



PROGRAMA FORMATIVO START

Project Code: 2022-1-IT01-KA220-VET-000088750



Co-funded by
the European Union

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye un respaldo de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Tabla de Contenidos

Resumen

EL PROYECTO	3
PROGRAMA DE APRENDIZAJE	4
INTRODUCCIÓN	4
DE LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS A LA RESPUESTA FORMATIVA	6
MATRIZ DEL PROGRAMA DE APRENDIZAJE	8
TÉCNICAS DE ENSEÑANZA	8
METODOLOGÍAS A APLICAR	10
CRITERIOS DE SELECCIÓN DE PARTICIPANTES	11
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LOS MÓDULOS	8
DESCRIPCIÓN DE LOS MÓDULOS	12
1. QUE ES EL TURISMO	12
2. EL TURISTA	13
3. EL IMPACTO AMBIENTAL DEL TURISMO: EL TURISMO, UNA INDUSTRIA CONSUMIDORA DE RECURSOS	15
4. LAS PRINCIPALES POLÍTICAS DE LA UE PARA LA PROMOCIÓN DE LA “TRANSICIÓN GEMELA” EN EL TURIS	17
5. LA VISIÓN DEL TURISMO	19
6. EL FUTURO DEL TURISMO: CÓMO LA DIGITALIZACIÓN CAMBIARÁ EL SECTOR	21
7. DIGITALIZACIÓN Y SOSTENIBILIDAD	23
8. SOCIAL MEDIA Y MARKETING EN EL SECTOR TURÍSTICO	25
9. CERTIFICACIÓN DE DESEMPEÑO SOSTENIBLE	26
10. REPENSAR EL TURISMO: CÓMO POSTULARSE	28

El proyecto

El turismo post-Covid-19 es muy diferente al que conocíamos hasta ahora y, como en todas las revoluciones, se abre un escenario de transformaciones que premiará a aquellos actores y destinos que sepan aprovechar las oportunidades, cooperando en sinergia, para prevenir la obsolescencia de las capacidades de los trabajadores y trazar los métodos de funcionamiento de un sector que ahora debe ofrecer cada vez más soluciones inteligentes.

¡Y ahí es donde entra en juego el proyecto **“S.T.A.R.T. - Sustainable and Technological Approach to Rethink Tourism”** código 2022-1-IT01-KA220-VET-000088750!

START es un proyecto de dos años, que se desarrolla desde enero de 2023 hasta diciembre de 2024, cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Comisión Europea, llevado a cabo por un consorcio de 8 socios de 4 países de la UE (Italia, Grecia, España y Portugal), exponentes de la FP, la representación de empresas, el sistema de desarrollo local, las organizaciones de gestión de destinos y las empresas de Innovación. • CONFORM S.c.a.r.l.

- Sviluppo Europa Marche S.r.l.
- Fondazione Organismo di Ricerca GTechnology
- Thessaloniki Tourism Organisation
- Agency for Transnational Training and Development
- Associação Promotora da Rede Dinâmica XXI
- UNIVERSIDAD DE ALICANTE
- CAMARA OFICIAL DE COMERCIO INDUSTRIA SERVICIOS Y NAVEGACION DE SEVILLA

El proyecto tiene como objetivo evitar la obsolescencia de las capacidades ecológicas y digitales de los trabajadores del sector turístico y trazar nuevos métodos operativos, que ahora deben ofrecer más soluciones inteligentes.

Los socios están trabajando juntos para apoyar el desarrollo personal y profesional de los trabajadores del turismo en sus países a través del codiseño y la implementación de un PROGRAMA FORMATIVO PARA LA MEJORA DE LAS CAPACIDADES VERDES Y DIGITALES de los operadores turísticos para guiarlos e inspirarlos a reformular sus modelos de negocio en clave circular, explotando las nuevas tecnologías digitales.

El programa estará compuesto por herramientas didácticas específicas que incluirán Recursos Educativos Abiertos (OERs), materiales de enseñanza de libre uso, para adquirir las habilidades deseadas y un Kit de Infusión de Tecnología Verde que permitirá a los formadores, durante una movilidad internacional, guiar a los operadores para replantear los modelos de negocio siguiendo las pautas de la infusión de tecnología verde.

Programa **formativo**

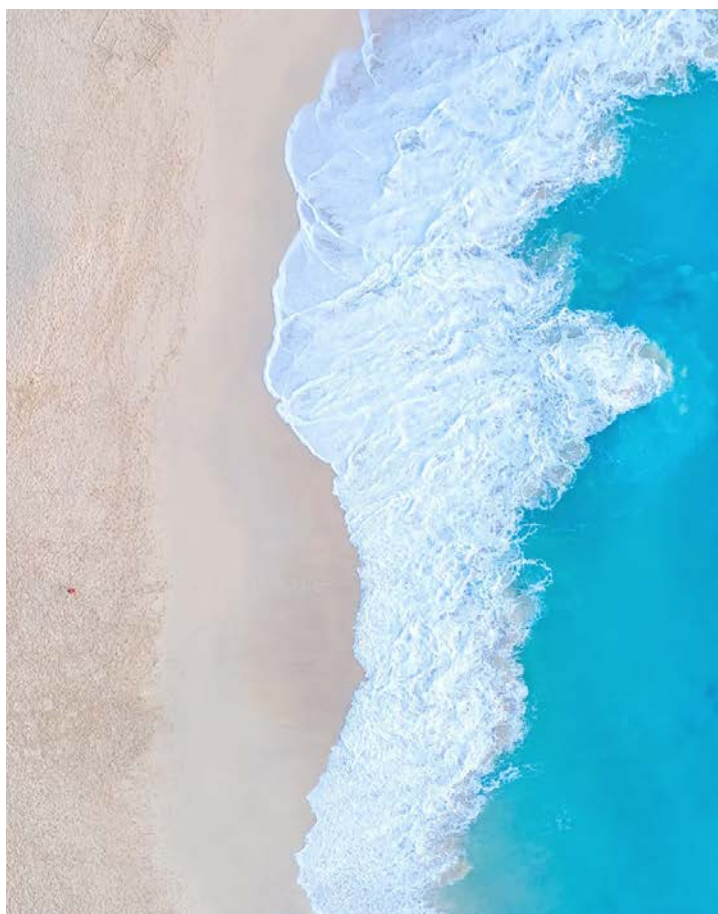
Introducción

Este documento resume los principales resultados de la actividad "DISEÑO DE PROYECTO FORMATIVO" enfocada a la definición del PROGRAMA FORMATIVO START que tiene como objetivo la mejora de las capacidades verdes y digitales de los agentes del sector turístico.

El programa está diseñado para que el personal de las empresas del sector turístico analice su trabajo y sus responsabilidades desde el punto de vista de la gestión sostenible. El programa está enfocado a sensibilizar

a los participantes para que estudien tanto el sector turístico como su propia actividad en el sector desde un punto de vista crítico en términos de sostenibilidad. Para lograr un mayor impacto -y más sostenible- del programa de formación, se hace hincapié en un enfoque contextual del contenido de la formación.

Se invita a los participantes a analizar la relación entre el turismo y el destino turístico y a reflexionar sobre el impacto de la industria turística en el medio ambiente (tanto tangible como intangible (cultural, social, etc.)).



Se espera que los asistentes se familiaricen con las actuales políticas de la UE sobre la reducción de la huella medioambiental y se les insta a aplicarlas en las actividades profesionales de la industria turística. Además, se les plantea el futuro del turismo en términos de su digitalización y se les informa de las diversas técnicas que se espera inunden la industria turística en los próximos años.

Con respecto al grupo de edad de los participantes, y teniendo en cuenta que el grupo de edad de 15 a 24 años presenta un dinamismo particular en el empleo turístico, el programa se dirige al grupo específico de aprendices potenciales en todas las especialidades profesionales.

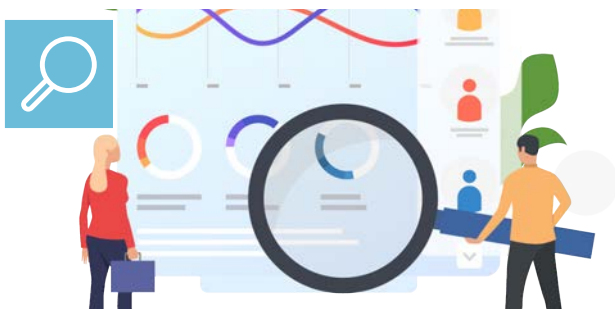
Considerando que el programa está dirigido a todo tipo de empleados –o potenciales empleados– de la industria turística, debe verse como un curso transversal que aborde todos los niveles de empleados del sector.

El programa tiene como objetivo la actualización de las competencias técnicas y metodológicas de los formadores para prevenir la obsolescencia de las habilidades de los trabajadores en tecnologías digitales. Busca un aprendizaje operativo que no desoriente a los trabajadores, sino que los guíe de manera integral en la transición verde y digital. La meta es convertir a los formadores en agentes de cambio, proporcionándoles conocimientos técnicos de manera progresiva.



De las necesidades identificadas a **la respuesta formativa**

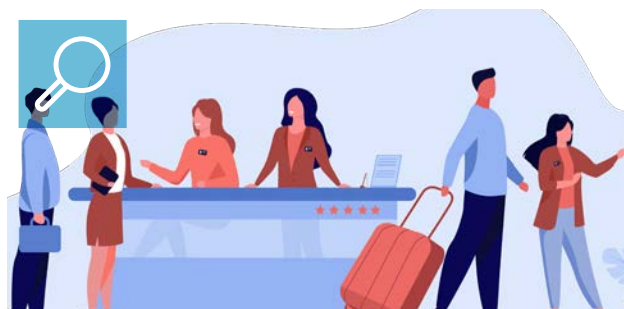
El programa de formación para la mejora de las competencias digitales y ecológicas de los operadores turísticos se ha elaborado a través de dos actividades integradas:



ANÁLISIS DE NECESIDADES

Una revisión sis-

temática basada en investigaciones secundarias para fundamentar mejor un análisis documental realizado por los socios durante la fase de diseño de la iniciativa en sus contextos territoriales. Esto permitió identificar programas de formación similares e identificar los elementos constitutivos del programa propuesto por START.



ANÁLISIS DE CAMPO

Se llevaron a cabo Talleres de

Validación con los trabajadores de Pequeñas y Medianas Empresas (PYMES) del sector con el objetivo de involucrar a los participantes en todas las fases del proyecto. Este enfoque permite que asuman un papel activo, actuando como protagonistas, participantes y agentes de cambio en el proceso.

Resultados del taller de validación

Los Talleres de Validación, realizados en el periodo marzo/abril de 2023, fueron organizados por la Cámara de Comercio de Sevilla (España), la Dinamica XXI Rede de Empreendedorismo e Inovacao - APREDIN (Portugal), Sviluppo Europa Marche – SVEM (Italia) y La Organización de Turismo de Tesalónica – TTO (Grecia), socios del proyecto START, mientras que la síntesis de sus resultados fue compilada por la Agencia para la Formación y el Desarrollo Transnacional – TRANSCOOP (Grecia).

Los miembros de los paneles son representantes de la industria turística local en las zonas donde se llevó a cabo los Talleres de Validación. Por lo tanto, estos talleres no solo se dirigieron a un grupo profesional específico del sector turístico, sino a una gama más amplia de profesionales y expertos involucrados en la industria. Concretamente, en el proceso de validación participaron 50 expertos profesionales, 12 de ellos en representación de establecimientos hoteleros, 3 empleados de restaurantes, 9 agencias de viajes, 7 instituciones educativas y de formación y 19 diversos profesionales del sector del turismo junto a otros profesionales de actividades de turismo alternativo y consultores turísticos. Como consecuencia, los Talleres de Validación, además de cumplir con su objetivo inicial de evaluar la idoneidad del programa de formación, también podrían ser vistos en cierta medida como indicativos para la industria del turismo en el sur de la Unión Europea, abarcando distintos países y especializaciones profesionales.

Los evaluadores, miembros de los paneles de validación, fueron invitados a calificar 36 elementos de capacitación sobre desempeño sostenible y adaptación digital para las empresas turísticas, distribuidos en 10 módulos de capacitación en una escala de evaluación de 1 (irrelevante) a 5 (muy relevante). Los conocimientos/competencias del programa de formación partió de nociones básicas en turismo, como la percepción del turismo en un "contexto de sostenibilidad" -el impacto del visitante en el destino- hasta la transformación de la industria específica en el futuro, como evolucionando a partir de su penetración por las tecnologías digitales. La finalidad del curso de formación es sensibilizar a los alumnos sobre las acciones de sostenibilidad con respecto al funcionamiento de una empresa turística, así como prepararlos para la evolución del sector.

Como hallazgo general derivado de los Talleres de Validación se podría decir que las PYMES turísticas están preocupadas por la fuerte competencia y sus propias capacidades de competitividad. Son conscientes de la transformación digital del sector turístico y necesitan apoyo para adaptarse. Saben de la necesidad de un desempeño sostenible, pero consideran que aún no están lo suficientemente actualizados como para implementar políticas operativas al respecto. El cumplimiento de las prácticas empresariales con los principios de las políticas de la UE, que podrían ayudarles a diferenciarse y, por tanto, ganar en competitividad, no parece ser de su interés, mientras que la certificación, como vehículo de reconocimiento por parte del cliente, no es un concepto que les resulte fácil de entender.

Matriz del programa de aprendizaje

Como resultado de los talleres de validación, los socios definieron la estructura del START Programa de formación que consta de 10 módulos de aprendizaje y que contiene los objetivos disminuyeron respecto de las competencias identificadas durante la fase de investigación; el correlación con los marcos europeos (DigComp 2.2, GreenComp) cuando sea posible; el marco metodológico y la macro definición de las herramientas de apoyo didáctico.

Teaching Techniques

Los diversos módulos se impartirán a través de un enfoque de aprendizaje combinado, integrando métodos de formación en línea y presenciales. Esta combinación proporcionará opciones de aprendizaje flexibles para adaptarse a las limitaciones de tiempo de los profesionales que trabajan

en la industria del turismo.

> Componente en línea:

El segmento en línea incluirá recursos digitales a los que los alumnos podrán acceder y estudiar a su propio ritmo. Vídeos breves y atractivos que presentarán los conceptos clave de digitalización y sostenibilidad.

1 Qué es el turismo

3 El impacto ambiental del turismo: el turismo, una industria consumidora de recursos

5 La visión del turismo

2 El turista

4 Las principales políticas de la UE para la promoción de la "transición gemela" en el turis

Se incluirán cuestionarios interactivos y tareas breves para la autoevaluación y el refuerzo de la comprensión.

> Componente presencial:

El segmento presencial será muy interactivo e incluirá debates grupales, análisis de estudios de casos y prácticas con herramientas digitales. Estas sesiones permitirán a los alumnos aplicar lo que han aprendido en línea, intercambiar ideas y buscar aclaraciones.

Por ejemplo, el módulo de dos horas se dividirá de la siguiente manera:

a) 1 hora de aprendizaje en línea a su

propio ritmo

b) 1 hora de sesión interactiva presencial

A lo largo del módulo, la enseñanza se centrará en el alumno y hará hincapié en el aprendizaje activo y la aplicación práctica del conocimiento.

Los instructores actuarán como facilitadores, guiando el proceso de aprendizaje en lugar de simplemente dar información. El objetivo es hacer que la experiencia de aprendizaje sea atractiva, práctica y directamente aplicable a los entornos laborales de los alumnos.

6 El futuro del turismo: cómo la digitalización cambiará el sector

8 Social Media y Marketing en el sector turístico

10 Repensar el turismo: cómo postularse

7 Digitalización y Sostenibilidad

9 Certificación de Desempeño Sostenible

Metodologías a aplicar

De acuerdo al proyecto START con un enfoque centrado en el alumno, el contenido de aprendizaje del programa de formación se desarrollará teniendo en cuenta los diferentes estilos, modos y tiempos de aprendizaje de las personas, a saber:

1. Microaprendizaje para la mejora de las competencias digitales y ecológicas se realiza con el uso de sistemas multimedia y multidimensionales (palabras, imágenes, vídeos, textos) que generan diferentes estímulos (cognitivos, emocionales, auditivos, visuales). Es capaz de hacer que las personas adquieran conocimientos orientados a objetivos de aprendizaje específicos, integrables con otros materiales de aprendizaje de forma modular y reutilizables en diferentes situaciones de aprendizaje.

El microlearning tiene, de hecho, un enfoque granular, "just-in-time" y "just-for-me", orientado a la capacitación del alumno que, de forma práctica y cómoda para el usuario, facilita y simplifica el aprendizaje de las personas; una característica de extrema relevancia para la adquisición y adaptación de competencias digitales y verdes que, por su propia naturaleza, son complejas por el lenguaje y la alta evolución de los contenidos.



2. Escenarios de ramificación narrativa

son herramientas que combinan la narrativa (storytelling), el diseño educativo y un enfoque filmico para crear una experiencia visualmente atractiva y educativa. Esto se logra a través de la secuencialidad de las escenas educativas y la variación de espacios y situaciones en los que se ubican personajes animados y la historia que respalda el proceso de aprendizaje, estrechamente vinculada a la experiencia empresarial o profesional.

Estos escenarios ofrecen a los usuarios la posibilidad de tomar decisiones que afectarán el desarrollo de la historia. Lo que les permite reflexionar sobre las ventajas y las consecuencias positivas que su comportamiento puede tener en la sociedad. Además, se incorporan momentos de verificación y control de las elecciones realizadas, estimulando la participación activa en un proceso recursivo de activación, desencadenamiento, verificación y retroalimentación.

3. Uma experiência inovadora de Metaverso

será concebida para simular as realidades operacionais de um hotel e de uma agência de viagens. Este espaço virtual permite aos formandos experimentar e compreender os processos, mecanismos, linguagens e abordagens que definem o sector do turismo. Ao participarem num ambiente imersivo, os alunos podem interagir diretamente com cenários realistas que reproduzem o funcionamento da indústria, permitindo-lhes desenvolver competências práticas e uma compreensão mais profunda do modo como o sector funciona. Além disso, a capacidade do metaverso de acolher vários utilizadores em simultâneo promove o trabalho em equipa e o trabalho em rede, permitindo que os participantes interajam em tempo real e reproduzam ambientes profissionais do mundo real.

4. Programa Educativo que combina información y formación, situando al usuario en el centro de la experiencia. Representa una herramienta de formación especialmente adaptada al sector turístico que integra factores de carácter antropológico, cultural y comportamental y, por tanto, requiere del alumno una visión orgánica, una comprensión

amplia de las tendencias actuales y futuras que establece el contexto y la estructura de la especialización profesional centrada en los procesos de desarrollo y transición digital del modus operandi.

En línea con las lógicas más recientes de personalización del entretenimiento y el aprendizaje, el programa adopta e integra modelos basados en IA y de interactividad con elementos distintivos, que permiten a los usuarios elegir si acceder y cuándo a los diferentes tipos de contenidos ofrecidos y cómo modular su su aprendizaje de acuerdo a sus necesidades.

5. Kit de herramientas de infusión de tecnología ecológica, presentado como un manual práctico sobre coaching de equipos transformacionales e integración de tecnologías verdes. Este kit incluye herramientas didácticas y operativas, como la Herramienta de Turismo Circular, que capacita a los formadores para asumir el rol de Coach de Infusión de Tecnologías Verdes. El objetivo es guiar a los trabajadores del turismo en la realización de análisis organizativos as-is-to-be para la transformación circular del modelo de negocio. Además, ayuda en el diseño e implementación "in vitro" de soluciones digitales para innovar en sus contextos organizativos y ofrecer una gama de productos y servicios turísticos de manera sostenible (START Lab).

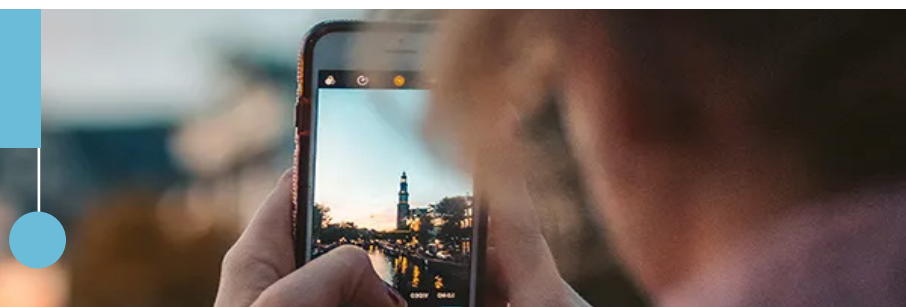
Criterios de selección de participantes

Los 40 trabajadores de la industria del turismo destinatarios de la fase de prueba del programa de formación START tendrán diferentes experiencias y procederán de diversos contextos profesionales, integrando desde agencias de viajes a instalaciones hoteleras, en línea con el análisis de necesidades realizado por los socios durante la fase de diseño del START. proyecto.

El grupo objetivo se seleccionará en función de la edad (favoreciendo a los menores de 35 años), el sexo (priorizando el segmento femenino) y el origen geográfico (reservando una cuota para trabajadores de países no pertenecientes a la UE).

Descripción general de los módulos

1 ¿Qué es el Turismo?



a) DESCRIPCIÓN

Es un programa de especialización profesional que cumple con los requisitos profesionales actuales del mercado turístico.

b) OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

Proporciona a los participantes los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para iniciar una carrera en el mercado turístico.

Su finalidad es una comprensión completa del ámbito turístico, centrándose en las expectativas del visitante, explicando la importancia del destino y detallando los servicios turísticos.

c) CONTENIDOS DEL CURSO O SECCIONES TEMÁTICAS

- Definición de turismo
- El visitante y las expectativas del visitante
- El destino
- Los Servicios empleados en el turismo

El plan de estudios profundiza en cuestiones turísticas proporcionando conocimientos esenciales relacionados con los despla-

mientos de personas o grupos por ocio o trabajo. El estudiante aprende y se familiariza con todos los trámites relacionados con el sector turístico y de viajes.

d) MÉTODOS Y HERRAMIENTAS EDUCATIVAS

Para mejorar el aprendizaje durante las sesiones de formación del proyecto, se empleará una estructura didáctica que destaca por la inclusión de actividades prácticas. Estas actividades no solo respaldarán los objetivos, sino que también estimularán a la comunidad de aprendizaje. Esto se logrará mediante el acceso a un programa educativo que incluye microaprendizaje y la utilización del "Green-Tech toolkit".

e) CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Completar con éxito un escenario gamificado con ramas narrativas y otorgar una insignia.

f) DURACIÓN DEL MÓDULO

2 horas



2 Los Turistas



a) DESCRIPCIÓN

Es un programa de especialización profesional que cumple con los requisitos profesionales actuales del mercado turístico.

b) OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

El módulo “El Turista” pretende proporcionar a los estudiantes una comprensión íntegra de las principales características de los turistas, incluidas sus preferencias y necesidades. También explora las diferentes generaciones que están más involucradas en el turismo, como los Millennials, la Generación Z y los turistas Silver. Al examinar estos aspectos, los estudiantes desarrollarán conocimientos sobre las tendencias cambiantes en la industria del turismo y mejorarán su capacidad para satisfacer las diversas necesidades de los turistas.

c) CONTENIDOS DEL CURSO O SECCIONES TEMÁTICAS

• **Introducción al Turismo y a los Turistas**

- I. Definición e importancia del turismo
- II. Papel de los turistas en la industria turística.

• **Principales características de los turistas**

- I. Factores demográficos
- II. Factores psicográficos
- III. Motivaciones para viajar

• **Generaciones en el turismo: Millennials, Generación Z y Turistas Silver**

- I. Características y comportamientos de cada generación
- II. Su impacto en la industria turística

• **Preferencias y Necesidades de los Turistas**

- I. Preferencias de alojamiento
- II. Preferencias de transporte
- III. Preferencias alimentarias y gastronómicas.
- IV. Preferencias de actividades y atracciones.

• **Tendencias en evolución en el turismo**

- I. El turismo sostenible
- II. Avances tecnológicos en la industria turística
- III. Auge del turismo de experiencias

• **Desafíos para cubrir las necesidades de diferentes generaciones**

- I. Preferencias y expectativas específicas de una generación
- II. Superar las barreras lingüísticas y culturales

• **Estrategias para atender las preferencias y necesidades de los turistas**

- I. Personalización y adaptación de experiencias.
- II. Crear ofertas turísticas diversas e

inclusivas.

- **Habilidades de Comunicación y Atención al Cliente en Turismo**

- I. Comunicación efectiva con los turistas.
- II. Manejo de reclamaciones de clientes y resolución de problemas.

Al realizar este proyecto educativo, los estudiantes obtendrán un conocimiento completo de las principales características de los turistas, las generaciones más involucradas en el turismo, sus preferencias y necesidades. Además desarrollarán las habilidades necesarias para destacar en la industria turística.

d) MÉTODOS Y HERRAMIENTAS EDUCATIVAS

Para mejorar el aprendizaje durante las sesiones de formación del proyecto, se empleará una estructura didáctica que destaca por la inclusión de actividades prácticas. Estas actividades no solo respaldarán los objetivos, sino que también estimularán a la comunidad de aprendizaje. Esto se logrará mediante el acceso a un programa educativo que incluye microaprendizaje y la utilización del "Green-Tech toolkit".

e) CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Completar con éxito un escenario gamificado con ramas narrativas y otorgar una insignia.

f) DURACIÓN DEL MÓDULO

4 horas

g) CORRELATED EUROPEAN FRAMEWORK

GreenComp – Área 1 "Incorporar valores de sostenibilidad" – Competencia 1.1 "Valorar la sostenibilidad"



3 El impacto ambiental del turismo: el turismo, una industria consumidora de recursos

a) DESCRIPCIÓN

Este módulo busca promover un pensamiento y comportamiento más sostenible entre los participantes, capacitándolos para analizar y mejorar las prácticas turísticas desde una perspectiva sostenible y concientizando sobre el papel crucial de la sostenibilidad en el sector turístico.

b) OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

Este módulo tiene como objetivo fomentar un pensamiento y comportamiento más sostenible entre los participantes, al mismo tiempo que genera conciencia sobre el papel crucial de la sostenibilidad en las diversas cadenas de valor del sector turístico. Se les brindará a los participantes la oportunidad de desarrollar habilidades para realizar un análisis integral de las prácticas turísticas desde una perspectiva sostenible. Esto les permitirá tomar medidas concretas para mejorar o diseñar enfoques más sostenibles en el sector, involucrando no solo al gobierno sino también a la industria y a los turistas. El módulo se enfocará en analizar la sostenibilidad y las acciones sostenibles de diferentes actores turísticos y sus iniciativas específicas.

c) CONTENIDOS DEL CURSO O SECCIONES TEMÁTICAS

- Sostenibilidad - ¿Por qué debería ser sostenible?: un requisito de la sociedad - un requisito del cliente
- ¿Qué es el Desarrollo Turístico Sostenible?
- El desarrollo turístico sostenible y su relevancia: desafíos y oportunidades
- Cuarteto de impacto turístico:
 - Impacto ambiental: emisiones de gases de efecto invernadero y turismo
 - Impacto social – sobreturismo
 - Impacto cultural: ¿cambiar la identidad local en función de las expectativas de los turistas?
 - Impacto económico: turismo, crecimiento económico y competitividad
- Estrategias de turismo sostenible
- Tendencias de la política turística
- Estudios de casos y ejemplos de buenas prácticas de Europa

d) MÉTODOS Y HERRAMIENTAS EDUCATIVAS

Para mejorar el aprendizaje durante las sesiones de formación del proyecto, se empleará una estructura didáctica que destaca por la inclusión de actividades prácticas. Estas actividades no solo respaldarán los objetivos, sino que también estimularán a la comunidad de aprendizaje. Esto se

logrará mediante el acceso a un programa educativo que incluye microaprendizaje y la utilización del "Green-Tech toolkit".

e) CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Completar con éxito un escenario gamificado con ramas narrativas y otorgar una insignia.

f) DURACIÓN DEL MÓDULO

4 horas

g) MARCO EUROPEO CORRELACIONADO

GreenComp – Área 2 "Abrazar la complejidad en la sostenibilidad" – Competencia 2.2 "Pensamiento crítico"



4 Las principales políticas de la UE para la promoción de la “transición gemela” en el turismo



a) DESCRIPCIÓN

Este módulo de formación está diseñado para promover entre los participantes las nuevas políticas de la UE en materia de sostenibilidad, además de concienciar sobre cómo afectan las actividades de la industria turística.

b) OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

El objetivo es proporcionar a los participantes los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para iniciar una carrera dentro del mercado turístico.

Su finalidad es una comprensión completa del ámbito turístico, centrándose en las expectativas del visitante, explicando la importancia del destino y detallando los servicios turísticos.

c) c) CONTENIDOS DEL CURSO O SECCIONES TEMÁTICAS

Panorama general de la política turística de la UE

El turismo es una actividad económica importante en la Unión Europea con un amplio impacto en el crecimiento económico, el empleo y el desarrollo social. Puede ser una herramienta poderosa para luchar contra el declive económico y el desempleo. Sin

embargo, el turismo se enfrenta a una serie de desafíos.

Ruta de transición turística: proceso de co-creación y complementación

La Estrategia Industrial de la UE actualizada destaca la necesidad de acelerar la transición verde y digital de la industria de la UE y sus ecosistemas. Para ello, propone trabajar en conjunto con la industria, las autoridades públicas, los interlocutores sociales y otras partes interesadas para diseñar e implementar vías de transición para cada ecosistema.

La transición verde del turismo

Con el [Pacto Verde Europeo](#), la UE está predicando con el ejemplo, promoviendo nuevos modelos de crecimiento y estableciendo objetivos climáticamente neutros para 2050. Apoyo de la UE para reducir la huella medioambiental del turismo: algunos ejemplos de cómo la UE ha estado apoyando y promoviendo un turismo más ecológico son:

- Un turismo más ecológico en la UE
- Movilidad sostenible e inteligente
- Pymes más verdes
- Habilidades verdes
- Sensibilización
- Ejemplos de mejores prácticas sobre acciones verdes en turismo
- Sistema Europeo de Indicadores Turís-

ticos para la gestión sostenible de destinos-ETIS

- La etiqueta ecológica de la UE y EMAS

La transición digital del turismo

Definida como la ‘Década Digital de Europa’, en 2021 la Comisión presentó una visión para la transformación digital de Europa de aquí a 2030: la brújula digital.

- Apoyo a destinos, pymes y visitantes;
- Soluciones digitales para empresas
 - Soluciones digitales para el sector público y gestores turísticos
 - Soluciones digitales para visitantes
 - Gestión de datos para el turismo.

Conocimientos del personal del sector turístico de la UE

Una parte integral de la resiliencia del turismo de la UE es garantizar que las personas tengan las habilidades adecuadas para el trabajo que realizan, en todos los sectores del ecosistema turístico. Las habilidades ecológicas y digitales son esenciales, pero también son necesarias habilidades más interpersonales, como el conocimiento de idiomas. El aumento de las oportunidades de formación contribuye a hacer más atractivos los empleos en el sector.

- Pacto de la UE por las habilidades
- Asociación de competencias a gran escala para el ecosistema turístico
- Habilidades en el camino de transición hacia el turismo

- Plan de cooperación sectorial en materia de competencias: turismo
- La próxima alianza de generación turística

d) MÉTODOS Y HERRAMIENTAS EDUCATIVAS

Para mejorar el aprendizaje durante las sesiones de formación del proyecto, se empleará una estructura didáctica que destaca por la inclusión de actividades prácticas. Estas actividades no solo respaldarán los objetivos, sino que también estimularán a la comunidad de aprendizaje. Esto se logrará mediante el acceso a un programa educativo que incluye microaprendizaje y la utilización del “Green-Tech toolkit”.

e) CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Completar con éxito un escenario gamificado con ramas narrativas y otorgar una insignia.

f) DURACIÓN DEL MÓDULO

2 horas

g) MARCO EUROPEO CORRELACIONADO

GreenComp – Área 4 “Actuar por la sostenibilidad” – Competencia 4.1 “Agencia política”



5 La visión del turismo



a) DESCRIPCIÓN

Este módulo está diseñado para brindar a los participantes una comprensión íntegra de las operaciones de una empresa turística utilizando las habilidades necesarias para anticipar e implementar acciones para mejorar el desempeño en términos de sostenibilidad. El módulo se centrará en ejemplos de la estructura de un negocio hotelero y los servicios proporcionados por una agencia de viajes, destacando áreas clave donde se pueden implementar prácticas sostenibles para mejorar los resultados ambientales, sociales y económicos.

b) OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

- Comprender las operaciones y desafíos específicos a los que se enfrentan las empresas turísticas.
- Analizar el desempeño actual de una empresa turística en términos de sostenibilidad.
- Identificar oportunidades y estrategias para mejorar la sostenibilidad y el desempeño.
- Desarrollar habilidades prácticas para implementar prácticas sostenibles en un negocio turístico.
- Mejorar la capacidad de anticipar y adaptarse a las demandas cambiantes del mercado y las expectativas de los clientes.

do y las expectativas de los clientes.

- Fomentar una comprensión global de los principios de sostenibilidad en la industria del turismo.

c) CONTENIDOS DEL CURSO O SECCIONES TEMÁTICAS

Introducción a las Empresas Turísticas:

- Panorama general de la industria turística y su importancia.
- Estructura y actores clave de una empresa turística.
- Retos y oportunidades en el sector turístico.

Sostenibilidad en Turismo:

- Principios del turismo sostenible y su importancia.
- Objetivos de desarrollo sostenible y su relevancia para la industria turística.
- Impactos ambientales, sociales y económicos del turismo.

Evaluación del desempeño e identificación de áreas de mejora:

- Indicadores clave de desempeño (KPI) para empresas de turismo sostenible.
- Realización de evaluaciones y auditorías de sostenibilidad.
- Estudios de casos y ejemplos de mejores

prácticas en turismo sostenible.

Prácticas Sostenibles en Negocios Hoteles:

- Gestión de la energía y el agua.
- Reducción y reciclaje de residuos.
- Edificación e infraestructuras ecológicas.
- Gestión sostenible de compras y cadena de suministro.
- Políticas y certificaciones de turismo responsable.

Servicios Sostenibles en Agencias de Viajes:

- Selección responsable de destino y planificación de itinerarios.
- Participación comunitaria y preservación cultural.
- Promoción de opciones de transporte sostenible.
- Prácticas éticas en las interacciones con los clientes y la prestación de servicios.

Anticipar las tendencias del mercado y las expectativas de los clientes:

- Tendencias emergentes en turismo sostenible.
- Investigación de mercado y análisis de feedback de clientes.
- Innovaciones en tecnología y marketing digital para el turismo sostenible.

Implementación de prácticas sostenibles:

- Estrategias para la participación y aceptación de las partes interesadas.
- Desarrollar un plan de acción para iniciati-

vas de sostenibilidad.

- Seguimiento y evaluación de la eficacia de las prácticas sostenibles.

d) MÉTODOS Y HERRAMIENTAS EDUCATIVAS

Para mejorar el aprendizaje durante las sesiones de formación del proyecto, se empleará una estructura didáctica que destaca por la inclusión de actividades prácticas. Estas actividades no solo respaldarán los objetivos, sino que también estimularán a la comunidad de aprendizaje. Esto se logrará mediante el acceso a un programa educativo que incluye microaprendizaje y la utilización del "Green-Tech toolkit".

e) CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Completar con éxito un escenario gamificado con ramas narrativas y otorgar una insignia.

f) DURACIÓN DEL MÓDULO

2 horas

g) MARCO EUROPEO CORRELACIONADO

GreenComp – Área 4 "Actuar por la sostenibilidad" – Competencia 4.2 "Acción Colectiva"



6 El futuro del turismo: cómo la digitalización cambiará el sector

a) DESCRIPCIÓN

Este módulo “El futuro del turismo” tiene como objetivo proporcionar a los agentes del sector turístico una comprensión del impacto de la tecnología alineada con el concepto de desarrollo de la industria 4.0 en la industria del turismo.

El módulo permitirá comprender a los participantes los tipos de herramientas disponibles (y en desarrollo dentro de este panorama dinámico) y sus múltiples aplicaciones en el turismo. Además, se darán a conocer las herramientas digitales básicas que se utilizan en el sector y cómo estas pueden facilitar el trabajo y mejorar la experiencia de los clientes.

El módulo se centrará en nuevas tecnologías como la Realidad Virtual (VR) junto con la Realidad Aumentada (AR) que tienen una influencia espectacular en el sector del turismo y la hostelería; Internet de las Cosas (IoT) y otras herramientas tecnológicas (empleo de sensores distribuidos, las aplicaciones del sistema de posicionamiento global (GPS), del Bluetooth, roaming de datos, etc) aplicadas en el sector turístico, especialmente para mejorar la planificación de viajes y las actividades turísticas. satisfacción; Big Data Analytics para mejorar el diseño turístico

para personalizar las ofertas turísticas en relación con sus necesidades; Implementación de blockchain para mejorar la eficiencia operativa, la transparencia y la seguridad en todos los niveles de las operaciones hoteleras.

Las habilidades aprendidas en este módulo son esenciales para navegar por el panorama turístico en evolución, lo que le permite repensar y rediseñar la cadena de valor del turismo empleando herramientas 4.0.

b) OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

Objetivos

- Entender el impacto de la Industria 4.0 en la industria turística
- Entender las oportunidades de las tendencias de viajes impulsadas por la tecnología.
- Identificar nuevas tecnologías aplicadas en la industria turística y sus beneficios (AR, VR, MR, Internet-of-Things (IoT),
- Aplicar herramientas básicas de Inteligencia Artificial (IA) y Analytics

Competencias que este módulo desarrollará:

- Comprensión básica de las herramientas de la Industria 4.0
- Panorama de las nuevas oportunidades impulsadas por la tecnología en el sector turístico

- Capacidad de identificación y uso (AR, VR, MR) y comparación de aplicaciones AR, VR y MR, uso de Internet de las cosas (IoT)
- Capacidad para aplicar herramientas básicas de Inteligencia Artificial (IA) y Analytics para mejorar la toma de decisiones en el sector turístico.

c) CONTENIDOS DEL CURSO O SECCIONES TEMÁTICAS

InduI. Industria 4.0 en la industria turística

I Tendencias de viajes impulsadas por la tecnología

- Nueva experiencia del cliente en turismo

II. Nuevas tecnologías aplicadas en la industria turística

- Comparación y aplicación de AR, VR, MR para aumentar la experiencia turística
- IoT y otras herramientas tecnológicas aplicadas para mejorar la planificación de viajes
- Nuevas tecnologías y aplicaciones del sistema de posicionamiento global (GPS) para mejorar la experiencia de viaje

III. Herramientas para Inteligencia Artificial (IA) y Análisis

- Descripción y aplicación de la IA en la industria turística.
- Analítica para mejorar la toma de decisiones

d) MÉTODOS Y HERRAMIENTAS EDUCATIVAS

Para mejorar el aprendizaje durante las sesiones de formación del proyecto, se empleará una estructura didáctica que destaca por la inclusión de actividades prácticas. Estas actividades no solo respaldarán los objetivos, sino que también estimularán a la comunidad de aprendizaje. Esto se logrará mediante el acceso a un programa educativo que incluye microaprendizaje y la utilización del “Green-Tech toolkit”.

e) CRITERIOS DE EVALUACIÓN

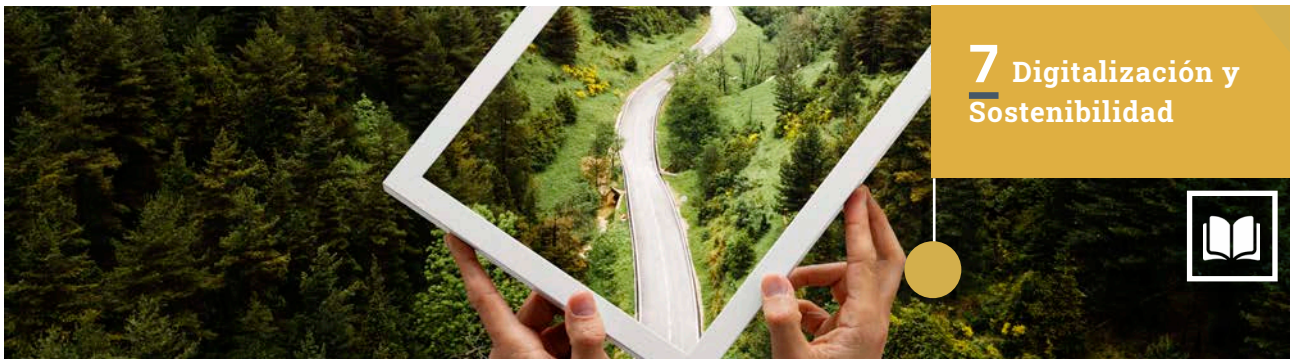
Completar con éxito un escenario gamificado con ramas narrativas y otorgar una insignia.

f) DURACIÓN DEL MÓDULO

4 horas

g) MARCO EUROPEO CORRELACIONADO

DigComp 2.2 – Área 5 “Resolución de Problemas” – Competencia 5.2 “Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas”



a) DESCRIPCIÓN

Este módulo, “Digitalización y Sostenibilidad”, es una introducción sencilla y práctica a los conceptos clave de herramientas digitales y sostenibilidad en la industria del turismo. Está diseñado para personas con una experiencia técnica mínima, particularmente aquellos en roles de menor calificación en el sector turístico.

El módulo permitirá comprender a los participantes qué es la digitalización y la sostenibilidad y por qué son cruciales para el futuro de la industria del turismo. Se darán a conocer las herramientas digitales básicas que se utilizan en el sector y cómo estas pueden facilitar el trabajo y mejorar la experiencia de los clientes.

El módulo también presentará lo que significa ser “sostenible” en el trabajo y cómo pequeños pasos pueden reducir significativamente el impacto ambiental. Es importante destacar que en el módulo se explorará cómo las herramientas digitales pueden ayudar a lograr la sostenibilidad, a través de ejemplos prácticos y pasos fáciles de seguir.

El módulo tiene como objetivo proporcionar a los participantes el conocimiento y la confianza necesarias para dar los primeros pa-

sos para hacer que su trabajo sea más digital y sostenible. Las habilidades aprendidas en este módulo son esenciales para navegar en el panorama turístico tan dinámico actual, allanando el camino para mejores prácticas comerciales y un medio ambiente más saludable.

b) OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

Objetivos

- Comprender los conceptos básicos de digitalización y sostenibilidad en la industria turística.
- Identificar herramientas digitales comunes utilizadas en la industria turística y sus beneficios.
- Comprender lo que significa ser “sostenible” y cómo puede beneficiar su trabajo y el medio ambiente.
- Aplicar herramientas digitales básicas para apoyar la sostenibilidad en su día a día.
- Comenzar a implementar pasos simples y prácticos hacia la digitalización y la sostenibilidad en su lugar de trabajo.

Competencias que este módulo desarrollará:

- Comprensión básica de la digitalización y la sostenibilidad en la industria turística.
- Capacidad para identificar y utilizar herramientas digitales simples para mejorar la eficiencia del trabajo.
- Comprensión de las prácticas sostenibles y sus beneficios para el medio ambiente y las

operaciones comerciales.

- Capacidad para aplicar herramientas digitales para mejorar la sostenibilidad en su entorno laboral.
- Confianza y disposición para dar los primeros pasos hacia una práctica laboral más digital y sostenible en el sector turístico.

c) CONTENIDOS DEL CURSO O SECCIONES TEMÁTICAS

Introduction to Digitization and Sustainability

Introducción a la Digitalización y la Sostenibilidad

- ¿Qué es la digitalización y la sostenibilidad?
- ¿Por qué son importantes para la industria del turismo?

Herramientas digitales básicas en turismo

- ¿Cuáles son algunas herramientas digitales comunes utilizadas en la industria del turismo?
- ¿Cómo pueden estas herramientas mejorar la forma en que trabajamos y los servicios que brindamos a los clientes?

Comprender la sostenibilidad en el turismo

- ¿Qué significa ser "sostenible" en la industria del turismo?
- Formas sencillas de reducir el desperdicio y ahorrar energía en nuestras operaciones diarias.

Herramientas digitales y sostenibilidad

- Cómo podemos utilizar las herramientas digitales para ser más sostenibles?
- Ejemplos sencillos del uso de la tecnología para ahorrar energía y reducir los residuos.

- Comenzando su viaje digital y sostenible
- Pasos para empezar a utilizar herramientas digitales y ser más sostenible en tu trabajo.
- Cómo superar desafíos comunes y seguir mejorando con el tiempo.

d) MÉTODOS Y HERRAMIENTAS EDUCATIVAS

Para mejorar el aprendizaje durante las sesiones de formación del proyecto, se empleará una estructura didáctica que destaca por la inclusión de actividades prácticas. Estas actividades no solo respaldarán los objetivos, sino que también estimularán a la comunidad de aprendizaje. Esto se logrará mediante el acceso a un programa educativo que incluye microaprendizaje y la utilización del "Green-Tech toolkit".

e) CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Completar con éxito un escenario gamificado con ramas narrativas y otorgar una insignia.

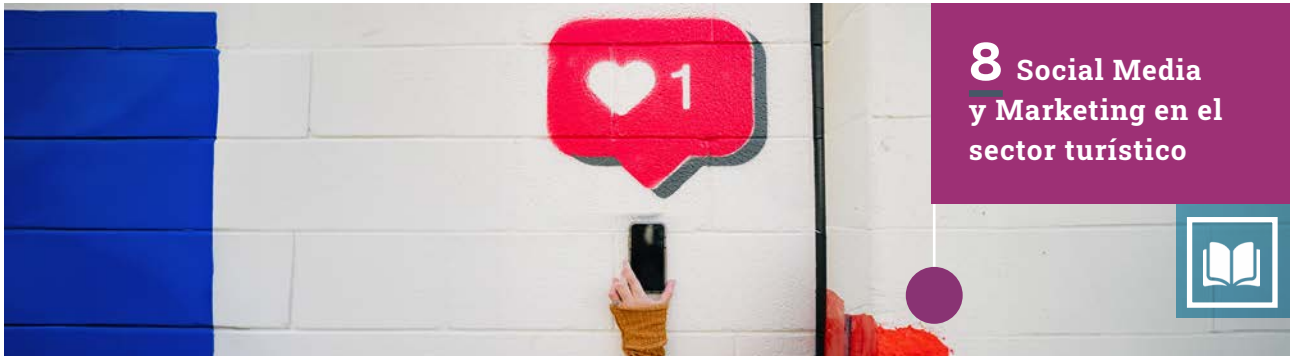
f) DURACIÓN DEL MÓDULO

2 horas

g) MARCO EUROPEO CORRELACIONADO

GreenComp – Área 3 "Visualizar futuros sostenibles" – Competencia 3.3 "Pensamiento de investigación"

DigComp 2.2 – Área 5 "Resolución de problemas" – Competencia 5.3 "Uso creativo de tecnologías digitales"



a) DESCRIPCIÓN

Es un programa de especialización profesional que cumple con los requisitos profesionales actuales del marketing y la comunicación digital corporativa.

b) OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

El objetivo de este módulo es proporcionar a los participantes los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para comenzar una carrera en marketing digital y progresar a puestos de alta dirección, para aquellos que ya están activos en la industria.

Su propósito es una comprensión completa del campo sobre los nuevos medios en línea y las redes sociales, con el objetivo de desarrollar capacidades para diseñar e implementar estrategias integradas para individuos, políticas y empresas en Internet.

c) CONTENIDOS DEL CURSO O SECCIONES TEMÁTICAS

- I. Fundamentos del marketing digital
- II. Introducción al Marketing Digital / Similitudes y diferencias con el Marketing Tradicional
- III. El papel del Marketing Digital en el éxito de marcas y negocios: un enfoque estratégico
- IV. Canales, tácticas y funciones incluidas en el diseño del Plan de Marketing Digital
- V. El entorno, uso e importancia de las redes sociales en los negocios
- VI. Plataformas de redes sociales: Blogs, Facebook, Twitter, LinkedIn, Foursquare – Lugares de Facebook, Instagram, Pinterest,

YouTube – Dailymotion, correo electrónico y Viber Marketing

d) MÉTODOS Y HERRAMIENTAS EDUCATIVAS

Para mejorar el aprendizaje durante las sesiones de formación del proyecto, se empleará una estructura didáctica que destaca por la inclusión de actividades prácticas. Estas actividades no solo respaldarán los objetivos, sino que también estimularán a la comunidad de aprendizaje. Esto se logrará mediante el acceso a un programa educativo que incluye microaprendizaje y la utilización del “Green-Tech toolkit”.

e) CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Completar con éxito un escenario gamificado con ramas narrativas y otorgar una insignia.
- Análisis de estudios de caso. Informe individual, máximo 500 palabras: los estudiantes deben aplicar los conocimientos del curso para idear una o más soluciones o resoluciones a problemas o dilemas presentados en una historia o situación realista (aprendizaje basado en casos)

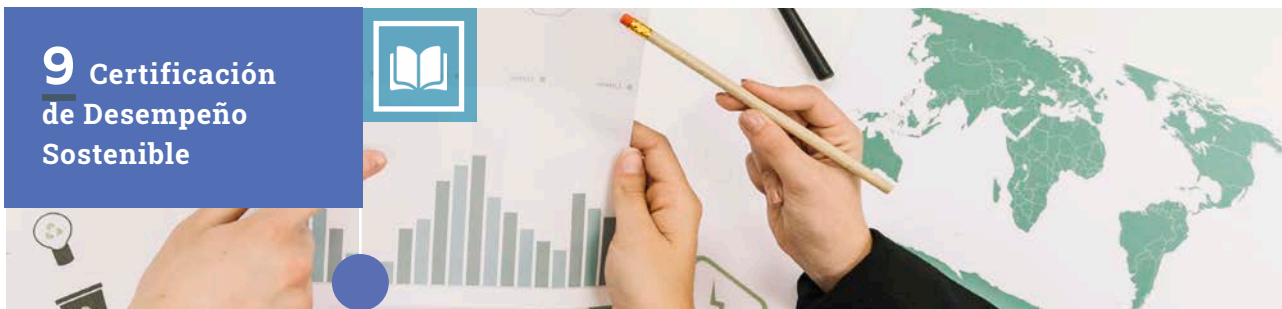
f) DURACIÓN DEL MÓDULO

3 horas

g) MARCO EUROPEO CORRELACIONADO

DigComp 2.2 – Área 2 “Comunicación y Colaboración” – Competencia 2.2 “Compartir a través de tecnologías digitales”

9 Certificación de Desempeño Sostenible



a) DESCRIPCIÓN

La certificación es una herramienta útil de distinción para la empresa y el cliente. “El 83% de los viajeros globales cree que los viajes sostenibles son esenciales. El 81% tiene la intención de alojarse en una propiedad sostenible al menos una vez durante el próximo año” (booking.com 2021). Por tanto, es necesario que los huéspedes puedan encontrar de una manera fácil un lugar que se adapte a sus preferencias y que las empresas quieran ser reconocidas por el esfuerzo que realizan en este sentido.

En este contexto, la certificación es la herramienta que permite cumplir los intereses y metas tanto de las empresas como de otras partes involucradas. Además, es crucial reconocer el significado más amplio de la certificación, ya que implica un compromiso político y responsable.

El objetivo de este módulo de formación es sensibilizar a los alumnos sobre la importancia de la certificación en sostenibilidad y familiarizarlos con el contenido de las prácticas sostenibles en la industria turística, con las distintas organizaciones encargadas de la certificación, las distintas etiquetas en la industria turística y los procedimientos para su adquisición.

b) OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

En el marco del presente módulo, los alumnos:

1. Se familiarizaron con el concepto de certificación.
2. Tomarán conciencia sobre los beneficios para una empresa turística de estar certificado en desempeño sostenible.
3. Conocerán los criterios y los niveles para la concesión de una etiqueta de sostenibilidad.
4. Serán capaces de adaptar las operaciones de una empresa turística a los requisitos de certificación.
5. Conocerán algunas de las principales etiquetas internacionales de sostenibilidad y las respectivas organizaciones otorgantes.

c) CONTENIDOS DEL CURSO O SECCIONES TEMÁTICAS

El concepto de certificación.

- Estar certificado, qué significa:
 - o Para el negocio
 - o Para el cliente
- Cómo funciona: los componentes de la certificación:
 - o El negocio
 - o El organismo certificador
 - o El proceso
 - o La etiqueta

Los beneficios para una empresa turística de estar certificada en desempeño sostenible

- Sostenibilidad en el turismo:
 - o ¿Un concepto de marketing?

- o ¿Aplicar una política responsable?
- o ¿Ambos?
- Certificación en la industria turística: los beneficios para el negocio
 - o Garantizar a los clientes el compromiso de la empresa con su mandato.
 - o Ayudar a las empresas a localizar puntos débiles en el desempeño de la sostenibilidad
 - o Creciente impacto ambiental
 - o Empoderamiento del equipo

Criterios de certificación sobre sostenibilidad

- El Consejo Mundial de Turismo Sostenible (GSTC)
 - o (A) Gestión sostenible;
 - o (B) Impacto socioeconómico;
 - o (C) Impacto cultural; y
 - o (D) Impacto ambiental.
- Acreditación de organismos certificadores
- Requisitos previos para recibir una etiqueta de sostenibilidad
 - o Certificación y niveles de desempeño.
 - o Indicadores
- Los criterios de la industria GSTC para hoteles y operadores turísticos

Planificación de la adaptación a los requisitos de certificación

- Elegir la etiqueta de certificación adecuada (enfoque de la estrategia de sostenibilidad empresarial)
- Comunicación con la organización adjudicadora
- Seleccionar al asesor de certificación
- El manual
- Los procesos internos
- Diseño de estrategia empresarial.

- Construyendo el equipo
- Revisar las operaciones y evaluar el desempeño.

Revisar algunos certificados internacionales de sostenibilidad acreditados por GSTC y los organismos certificadores.

- Green Key, Biosphere Standard para hoteles, Bureau Veritas, Actively Green, Control Union, United Certifications Systems, Vireo, Tour Cert, etc.

d) MÉTODOS Y HERRAMIENTAS EDUCATIVAS

Para mejorar el aprendizaje durante las sesiones de formación del proyecto, se empleará una estructura didáctica que destaca por la inclusión de actividades prácticas. Estas actividades no solo respaldarán los objetivos, sino que también estimularán a la comunidad de aprendizaje. Esto se logrará mediante el acceso a un programa educativo que incluye microaprendizaje y la utilización del "Green-Tech toolkit".

e) CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Completar con éxito un escenario gamificado con ramas narrativas y otorgar una insignia.
- Herramienta de turismo circular

f) DURACIÓN DEL MÓDULO

2 horas

g) MARCO EUROPEO CORRELACIONADO

GreenComp – Área 3 "Visualizar futuros sostenibles" – Competencia 3.1 "Alfabetización del futuro"

10 Cómo postularse - Repensar el turismo



a) DESCRIPCIÓN

Este es el módulo final del programa de formación. Recapitula los conocimientos y competencias proporcionados hasta el momento e incentiva a los alumnos a que los aplique en las actividades diarias de un negocio turístico. Se analizará un caso práctico que ilustra cómo un hotel puede implementar una estrategia de sostenibilidad simple, presentando herramientas actuales que pueden ser utilizadas.

En el contexto práctico, se pretende que los participantes se preparen para roles específicos y revisen críticamente las responsabilidades en relación con los criterios de sostenibilidad y la incorporación de tecnología digital. El objetivo es que actúen como agentes de cambio en sus empresas.

b) OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

- Se espera que los alumnos organicen los conocimientos y habilidades obtenidos durante el programa de formación considerando las condiciones del entorno laboral real.
- Al final del módulo, los participantes podrán aplicar los conocimientos adquiridos en un entorno de trabajo práctico.
- Los alumnos serán capaces de contribuir a la implementación de una estrategia sencilla de sostenibilidad empresarial, ya sea ayudando a diseñarla o siendo parte activa de su ejecución.
- Serán conscientes de los beneficios asociados con el cumplimiento de una estrate-

gia de sostenibilidad por parte de una empresa y saber comunicar estos beneficios.

- Además, estarán familiarizados con las herramientas actuales utilizadas en el marco de una estrategia de sostenibilidad y conocer sus fuentes de adquisición.
- Se espera que adopten un enfoque crítico hacia las operaciones de las empresas turísticas, evaluando su adaptación sostenible.

c) CONTENIDOS DEL CURSO O SECCIONES TEMÁTICAS

Recapitular los conocimientos aportados durante el curso de formación

- Breve resumen de los conocimientos proporcionados dentro del programa de formación y finalidad prevista.
- Expectativas sobre las habilidades y conocimientos adquiridos por los alumnos.

Principios básicos para el funcionamiento sostenible de las empresas

- ¿Por qué actuar de forma sostenible?
 - o Responsabilidad con la comunidad y el planeta
 - o Mejor marketing empresarial: vuélvete más atractivo para los clientes
 - o Ser más competitivo: reducir los costos operativos

Mejorar el desempeño de sostenibilidad de las empresas

- Reducing carbon print
 - o energy consumption
 - o waste production
 - o water consumption
 - o plastic consumption
 - o using local food products

Aplicar una estrategia de sostenibilidad sencilla

- Definiendo una estrategia
 - o Ejemplos de buenas prácticas
 - o Establecer una meta (por ejemplo, una reducción del 10 % por año) y objetivos mensurables (por ejemplo, un 10 % por habitación, piso, instalación, etc.)
 - o Definir un punto de partida: registrar datos de referencia (por ejemplo, consumo de energía: en unidades (kWh) y costes (€): en total (para la instalación) y/o por unidad, por ejemplo, por habitación – planta y costes para el año 0),
 - o Medir el progreso
- Establecer un plan y un sistema de seguimiento: perseguir metas y objetivos
 - o Medios para implementar
 - a) equipo
 - b) Personal
 - c) Clientes
 - o Desarrollar un sistema de monitoreo
 - a) Base de datos
 - b) Recopilación de datos
 - c) Procesamiento de datos
 - d) Personal y herramientas
 - o Equipo de construcción
 - a) Personal de formación
 - b) Reuniones

Esfuerzo comunicante

- En el mercado (planificar una campaña: a través de las redes sociales, la página web, folletos)
- Compartirlo con el cliente (preparación de material informativo, folletos, tarjetas, carteles, etc.)

Ejercicio práctico en grupos reducidos.

Convertirse en algo fundamental para una acción sostenible

- Mi trabajo en el negocio del turismo.
 - o En el negocio hotelero: ejemplos
 - o En una agencia de viajes: ejemplos
- Ayudar a las empresas a ser sostenibles
 - o Describir las funciones de, por ejemplo, camarera de cuarto, asistente de cocina, asistente de marketing.
 - o Localización de fuentes de desempeño sostenible débil
 - o Definición de acciones de mejora.

d) MÉTODOS Y HERRAMIENTAS EDUCATIVAS

Para mejorar el aprendizaje durante las sesiones de formación del proyecto, se empleará una estructura didáctica que destaca por la inclusión de actividades prácticas. Estas actividades no solo respaldarán los objetivos, sino que también estimularán a la comunidad de aprendizaje. Esto se logrará mediante el acceso a un programa educativo que incluye microaprendizaje y la utilización del "Green-Tech toolkit".

e) ASSESSMENT CRITERIA

- Completar con éxito un escenario gamificado con ramas narrativas y otorgar una insignia.
- Herramienta de turismo circular

f) DURACIÓN DEL MÓDULO

3 horas

g) MARCO EUROPEO CORRELACIONADO

GreenComp – Área 4 "Actuar por la sostenibilidad" – Competencia 4.3 "Iniciativa individual"



Co-funded by
the European Union

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye un respaldo de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.



Follow us

start.conform.it

