelos para la implementación de la estrategia en una organización. • Aplica los diferentes instrumentos y técnicas de la evaluación y control de estrategias a casos o situaciones organizacionales para la toma de decisiones.

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Aspectos Generales del Emprendimiento Turístico	1.1 Creatividad e Innovación 1.1.1 Concepto e Importancia 1.2 ¿Qué es ser emprendedor? 1.3 Las necesidades actuales en el sector turístico
2	Proceso Creativo e Innovador	2.1 Fases del proceso creativo 2.1.1 Cuestionamiento y preparación 2.1.2 Incubación e Iluminación 2.1.3 Verificación o formulación lógica 2.1.4 Adaptación y Difusión 2.2 Elementos clave para innovar: 2.2.1 Mercado 2.2.2 Recursos clave 2.2.3 Tecnología

3	Derechos de Propiedad Intelectual e Industrial	<p>3.1 Propiedad Industrial</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1.1 Patentes 3.1.2 Diseño industrial 3.1.3 Signos distintivos <ul style="list-style-type: none"> 3.1.3.1 Marcas comerciales 3.1.3.2 Aviso comercial 3.1.3.3 Denominación de origen 3.1.3.4 Indicaciones Geográficas <p>3.2 Propiedad intelectual</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.2.1 Derechos morales 3.2.3 Derechos patrimoniales 3.2.4 Derechos de Autor sobre los Símbolos Patrios y de las expresiones de las Culturas Populares <p>3.3. Organismos e instituciones nacionales e internacionales de apoyo a la propiedad intelectual (OMPI, OEPM, EUIPO, EAPO, IMPI, INDAUTOR)</p> <p>3.4 Prácticas ilícitas en Propiedad Industrial e Intelectual</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.4.1 Infracciones, Sanciones Administrativas y Delitos
4	Planeación y Diseño de un Anteproyecto Turístico	<p>4.1 Fases del Proceso de Incubación de empresas</p> <ul style="list-style-type: none"> 4.1.1 Selección 4.1.2 Preincubación <ul style="list-style-type: none"> 4.1.2.1 Plan de Negocios y de Trabajo 4.1.3 Incubación <ul style="list-style-type: none"> 4.1.3.1 Redes de apoyo 4.1.4 Seguimiento <p>4.2 Diseño de anteproyecto</p>

7. Actividades de aprendizaje de los temas

1. Aspectos Generales del Emprendimiento Turístico	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer los conceptos y la importancia de creatividad e innovación en el emprendimiento. • Comprender las características y habilidades con las que cuenta un emprendedor. • Identificar las necesidades actuales del sector turístico. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. • Capacidad de comunicación oral y escrita. • Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas. • Capacidad de trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación documental a cerca del concepto e importancia de la creatividad e innovación, mediante un cuadro comparativo. • A través de una lluvia de ideas plasmar el concepto, características y habilidades del emprendedor, utilizando diferentes materiales de apoyo (videos, revistas especialidades, blogs, entre otras). • Por equipos realizar una investigación de campo, elaborar y aplicar diferentes instrumentos de medición (cuantitativos y cualitativos) a los diferentes organismos gubernamentales y no gubernamentales para conocer las necesidades actuales del sector turístico.
2. Proceso Creativo e Innovador	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valorar la importancia de la creatividad e innovación en la aplicación de proyectos de emprendimiento turísticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar las fases del proceso creativo, realizar un diagrama causa-efecto. • Realizar entrevista a empresarios del sector turístico para conocer el desarrollo de la implementación de las fases del proceso creativo y los

<p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de comunicación oral y escrita. • Capacidad creativa. • Habilidades interpersonales. • Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes. 	<p>elementos para innovar en la creación de su empresa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discutir en foro las diferentes experiencias de los empresarios entrevistados, para identificar la creatividad e innovación en el emprendimiento.
<p>3. Derecho de Propiedad Intelectual e Industrial</p>	
<p>Competencias</p>	<p>Actividades de aprendizaje</p>
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar y diferenciar los derechos de la propiedad intelectual e industrial para ser aplicados en un plan de negocios. • Reconocer las diferentes organizaciones gubernamentales que apoyan la propiedad intelectual. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. • Conocimientos sobre el área de estudio y la profesión. • Capacidad de investigación. • Capacidad de trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar que es la propiedad industrial e intelectual y sus ámbitos de aplicación, características y plasmar en un mapa conceptual. • En equipo realizar una búsqueda de patentes, marcas o nombre comercial en las diferentes páginas de: IMPI y Oficina española de patentes, realizar un reporte de la búsqueda solicitada. • En equipo realizar una búsqueda en diferentes materiales de apoyo realizar un cuadro comparativo de las organizaciones nacionales e internacionales que realizan registro de patentes. • Identificar cuáles son los signos distintivos: marca, lema, nombre, avisos comerciales e indicaciones geográficas, a través de un mapa mental plasmando los signos distintivos más importantes en el sector turístico.
<p>4. Diseño y Planeación de un Anteproyecto Turístico</p>	

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar un anteproyecto turístico sostenible, donde el estudiante plasme su talento creativo e innovador con plan de negocios. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Capacidad para organizar y planificar el tiempo. • Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación. • Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar una visita de estudios a la incubadora (CIIE) para conocer las fases del proceso de incubación de empresas y plasmarlo mediante una infografía en formato digital. • Investigar las características y elementos en un plan de trabajo y un plan de negocio, elaborar un mapa conceptual. • Diseñar el plan de negocio de un anteproyecto turístico (se dará seguimiento del anteproyecto en las materias posteriores).

8. Práctica(s)

<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer los diferentes aspectos del emprendimiento para despertar el interés de gestionar la creatividad e innovación en el estudiante, mediante la elaboración de cuadros comparativos, lluvia de ideas, la observación de medios digitales, así como de instrumentos de medición. 2. En equipos de 3 a 5 estudiantes realizar una entrevista a diferentes empresarios del sector turístico, identificando casos de éxito en donde se reconozca la importancia de la creatividad e innovación que se aplica en un plan de negocios. 3. Identificar las características de la propiedad intelectual y diseño industrial que se deben considerar en el plan de negocios.
--

4. Identificar los beneficios que ofrecen las organizaciones gubernamentales de financiamientos, para el uso y beneficio del anteproyecto de emprendimientos turísticos.
5. Visitar una incubadora de proyectos 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.
6. Diseñar un anteproyecto de emprendimiento turístico sostenible a través de un plan de negocios que contenga las fases de incubación.

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

Cada estudiante será evaluado durante todo el proceso de aprendizaje, en las clases presenciales considerando:

- Investigación documental
- Lluvia de ideas
- Tabla comparativa
- Esquemas
- Entrevistas
- Cuestionarios
- Mapas conceptuales
- Informes (listado jerarquizado, reporte)
- Exposiciones
- Ensayos

Evaluación del proyecto considerando los factores de contenido, desarrollo, actitudinal, habilidad del uso de las TIC en el diseño de su presentación y en el manejo de estas, expresión oral, además de la conducción de su presentación.

- Portafolio de evidencias

11. Fuentes de información

1. Alcaraz, R. (2006). El Emprendedor de éxito. 3ra. Edición. México, Editorial McGraw-Hill.
2. Espín Alba Isabel, Carrancho Herrero Mará Teresa. ET ALL. Propiedad intelectual en el siglo XXI nuevos continentes y su incidencia en el Derecho de Autor. Fundación para el estudio y la enseñanza del Derecho de Autor. Editorial Reus.
3. Filion,L; Cisneros,L Y Mejía-Morelos, J (2011). Administración de Pymes. Emprender Dirigir y Desarrollar Empresas. México. Editorial Pearson.
4. Hernández Díaz Edgar Alfonso. 1990. Proyectos Turísticos Formulación y Evaluación. Editorial Trillas.

5. Hisrich, R. (2055). Entrepreneurship. Emprendedores. 6ta. Edición. España:MacGraw-Hill.
6. Ley Federal de Derechos de Autor.
<https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/ref/lfda.htm>
7. Ley Federal de Propiedad industrial.
https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LFPPI_010720.pdf
8. OECD Publishing. (2013) La Estrategia de Innovación de la OCDE Empezar hoy el mañana. Foro Consultivo Científico y Tecnológico A.C.
9. Oropeza Vento Midial. (2014) Registrar Marcas Ante El Instituto Mexicano De Propiedad Industrial. Editorial Académica Española.
10. Ramírez Ávila Esthela. 2005. Turismo de Negocios, Editorial Trillas.
11. Vainrub, R.(2006). Convertir Sueños en Realidades. Una Guía para Emprendedores. 5ta. Edición. Caracas. Ediciones IESA.
12. Valdez Caridad. Rangel Carlos, 2011, Cultura Popular Y Propiedad Intelectual. (2011) Editorial Reus.
13. Vega Vega José Antonio. (2002). Protección De La Propiedad Intelectual. Editorial Reus.
14. Zamorano Casal Francisco Manuel. El Negocio del Turismo: Tu empresa paso a paso. Editorial Trillas.