



ESTET

**EMBEDDING SUSTAINABILITY SKILLS IN TOURISM
EDUCATION AND TRAINING**

Project No. : 2020-1-PL01-KA202-081845

Blocco di apprendimento ESTET	Competenze verdi per l'economia		
Titolo del Service Learning Project	Premiare l'innovazione turistica	Codice SLP	SLP3.4
Tipo di risorsa	Progetto di Service Learning (SLP)	Tipo di apprendimento	Apprendimento autonomo
Durata dell'attività (in minuti)	90 minuti	Risultato dell'apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze teoriche sull'innovazione sostenibile nel settore del turismo • Migliorare le capacità di analisi critica attraverso il contatto diretto con casi reali. • Utilizzare le conoscenze acquisite in ambito professionale • Sensibilizzare alla crescita economica, verde e inclusiva.
Obiettivo del progetto di Service Learning?	<p>Secondo l'UNWTO¹ l'innovazione nel turismo, come altrove, è un'azione collaborativa tra governi, università, aziende, micro, piccole e medie imprese e start-up, investitori, partner commerciali di supporto (acceleratori, incubatori, ecc.) e altre parti interessate. Per promuovere un ecosistema innovativo e imprenditoriale di successo nel settore del turismo è necessario mettere in contatto tutte le parti interessate con le opportunità di collaborazione e dare priorità allo sviluppo di capacità nel settore del turismo e della tecnologia.</p> <p>In effetti, la capacità di innovazione è la produttività chiave che crea un vantaggio competitivo percependo o scoprendo un modo nuovo o migliore di operare verso un turismo sostenibile.</p> <p>L'obiettivo di questa attività è fornire ai discenti un esempio pratico di un'iniziativa che promuove l'innovazione nel settore turistico.</p> <p>Gli studenti acquisiranno una preziosa esperienza lavorativa e competenze chiave trasferibili, intese come competenze che possono essere applicate in una serie di aree diverse del turismo sostenibile. Il caso di studio selezionato è un esempio di concorso regionale sull'innovazione per il turismo che incoraggia il lavoro di squadra collaborativo, la condivisione delle conoscenze e l'apertura mentale.</p>		

¹ [Innovazione nel turismo | UNWTO](#).

<p>Introduzione</p>	<p>Oggi le singole imprese turistiche e le destinazioni turistiche competono a livello mondiale per l'innovazione e i nuovi prodotti per ottenere vantaggi strategici, attirare nuovi segmenti di clienti e contribuire alla sostenibilità del settore. In questo contesto, le istituzioni pubbliche devono promuovere l'innovazione attraverso le loro politiche e strategie. Il mondo accademico contribuisce creando quadri e modelli sull'innovazione sostenibile nel turismo e nelle destinazioni intelligenti, essendo un punto di riferimento per le istituzioni pubbliche, le startup e le micro e piccole imprese. Queste ultime hanno il compito di sviluppare e implementare tecnologie dirompenti nel turismo, soddisfare e riflettere le esigenze e le richieste dei viaggiatori, creare soluzioni innovative nel turismo che supportino gli SDG e le politiche pubbliche.</p> <p>È essenziale agevolare i processi di innovazione attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Il rafforzamento delle alleanze strategiche tra università, centri di ricerca, cluster e altre istituzioni pubbliche e private. ▪ Il finanziamento di talenti, idee, progetti pre-commerciali e commerciali.
<p>Sfida</p>	<p>Come si è detto, l'innovazione nel turismo è un'azione collaborativa in cui la governance è una componente cruciale in quanto influisce direttamente sul se - e sul come - si compiono reali progressi verso un turismo innovativo e sostenibile.</p> <p>La sfida di questo SLP è quella di fornire strumenti pratici e fattibili, che aiutino a promuovere l'innovazione nel settore turistico incoraggiando un ecosistema di innovazione all'interno del settore che coinvolga tutti i principali stakeholder.</p> <p>Miro in Cube, un concorso di innovazione euro-regionale, incentrato sulla risoluzione dei problemi del settore turistico. È co-organizzato da diversi governi regionali con il supporto di partner tecnologici. Per ogni edizione viene selezionato un tema specifico per il settore turistico. Consiste in un hackathon di 56 ore. Durante il concorso vengono formate delle squadre che vengono sottoposte a un processo di selezione iniziale. Per tutta la durata del concorso, le squadre usufruiranno di tutoraggio e workshop condotti da esperti di turismo, imprenditorialità, tecnologia e ricerca. L'obiettivo è promuovere l'innovazione nel turismo stimolando la cooperazione tra i diversi attori.</p> <p>Vedere il concorso Miro in Cube</p>
<p>Assegnazione</p>	<p>Dopo aver studiato e compreso questa iniziativa, riflettete sulle seguenti domande e preparate un'argomentazione per proporre o meno questa iniziativa come una buona pratica per promuovere l'innovazione nel settore turistico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ritenete che il concorso contribuisca e sia rilevante per il turismo sostenibile? Che impatto hanno i nuovi prodotti innovativi su un modello di turismo più sostenibile? - Perché è necessario coinvolgere in questa iniziativa diversi attori delle istituzioni pubbliche, del mondo accademico, dell'imprenditoria e degli investitori?

	<ul style="list-style-type: none">- Quali sono i principali aspetti positivi e negativi che potreste evidenziare riguardo a questa iniziativa? - Pensate che questo tipo di iniziativa possa essere replicata per promuovere l'innovazione sostenibile nel turismo.
--	--

