

Escuela de Doctorado y Estudios de Posgrado

Máster en Innovación en Diseño para el Sector Turístico (Interuniversitario) (En extinción)

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA (ESCENARIO 1):

Investigación para el proyecto de innovación en diseño (2021 - 2022)

1. Datos descriptivos de la asignatura

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

2. Requisitos para cursar la asignatura

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: BERNARDO ANTONIO CANDELA SANJUAN
- Grupo: 1
General <ul style="list-style-type: none"> - Nombre: BERNARDO ANTONIO - Apellido: CANDELA SANJUAN - Departamento: Bellas Artes - Área de conocimiento: Dibujo
Contacto <ul style="list-style-type: none"> - Teléfono 1: 922319761 - Teléfono 2: - Correo electrónico: bcandels@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		Miércoles	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD28B
Todo el cuatrimestre		Viernes	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD28B

Observaciones:

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	AD28B
Todo el cuatrimestre		Viernes	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD28B

Observaciones:

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:						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
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. Diseño 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 TURESPA; A. 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	[CB6], [CB7], [CB8], [CB9], [CB10], [CE2], [CE3], [CE4], [CE6], [CE7], [CE9], [CG1], [CG2], [CG5], [CG6]	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:		Bienvenida y presentación.	2.00	0.00	2.00
Semana 2:	0	Sin clases	0.00	0.00	0.00
Semana 3:	0	Sin clases	0.00	0.00	0.00
Semana 4:		Salidas de campo o actividad alternativa. Clases teóricas. Clases prácticas. Conferencia. Sesión de debate colectivo. Estudio autónomo	8.00	11.00	19.00
Semana 5:	Tema 1 y 2	Salidas de campo o actividad alternativa. Clases teóricas. Clases prácticas. Conferencia. Sesión de debate colectivo. Estudio autónomo	16.00	12.00	28.00
Semana 6:	0	Sin clases. Estudio autónomo	0.00	12.00	12.00

Semana 7:	Temas 1 y 2	Salidas de campo o actividad alternativa. Conferencia. Sesión de debate colectivo. Estudio autónomo	10.00	10.00	20.00
Semana 8:	Temas 1, 2 y 3	Salidas de campo o actividad alternativa. Clases teóricas. Clases prácticas. Sesión de debate colectivo. Estudio autónomo	21.00	10.00	31.00
Semana 9:	Tema 2	Salida de campo o actividad alternativa. Estudio autónomo. Consultas bibliográficas y web.	16.00	10.00	26.00
Semana 10:	0	Sin clase. Estudio autónomo	0.00	10.00	10.00
Semana 11:	Tema 1	Clases teóricas. Clases prácticas. Sesión de debate colectivo. Estudio autónomo	4.00	10.00	14.00
Semana 12:	0	Sin clases. Estudio autónomo. Consultas bibliográficas y web. Preparación de trabajos.	0.00	10.00	10.00
Semana 13:	Tema 1	Clases teóricas. Clases prácticas. Estudio autónomo. Consultas bibliográficas y web. Preparación de trabajos.	4.00	10.00	14.00
Semana 14:	Tema 1	Clases teóricas. Clases prácticas. Sesión de debate colectivo. Estudio autónomo. Consultas bibliográficas y web. Preparación de trabajos.	9.00	10.00	19.00
Semana 15:	0	Sin clases. Trabajo autónomo. Consultas bibliográficas y web. Preparación de trabajos.	0.00	10.00	10.00
Semana 16 a 18:		Preparación de trabajos. Presentación de la memoria de investigación	0.00	10.00	10.00
Total			90.00	135.00	225.00