

## Memoria de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

A. Datos generales del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes			
Título	DESARROLLO DE UN PRODUCTO DIGITAL INTERACTIVO DIRIGIDO A MOTIVAR AL ALUMNADO PARA EL FOMENTO DE LA DOCENCIA PRÁCTICA COORDINADA ENTRE MATERIAS		
Código	22-149	Fecha de Realización:	2022-2024
Coordinación	Apellidos	SABIOTE ORTIZ	
	Nombre	CARMEN MARÍA	
Tipología	Tipología de proyecto	Avanzados	
	Rama del Conocimiento	Arte y Humanidades	
	Línea de innovación	Línea 3.4. Digitalización y virtualización de la docencia	
B. Objetivo Principal			
<p>El objetivo de este Proyecto de Innovación es continuar reforzando la motivación del alumnado en el desarrollo de recursos digitales interactivos relacionados con el proceso de aprendizaje en el fomento de la docencia práctica coordinada entre materias.</p>			
C. Descripción del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes			
<p><b>Resumen del proyecto realizado:</b> Objetivos, metodología, logros alcanzados, aplicación práctica a la docencia habitual, etc.</p> <p>El Proyecto tiene su origen específico en dos proyectos de innovación anteriores, pertenecientes a convocatorias anteriores de este mismo programa, los cuales han tenido un éxito notable tanto a nivel de alumnado, a nivel de asignaturas participantes, así como a nivel de difusión general. Muestra de ello es la incorporación de nuevas asignaturas y de nuevos profesores en este nuevo proyecto, lo cual dota de mayor transversalidad y refuerza los esfuerzos que se han venido realizando hasta el momento.</p> <p>Concretamente, en este Proyecto se ha motivado a los estudiantes a través de su implicación en el desarrollo de una aplicación interactiva, trabajando en equipo y de forma colaborativa, cumplimentando las siguientes fases: diseño del producto interactivo, planificación de medios y canales de comercialización del recurso, creación del producto interactivo y test de mercado con su correspondiente análisis de resultados para conocer su aceptación en el mercado.</p> <p>Además, al igual que en las dos convocatorias anteriores, la aplicación está relacionada con el sector turístico. Como resultado se ha obtenido un producto digital interactivo (una aplicación). Esta metodología supone una innovación en el aprendizaje del estudiante, ya que permite aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en diferentes asignaturas de carácter multidisciplinar desarrollando una aplicación que posibilita un acercamiento estrecho a la práctica empresarial real.</p> <p>La aplicación se encuentra en el siguiente enlace: <a href="https://tourmarketing.net/cursos/rcc/story.html">https://tourmarketing.net/cursos/rcc/story.html</a></p>			
<p><b>Summary of the Project (In English):</b></p> <p>The project has its specific origin in two previous innovation projects, belonging to previous calls of this same programme, which have had a notable success both at the level of students, at the level of participating subjects, as well as at the level of general dissemination. Proof of this is the incorporation of new subjects and new teachers in this new project, which provides greater transversality and reinforces the efforts that have been made so far.</p> <p>Specifically, in this Project, students have been motivated through their involvement in the development of an</p>			

interactive application, working in teams and collaboratively, completing the following phases: design of the interactive product, planning of media and marketing channels for the resource, creation of the interactive product and market test with its corresponding analysis of results to find out its acceptance in the market. Moreover, as in the two previous calls, the application is related to the tourism sector. The result is an interactive digital product (an application). This methodology represents an innovation in student learning, as it allows the application of the theoretical knowledge acquired in different multidisciplinary subjects by developing an application that enables a close approach to real business practice. The application can be found at the following link: <https://tourmarketing.net/cursos/rcc/story.html>

#### D. Resultados obtenidos

La realización de este tipo de Proyectos en la parte práctica de las asignaturas permite tanto al alumnado como profesorado obtener los resultados que se enumeran a continuación:

- Uso avanzado de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Acercase a la realidad empresarial a partir de los conocimientos adquiridos en la educación superior.
- Dinamización de las clases prácticas de las diferentes asignaturas.
- Mayor motivación de todas las partes implicadas en el Proyecto.
- Conocimiento detallado del sector turístico, considerado uno de los principales motores de la economía española.

Además, el resultado final del mismo es susceptible de aplicación en otras asignaturas y materias y otros cursos académicos, al igual que ocurre con los Proyectos anteriores, de los que cabe resaltar la buena acogida que tienen tanto por el alumnado como por el profesorado de otras asignaturas y foros académicos universitarios.

#### Results obtained (In English)

Carrying out this type of project in the practical part of the subjects allows both students and teaching staff to obtain the results listed below:

- Advanced use of information and communication technologies.
- To get closer to the business reality based on the knowledge acquired in higher education.
- Dynamisation of the practical classes of the different subjects.
- Increased motivation of all parties involved in the project.
- Detailed knowledge of the tourism sector, considered one of the main drivers of the Spanish economy.

Furthermore, the final result of the project can be applied to other subjects and subjects and other academic courses, as is the case with previous projects, which have been well received both by students and by the teaching staff of other subjects and university academic forums.

#### E. Difusión y aplicación del proyecto a otras áreas de conocimiento y universidades

Como se ha comentado en el apartado anterior, el resultado del Proyecto en forma de aplicación turística, es susceptible de aplicación en otras asignaturas, materias y cursos académicos, dado que engloba diferentes perfiles como investigación de mercados, marketing cultural y turístico, marketing hotelero, distribución comercial y desarrollo de nuevos productos.

Para poder ser usado en otras áreas de conocimiento el recurso digital resultante se pondrán a disposición de la comunidad universitaria de Granada a través del repositorio de la Universidad Digibug.

#### Dissemination and application of the project to other areas of knowledge and universities (In English)

As mentioned in the previous section, the result of the project, in the form of a tourism application, can be used in other subjects, subjects and academic courses, given that it encompasses different profiles such as market research, cultural and tourism marketing, hotel marketing, commercial distribution and new product development. In order to be used in other areas of knowledge, the resulting digital resource will be made available to the university community of Granada through the University's Digibug repository.

#### F. Estudio de las necesidades para incorporación a la docencia habitual

Atendiendo al EEES y a la situación actual, es necesario motivar al estudiantado en el desarrollo de prácticas que vayan más allá de los casos prácticos habituales. Para ello, se pretende incentivar al alumnado a trabajar en un entorno virtual a través de las diferentes herramientas digitales. Estas acciones, permitirán, además, preparar al estudiante para su incorporación al mercado laboral actual donde las herramientas digitales son requisitos para el desempeño de las actividades empresariales.

#### G. Puntos fuertes, las dificultades y posibles opciones de mejora

Los principales puntos fuertes de este Proyecto de Innovación son:

- Fortalecimiento de la digitalización y virtualización de la docencia práctica. La elaboración de material audiovisual interactivo para el aprendizaje práctico supone una contribución estimable a la digitalización de la docencia, tanto desde la perspectiva docente como desde la perspectiva del estudiantado.
- Desarrollo de la tecnología dentro de la docencia superior como forma de consumo más sostenible.
- Transferencia de conocimiento. El material audiovisual interactivo resultante del Proyecto constituye un instrumento válido para su uso en los siguientes cursos académicos, en otras asignaturas y áreas.
- Mejora de la inclusión y la atención a la diversidad. Cuando se trabaja en equipo formados de manera aleatoria, los estudiantes disponen de diferentes niveles iniciales de conocimientos, de diferentes habilidades de comunicación, aplican formas diversas de abordar un mismo problema y de encontrar soluciones.
- Implantación de metodologías activas de aprendizaje aplicadas.

Dificultades:

No se detectan

El resultado general de la realización de este Proyecto ha sido muy satisfactorio, con el objetivo último de mejorar la formación de los estudiantes y de materializar los conocimientos académicos en el mundo empresarial desde una perspectiva innovadora.