

# **Escuela de Doctorado y Estudios de Posgrado**

## **Máster en Innovación en Diseño para el Sector Turístico (Interuniversitario)**

### **GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :**

#### **Investigación para el proyecto de innovación en diseño (2020 - 2021)**

## 1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Investigación para el proyecto de innovación en diseño	Código: 195641107
<ul style="list-style-type: none"><li>- Centro: <b>Escuela de Doctorado y Estudios de Postgrado</b></li><li>- Lugar de impartición: <b>Facultad de Bellas Artes</b></li><li>- Titulación: <b>Máster en Innovación en Diseño para el Sector Turístico (Interuniversitario)</b></li><li>- Plan de Estudios: <b>M564 (Publicado en 2015-01-29)</b></li><li>- Rama de conocimiento: <b>Artes y Humanidades</b></li><li>- Itinerario / Intensificación:</li><li>- Departamento/s: <b>Bellas Artes</b></li><li>- Área/s de conocimiento: <b>Dibujo</b></li><li>- Curso: <b>1</b></li><li>- Carácter: <b>Obligatoria</b></li><li>- Duración: <b>Primer cuatrimestre</b></li><li>- Créditos ECTS: <b>9,0</b></li><li>- Modalidad de impartición:</li><li>- Horario: <b>Enlace al horario</b></li><li>- Dirección web de la asignatura: <a href="http://www.campusvirtual.ull.es">http://www.campusvirtual.ull.es</a></li><li>- Idioma: <b>Castellano</b></li></ul>	

## 2. Requisitos para cursar la asignatura

## 3. Profesorado que imparte la asignatura

<b>Profesor/a Coordinador/a:</b> BERNARDO ANTONIO CANDELA SANJUAN
- Grupo: 1
<b>General</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Nombre: <b>BERNARDO ANTONIO</b></li><li>- Apellido: <b>CANDELA SANJUAN</b></li><li>- Departamento: <b>Bellas Artes</b></li><li>- Área de conocimiento: <b>Dibujo</b></li></ul>
<b>Contacto</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Teléfono 1: <b>922319761</b></li><li>- Teléfono 2:</li><li>- Correo electrónico: <b>bcandels@ull.es</b></li><li>- Correo alternativo:</li><li>- Web: <b><a href="http://www.campusvirtual.ull.es">http://www.campusvirtual.ull.es</a></b></li></ul>
<b>Tutorías primer cuatrimestre:</b>

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Miércoles	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD84
Todo el cuatrimestre		Viernes	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD84

Observaciones: Para un correcto aprovechamiento de la disponibilidad horaria, es aconsejable confirmar asistencia por correo electrónico a [bcandels@ull.es](mailto:bcandels@ull.es)

**Tutorías segundo cuatrimestre:**

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Jueves	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD84
Todo el cuatrimestre		Viernes	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD84

Observaciones: Para un correcto aprovechamiento de la disponibilidad horaria, es aconsejable confirmar asistencia por correo electrónico a [bcandels@ull.es](mailto:bcandels@ull.es)

**Profesor/a: ALFREDO CLEMENTE RIVERO RIVERO**

- Grupo: 1

**General**

- Nombre: **ALFREDO CLEMENTE**
- Apellido: **RIVERO RIVERO**
- Departamento: **Bellas Artes**
- Área de conocimiento: **Dibujo**

**Contacto**

- Teléfono 1: **922319037**
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **arivero@ull.es**
- Correo alternativo:
- Web: **<http://www.campusvirtual.ull.es>**

**Tutorías primer cuatrimestre:**

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	09:00	11:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3.29 / AD 84

Todo el cuatrimestre		Miércoles	09:00	11:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3.29 / AD 84
Todo el cuatrimestre		Jueves	09:00	11:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3.29 / AD 84
Observaciones:						
<b>Tutorías segundo cuatrimestre:</b>						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Jueves	10:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3.29 / AD 84
Todo el cuatrimestre		Viernes	10:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3.29 / AD 84
Observaciones:						

#### 4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Proyectos de Innovación para el Turismo**  
Perfil profesional:

#### 5. Competencias

##### Básicas

**CB6** - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

**CB7** - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

**CB8** - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

**CB9** - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

**CB10** - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

##### Específicas

**CE2** - Conocer en profundidad la dinámica propia de la gestión del diseño que permite aplicar conocimientos del marketing y de la administración empresarial a los proyectos de diseño de productos y servicios turísticos.

**CE3** - Conocer en profundidad los métodos de investigación para la obtención de información fiable que sirva al planteamiento, desarrollo y testeo de soluciones de diseño (ejemplo: focus groups, estudios de mercado, análisis de tendencias, etc.)

**CE4** - Conocer la implicación medioambiental de los proyectos y saber tomar decisiones que aminoren o eviten un impacto medioambiental nocivo.

**CE6** - Saber poner en valor la diversidad cultural como herramienta de innovación para el turismo.

**CE7** - Conocer las tendencias del mercado del Diseño y de los productos turísticos y saber relacionarlas entre sí.

**CE9** - Conocer los valores y fortalezas del diseño aplicado a las ciencias del turismo (sociología, antropología, economía y geografía).

#### Generales

**CG1** - Saber aplicar el diseño como estrategia de innovación en el sector turístico.

**CG2** - Saber aplicar las técnicas creativas para detectar y resolver problemas mediante el diseño.

**CG5** - Conocer y manejar herramientas avanzadas para identificar el contexto sociocultural de los problemas que puedan resolverse mediante el diseño.

**CG6** - Saber utilizar la historia general del diseño, del arte, la arquitectura y la cultura popular como fuente de inspiración para la propuesta de soluciones novedosas y respetuosas con el patrimonio.

## 6. Contenidos de la asignatura

### Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

Los contenidos se desarrollarán combinando una metodología de clases magistrales, sesiones de debate, clases prácticas, conferencias, seminarios y salidas de campo. El alumnado recibirá información relativa a los distintos aspectos relacionados con el sector turístico (instituciones, empresas, productos, servicios, etc.), en los que el diseño tiene capacidad de actuar e innovar, incluyendo visitas a lugares de interés en los que estarán representados los distintos actores implicados.

Las clases magistrales, sesiones de debate y clases prácticas estarán enfocadas a la iniciación en las tareas de investigación, incluyendo la aplicación de metodologías, estrategias y herramientas propias de la actividad proyectual, así como la formulación de ideas e hipótesis de trabajo aplicando la innovación y el diseño en el sector turístico. Este proceso concluirá con la elaboración de una memoria de investigación como anteproyecto del TFM.

La propuesta de investigación para el sector turístico se llevará a cabo dentro de las opciones siguientes:

- a) Desarrollo de productos.
- b) Estudios conducentes al desarrollo de servicios.
- c) Trabajo de investigación sobre la innovación.

Todo enmarcado dentro de las tres líneas del máster (el diseño de productos y servicios turísticos; el diseño de productos gráficos y de comunicación; y el diseño de ambientes)

#### 1. Temas

- *Design-driven innovation*
- La innovación en el contexto turístico

- Tipos de investigación en diseño
- Metodologías, estrategias y herramientas para la investigación en diseño
- Gestión del proceso de investigación

2. Salidas de campo e identificación de casos de estudio (según disponibilidad de las instituciones implicadas)\*

- Hotel Tigaiga
- Hotel Palacio de Isora
- Hotel Abama
- Hotel Paradise Park
- Área de Turismo del Ayuntamiento de Los Realejos
- Área de Turismo del Ayuntamiento de Guía de Isora
- Área de Turismo del Ayuntamiento de Arona
- FIT Canarias Factoría de Innovación Turística.
- Bodegas Monje
- Museo del Vino

3. Charlas, talleres y/o seminarios\*:

- Seminarios programados por el FIT Canarias Factoría de Innovación Turística (según oferta)
- Charla presentación de Tenerife Film Commission
- Seminario de Ecodiseño

\*Todas las salidas charlas y seminarios están sujetos a la evolución de la pandemia ocasionada por la COVID-19.

**Actividades a desarrollar en otro idioma**

Lectura de textos en inglés

## 7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

### Descripción

El desarrollo de la asignatura combinará diferentes tipos de dinámicas:

- Clases teóricas-metodológicas de iniciación a las tareas de investigación.
- Sesiones de debate colectivo.
- Clases prácticas.
- Seminarios y conferencias a cargo de profesionales vinculados al sector turístico donde se expondrán diversas situaciones y planteamientos referidos a este sector.
- Visitas y salidas de campo a espacios de interés turístico.
- Trabajo autónomo sobre una propuesta de investigación.

**Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante**

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases teóricas	15,00	0,00	15,0	[CE9], [CE7], [CE6], [CE4], [CE3], [CE2], [CB9], [CB8], [CB7], [CB6]
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	35,00	0,00	35,0	[CG6], [CG5], [CG2], [CG1], [CE9], [CE7], [CE6], [CE4], [CE3], [CE2], [CB10], [CB9], [CB8], [CB7], [CB6]
Realización de seminarios u otras actividades complementarias	8,00	0,00	8,0	[CE7], [CE6], [CE4], [CE3], [CE2], [CB8], [CB7], [CB6]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	85,00	85,0	[CG6], [CG5], [CG2], [CG1], [CE9], [CE7], [CE6], [CE4], [CE3], [CE2], [CB10], [CB9], [CB8], [CB7], [CB6]
Estudio/preparación de clases teóricas	0,00	15,00	15,0	[CG6], [CE9], [CE7], [CE6], [CE4], [CE3], [CB10], [CB8], [CB7], [CB6]
Asistencia a tutorías	2,00	0,00	2,0	[CG6], [CB9], [CB8], [CB7]
Consulta bibliográfica y recursos Web	0,00	10,00	10,0	[CG6], [CG5], [CE9], [CE7], [CE4], [CE3], [CE2], [CB10], [CB8], [CB7], [CB6]
Trabajo de campo autónomo	0,00	25,00	25,0	[CG6], [CG5], [CG2], [CG1], [CE9], [CE7], [CE6], [CE4], [CE3], [CE2], [CB10], [CB8], [CB7], [CB6]
Salidas de campo	30,00	0,00	30,0	[CE9], [CE7], [CE6], [CE4], [CE3], [CE2], [CB10], [CB9], [CB8], [CB7], [CB6]
Total horas	90,00	135,00	225,00	
Total ECTS			9,00	

## 8. Bibliografía / Recursos

### Bibliografía Básica

COOPER, Rachel & PRESS, Mike. El diseño como experiencia y los diseñadores en el siglo XXI. Barcelona GG. 2009.

GASCA, Juan y ZARAGOZA, Rafael. Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas. LID editorial, 2014.

LAUREL, Brenda (Preface by Peter Lunenfeld). Design Research. Methods and Perspectives. The MIT Press. 2003.

LUPTON, Ellen (Editor). Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming. Princeton Architectural Press, 2011.

VISOCKY O'GRADY, Jenn y VISOCKY O'GRADY, Ken. Manual de investigación para diseñadores: conozca a los clientes y comprenda lo que necesitan realmente para diseñar con eficacia, Primera edición en lengua española. Blume, 2018.

### Bibliografía Complementaria

BEDA/ Stuart MacDonald (Editor). Temas de diseño en la Europa de hoy. 2004.

JULIER, Guy & MOON, Liz. Design and creativity. Policy, Management and Practice. Oxford-New York, Berg. 2009

JONES, C.J. Design methods. Second edition. Nueva York. Van Nostrand Reinhold. 1992

RAMROHT, William. Project Management for Design Professionals. Chicago: AEC Education, 2006.

THACKARA, John. Diseñando para un mundo complejo. Mexico, Designio, 2013

THOMSON, Michael (Editor). Design for Growth & Prosperity. Report and Recommendations of the European Design Leadership Board. DG Enterprise and Industry of the European Commission, 2012.

GREEN, Josephine. Democratizing the future. Towards a new era of creativity and growth. Philips, 2007.

### Otros Recursos

SICTUR

. Sistema de información de la investigación científica en turismo

TURESPAÑA

. Organismo nacional de Turismo

Revista

Investigaciones Turísticas

## 9. Sistema de evaluación y calificación

### Descripción

La evaluación se llevará a cabo a través de una memoria de investigación y para ello se tendrán en cuenta los siguientes criterios de evaluación: Originalidad y claridad del tema objeto de estudio, rigurosidad del análisis y sus conclusiones.

### Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Trabajos y proyectos	[CG6], [CG5], [CG2], [CG1], [CE9], [CE7], [CE6], [CE4], [CE3], [CE2], [CB10], [CB9], [CB8], [CB7], [CB6]	Originalidad y claridad del tema objeto de estudio; rigurosidad del análisis y sus conclusiones.	100,00 %

## 10. Resultados de Aprendizaje

Su formación le facultará para plantear y estructurar un proyecto de investigación sobre la innovación en la calidad de los servicios, la promoción, difusión y mejora del sector turístico.

Este planteamiento facultará al alumno la investigación en:

- El diseño de productos y servicios turísticos.
- El diseño de productos gráficos y de comunicación.
- El diseño de ambientes e interiorismo.

Con el objetivo de ayudar al desarrollo innovador de la industria turística, tanto en diseño estratégico como en estudios sobre los visitantes o en la gestión del patrimonio cultural orientada a la difusión de los destinos. Al poner el acento en la innovación y la investigación, el programa formativo apuesta sobre todo por competencias sistémicas como la creatividad, la gestión de proyectos, la orientación a la calidad o la innovación.

## 11. Cronograma / calendario de la asignatura

### Descripción

La distribución de los temas por semana es orientativo, puede sufrir cambios según las necesidades de organización docente.

### Primer cuatrimestre

Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:		Sin clases	0.00	0.00	0.00
Semana 2:		Sin clases	0.00	0.00	0.00
Semana 3:		Sin clases	0.00	0.00	0.00
Semana 4:		Sin clases	0.00	0.00	0.00
Semana 5:	Presentación y Tema 1	Bienvenida y presentación.	4.00	0.00	4.00
Semana 6:	Tema 1	Clase teórica. Seminario.	4.00	8.00	12.00

Semana 7:	Temas 1 y 2	Salidas de campo. Clases teóricas. Clases prácticas. Conferencia. Sesión de debate colectivo. Estudio autónomo	20.00	14.00	34.00
Semana 8:	Tema 2	Salidas de campo. Clases teóricas. Clases prácticas. Conferencia. Sesión de debate colectivo. Estudio autónomo	12.00	14.00	26.00
Semana 9:		Salidas de campo.	4.00	14.00	18.00
Semana 10:	Tema 2	Salida de campo. Estudio autónomo. Preparación de trabajos.	10.00	14.00	24.00
Semana 11:		Sin clases. Estudio autónomo. Preparación de trabajos.	0.00	14.00	14.00
Semana 12:		Sin clases. Estudio autónomo. Preparación de trabajos.	0.00	14.00	14.00
Semana 13:	Tema 2 y 3	Clases teóricas. Clases prácticas. Dinámica de grupos. Preparación de trabajos.	8.00	14.00	22.00
Semana 14:	Tema 3	Clases teóricas. Clases prácticas. Dinámica de grupos. Preparación de trabajos.	20.00	14.00	34.00
Semana 15 a 17:		Tutorías presenciales. Seguimiento de trabajos.	8.00	15.00	23.00
Total			90.00	135.00	225.00