

ASIGNATURA DE DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS

1. Competencias	Formular proyectos de productos y servicios de turismo cultural y de naturaleza, a través del uso de metodologías de innovación, proceso de mercadotecnia y legislación aplicable, con un enfoque sustentable para integrar experiencias turísticas que fortalezcan cadenas de valor y diversifiquen la oferta de la región.
2. Cuatrimestre	Quinto
3. Horas Teóricas	45
4. Horas Prácticas	60
5. Horas Totales	105
6. Horas Totales por Semana Cuatrimestre	7
7. Objetivo de Aprendizaje	El alumno desarrollará experiencias turísticas, a partir del análisis de la economía creativa, considerando principios y metodologías de innovación para incrementar el valor, la calidad y la diversificación de la oferta en los destinos turísticos.

Unidades de Aprendizaje	Horas		
	Teóricas	Prácticas	Totales
I. Economía de la experiencia	7	3	10
II. Innovación en destinos turísticos	10	7	17
III. Diseño de experiencias turísticas	20	38	58
IV. Implementación de experiencias turísticas	8	12	20
Totales	45	60	105

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de Aprendizaje	I. Economía de la experiencia
2. Horas Teóricas	7
3. Horas Prácticas	3
4. Horas Totales	10
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno determinará la economía de la experiencia en los destinos turísticos para identificar sus ventajas competitivas.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Conceptos y principios de la economía creativa	<p>Explicar el concepto y principios de la economía creativa.</p> <p>Identificar la relación de la economía creativa con el diseño de experiencias turísticas.</p> <p>Describir los fundamentos de las industrias creativas.</p>	Determinar en el sector turístico la economía creativa.	<p>Analítico</p> <p>Objetivo</p> <p>Creativo</p> <p>Observador</p>
Economía de la Experiencia	<p>Identificar la importancia de incrementar el valor de los productos turísticos.</p> <p>Explicar el concepto de economía de la experiencia.</p> <p>Describir los elementos de la economía de la experiencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materias primas - Bienes - Servicios - Experiencias 	Verificar el proceso de la economía de la experiencia en destinos turísticos.	<p>Analítico</p> <p>Objetivo</p> <p>Creativo</p> <p>Observador</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
	Explicar el proceso de la economía de la experiencia.		

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>A partir de una visita a un productor turístico de la región, elabora un reporte que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre del producto - Análisis de los elementos de la economía de la experiencia - Descripción del proceso de economía de la experiencia - Conclusiones 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender el concepto y principios de la economía creativa. 2. Identificar la relación de la economía creativa con el diseño de experiencias turísticas 3. Identificar los fundamentos de las industrias creativas 4. Identificar la importancia de incrementar el valor de los productos 5. Analizar los elementos de la economía de la experiencia y su proceso 	<p>Reporte Lista de cotejo</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Análisis de casos Realización de trabajos de investigación Lluvia de ideas	Equipo de cómputo Equipo de proyección Impresos: casos y revistas especializadas Videos Pintarrón

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X		

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de Aprendizaje	II. Innovación en destinos turísticos
2. Horas Teóricas	10
3. Horas Prácticas	7
4. Horas Totales	17
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno propondrá innovaciones en destinos para diversificar la oferta turística.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Principios de la innovación	<p>Reconocer los conceptos de destino, turista, atractivo turístico, infraestructura, comunidad local.</p> <p>Reconocer el concepto y características del producto y servicio turístico.</p> <p>Explicar el concepto de innovación en el turismo.</p> <p>Identificar la importancia de la innovación en el turismo.</p> <p>Describir los criterios de la innovación de productos y servicios en el sentido de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Novedad - Orientación al mercado - Visión de proceso 	Determinar la orientación de innovación en productos y servicios turísticos.	<p>Analítico</p> <p>Objetivo</p> <p>Creativo</p> <p>Observador</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Tipos de innovación en destinos turísticos	<p>Describir las características de los tipos de innovación:</p> <ul style="list-style-type: none"> -planificada -Intuitiva -Social <p>Explicar el proceso de desarrollo de los tipos de innovación.</p>	Proponer innovaciones en destinos turísticos	<p>Analítico</p> <p>Objetivo</p> <p>Creativo</p> <p>Observador</p> <p>Propositivo</p> <p>Responsable</p> <p>Capacidad de planeación</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>A partir de la investigación de un destino turístico, elabora un reporte que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre y ubicación del destino - Análisis de criterios de innovación - Tipo de innovación identificados - Propuestas de innovaciones - Recomendaciones - Conclusiones 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender los conceptos de destino turístico e innovación 2. Identificar la importancia de la innovación en el turismo 3. Comprender los criterios de innovación de productos y servicios 4. Identificar las características de los tipos de innovación 5. Comprender el proceso de desarrollo de los tipos de innovación 	<p>Reporte Lista de cotejo</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Análisis de casos Realización de trabajos de investigación Practica situada	Equipo de cómputo Equipo de proyección Impresos: casos y revistas especializadas Videos Pintarrón

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X		

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de Aprendizaje	III. Diseño de experiencias turísticas
2. Horas Teóricas	20
3. Horas Prácticas	38
4. Horas Totales	58
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno propondrá experiencias turísticas para la competitividad de los destinos turísticos

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Introducción al desarrollo de habilidades del pensamiento en el diseño de experiencias turísticas	<p>Definir el concepto de desarrollo de habilidades del pensamiento.</p> <p>Explicar el proceso básico del pensamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación - Diferencias - Semejanzas - Comparación y relación - Grupos - Clases y clasificación - Prueba de hipótesis - Definición de concepto <p>Identificar la relación del desarrollo de habilidades del pensamiento y el diseño de experiencias turísticas.</p>	Desarrollar habilidades del pensamiento en experiencias turísticas.	<p>Analítico</p> <p>Objetivo</p> <p>Creativo</p> <p>Observador</p> <p>Propositivo</p>
Concepción de la experiencia turística	<p>Definir los conceptos de experiencia turística, percepción, imagen y emoción.</p> <p>Explicar las características de la experiencia turística:</p>	<p>Determinar las ventajas de los productos innovadores en el entorno.</p> <p>Seleccionar perfiles de turistas de acuerdo al tipo de experiencia turística a</p>	<p>Analítico</p> <p>Objetivo</p> <p>Creativo</p> <p>Observador</p> <p>Propositivo</p> <p>Responsable</p> <p>Capacidad de</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
	<p>-Integración múltiple de sentidos (Branding emocional) -Dimensión humana -Incorporación de narrativa -Provocación de interacciones con el entorno</p> <p>Identificar el proceso de diseño de experiencias turísticas: - Concepción - Desarrollo de la metodología de innovación - Propuesta de experiencia turística</p> <p>Describir las ventajas de los productos innovadores en el entorno: - Diferenciación - Especialización - Segmentación de mercados - Innovación tecnológica - Colaboración y cooperación - Determinación de la competitividad - Participación de las PYMES.</p> <p>Identificar perfiles de turistas del entorno.</p>	desarrollar.	planeación
Metodologías de Innovación	Identificar las metodologías de innovación: - Design Thinking - Lean Start Up - Forth Innovation Method	Detectar necesidades de los usuarios. Seleccionar las necesidades de viaje de los usuarios.	Analítico Objetivo Creativo Observador Propositivo Responsable

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
	<ul style="list-style-type: none"> - La estrategia del océano azul - Innovación Disruptiva - Intraemprendimiento <p>Explicar la metodología de Design Thinking:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Empatizar con las necesidades de los usuarios. Mapa de Empatía - Definir necesidades de los usuarios - Idear soluciones a las necesidades de los usuarios - Prototipar las propuestas de productos, servicio o experiencias turísticas - Evaluar los prototipos <p>Identificar las tendencias de la innovación.</p>	<p>Proponer soluciones a las necesidades de viaje de los usuarios.</p> <p>Prototipar ideas de experiencias turísticas innovadoras.</p> <p>Evaluar prototipos creados con la metodología Design Thinking.</p>	<p>Capacidad de planeación</p>
Propuesta de la Experiencia Turística Innovadora	<p>Explicar los elementos de las propuestas de experiencias turísticas innovadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objetivos de la experiencia - Guión de la experiencia - Narrativa de la experiencia - Precio <p>Identificar el uso y funcionamiento del software de administración de proyectos.</p>	<p>Diseñar propuestas de experiencias turísticas innovadoras.</p>	<p>Analítico</p> <p>Objetivo</p> <p>Creativo</p> <p>Observador</p> <p>Propositivo</p> <p>Responsable</p> <p>Capacidad de planeación</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Modelo CANVAS	<p>Describir la metodología del modelo Canvas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Segmentar los mercados (clientes) - Describir la propuesta de Valor - Delimitar los canales de comunicación, distribución y de estrategia publicitaria - Establecer la relación con los clientes - Determinar las fuentes de ingresos - Identificar los activos y recursos claves - Conocer las actividades claves - Definir la red de alianzas clave - Estructurar costos 	Diseñar modelos de negocios en experiencias turísticas.	<p>Analítico</p> <p>Objetivo</p> <p>Creativo</p> <p>Propositivo</p> <p>Responsable</p> <p>Capacidad de planeación</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>A partir de una visita a un sitio turístico, propone una experiencia turística innovadora que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Nombre del sitio -Identificación de productos innovadores por su ventaja competitiva en el sitio turístico -Descripción de los perfiles de turistas en el sitio seleccionado -Descripción del desarrollo de la Metodología de Design Thinking: <ul style="list-style-type: none"> Mapa de empatía Definición de necesidades de usuarios Propuesta de soluciones a las necesidades de viaje de los usuarios Prototipo de ideas de experiencias turísticas innovadoras Evaluación de prototipos creados con la metodología Design Thinking - Descripción de la propuesta de la experiencia turística que incluya: <ul style="list-style-type: none"> - objetivo - guión - narrativa - Definición de precio - Modelo de negocios propuesto - Reporte de la planeación de la propuesta de la experiencia turística (administración de proyectos) - Conclusiones y recomendaciones 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender el concepto y proceso básico de habilidades del pensamiento 2. Comprender el concepto y características de las experiencias turísticas 2. Identificar el proceso de diseño de experiencias turísticas 4. Comprender las metodologías de innovación y el proceso de Design Thinking 5. Identificar los elementos de la propuesta de la experiencia turística innovadora y la metodología del modelo de negocios CANVAS 	<p>Proyecto Rúbrica</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Equipos colaborativos Aprendizaje basado en proyectos Practica situada	Equipo de cómputo Equipo de proyección Impresos: casos y revistas especializadas Videos Pintarrón Software especializado en administración de proyectos

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
		X

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de Aprendizaje	IV. Implementación de experiencias turísticas
2. Horas Teóricas	8
3. Horas Prácticas	12
4. Horas Totales	20
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno implementará experiencias turísticas para impulsar el desarrollo de la región.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Proceso de implementación de experiencias turísticas	<p>Describir el proceso de implementación de experiencias turísticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lanzamiento de la experiencia - Observación de los primeros impactos - Resolución de problemas imprevistos 	<p>Implementar experiencias turísticas innovadoras.</p>	<p>Analítico Objetivo Organizado Capacidad de toma de decisiones</p>
Evaluación de experiencias turísticas	<p>Describir los criterios de viabilidad de las experiencias turísticas.</p> <p>Describir las características de herramientas de evaluación de los usuarios</p> <p>Explicar los indicadores de evaluación del impacto de la experiencia turística en la comunidad.</p> <p>Explicar el proceso de análisis de evaluación de experiencias turísticas.</p>	<p>Determinar la viabilidad de las experiencias turísticas.</p> <p>Evaluar la satisfacción de los usuarios de las experiencias turísticas.</p> <p>Evaluar el impacto de las experiencias turísticas en las comunidades.</p>	<p>Analítico Objetivo Organizado Capacidad de toma de decisiones</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>A partir del diseño de una experiencia turística, elabora un reporte de su implementación que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción del proceso de implementación de experiencias turísticas - Descripción de problemas imprevistos presentados y las acciones de atención realizadas - Viabilidad de las experiencias turísticas - Resultados de la evaluación de la satisfacción de los usuarios - Resultados de la evaluación del impacto de las experiencias turísticas en las comunidades - Análisis de resultados de la experiencia turística - Conclusiones y recomendaciones 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender el proceso de implementación de experiencias turísticas 2. Identificar los criterios de viabilidad de las experiencias turísticas 3. Identificar las características de herramientas de evaluación de los usuarios 4. Comprender los indicadores de evaluación del impacto de la experiencia turística en la comunidad 	<p>Reporte Rúbrica</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Equipos colaborativos Aprendizaje basado en proyectos Practica situada	Equipo de cómputo Equipo de proyección Impresos: casos y revistas especializadas Videos Pintarrón Software especializado en administración de proyectos

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
		X

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS

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

Capacidad	Criterios de Desempeño
<p>Valorar productos y servicios de turismo cultural y de naturaleza existentes en la región a través de la metodología de proyectos, en apego al marco legal para diversificar la oferta de manera sustentable y socialmente responsable.</p>	<p>Entrega un reporte de un producto y servicio de turismo cultural y de naturaleza que incluya:</p> <p>Descripción de la metodología aplicada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición de atributos y servicios - Descripción del valor agregado - Cuadro comparativo de la competencia - Identificar alianzas: personas y productos complementarios - Definir el turista potencial y sus necesidades <p>Conclusiones Recomendaciones Referencias consultadas</p>
<p>Proponer ideas de negocio considerando los productos y servicios de turismo cultural y de naturaleza, metodología del Design Thinking y el proceso de mercadotecnia para determinar la viabilidad de desarrollo del proyecto</p>	<p>Entrega un informe de la experiencia turística innovadora que contenga:</p> <p>1. Descripción de la metodología aplicada:</p> <p>a) Design Thinking:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción (definir el reto de diseño) - Diseño del reto y empatía (mapas de empatía) - Definir (personas) - Idear (lluvia de ideas y convergencia) - Conclusiones (prototipo y evaluar) <p>2. Descripción del proceso de mercadotecnia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diagnóstico de la situación comercial - Determinación del mercado objetivo - Plan de comercialización: (mezcla de mercadotecnia) <p>3. Desarrollo del producto y servicio turístico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alianzas estratégicas - Propuesta de innovación <p>Conclusiones Recomendaciones Referencias consultadas</p>

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

Capacidad	Criterios de Desempeño
<p>Implementar los procesos operativos con base en la programación de actividades, gestión de recursos y con apego al marco normativo aplicable para ofrecer servicios de calidad</p>	<p>Elabora un reporte de la implementación de procedimientos operativos que incluya:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Listas de verificación acorde a los estándares de calidad -Incidencias observadas -Formatos de control -Análisis de observaciones -Conclusiones

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	

DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Autor	Año	Título del Documento	Ciudad	País	Editorial
Mootee, Idris	(2014)	<i>Design Thinking para la innovación estratégica</i>	Barcelona	España	Empresa Activa Ediciones Urano
OMT	(2013)	<i>Manual de desarrollo de Productos turísticos</i>	Madrid	España	Comisión Europea de Turismo y Organización Mundial del Turismo
Luis, Mariona	(2014)	Manual de Innovación para Empresarios y Directivos Turísticos	Baleares	España	Balears ét turisme ISBN: 9788498750225
Sernatur	(2016)	<i>Manual de Diseño de Experiencias Turísticas</i>	Santiago de Chile	Chile	Servicio Nacional de Turismo de Chile.
Duke, Ivan Buitrago, Felipe	(2013)	<i>La Economía Naranja. Una oportunidad infinita</i>	Washington , DC	Estados Unidos	BID
OCDE	(2005)	<i>Manual de Oslo Guía para la recogida e interpretación de datos sobre innovación</i>	Madrid	España	OCDE TRACSA

ELABORÓ:	Comité de Directores de la Carrera de TSU en Turismo	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2017	