

# TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN TURISMO, ÁREA DESARROLLO DE PRODUCTOS ALTERNATIVOS

## HOJA DE ASIGNATURA CON DESGLOSE DE UNIDADES TEMÁTICAS

<b>1. Nombre de la asignatura</b>	<b>Concepción de Productos Turísticos</b>
<b>2. Competencias</b>	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.
<b>3. Cuatrimestre</b>	Cuarto
<b>4. Horas Prácticas</b>	75
<b>5. Horas Teóricas</b>	55
<b>6. Horas Totales</b>	20
<b>7. Horas Totales por Semana Cuatrimestre</b>	5
<b>8. Objetivo de la Asignatura</b>	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 Temáticas	Horas		
	Prácticas	Teóricas	Totales
<b>I. Fundamentos de la Creatividad</b>	10	5	15
<b>II. Factores y Técnicas para la creatividad</b>	30	10	40
<b>III. Desarrollo de una idea de producto</b>	15	5	20
<b>Totales</b>	<b>55</b>	<b>20</b>	<b>75</b>

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA  
TSU EN TURISMO

REVISÓ: COMISIÓN DE RECTORES

APROBÓ: C. G. U. T.

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2010

# CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

## UNIDADES TEMÁTICAS

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

<b>Temas</b>	<b>Saber</b>	<b>Saber hacer</b>	<b>Ser</b>
Concepto y proceso de la creatividad	<p>Describir el concepto de creatividad</p> <p>Identificar las etapas del proceso de la creatividad:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.-Cuestionamiento.</li> <li>2.-Acopio de datos.</li> <li>3.-Incubación.</li> <li>4.-Iluminación.</li> <li>5.-Elaboración (ejecución y/o verificación)</li> <li>6.-Comunicación y/o publicación.</li> </ol> <p>Interpretar el proceso creativo como una fuente generadora de ideas de negocio</p>		<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> <p>Características cognoscitivas</p> <p>Características afectivas</p> <p>Características volitivas</p> <p>Valorar las características de un emprendedor de negocios turísticos</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  
TSU EN TURISMO

REVISÓ: COMISIÓN DE RECTORES

APROBÓ: C. G. U. T.

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2010

## CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

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

**ELABORÓ:** COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA  
TSU EN TURISMO

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 2010

## CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

<b>Proceso enseñanza aprendizaje</b>	
<b>Métodos y técnicas de enseñanza</b>	<b>Medios y materiales didácticos</b>
Análisis de casos Conferencia	Equipo de cómputo, cañón, impresos, internet.

<b>Espacio Formativo</b>		
<b>Aula</b>	<b>Laboratorio / Taller</b>	<b>Empresa</b>
<b>x</b>		

**ELABORÓ:** COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA  
TSU EN TURISMO

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 2010

# CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

## UNIDADES TEMÁTICAS

<b>1. Unidad Temática</b>	<b>II. Factores y Técnicas para la creatividad</b>
<b>2. Horas Prácticas</b>	30
<b>3. Horas Teóricas</b>	10
<b>4. Horas Totales</b>	40
<b>5. Objetivo</b>	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.

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

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA  
TSU EN TURISMO

REVISÓ: COMISIÓN DE RECTORES

APROBÓ: C. G. U. T.

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2010

## CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

<b>Proceso de evaluación</b>		
<b>Resultado de aprendizaje</b>	<b>Secuencia de aprendizaje</b>	<b>Instrumentos y tipos de reactivos</b>
<p>El alumno realizará un informe secuencial de la generación de una idea de un producto turístico que contenga:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Selección de 3 técnicas</li> <li>2. Descripción del proceso de aplicación de las técnicas seleccionadas.</li> <li>3. Descripción de la idea obtenida.</li> <li>4. Cuadro comparativo de las ideas obtenidas por cada técnica.</li> <li>5. Interpretación del cuadro comparativo</li> <li>6. Selección de la Idea.</li> <li>7. Descripción de los factores empleados durante el desarrollo de las técnicas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar los factores para el desarrollo de la Creatividad.</li> <li>2. Comprender las técnicas para desarrollar la creatividad.</li> <li>3. Seleccionar las técnicas para el desarrollo de la creatividad.</li> <li>4. Identificar ideas de producto turístico a partir de la técnica aplicada.</li> </ol>	<p>Ensayo Lista de Cotejo</p>

**ELABORÓ:** COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA  
TSU EN TURISMO

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 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  
TSU EN TURISMO

REVISÓ: COMISIÓN DE RECTORES

APROBÓ: C. G. U. T.

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2010

# CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

## UNIDADES TEMÁTICAS

<b>1. Unidad Temática</b>	<b>III. Desarrollo de una idea de producto</b>
<b>2. Horas Prácticas</b>	15
<b>3. Horas Teóricas</b>	5
<b>4. Horas Totales</b>	20
<b>5. Objetivo</b>	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	Identificar las tendencias del turismo de naturaleza Identificar las características detonantes de proyectos nacionales e internacionales de turismo de naturaleza. -Argentina. -Costa Rica. -Chile -España  México: Oaxaca, Chiapas, Veracruz, Tabasco, Querétaro, Yucatán, Quintana Roo, Campeche y San Luis Potosí.	Determinar las características creativas que generaron la concepción de proyectos de turismo de naturaleza	Responsabilidad Creatividad Objetividad Toma de decisiones Analítico Organizado
Propuestas para productos turísticos	Describir los elementos que conforman un producto turístico. 1. Atractivo 2. Estructura e infraestructura 3. Supraestructura	Proponer la idea de un producto turístico considerando los elementos que lo integran	Ética Responsabilidad Creatividad Objetividad Toma de decisiones Observador Analítico Organizado Emprendedor

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA  
TSU EN TURISMO

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN DE RECTORES

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2010



## CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

<b>Proceso de evaluación</b>		
<b>Resultado de aprendizaje</b>	<b>Secuencia de aprendizaje</b>	<b>Instrumentos y tipos de reactivos</b>
<p>El alumno realizará una propuesta de un producto turístico de su región que contenga:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Descripción de la idea</li> <li>2. Justificación</li> <li>3. Descripción del contexto de concepción</li> <li>4. Descripción aplicada de los elementos que conforman el producto turístico.</li> <li>5. Conclusiones.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar las tendencias de turismo de naturaleza</li> <li>2. Identificar las características de Proyectos exitosos de turismo de naturaleza</li> <li>3. Describir los elementos de un producto turístico.</li> <li>4. Evaluar la idea de un producto turístico en referencia a los elementos que lo integran</li> </ol>	<p>Proyecto Rúbrica</p>

**ELABORÓ:** COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA  
TSU EN TURISMO

**APROBÓ:** C. G. U. T.

**REVISÓ:** COMISIÓN DE RECTORES

**FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:** SEPTIEMBRE 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  
TSU EN TURISMO

REVISÓ: COMISIÓN DE RECTORES

APROBÓ: C. G. U. T.

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2010

# CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

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

Capacidad	Criterios de Desempeño
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>Elabora una investigación que integre:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Entorno sociopolítico</li><li>Organización comunitaria</li><li>Tenencia de la tierra</li><li>Actividad económica</li></ul> <p>Recursos naturales:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Tipo de ecosistema</li><li>-Localización</li><li>-Vías de acceso</li><li>- Características particulares:<ul style="list-style-type: none"><li>Descripción</li><li>Extensión</li><li>Dimensiones</li><li>Particulares en vegetación y fauna silvestre</li><li>Especies endémicas de flora y fauna</li><li>Elementos abióticos</li></ul></li></ul> <p>Recursos culturales:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Tipo de población</li><li>- Grupo étnico</li><li>- Elementos culturales y sus características: monumentos históricos, zonas arqueológicas, producción de artesanías, medicina tradicional, actividades productivas, festividades, gastronomía, usos y costumbres.</li></ul> <p>Infraestructura:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Alojamiento</li><li>Alimentación</li><li>Accesibilidad</li><li>Servicios complementarios</li></ul>

ELABORÓ: COMITÉ DE DIRECTORES DE LA CARRERA  
TSU EN TURISMO

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN DE RECTORES

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2010

# CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS TURÍSTICOS

## FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

<b>Autor</b>	<b>Año</b>	<b>Título del Documento</b>	<b>Ciudad</b>	<b>País</b>	<b>Editorial</b>
KEIL, JOHN M.	1990	<i>CREATIVIDAD</i>	MEXICO	MEXICO	MC GRAW HILL
RODRIGUEZ, MAURO	1985	<i>PSICOLOGIA DE LA CREATIVIDAD</i>	MEXICO	MEXICO	PAX MEXICO
GARCIA GARCIA, ENRIQUE	2003	<i>FORMACION DE EMPRENEDORES</i>	MEXICO	MEXICO	CONTINENTAL
DE BONO, EDWARD	1994	<i>EL PENSAMIENTO CREATIVO</i>	MEXICO	MEXICO	PAIDOS
CHURBA, CARLOS A.	2005	<i>LA CREATIVIDAD</i>	BUENOS AIRES	ARGENTINA	DUNKEN
KELLEY, THOMAS	2005	<i>LAS DIEZ CARAS DE LA INNOVACION</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>		<i>ESTADOS UNIDOS</i>	<i>KNOPF</i>
<i>HARRINGTON, H. JAMES</i>	<i>1998</i>	<i>EL JUEGO DE HERRAMIENTAS DE CREATIVIDAD</i>		<i>ESTADOS UNIDOS</i>	<i>MCGRAW 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  
TSU EN TURISMO

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN DE RECTORES

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2010