

0.0

Comentarios (0)

Gustavo Adolfo Fuentes Delgado

Popayán, Colombia

Conferencista | Capacitador | Coach | Docente | Moderador | Panelista

País de residencia: Colombia

Nacionalidad: Colombia

Idiomas: Español, Inglés, Italiano, Portugués

Áreas de conocimiento

Turismo, Negocios y Management, Derecho Empresarial, Gobierno y Políticas Publicas, Educación.

Descripción del perfil

Profesional en Administración de Empresas con estudios en Derecho y amplia experiencia en el sector Académico, Investigativo y Empresarial en temas de ciencia, tecnología e innovación. Miembro de los Grupos de Investigación en Turismo y Desarrollo Regional GITUR y Grupo Systemico, director del Semillero de investigación en Turismo, TIC y sociedad [TurisTICo] del programa de Turismo de la Universidad del Cauca, Par Académico del Ministerio de Educación Nacional en las áreas de educación virtual, Políticas Públicas, Turismo y Administración de Empresas y Gerente fundador de la empresa de Base Tecnológica HGfix S.A.S.

Conferencias, Cursos o Talleres

Planificación y Desarrollo Turístico

De 2 Horas a 4 Horas

Análisis De Destinos Turísticos. Caso Aplicado A La Oferta Turística De La Ciudades de Colombia o el exterior.

Experiencias

Gerente

Human Geografix

2003 - Actual

Docente Universitario

Universidad del Cauca

2006 - Actual

Estudios

Magister en Innovación

Fundación Universitaria del Área Andina

2022

Especialista en Gobierno y Políticas Publicas

Universidad del Cauca

2020

Especialista En Didáctica Para La Docencia Virtual

Fundación Universitaria del Área Andina

2015

Especialista En Gerencia informática

Corporación Universitaria Remington

2010

Abogado

Universidad del Cauca

2007

Administrador de Empresas

Universidad del Cauca

2003

Artículos

Propuesta para la Creación de Objetos de Aprendizaje utilizando la PDI, Caso Enseñanza Profesional en Turismo

Resumen: La producción de material educativo, en la actualidad, es uno de los temas de investigación que genera mayor interés en el campo del aprendizaje, ya que éste es muy complejo, además de que su adecuada práctica puede economizar tiempo, dinero y mejorar su calidad, teniendo en cuenta la sociedad actual de la información y el protagonismo fuertemente marcado en todos sus ámbitos. Se crea la necesidad de generar nuevas estrategias para optimizar y de alguna manera captar la atención de los estudiantes. En este artículo, se realiza una propuesta para la creación de objetos de aprendizaje estándar para un caso específico del Profesional en Turismo de la Universidad del Cauca. El modelo propuesto se divide en cuatro partes, que corresponden a las secciones del presente artículo, de las cuales la primera trata los fundamentos teóricos necesarios para la construcción de objetos de aprendizaje y sus estándares; la segunda parte que plantea una metodología para la creación de objetos de aprendizaje estándar. En ella se presentan las fases que componen el proceso secuencial lineal para la obtención de SLO. Continuando con una tercera parte en la cual se esbozan escenarios posibles para la realización de experiencias educativas y, finalmente, se propone un ecosistema en el cual se

desenvuelve el uso de la metodología.

https://www.academia.edu/50142674/Propuesta_para_la_Creaci%C3%B3n_de_Objetos_de_Aprendizaje_utilizando_la_PDI_Caso_Ense%C3%B1anza_Profesional_en_Turis

Planificación Turística e Innovación: ¿un modelo aplicable a los territorios rurales? Touristic planning and innovation: A new model for countryside regions

RESUMEN El siguiente texto tiene como propósito reflexionar acerca de la planificación turística en aras de reconocer y aprovechar los territorios rurales como representación del entorno habitado por comunidades campesinas, indígenas y otros tantos que parten de la catalogación minoritaria. Se 2003), donde se parte de una idea general de la planificación que necesita ajustes de acuerdo al contexto a trabajar. Cada uno de los autores proponen algunos modelos, donde es necesario revisar y evidenciar cuál de estos se ajusta a los contextos rurales, siendo el lugar de estudio de dicho documento, donde las necesidades propias de la comunidad y del territorio reflejan la penuria de establecer actividades económicas alternativas a las tradicionales, buscando visibilizar la riqueza cultural que construye el tejido social, la identidad territorial que nace de las labores del campo y

los símbolos territoriales que se ajustan a la protección y apropiación del campo.

https://www.academia.edu/40313257/Planificaci%C3%B3n_Tur%C3%ADstica_e_Innovaci%C3%B3n_un_modelo_aplicable_a_los_territorios_rurales_Touristic_planning_and

Gamification Model Proposal in NFC-enabled Mobile Devices for the Religious Museum of Las Lajas Sanctuary Propuesta de un Modelo de Gamificación Implementado en Dispositivos Móviles con NFC para el

Museo Religioso del Santuario de las Lajas

Gamification is the application of game components in non-game environments that aims to empower motivation. Nowadays, gamification has been applied in education and health domains, however, it has not been explored in tourism context. In this paper, we present a gamification proposal for mobile devices that includes game components for considering mainly players. In this case, players are tourists visiting the religious museum of Las Lajas Sanctuary. A prototype that allows player-museum interaction was developed by using Near Field Communication. We performed a proof-of-concept including professionals in tourism. Results corroborated the use of game

components is a decisive and effective factor in learning for satisfaction and motivation of players.

https://www.academia.edu/28813049/Gamification_Model_Proposal_in_NFC_enabled_Mobile_Devices_for_the_Religious_Museum_of_Las_Lajas_Sanctuary_Propuesta_de_

Perfil en Mentes a la Carta

https://www.mentesalacarta.com/conferencistas-capacitadores-coaches/gustavo-adolfo-fuentes