

	Nombre del documento: Formato de Programa de Estudio de asignatura de Especialidad	Código: TecNM-AC-PO-007-02 Revisión: O
	Referencia a la Norma ISO 9001:2015 8.3, 8.3.1	Página 1 de 9

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura: Clave de la asignatura: SATCA¹: Carrera:	Innovación Digital Para El Turismo PCD-2407 2-3-5 Licenciatura En Turismo
---	--

2. Presentación

Caracterización de la asignatura
Esta asignatura aporta al perfil de egreso los conocimientos y habilidades para identificar las tecnologías existentes en el entorno para aplicarlos en la difusión y conservación del patrimonio cultural y gastronómico de México.
En el transcurso de los últimos años, los avances en las tecnologías de la información y las comunicaciones, y las nuevas tecnologías han traído cambios sustanciales en diversos aspectos: en la forma de prestar servicios, en procesos de aprendizaje, en la manera de generar, procesar y transmitir información.
El propósito de esta asignatura es proporcionar al estudiante un fundamento teórico-práctico que le permita distinguir, identificar y aplicar las tecnologías existentes para la difusión y conservación del patrimonio cultural del entorno.
La estructura de la asignatura está conformada por tres temas referentes al contexto de las tecnologías para el patrimonio cultural, las tecnologías utilizadas para conocer y difundir el patrimonio cultural y las tecnologías aplicadas para la conservación del patrimonio cultural.
Esta asignatura se sitúa en el octavo semestre como soporte para las asignaturas de la especialidad y como complemento de asignaturas de tronco común que contemplan temas acerca de patrimonio y cultura como son: Historia del Arte Mexicano, Socio-antropología Turística, Patrimonio Turístico Cultural, Geografía Turística, Cosmovisión

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

	Nombre del documento: Formato de Programa de Estudio de asignatura de Especialidad	Código: TecNM-AC-PO-007-02 Revisión: O
	Referencia a la Norma ISO 9001:2015 8.3, 8.3.1	Página 2 de 9

de los pueblos.

El docente que imparte esta asignatura deberá contar con conocimientos generales sobre patrimonio cultural, manejo de las tecnologías de la información y comunicación; contar con habilidades para propiciar la integración las herramientas tecnológicas en la generación de proyectos turísticos por parte de los estudiantes.

Intención didáctica

Es importante abordar los contenidos con un fundamento teórico en el que se conozcan, distingan y analicen las diferentes tecnologías existentes en el entorno que puedan ser aplicadas para la difusión y conservación de un patrimonio cultural.

Así mismo, se recomienda hacer uso de las tecnologías disponibles para familiarizarse con su uso y visualizar en qué contextos, actividades y/o elementos pueden aplicarse para una eficiente, comunicación, gestión y mantenimiento de los elementos culturales que identifican a la sociedad.

Esta asignatura es el complemento de proyectos turísticos que se hayan generado en el transcurso de la Licenciatura en Turismo, de tal forma que se les dé seguimiento en el desarrollo de la especialidad para su puesta en marcha y/o mejora.

El primer tema es un marco introductorio sobre las tecnologías que se aplican al patrimonio cultural, sus antecedentes, impacto y alcance.

El segundo tema abarca tecnologías que son utilizadas para conocer y difundir el patrimonio cultural, en los cuales tanto el docente como los estudiantes podrán hacer uso de algunas herramientas tecnológicas para aplicarlas en futuros proyectos.

El último tema es un acercamiento teórico a las tecnologías que se aplican para la conservación del patrimonio cultural.

A partir de actividades individuales y grupales a desarrollarse en esta asignatura, es importante diseñar escenarios de aprendizaje en donde el estudiante tome el papel activo, teniendo las condiciones necesarias para explorar, observar, analizar, deducir, establecer conclusiones, reflexionar, colaborar, evaluar, y pueda poner en práctica los conocimientos adquiridos; resulta necesario enfatizar la importancia de la vinculación del estudiante con el medio y el aprendizaje obtenido de su interacción con el entorno y de la experiencia compartida mediante el desarrollo de proyectos interdisciplinarios.

El papel del docente consiste en diseñar escenarios y estrategias que promuevan la motivación del estudiante y propicien su aprendizaje mediante diversas actividades,

	Nombre del documento: Formato de Programa de Estudio de asignatura de Especialidad	Código: TecNM-AC-PO-007-02 Revisión: O
	Referencia a la Norma ISO 9001:2015	8.3, 8.3.1

métodos, técnicas y recursos didácticos con la inclusión de asesorías y tutorías, promoviendo la investigación, la vinculación, el ejercicio profesional.

Perfil docente: Preferentemente un Licenciado en Turismo o carrera a fin.

Preferentemente un Licenciado en Informática o carrera a fin.

Preferentemente otra Licenciatura con alguna especialidad o Posgrado en Turismo o estudio a fin.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Soledad de Graciano Sánchez, S.L.P del 05 al 09 de junio de 2023	Aguilera Sánchez Ana María; Bautista Serrano Carmen Viridiana; Bojorquez Ochoa Odalesy María; Castillo Ramírez Indira Dalí; García Quijano Yolanda; González Contreras Sady; Hernández Tello Francisco Alejandro; Juárez García José Juan; Liñán Méndez Lidia Amalia; López Martínez Isis Viridiana; Lucero Medina Andy Elder; Monzalvo Santos Idalia Karina, Nieto Muñoz Francisco; Peña de la Maza María Teresa de Jesús, Pérez Morán Lirio; Quintero Velázquez Selene Gisel; Salcedo Hernández Luis Enrique; Salinas Zúñiga Elsa Leticia; Sifuentes Martínez Adelita De Jesús; De la Rosa Ramos María Teresa; Velázquez Carreón Evangelina	Trabajo de academia para la creación y desarrollo de las especialidades como fortalecimiento del plan de estudios de la Licenciatura en Turismo del Instituto Tecnológico de San Luis Potosí.

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura

	Nombre del documento: Formato de Programa de Estudio de asignatura de Especialidad	Código: TecNM-AC-PO-007-02 Revisión: O
	Referencia a la Norma ISO 9001:2015 8.3, 8.3.1	Página 4 de 9

- ✓ Distingue el impacto y el alcance de las tecnologías enfocadas al patrimonio cultural como referencia para su aplicación.
- ✓ Identifica la tecnología necesaria, para la eficiente difusión del patrimonio cultural.
- ✓ Reconoce las tecnologías de conservación del patrimonio cultural.

5. Competencias previas

- ✓ Valora el patrimonio histórico-artístico de México como elemento fundamental para el desarrollo turístico sustentable.
- ✓ Desarrolla proyectos socio antropológico mediante el uso de técnicas y herramientas de investigación cualitativa a turistas y anfitriones para la construcción de estudios etnográficos.
- ✓ Conserva los recursos patrimoniales culturales de uso turístico de manera sustentable para su difusión y fomento.
- ✓ Difunde la cultura rural respetando la identidad de la región para la conservación de las tradiciones culturales.
- ✓ Planifica proyectos de Turismo Rural en territorio mexicano, identificando el potencial productivo de una comunidad.
- ✓ Adquiere una conciencia pluricultural a partir del estudio de las diversas formas en las que se manifiesta la vida tradicional de un pueblo, para promover la protección y conservación del patrimonio cultural del país.

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1.-	Las tecnologías aplicadas para el patrimonio cultural.	1.1. Antecedentes del uso de las tecnologías aplicadas al patrimonio cultural. 1.2. Impacto y alcance de las tecnologías en el patrimonio cultural. <ul style="list-style-type: none"> 1.2.1. En cuanto a su conocimiento. 1.2.2. En cuanto a su divulgación y difusión. 1.2.3. En cuanto a su conservación.
2.-	Tecnologías utilizadas para la difusión del patrimonio cultural.	2.1. Dispositivos móviles. 2.2. Conectividad total en museos, zonas arqueológicas, dependencias gubernamentales: <ul style="list-style-type: none"> 2.2.1. Internet de las cosas (IoT). 2.2.2. Redes de voz y datos. 2.2.3. Big Data. 2.3. M-Learning. 2.4. Sitios web del acervo cultural en México. 2.5. Aplicaciones móviles.

	Nombre del documento: Formato de Programa de Estudio de asignatura de Especialidad	Código: TecNM-AC-PO-007-02 Revisión: O
	Referencia a la Norma ISO 9001:2015 8.3, 8.3.1	Página 5 de 9

		2.6. Herramientas de gestión en la nube “Cloud Computing”. 2.7. Herramientas digitales. 2.8. Inteligencia Artificial aplicada a los proyectos museográficos interactivos.
3.-	Aplicación de las tecnologías para la conservación del patrimonio cultural.	3.1. Herramienta LIDaR para la conservación del patrimonio cultural. 3.2. Barrido láser para la conservación del patrimonio monumental. 3.3. Realidad aumentada en las investigaciones arqueológicas. 3.4. Digitalización de acervos bibliográficos para el patrimonio cultural. 3.5. Diseño de réplicas para la conservación del patrimonio original. 3.6. Impresión 3D para la conservación del patrimonio cultural.

	Nombre del documento: Formato de Programa de Estudio de asignatura de Especialidad	Código: TecNM-AC-PO-007-02 Revisión: O
	Referencia a la Norma ISO 9001:2015 8.3, 8.3.1	Página 6 de 9

7. Actividades de aprendizaje de los temas

Tema 1.- Las tecnologías aplicadas para el patrimonio cultural.	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Distingue el impacto y el alcance de las tecnologías enfocadas al patrimonio cultural como referencia para su aplicación. Genéricas: <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Habilidades de gestión de información. • Capacidad crítica y autocrítica. • Trabajo en equipo. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Habilidades de investigación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora esquemas que visualicen las ideas principales de los temas solicitados. • Investiga documentalmente haciendo uso de fuentes formales. • Discute los temas clave en diálogos críticos. • Analiza artículos de medios impresos o electrónicos. • Expone ante el grupo temas relevantes para la asignatura haciendo uso de las tecnologías de información.
Tema 2.- Tecnologías utilizadas para la difusión del patrimonio cultural.	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Identifica la tecnología necesaria, para la eficiente difusión del patrimonio cultural. Genéricas: <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Habilidades de gestión de información. • Trabajo en equipo. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad). 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora esquemas que visualicen las ideas principales de los temas solicitados. • Investiga documentalmente haciendo uso de fuentes formales. • Discute los temas clave en diálogos críticos. • Analiza artículos de medios impresos o electrónicos. • Expone ante el grupo temas relevantes para la asignatura haciendo uso de las tecnologías de información.
Tema 3.- Aplicación de las tecnologías para la conservación del patrimonio cultural.	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s):	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora esquemas que visualicen las ideas principales de los temas solicitados.

	Nombre del documento: Formato de Programa de Estudio de asignatura de Especialidad	Código: TecNM-AC-PO-007-02 Revisión: O
	Referencia a la Norma ISO 9001:2015	Página 7 de 9

<p>Reconoce las tecnologías de conservación del patrimonio cultural.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Habilidades de gestión de información. • Habilidades de investigación. • Capacidad de aprender. 	<ul style="list-style-type: none"> • Investiga documentalmente haciendo uso de fuentes formales. • Discute los temas clave en diálogos críticos. • Analiza artículos de medios impresos o electrónicos. • Expone ante el grupo temas relevantes para la asignatura haciendo uso de las tecnologías de información.
---	--

8. Práctica(s)

Desarrolla una estrategia para la difusión de un patrimonio cultural de la región y/o del país, haciendo uso de alguna de las tecnologías vistas en la asignatura.

9. Proyecto de asignatura

	Nombre del documento: Formato de Programa de Estudio de asignatura de Especialidad	Código: TecNM-AC-PO-007-02 Revisión: O
	Referencia a la Norma ISO 9001:2015 8.3, 8.3.1	Página 8 de 9

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 comunitaria, 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

La evaluación debe ser continua y formativa por lo que se debe considerar el desempeño en cada una de las actividades de aprendizaje.

Se propone realizar las siguientes evaluaciones:

- Evaluación diagnóstica
- Evaluación Formativa, mediante los siguientes productos de aprendizaje:
 - Evaluación escrita
 - Diario de clase
 - Reporte de debates
 - Reportes de diálogo crítico
 - Avances de proyecto
 - Reportes

	Nombre del documento: Formato de Programa de Estudio de asignatura de Especialidad	Código: TecNM-AC-PO-007-02 Revisión: O
	Referencia a la Norma ISO 9001:2015 8.3, 8.3.1	Página 9 de 9

<ul style="list-style-type: none"> • Ensayos • Esquemas (mapa mental, mapa conceptual, esquema de llaves, esquema de números, árbol de decisión, etc.) • Estudio de casos • Resolución de problemas • Proyecto final <p>c) Evaluación sumativa, mediante la integración de los productos de aprendizaje en un portafolio de evidencias.</p> <p>Como herramientas de evaluación para esta asignatura se sugieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Rubricas • Matriz de valoración • Guía de observación • Guía de proyecto
--

11. Fuentes de información

- Consejería de Turismo, Comercio y Deporte (2005). Turismo rural y nuevas tecnologías. Sevilla: Consejería de Turismo, Comercio y Deporte.
- Gatica, G. (2016). Tecnologías Digitales para la difusión del patrimonio cultural. Ciencia MX. Recuperado de <http://cienciamx.com/index.php/ciencia/humanidades/8609-tecnologias-digitales-para-la-difusion-del-patrimonio-cultural>
- Grevtsova, I. (2016). M-learning, patrimonio y ciudades históricas. Tendencias del uso de las tecnologías móviles en Educación Patrimonial. Revista PH, 90.
- Instituto Nacional de Antropología e Historia (s.f.). Biblioteca Nacional de Antropología e Historia. INAH. Recuperado de: <https://www.bnah.inah.gob.mx/publico/index.php>
- Joo, J., García-Bermejo, J., Martínez, F. (2015). Patrimonio Virtual del Territorio: Diseño e implementación de Recursos Educativos en Realidad Aumentada y Navegación Peatonal Móvil. VAEP-RITA, 3.
- Serrano, I., Hernández, M., Álvarez, M. (2017). La inclusividad en Educación Patrimonial mediante la Realidad Aumentada. Pulso, 40