

Facultad de Bellas Artes

Grado en Diseño

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA (ESCENARIO 1):

Diseño para el Sector Turístico
(2021 - 2022)

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Diseño para el Sector Turístico	Código: 199470907
<ul style="list-style-type: none">- Centro: Facultad de Bellas Artes- Lugar de impartición: Facultad de Bellas Artes- Titulación: Grado en Diseño- Plan de Estudios: G047 (Publicado en 2012-04-13)- Rama de conocimiento: Artes y Humanidades- Itinerario / Intensificación:- Departamento/s: Bellas Artes- Área/s de conocimiento: Dibujo- Curso: Optativas 3º y 4º- Carácter: Optativa- Duración: Primer cuatrimestre- Créditos ECTS: 6,0- Modalidad de impartición: Presencial- Horario: Enlace al horario- Dirección web de la asignatura: http://www.campusvirtual.ull.es- Idioma: Castellano	

2. Requisitos para cursar la asignatura

No hay requisitos

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: CARLOS JIMENEZ MARTINEZ
- Grupo: Único
General <ul style="list-style-type: none">- Nombre: CARLOS- Apellido: JIMENEZ MARTINEZ- Departamento: Bellas Artes- Área de conocimiento: Dibujo

<p>Contacto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teléfono 1: 922316502 Ext. 6504 - Teléfono 2: - Correo electrónico: carjimen@ull.es - Correo alternativo: - Web: https://carjimen.webs.ull.es/ 						
<p>Tutorías primer cuatrimestre:</p>						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94
Todo el cuatrimestre		Jueves	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94
Todo el cuatrimestre		Viernes	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94
<p>Observaciones: Con cita previa por correo electrónico: carjimen@ull.edu.es</p>						
<p>Tutorías segundo cuatrimestre:</p>						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	12:00	14:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94
Todo el cuatrimestre		Miércoles	12:00	14:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94
Todo el cuatrimestre		Jueves	09:00	11:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94
<p>Observaciones: Con cita previa por correo electrónico: carjimen@ull.edu.es</p>						
<p>Profesora/a: MARÍA JOSÉ REQUENA DURÁN</p>						
<p>- Grupo:</p>						
<p>General</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre: MARÍA JOSÉ - Apellido: REQUENA DURÁN - Departamento: Bellas Artes - Área de conocimiento: Dibujo 						

<p>Contacto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teléfono 1: - Teléfono 2: - Correo electrónico: extmrequena@ull.es - Correo alternativo: - Web: http://www.campusvirtual.ull.es 						
<p>Tutorías primer cuatrimestre:</p>						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	08:30	11:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 76 A
Todo el cuatrimestre		Miércoles	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 76 A
<p>Observaciones: Es necesario concertar una cita previa para la tutoría vía email extmrequena@ull.edu.es. Periodo lectivo sin docencia: Martes de 9:00 a 15:00 h.</p>						
<p>Tutorías segundo cuatrimestre:</p>						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Jueves	10:15	13:15	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 76 A
Todo el cuatrimestre		Viernes	10:15	13:15	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 76 A
<p>Observaciones: Es necesario concertar una cita previa para la tutoría vía email extmrequena@ull.edu.es. Periodo lectivo sin docencia: Martes de 9:00 a 15:00 h.</p>						

4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Materias Optativas**
 Perfil profesional: **Diseño para el sector turístico**

5. Competencias

Específicas

- E1** - Saber diseñar, es decir, poseer los conocimientos suficientes para analizar datos, sintetizar formas, proponer y defender un concepto de diseño y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica y fabricarse
- E2** - Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño,

proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.

E12 - Estar familiarizado con los métodos de investigación relevantes en diseño y estar motivado para aplicarlos y desarrollarlos.

E13 - Saber diseñar productos orientados a la mejora ambiental y a la universalidad de uso mediante conocimientos metodológicos, tecnológicos y jurídicos necesarios para incorporar estos aspectos a la práctica del proyecto de diseño. También deberán conocer la fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual.

E14 - Estar motivado por la calidad de los resultados obtenidos así como demostrar autoexigencia y rigor en el trabajo personal. Familiaridad con las normativas vigentes que regulan la calidad en productos y servicios como para saber aplicarlas (como por ejemplo las normas ISO).

Generales

G1 - Compromiso ético: capacidad crítica ante los problemas tal como le son planteados y autocrítica para evaluar la calidad de la obra propia en sí misma y contextualizada. Capacidad de buscar soluciones orientadas a la universalidad de uso y la igualdad de oportunidades y la igualdad entre hombres y mujeres.

G2 - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad: desarrollar el espíritu analítico y crítico para dotarse de capacidad de análisis, de síntesis, de componerse una visión global y de aplicación de los conocimientos a la práctica.

G8 - Capacidad para organizar y planificar tareas a desarrollar personal o colectivamente.

G9 - Emplear tanto el pensamiento convergente como divergente en los procesos de observación, investigación, especulación, visualización y actuación.

Básicas

B3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

B4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

B5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

6. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

BLOQUE 1: EL DISEÑO EN EL SECTOR TURÍSTICO

Tema 1: los ámbitos del diseño en el sector turístico.

BLOQUE 2: EL PRODUCTO TURÍSTICO

Tema 2: investigación para la propuesta de un producto que valore y comunique el patrimonio natural y cultural de un determinado enclave en Canarias.

BLOQUE 3: DESARROLLO DE UN PRODUCTO TURÍSTICO

Tema 3: diseño de un producto turístico para Canarias o alguno de sus destinos.

BLOQUE 4: ANÁLISIS DE TRABAJOS Y CONCLUSIONES

Tema 4: análisis crítico y debate sobre las propuestas.

Actividades a desarrollar en otro idioma

No existen actividades presenciales en otro idioma. Sí hay actividades no presenciales (lectura de artículos y bibliografía) en inglés

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Descripción

El desarrollo de la asignatura combinará lecciones teóricas con ejercicios prácticos para la asimilación de contenidos, salidas de campo, ensayos escritos, debates, visionado de documentales y visita de profesionales del sector turístico de Canarias.

Por las condiciones del escenario 1, de presencialidad adaptada se prevé la impartición de docencia en línea.

BLOQUE 1: EL DISEÑO EN EL SECTOR TURÍSTICO

Tema: los ámbitos del diseño en el sector turístico.

Metodología: trabajo por grupos en los que los alumnos deberán buscar ámbitos de actuación del diseño y relacionarlos con la industria turística. Las conclusiones se subirán a un documento Wiki creado en el aula virtual de la asignatura.

BLOQUE 2: EL PRODUCTO TURÍSTICO

Tema: propuesta de un souvenir o "producto promocional" (visual-gráfico, digital, objetual, espacial, servicio), relacionado con la valorización del patrimonio natural y cultural de un enclave de Canarias. Se partirá de un caso práctico en un barrio del área metropolitana de Santa Cruz.

Metodología: trabajo de campo por equipos y taller de técnicas creativas. Las conclusiones se compartirán en el aula virtual de la asignatura

BLOQUE 3: DESARROLLO DE UN PRODUCTO TURÍSTICO

Tema: diseño de un souvenir.

Metodología: trabajo en grupo. Desarrollo de una propuesta de diseño basada en la investigación llevada a cabo en el Bloque 2

Alcance: bocetos en papel o modelo 3D y prototipos funcionales.

BLOQUE 4: ANÁLISIS DE TRABAJOS Y CONCLUSIONES

Exposición de trabajos en clase. Análisis crítico y debate sobre las propuestas

Metodología: presentación con exposición oral.

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	10,00	0,00	10,0	[B5], [B4], [B3], [G9], [G8], [G2], [G1], [E14], [E13], [E12], [E2], [E1]

Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	40,00	0,00	40,0	[B5], [B4], [B3], [G9], [G8], [G2], [G1], [E14], [E13], [E12], [E2], [E1]
Realización de seminarios u otras actividades complementarias	5,00	0,00	5,0	[B5], [B4], [B3], [G9], [G8], [G2], [G1], [E14], [E13], [E12], [E2], [E1]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	75,00	75,0	[B5], [B4], [B3], [G9], [G8], [G2], [G1], [E14], [E13], [E12], [E2], [E1]
Estudio/preparación de clases teóricas	0,00	15,00	15,0	[B5], [B4], [B3], [G9], [G8], [G2], [G1], [E14], [E13], [E12], [E2], [E1]
Estudio y análisis de casos	5,00	0,00	5,0	[B5], [B4], [B3], [G9], [G8], [G2], [G1], [E14], [E13], [E12], [E2], [E1]
Total horas	60,00	90,00	150,00	
Total ECTS			6,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

De SANTA ANA, Mariano (Ed.): "Paisajes del placer, paisajes de la crisis". 2004. Tegui, Fundación César Manrique (Torcusa).

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. Speculative Everything. Design, Fiction and Social Dreaming. The MIT Press. Cambridge. 2013

ESTÉVEZ GONZÁLEZ, Fernando.

"Narrativas de seducción, apropiación y muerte o el souvenir en la época de la reproductibilidad turística"

. Acto: Revista de Pensamiento Artístico Contemporáneo, ISSN 1578-0910, Nº. 4, 2008 (Ejemplar dedicado a: Acto sobre fantasmas), págs. 34-49

ESTÉVEZ GONZÁLEZ, Fernando; HENRÍQUEZ, Teresa. "El souvenir turístico: banalidad, autenticidad y estética de la repetición". Revista de Occidente, ISSN 0034-8635, Nº 369, 2012, págs. 39-52

Sobre diseño, experiencia y criticidad:

COOPER, RACHEL - PRESS, Mike: "El diseño como experiencia". 2009. Barcelona, Gustavo Gili

Bibliografía Complementaria

HEIMANN, JIM - SILVER, ALLISON: "20th Century Travel. Cien años de anuncios de viajes". 2010. Colonia, Taschen
V.V.A.A.: "Odio Barcelona". Barcelona, 2008. Melusina
Documental: "Bye Bye Barcelona" [en línea] <http://www.byebyebarcelona.com/>

MacCANNELL, DEAN: "El turista". 2003. Barcelona, Melusina
MacCANNELL, DEAN: "Lugares de encuentro vacíos". 2007. Barcelona, Melusina
THACKARA, JOHN: "Diseñando para un mundo complejo". 2013. Mexico, Designio
HEIMANN, JIM - SILVER, ALLISON: "20th Century Travel. Cien años de anuncios de viajes". 2010. Colonia. Taschen

Otros Recursos

9. Sistema de evaluación y calificación

Descripción

De acuerdo con el artículo 6 del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (BOC de 19 de enero de 2016) esta asignatura se evaluará por evaluación continua, para lo cual se deberán cumplir los siguientes requisitos:

- El alumnado debe asistir regularmente a clase, ya que todos los ejercicios se plantean, resuelven y discuten en el aula a partir de una serie de tareas programadas que debe llevar a cabo en sus horas de trabajo autónomo. La asistencia debe ser igual o superior a un 80% de las clases presenciales.
- Presentar todos los ejercicios grupales de la asignatura y un ensayo individual.
- Desarrollar un proyecto de producto turístico en grupo cuyo alcance mínimo de desarrollo incluirá bocetos, modelos, maquetas y prototipos.

La calificación final pondera del siguiente modo: nota media del ensayo individual 20%, nota del proyecto de diseño y de todos los ejercicios grupales 80%.

Para el alumnado en modalidad de evaluación continua que haya asistido regularmente, participado en los debates en clase y entregado todos los ejercicios pero no haya podido concluir el proyecto de desarrollo de producto turístico en la primera convocatoria, las calificaciones de los ejercicios superados en evaluación continua se mantendrán, teniendo que presentar únicamente el proyecto de desarrollo de producto en las siguientes convocatorias.

El alumnado que no puedan evaluarse por evaluación continua deberá superar un examen que tendrá un valor máximo de 2 puntos sobre la nota final. En la fecha de convocatoria del examen deberá entregar también el proyecto final, de las mismas características que el presentado por el alumnado en evaluación continua.

En las siguientes convocatorias oficiales, se procederá de la misma forma que lo descrito en este último punto

OBSERVACIONES:

- En caso de evaluación alternativa o de suspender la evaluación continua, el alumnado deberá en la siguiente convocatoria presentar los mismos ejercicios que se exigen en la primera: dossier con todos los ejercicios de la asignatura y desarrollo de un proyecto turístico, en este caso de manera individual.

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Trabajos y proyectos	[B5], [B4], [B3], [G9], [G8], [G2], [G1], [E14], [E13], [E12], [E2], [E1]	<ul style="list-style-type: none"> - Nivel de innovación en las soluciones de diseño. - Calidad de la investigación, análisis y marco metodológico. - Calidad en la organización del proceso y seguimiento de trabajo con el "cliente". - Calidad formal, estética y funcional de los resultados. - Calidad en la presentación y exposición. 	80,00 %
Informes memorias de prácticas	[B5], [B4], [B3], [G9], [G8], [G2], [G1], [E14], [E13], [E12], [E2], [E1]	<ul style="list-style-type: none"> - Dominio de los conocimientos teóricos. - Capacidad de análisis, reflexión, formulación y emisión de textos críticos. 	20,00 %

10. Resultados de Aprendizaje

El alumno aprenderá:

- A aplicar los conocimientos y métodos de diseño en el contexto del sector turístico
- A desarrollar proyectos en diferentes ámbitos del diseño aplicado al sector turístico
- A conocer el potencial del diseño en el sector turístico
- A desarrollar el pensamiento creador y reflexivo

Además, desarrollará una propuesta de diseño que pueda ser ampliada para ser aplicada a un proyecto de TFG

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:	Unidad 01	Presentación de la asignatura Tema 1: los ámbitos del diseño en el sector turístico	4.00	5.00	9.00
Semana 2:	BLOQUE 1: EL DISEÑO EN EL SECTOR TURÍSTICO Unidades 02, 03	Tema 1: los ámbitos del diseño en el sector turístico Análisis de casos prácticos de diseño para el sector turístico. La industria turística Ejercicio 1: creación de 8 grupos de trabajo que deberán elaborar una lista de ámbitos del diseño presentes en la industria turística y cruzarlos con cada sector	4.00	5.00	9.00
Semana 3:	BLOQUE 2: EL PRODUCTO TURÍSTICO Unidades 04, 05	Tema 2: investigación para la propuesta de un producto turístico para Canarias o alguno de sus destinos Ejercicio 1: conclusiones El Producto turístico	4.00	5.00	9.00
Semana 4:	BLOQUE 2: EL PRODUCTO TURÍSTICO Unidades 06, 07	Tema 2: investigación para la propuesta de un producto turístico para Canarias o alguno de sus destinos Ejercicio 2: trabajo de campo en grupo en el que los alumnos encuestarán a turistas (en cruceros y aeropuertos, tiendas especializadas en destino y en puertos y aeropuertos, empresas del sector agroalimentario, etc. Ejercicio 2: desarrollo y puesta en común de resultados	4.00	5.00	9.00
Semana 5:	BLOQUE 2: EL PRODUCTO TURÍSTICO Unidad 08	Tema 2: investigación para la propuesta de un producto turístico para Canarias o alguno de sus destinos Ejercicio 2: desarrollo y puesta en común de resultados	4.00	5.00	9.00
Semana 6:	BLOQUE 2: EL PRODUCTO TURÍSTICO Unidades 09, 10	Tema 2: investigación para la propuesta de un producto turístico para Canarias o alguno de sus destinos Taller creativo: ideas para nuevos productos Entrevista al usuario potencial Taller creativo: ideas para nuevos productos Análisis DAFO	4.00	5.00	9.00

Semana 7:	BLOQUE 2: EL PRODUCTO TURÍSTICO Unidades 11, 12	Tema 2: investigación para la propuesta de un producto turístico para Canarias o alguno de sus destinos Taller creativo: ideas para nuevos productos Análisis PEST Taller creativo: ideas para nuevos productos Análisis de la competencia	4.00	5.00	9.00
Semana 8:	BLOQUE 2: EL PRODUCTO TURÍSTICO Unidad 13	Tema 2: investigación para la propuesta de un producto turístico para Canarias o alguno de sus destinos Taller creativo: ideas para nuevos productos Diferencia competitiva	4.00	5.00	9.00
Semana 9:	BLOQUE 2: EL PRODUCTO TURÍSTICO Unidades 14, 15	Tema 2: investigación para la propuesta de un producto turístico para Canarias o alguno de sus destinos Taller creativo: ideas para nuevos productos Valoración de la estrategia ambiental y comprobación de parámetros de diseño universal Taller creativo: ideas para nuevos productos Mapa relacional	4.00	5.00	9.00
Semana 10:	BLOQUE 2: EL PRODUCTO TURÍSTICO Unidades 16, 17	Tema 2: investigación para la propuesta de un producto turístico para Canarias o alguno de sus destinos Taller creativo: ideas para nuevos productos Mapa relacional Taller creativo: ideas para nuevos productos Conclusiones 1	4.00	5.00	9.00
Semana 11:	BLOQUE 2: EL PRODUCTO TURÍSTICO Unidades 18, 19	Tema 2: investigación para la propuesta de un producto turístico para Canarias o alguno de sus destinos Taller creativo: ideas para nuevos productos Conclusiones 2 Propuesta de diseño de producto para Canarias o uno de sus destinos: desarrollo	4.00	5.00	9.00
Semana 12:	BLOQUE 3: DESARROLLO DE UN PRODUCTO TURÍSTICO Unidades 20, 21	Tema 3: diseño de un producto turístico para Canarias o alguno de sus destinos Propuesta de diseño de producto para Canarias o uno de sus destinos: desarrollo	4.00	5.00	9.00

Semana 13:	BLOQUE 3: DESARROLLO DE UN PRODUCTO TURÍSTICO Unidad 22	Tema 3: diseño de un producto turístico para Canarias o alguno de sus destinos Propuesta de diseño de producto para Canarias o uno de sus destinos: desarrollo	4.00	7.00	11.00
Semana 14:	BLOQUE 3: DESARROLLO DE UN PRODUCTO TURÍSTICO Unidad 23, 24	Tema 3: diseño de un producto turístico para Canarias o alguno de sus destinos Propuesta de diseño de producto para Canarias o uno de sus destinos: desarrollo	3.00	7.00	10.00
Semana 15:	BLOQUE 3: DESARROLLO DE UN PRODUCTO TURÍSTICO Unidad 25, 26	Tema 3: diseño de un producto turístico para Canarias o alguno de sus destinos Propuesta de diseño de producto para Canarias o uno de sus destinos: desarrollo	3.00	9.00	12.00
Semana 16 a 18:	BLOQUE 4: ANÁLISIS DE TRABAJOS Y CONCLUSIONES Unidades 27, 28, 29, 30	Tema 4: análisis crítico y debate sobre las propuestas Evaluación en grupo de trabajos	2.00	7.00	9.00
Total			60.00	90.00	150.00