

DIRECCIÓN DE EXTENSIÓN EDUCATIVA

SÍLABO
INNOVACIÓN Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN EL MODELO DE NEGOCIO
TURÍSTICO

I. DATOS GENERALES

1.1	Nombre del (curso o módulo)	:	Innovación y transformación digital en el modelo de negocio turístico.
1.2	Total de horas académicas	:	32 horas (teóricas)
1.3	N° de horas por sesión	:	3
1.4	Modalidad (presencial, semipresencial, a distancia)	:	A distancia
1.5	Créditos	:	2

II. JUSTIFICACIÓN

Justificación de propuesta de curso y/o actualización
El curso “Innovación y transformación digital en el modelo de negocio turístico” tiene una justificación teórica, porque desarrolla aspectos a tomar en cuenta para formular soluciones a los desafíos que se presentan en los modelos de negocio desarrollados por empresas turísticas. Asimismo, tiene una justificación práctica, ya que aporta propuesta de soluciones concretas a los desafíos que presentan los modelos de negocio analizados en clase, tomando en cuenta la aplicación de herramientas de innovación y de transformación digital. También tiene una justificación metodológica, basada en la aplicación de una estrategia de enseñanza-aprendizaje (Teórica y de desarrollo de casos por grupos) de aula invertida (aprendizaje mixto) en donde los alumnos deberán leer la teoría y los casos, antes del inicio de cada sesión, para que, durante el desarrollo de ésta, puedan tener una mejor comprensión al realizar el desarrollo del caso práctico en grupos. Finalmente, el curso tiene una justificación social, porque está orientado a formular soluciones actuales a los desafíos que presenta toda empresa según su modelo de negocio, con una visión de crecimiento económico sostenible, innovador y vinculado a la transformación digital para generar competitividad.

III. SUMILLA

Sumilla
El curso de capacitación “Innovación y transformación digital en el modelo de negocio turístico” (Programa de formación continua), forma parte del área de formación especializada, es de naturaleza teórica y se realizará en la modalidad a distancia (sincrónico) a través del empleo de la plataforma zoom. El propósito del curso es que los alumnos logren formular soluciones a los desafíos presentados según el modelo de negocio turístico desarrollado por la empresa, a partir del análisis del modelo de negocio, identificación de desafíos y aplicación de un marco de trabajo de innovación y transformación digital que les permita formular soluciones continuas a dichos desafíos. El curso se desarrollará a través de III unidades: I. Análisis de modelos de negocio. II. Gestión de la innovación en el modelo de negocio turístico. III. Gestión de la transformación digital en el modelo de negocio turístico.

IV. COMPETENCIAS DEL CURSO/MÓDULO

Competencias del curso/módulo			
N°	Competencia General del Curso ó Unidad Didáctica	N°	Competencias Específicas del Curso

1	Formula propuestas de solución concreta a los desafíos que se presentan en los modelos de negocio turístico, tomando en cuenta el desarrollo de marcos de trabajo de innovación y transformación digital.	1.1	Identifica desafíos concretos a partir del análisis en los modelos de negocio.
		1.2	Formula ideas empleando un marco de trabajo de innovación y de acuerdo al desafío identificado en el modelo de negocio.
		1.3	Propone proyectos de transformación digital empleando un marco de trabajo y en base al desafío indentificado en el modelo de negocio.

V. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS:

UNIDAD DIDÁCTICA I ANÁLISIS DE MODELOS DE NEGOCIO				
COMPETENCIA ESPECÍFICA: 1.1				
PRODUCTO (Indicadores de logro y/o resultado de aprendizaje):				
Identificar desafíos tomando en cuenta el análisis del modelo de negocio basados en el reconocimiento de sus conceptos clave y uso de herramientas de análisis.				
N° Sesión	N° Horas	Contenido	Actividades de Aprendizaje	Recursos Didácticos
1	3	Concepto y análisis del modelo de negocio - Concepto de modelo de negocio y objetivo. - Herramientas para su análisis. - Desarrollo del Business Model Canvas como herramienta para el análisis de modelos de negocio.	- Presentación del curso, del docente, sílabo y características de su desarrollo. - Presentación y exposición del tema. - Preguntas abiertas para participación de los asistentes (Nota individual). Trabajo grupal Tarea 1: Seleccionarán una empresa real sobre la que deseen trabajar todo el curso. Una vez elegida la empresa, deberán aplicar el business model canvas y exponerlo. - Feedback del docente. - Cierre de sesión.	- Sílabo - Diapositiva - Pc - Videos - Salas virtuales (zoom)
2	3	Modelos de negocio en el sector turismo Análisis de distintos tipos de modelos de negocios en el sector turismo.	- Presentación y exposición del tema. - Preguntas abiertas para participación de los asistentes (Nota individual). Trabajo grupal Tarea 2: Analizaran los diferentes bloques que componen su modelo de negocio ajustando lo que crean conveniente. Deberán exponer los ajustes o cambios que se han incorporado al modelo de negocio de la empresa elegida. - Feedback del docente. - Cierre de sesión.	- Sílabo - Diapositiva - Pc - Videos - Salas virtuales (zoom)
3	3	Desafíos en el modelo de negocio turístico Identificando desafíos en el modelo de negocio turístico.	- Presentación y exposición del tema. - Preguntas abiertas para	- Sílabo - Diapositiva - Pc

		Valoración y priorización de los desafíos según el impacto en el modelo de negocios.	participación de los asistentes (Nota individual). Trabajo grupal Tarea 3: Identificarán y priorizarán por lo menos 10 desafíos que presenta su modelo de negocio. Deberán exponer explicando los motivos de su elección y priorización. - Feedback del capacitador. - Cierre de sesión.	- Videos - Salas virtuales (zoom)
--	--	--	---	--

UNIDAD DIDÁCTICA II GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN EN EL MODELO DE NEGOCIO TURÍSTICO				
COMPETENCIA ESPECÍFICA: 1.2				
PRODUCTO (Indicadores de logro y/o resultado de aprendizaje): Formular ideas empleando un marco de trabajo de innovación basada en la aplicación del design thinking y de acuerdo al desafío identificado en el modelo de negocio.				
N° Sesión	N° Horas	Contenido	Actividades de Aprendizaje	Recursos Didácticos
4	3	Conceptos y marcos de trabajo de innovación - Concepto e importancia. - Herramientas de innovación. - Marcos de trabajo en innovación. - Desarrollo de Design thinking como marco de trabajo de innovación.	- Presentación y exposición del tema. - Preguntas abiertas para participación de los asistentes (Nota individual). Trabajo grupal Tarea 4: Desarrollarán el marco de trabajo de Design thinking acorde a los desafíos identificados en la sesión anterior. - Feedback del capacitador. - Cierre de sesión.	- Sílabo - Diapositiva - Pc - Videos - Salas virtuales (zoom)
5	3	Casos de éxito de innovación en modelos de negocios turísticos. Análisis de casos.	- Presentación y exposición del tema. - Preguntas abiertas para participación de los asistentes (Nota individual). Trabajo grupal Tarea 5: Revisarán y realizarán los ajustes que crean necesarios al marco de trabajo utilizado en la sesión anterior. - Feedback del capacitador. - Cierre de sesión.	- Sílabo - Diapositiva - Pc - Videos - Casos de éxito. - Salas virtuales (zoom)
6	3	Formulación de ideas a desafíos en el modelo de negocio turístico. - Formulación de ideas. - Valoración, elección de las ideas y estimación de impacto en los desafíos planteados.	- Presentación y exposición del tema. - Preguntas abiertas para participación de los asistentes (Nota individual). Trabajo grupal Tarea 6: Formularán, elegirán y priorizarán las ideas que generen un impacto en los desafíos anteriormente seleccionados. 	- Sílabo - Diapositiva - Pc - Videos - Salas virtuales (zoom)

			Expondrán explicando los motivos por los que han elegido y priorizado dichas ideas. • Feedback del capacitador. • Cierre de sesión.	
--	--	--	---	--

UNIDAD DIDÁCTICA III				
GESTIÓN DE LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN EL MODELO DE NEGOCIO TURÍSTICO				
COMPETENCIA ESPECÍFICA: 1.3				
PRODUCTO (Indicadores de logro y/o resultado de aprendizaje):				
• Proponer proyectos de transformación digital basado en el Digital Business Model (DBM) y en base al desafío indentificado en el modelo de negocio.				
N° Sesión	N° Horas	Contenido	Actividades de Aprendizaje	Recursos Didácticos
7	3	Conceptos y marcos de trabajo de transformación digital • Concepto e importancia. • Herramientas de transformación digital. • Marcos de trabajo en transformación digital. • Desarrollo de DBM (Digital Business Model) del MIT CISR, como marco de trabajo de transformación digital.	• Presentación y exposición del contexto del caso. • Preguntas abiertas para participación de los asistentes (Nota individual). Trabajo grupal Tarea 7: Desarrollarán el marco de trabajo de DBM acorde a los desafíos identificados en sesiones anteriores. • Feedback del capacitador. • Cierre de sesión.	• Sílabo • Diapositiva • Pc • Videos • Salas virtuales (zoom)
8	3	Casos de éxito de transformación digital en modelos de negocio turísticos. • Análisis de casos.	• Presentación y exposición del contexto del caso. • Preguntas abiertas para participación de los asistentes (Nota individual). Trabajo grupal Tarea 8: Revisarán y realizarán los ajustes que crean necesarios al marco de trabajo utilizado en la sesión anterior. • Feedback del capacitador. • Cierre de sesión.	• Sílabo • Diapositiva • Pc • Videos • Caso de éxito • Salas virtuales (zoom)
9	3	Propuesta de proyectos de transformación digital a desafíos en el modelo de negocio turístico. • Consideraciones para la propuesta de proyectos de transformación digital. • Valoración, elección de los proyectos de transformación digital y estimación de impacto en los desafíos planteados.	• Presentación y exposición del tema. • Preguntas abiertas para participación de los asistentes (Nota individual). Trabajo grupal Tarea 9: Propondrán, elegirán y priorizarán lo proyectos de transformación digital que generen un impacto en los desafíos anteriormente seleccionados. Expondrán explicando los motivos por los que han elegido y priorizado dicho portafolio de proyectos.	• Sílabo • Diapositiva • Pc • Videos • Salas virtuales (zoom)

			- Feedback del capacitador. - Cierre de sesión.	
10	3	Desarrollo de caso integrador - Análisis del modelo de negocio usando Business Model Canvas e identificar sus desafíos. - Formulación y elección de ideas usando Design Thinking. - Propuesta y elección de proyectos de transformación digital usando DBM (Digital Business Model) del MIT CISR. - Formulación final de soluciones a los desafíos encontrados en el modelo de negocio.	- Presentación y exposición del contexto del caso. - Preguntas abiertas para participación de los asistentes (Nota individual). Trabajo grupal Tarea 10: En grupo comenzarán a consolidar y brindar los últimos ajustes a su trabajo final. - Cierre de sesión.	- Sílabo - Diapositiva - Pc - Videos - Caso de éxito - Salas virtuales (zoom)
11	2	Evaluación final Presentación y exposición de trabajo grupal.	- Cada grupo expondrá su trabajo final que consiste en formular soluciones a los desafíos que se presenta el modelo de negocio turístico de la empresa que eligieron al inicio del curso. Para generar dichas soluciones, deberán aplicar los marcos de trabajo de Design thinking para gestión de la innovación y de DBM para la gestión de la transformación digital. - Feedback del capacitador. - Cierre de la evaluación final.	- Sílabo - Diapositiva - Pc

VI. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	
El curso se desarrollará empleando metodologías pedagógicas activas; tanto individual y grupal. Asimismo, se empleará materiales audiovisuales que ayudarán a consolidar cada uno de los temas a desarrollar. Las estrategias a emplear para el logro de sus aprendizajes serán: - Trabajo grupal - Participación individual - Exposición - Debate - Análisis de caso - Feedback	

VII. EQUIPOS Y MATERIALES

Sílabo, diapositiva, pc, videos, salas virtuales grupales de zoom, casos de éxito.

VIII. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

N°	Esquema de Evaluación		Ponderación %	Total
1	Evaluación de Entrada	Cuestionario en google forms	Referencial	100%
2	Evaluación de Proceso	Evaluación Unidad I: (Identificación de desafíos en los modelos de negocio: Trabajo grupal: (1) 6% + (2) 6% + (3) 8%)	20%	
3		Evaluación Unidad II: (Aplicación del Desing thinking en la gestión de la innovación del modelo de negocio: Trabajo grupal: (4) 12% + (6) 13%)	25%	
4		Evaluación Unidad III: (Formulación de proyectos de transformación digital: Trabajo grupal: (7) 12% + (9) 13%)	25%	
5	Evaluación Final	Exposición de trabajo grupal final (formulación de soluciones)	30%	

Normas específicas del Curso/ Módulo

1. Nota mínima de alumno para que apruebe el curso 13.
2. Porcentaje de asistencias mínimas al desarrollo total del curso 70%.
3. Para el desarrollo de cada sesión, los alumnos del curso recibirán los materiales de manera anticipada; según la sesión a desarrollar, con la finalidad de revisar y contar una mejor comprensión del mismo, para el desarrollo de casos a desarrollarse en la plataforma LMS (zoom).

IX. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- Osterwalder, A. (2013). *"Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, And Challengers"* (Portable Version). Editorial: John Wiley & Sons.
- Osterwalder, A. & Pigneur, Y. (2011). *"Generación de modelos de negocios" (Business Model Generation)*. (Libro electrónico) . Editorial: DEUSTO.
- Lewrik, M., & Link, P. (2018). *"The Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems"* (Design Thinking Series). Primera edición. Editorial: Wiley.
- Peter W., & Woerner, S. (2018). *"What's Your Digital Business Model?: Six Questions to Help You Build the Next-Generation Enterprise"*. (Libro electrónico) . Editorial: Harvard Business Review Press.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Markets and Markets (15 de noviembre 2023). Digital transformation market.
https://www.marketsandmarkets.com/Market-Reports/digital-transformation-market-43010479.html?gad_source=1&qclid=CjwKCAiA9dGqBhAqEiwAmRpTC_QGr6kSMHIT9cbjhdIw9GpAX2AEaSLiEMs1HM6xqyBj-3jKC78PxoC32oQAvD_BwE