

# LINEE GUIDA PER L'UTILIZZO DEL PROGRAMMA DI FORMAZIONE FUTOUR: STRUTTURA DEL CORSO E QUADRO DI ATTUAZIONE

Consegna: 13.03.2023



# 1. Schema del corso

## PARTE 1

<b>Istituzione:</b>		
<b>Titolo del corso:</b>	<b>FuTour</b>	
<b>Codice del corso:</b>		
<b>Numero di crediti (sistema di crediti CTL):</b>	<b>6/3</b>	<b>ORE SETTIMANALI DI INSEGNAMENTO TEORIA: 2 PRATICA: 1</b>
<b>Docente:</b>		
<b>Indirizzo e-mail:</b>		
<b>Telefono:</b>		
<b>Orario:</b>		
<b>Orario d'ufficio:</b>		

## PARTE 2

### Descrizione del corso:

L'attuale modulo online fa parte del risultato 1 del progetto Erasmus+ "FuTour". Questo progetto mira a potenziare i fornitori di istruzione del settore turistico, ad aumentare le conoscenze e le competenze degli studenti del settore, a rispondere alle loro esigenze e ad aumentare le loro opportunità di impiego in tutti e 5 i Paesi partecipanti, fornendo loro gli ultimi aggiornamenti, le pratiche, i metodi e gli strumenti per sviluppare in modo sicuro il loro percorso professionale. Lo scopo di questo corso è presentare un'introduzione completa ed equilibrata alla digitalizzazione nel settore del turismo e dell'ospitalità. In particolare, riflette la manifestazione, l'evoluzione e le implicazioni associate della digitalizzazione sul turismo, l'ospitalità e i fornitori di servizi in questo settore. Gli studenti esamineranno i modelli attuali, le definizioni e la segmentazione del mercato della digitalizzazione del turismo, dell'ospitalità e della fornitura di servizi, nonché le tendenze emergenti in questo campo. Infine, il corso si articola in quattro parti principali, frutto di un'ampia analisi della letteratura del progetto: La digitalizzazione nel turismo come risultato della pandemia di Covid-19; Modelli di formazione per lo sviluppo di competenze digitali soft nell'istruzione degli erogatori di IFP"; Strategia di digitalizzazione per gli erogatori di IFP negli Stati membri dell'UE".

## PARTE 3

### Risultati di apprendimento: Al termine di questo corso, gli studenti dovrebbero essere in grado di:

- 1 Definire la digitalizzazione e il turismo digitale e dimostrarne l'uso nel campo del turismo, dell'ospitalità e dei fornitori di servizi;
- 2 Descrivere la storia, la manifestazione e l'evoluzione del turismo digitale;
- 3 Discutere i temi del turismo digitale, della governance, dell'etica e della regolamentazione nel campo del turismo, dell'ospitalità e dei fornitori di servizi;
- 4 Distinguere le diverse forme di turismo digitale;

5	Comprendere le implicazioni della digitalizzazione sul turismo, sull'ospitalità e sui fornitori di servizi in questo settore;
6	Discutere con spirito critico la propria azione nei confronti del turismo digitale e i risultati delle azioni che hanno pianificato e attuato;
7	Comprendere l'impatto del turismo digitale sul proprio sviluppo personale e professionale;
8	Descrivere oralmente e per iscritto, attraverso presentazioni, varie strategie didattiche innovative e comunicare sufficientemente con terzi il proprio coinvolgimento personale nel turismo digitale.
9	Analizzare e trarre esperienze dalle diverse prospettive teoriche, epistemologiche, filosofiche e di ricerca e dalla loro comprensione empirica del turismo digitale per rivedere, migliorare e sviluppare la propria teoria dell'apprendimento e della pratica.

## PARTE 4

### Contenuto del corso (piano settimanale):

Settimana	Contenuto del corso	Attività
1 P1	<p><b>Il turismo dopo Covid:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Turismo e Covid-19</li> <li>- Rilancio dell'industria del turismo</li> <li>- Strumenti e strategie per la digitalizzazione e la promozione della sostenibilità</li> </ul> <p><b>Lettura settimanale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deloitte. (2023). Prospettive globali del settore viaggi e ospitalità 2023: Reshaping the Industry for the Future. <a href="https://www2.deloitte.com/global/en/pages/consumer-business/articles/global-travel-hospitality-outlook.html">https://www2.deloitte.com/global/en/pages/consumer-business/articles/global-travel-hospitality-outlook.html</a></li> <li>• Dias, Á., &amp; Machado, C. (2022). Ricostruzione del turismo dopo la pandemia COVID-19: Il caso del Portogallo. <i>Current Issues in Tourism</i>, 1-18.</li> <li>• Dredge, D., &amp; Gyimóthy, S. (Eds.). (2023). Turismo e trasformazione digitale: Impatti e sfide. Channel View Publications.</li> <li>• Gretzel, U., Sigala, M., Xiang, Z., &amp; Koo, C. (2023). Turismo intelligente: Fondamenti e sviluppi. In <i>Information and Communication Technologies in Tourism 2023</i> (pp. 1-10). Springer.</li> <li>• McKinsey &amp; Company. (2023). Viaggi e turismo dopo la COVID-19: Navigare sulla via della ripresa. <a href="https://www.mckinsey.com/industries/travel-transport-and-logistics/our-insights/travel-and-tourism-after-covid-19-navigating-the-path-to-recovery">https://www.mckinsey.com/industries/travel-transport-and-logistics/our-insights/travel-and-tourism-after-covid-19-navigating-the-path-to-recovery</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività 1: guardare un video e rispondere alle domande</li> <li>• Attività 2: Caso di studio: in base alla vostra iniziativa commerciale e alle preferenze degli ospiti, fate la segmentazione,</li> <li>• Targeting e posizionamento</li> <li>• Attività 3: Sulla base di un articolo dato, proponete il vostro quadro di riferimento sull'imprenditorialità e la creatività digitale nell'<b>industria del turismo</b>.</li> </ul>
2 P1	<p><b>Politica verde dell'UE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sfide ambientali e necessità dell'azione dell'UE</li> <li>- La politica verde dell'UE, i suoi obiettivi, le sue componenti e il suo impatto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività 1: Preparazione di una politica sulla sfida ambientale</li> </ul>

	<p>- Impatto della politica verde e casi di studio</p> <p><b>Lettura settimanale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Delbeke, J. e Vis, P. (2019). Il Green Deal europeo: un pacchetto di politiche ambizioso ma fattibile per affrontare i cambiamenti climatici e le disuguaglianze. <i>Climate Policy</i>, 19(8), 969-974.</li> <li>• Commissione europea. L'offerta verde europea. <a href="https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/european-green-deal_en">https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/european-green-deal_en</a></li> <li>• Commissione europea. Piano d'azione dell'UE - Per la natura, le persone e l'economia. <a href="https://ec.europa.eu/environment/nature/biodiversity/strategy/index_en.htm#eu-biodiversity-strategy-to-2030">https://ec.europa.eu/environment/nature/biodiversity/strategy/index_en.htm#eu-biodiversity-strategy-to-2030</a></li> <li>• Ufficio europeo dell'ambiente (EEB). Rassegna dell'attuazione ambientale dell'UE. <a href="https://eeb.org/european-environmental-implementation-review-eir/">https://eeb.org/european-environmental-implementation-review-eir/</a></li> <li>• Banca europea per gli investimenti (BEI). Clima e ambiente. <a href="https://www.eib.org/en/topics/climate-environment">https://www.eib.org/en/topics/climate-environment</a></li> <li>• Hirth, L., Ueckerdt, F., &amp; Edenhofer, O. (2020). Impatto occupazionale della transizione verso le energie rinnovabili in Europa - prove da un approccio macro-micro. <i>Journal of Cleaner Production</i>, 270, 122194.</li> <li>• Istituto per le Politiche Ambientali Europee (IEEP). Valutare il Green Deal europeo. <a href="https://ieep.eu/publications/assessing-the-european-green-deal">https://ieep.eu/publications/assessing-the-european-green-deal</a></li> <li>• UNEP. Fare pace con la natura: A Scientific Blueprint to Tackle the Climate, Biodiversity, and Pollution Emergencies. <a href="https://www.unep.org/resources/making-peace-nature">https://www.unep.org/resources/making-peace-nature</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività 2: Piano d'azione per una città immaginaria</li> <li>• Attività 3: Esplorare i fallimenti della politica verde dell'UE</li> <li>• Attività 4: Esempio di un progetto di successo nella politica verde dell'UE</li> </ul>
<p><b>3 P2</b></p>	<p><b>Strategia di digitalizzazione per gli erogatori di IFP negli Stati membri dell'UE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trasformazione digitale</li> <li>- Strategia di digitalizzazione</li> <li>- Politica e politica sulla strategia di digitalizzazione</li> </ul> <p><b>Lettura settimanale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zancajo, A., Verger, A. e Bolea, P., 2022. Digitalizzazione e oltre: gli effetti di Covid-19 sulla politica e sull'offerta educativa post-pandemia in Europa. <i>Politica e società</i>, 41(1), pp.111-128, DOI: <a href="https://doi.org/10.1093/polsoc/puab016">https://doi.org/10.1093/polsoc/puab016</a></li> <li>• Yang, C.; Kaiser, F.; Tang, H.; Chen, P.; Diao, J. Sostenere lo sviluppo qualitativo dell'istruzione e della formazione professionale tedesca nell'era della digitalizzazione: Sfide e strategie. <i>Sostenibilità</i> 2023, 15, 3845. <a href="https://doi.org/10.3390/su15043845">https://doi.org/10.3390/su15043845</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività 1: Discussione su "Come intendete il termine educazione digitale"?</li> <li>• Attività 2: Rispondere alle domande date tramite Slido.</li> <li>• Attività 3: Discussione sulle competenze e le abilità digitali.</li> </ul>

<p><b>4</b> <b>P2</b></p>	<p><b>Educazione digitale per il turismo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sfide digitali nel turismo,</li> <li>- Educazione digitale per il turismo,</li> <li>- Imparare a conoscere il metaverso</li> </ul> <p><b>Lettura settimanale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dwivedi, Y. K., Hughes, L., Baabdullah, A. M., Ribeiro-Navarrete, S., Giannakis, M., Al-Debei, M. M., Dennehy, D., Metri, B., Buhalis, D., Cheung, C. M. K., Conboy, K., Doyle, R., Dubey, R., Dutot, V., Felix, R., Goyal, D. P., Gustafsson, A., Hinsch, C., Jebabli, I., ... Wamba, S. F. (2022). Il metaverso oltre il clamore: Prospettive multidisciplinari sulle sfide emergenti, le opportunità e l'agenda per la ricerca, la pratica e la politica. <i>International Journal of Information Management</i>, 66, 102542. <a href="https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2022.102542">https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2022.102542</a></li> <li>• Merkkx, C. e Nawijn, J. (2021). Esperienze turistiche di realtà virtuale: Dipendenza e isolamento. <i>Tourism Management</i>, 87, 104394. <a href="https://doi.org/10.1016/j.tourman.2021.104394">https://doi.org/10.1016/j.tourman.2021.104394</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività 1: Osservare e discutere come la realtà aumentata viene applicata all'esperienza dei visitatori.</li> <li>• Attività 2: Pensate alla formazione dei dipendenti: quale serie di competenze inserirete nel programma di formazione?</li> <li>• Attività 3: Leggi l'articolo di Forbes sul Metaverse</li> <li>• Attività 4: Utilizzare le risorse online per saperne di più sul futuro del Metaverso.</li> </ul>
<p><b>5</b> <b>P2</b></p>	<p><b>Competenze umane digitali per il turismo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Digitalizzazione e connettività</li> <li>- Competenze digitali del 21° secolo</li> <li>- Competenze digitali per il turismo</li> </ul> <p><b>Lettura settimanale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatività digitale: una guida pratica. Guide pratiche dell'Università di York (2023). <a href="https://subjectguides.york.ac.uk/digital-creativity">https://subjectguides.york.ac.uk/digital-creativity</a></li> <li>• Iniziate ad accedere alla nostra formazione gratuita in webinar dal vivo, progettata per aiutarvi a sviluppare nuove competenze. Cosa imparerete oggi? Google Digital Garage. (2023) <a href="https://learndigital.withgoogle.com/digitalgarage/f2f">https://learndigital.withgoogle.com/digitalgarage/f2f</a></li> <li>• 20 suggerimenti rapidi per una migliore comunicazione e collaborazione digitale. <a href="https://www.huddo.com/blog/20-quick-tips-for-better-digital-communication-and-collaboration">https://www.huddo.com/blog/20-quick-tips-for-better-digital-communication-and-collaboration</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività 1: Verso l'autoregolamentazione digitale</li> <li>• Attività 2: Verso il pensiero critico digitale</li> <li>• Attività 3: Quali sono le competenze digitali maggiormente richieste dall'industria del turismo?</li> <li>• Attività 4: Fasi 1 e 2 verso un autoapprendimento di successo</li> <li>• Attività 5: Fase 3. Utilizzare le risorse online</li> </ul>
<p><b>6</b> <b>P2</b></p>	<p><b>Educazione digitale per i fornitori di IFP: Caso di studio - Vasilis Travel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Digitalizzazione e marketing delle destinazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività 1: Influencer e marketing di destinazione!</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Influencer e innovazione</li> <li>- Competenze digitali: Vasilis_Viaggi</li> </ul> <p><b>Letture settimanale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• McKinsey and Company (2023). Accesso a Internet: <a href="https://www.mckinsey.com/industries/travel-logistics-and-infrastructure/our-insights/make-it-better-not-just-safer-the-opportunity-to-reinvent-travel">https://www.mckinsey.com/industries/travel-logistics-and-infrastructure/our-insights/make-it-better-not-just-safer-the-opportunity-to-reinvent-travel</a></li> <li>• Sondaggio Nielsen sulla fiducia globale nella pubblicità. (2012). Accesso a Internet: <a href="http://www.nielsen.com/us/en/press-room/2012/niensenglobal-consumers-trust-in-earned-advertisinggrows.html">http://www.nielsen.com/us/en/press-room/2012/niensenglobal-consumers-trust-in-earned-advertisinggrows.html</a></li> <li>• PWC SURVAY (2023): Accesso a Internet: <a href="https://www.pwc.com/us/en/industries/consumer-markets/library/five-travel-trends.html">https://www.pwc.com/us/en/industries/consumer-markets/library/five-travel-trends.html</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività 2:</b> Come influencer di viaggio, cosa faresti per promuovere una destinazione?</li> </ul>
<p><b>7</b> <b>P4</b></p>	<p><b>Formazione digitale per gli educatori I.: Nuove tendenze nell'IFP</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tendenze e minacce nell'IFP</li> <li>- Il futuro dell'IFP nell'UE</li> <li>- Insegnanti e formatori in un mondo che cambia</li> </ul> <p><b>Letture settimanale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Statistiche sull'e-learning di Studocu.com. <a href="https://www.studocu.com/blog/en/e-learning-statistics">https://www.studocu.com/blog/en/e-learning-statistics</a></li> <li>• Poulidou, A., Kvisteroy, J., &amp; Santos, M. (n.d.). <i>Il futuro dell'IFP</i>. CEDEFOP. <a href="https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/future-vet">https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/future-vet</a></li> <li>• JEON, S. e VANDEWEYER, M. (n.d.). <i>Insegnanti e dirigenti nell'IFP Policy Brief</i>. OCSE. <a href="https://www.oecd.org/skills/centre-for-skills/Teachers-and-Leaders-in-VET-Policy-Brief.pdf">https://www.oecd.org/skills/centre-for-skills/Teachers-and-Leaders-in-VET-Policy-Brief.pdf</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività 1:</b> Laboratori motivazionali per i giovani</li> <li>• <b>Attività 2:</b> Workshop presenti e futuri per esperti in pensione</li> <li>• <b>Attività 3:</b> Piano operativo per le attività extracurricolari</li> </ul>
<p><b>8</b> <b>P4</b></p>	<p><b>Formazione digitale per gli educatori II.: Blended Learning nell'IFP</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vantaggi dell'apprendimento misto</li> <li>- Tipi di apprendimento misto</li> <li>- Suggerimenti per l'utilizzo dell'apprendimento misto nell'IFP</li> </ul> <p><b>Letture settimanale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'efficacia dell'apprendimento misto sui risultati accademici, le capacità di autoapprendimento e gli atteggiamenti di apprendimento degli studenti: <a href="https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405844022039457">https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405844022039457</a></li> <li>• Studio del processo di apprendimento misto nel contesto educativo: <a href="https://www.researchgate.net/publication/235980754_">https://www.researchgate.net/publication/235980754_</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività 1:</b> Ripensare i piani didattici settimanali</li> <li>• <b>Attività 2:</b> Creare un percorso di apprendimento individuale per l'insegnamento a distanza</li> <li>• <b>Attività 3:</b> Scenario di classe capovolta</li> </ul>

	<p>Study_of_Blended_Learning_Process_in_Education_Context</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'impatto del Blended Learning sul rendimento e sulla soddisfazione degli studenti nelle università del Sud Est Europa: <a href="https://www.econstor.eu/bitstream/10419/224691/1/22-ENT-2020-Zeqiri-233-244.pdf">https://www.econstor.eu/bitstream/10419/224691/1/22-ENT-2020-Zeqiri-233-244.pdf</a></li> </ul>	
<p><b>9 P4</b></p>	<p><b>Educazione digitale per gli educatori III.: Nuovi metodi di insegnamento nell'IFP</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendimento basato su progetti e apprendimento basato su problemi</li> <li>- Microapprendimento vs. apprendimento in pillole</li> <li>- Gamification e apprendimento basato sul gioco</li> </ul> <p><b>Letture settimanale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Buchem, Ilona &amp; Hamelmann, Henrike. (2010). Il microapprendimento: una strategia per lo sviluppo professionale continuo. <a href="https://www.researchgate.net/publication/341323117_Microlearning_a_strategy_for_ongoing_professional_development">https://www.researchgate.net/publication/341323117_Microlearning_a_strategy_for_ongoing_professional_development</a></li> <li>Innovare l'istruzione e la formazione tecnica e professionale. UNEVOC. <a href="https://unevoc.unesco.org/pub/innovating_tvete_education_framework.pdf">https://unevoc.unesco.org/pub/innovating_tvete_education_framework.pdf</a></li> <li>Il Manuale del mentore: A Practical Guide for VET Teacher Training. CEDEFOP Centro europeo per lo sviluppo della formazione professionale. <a href="https://www.cedefop.europa.eu/en/news/mentor-handbook-practical-guide-vet-teacher-training">https://www.cedefop.europa.eu/en/news/mentor-handbook-practical-guide-vet-teacher-training</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Attività 1: Scenario di classe basato su progetti/problemi</li> <li>Attività 2: Scenario di classe di microapprendimento/apprendimento a misura di morso</li> <li>Attività 3: Introdurre la gamification negli scenari didattici</li> </ul>
<p><b>10 P5</b></p>	<p><b>Insegnare a gestire una crisi digitale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Come rafforzare la reputazione digitale</li> <li>- Come gestire le recensioni negative</li> <li>- Come ribattezzare un'attività specifica</li> </ul> <p><b>Letture settimanale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Wut, T. M., Xu, J., &amp; Wong, S. M. (2021). La ricerca sulla gestione delle crisi (1985-2020) nel settore dell'ospitalità e del turismo: Una revisione e un'agenda di ricerca. Tourism Management, 85, 104307. <a href="https://doi.org/10.1016/j.tourman.2021.104307">https://doi.org/10.1016/j.tourman.2021.104307</a></li> <li>Shin, H., Perdue, R. R., &amp; Pandelaere, M. (2020). Gestire le recensioni dei clienti per la creazione di valore: Una prospettiva di teoria dell'empowerment. Journal of Travel Research, 59(5), 792-810. <a href="https://doi.org/10.1177/0047287519867138">https://doi.org/10.1177/0047287519867138</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Attività 1: Capire come utilizzare le immagini per la comunicazione digitale di una destinazione turistica</li> <li>Attività 2: Imparare a gestire le recensioni negative</li> <li>Attività 3: Come sfruttare la potenza dei social media per promuovere efficacemente le destinazioni turistiche</li> <li>Attività 4:</li> </ul>

		Esercizio di rebranding: rebranding della vostra organizzazione turistica
11 P5	<p><b>Come trovare e seguire le tendenze attuali:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere le esigenze turistiche delle diverse generazioni</li> <li>- Come e dove trovare le tendenze online</li> </ul> <p><b>Lettura settimanale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aldao, C., Blasco, D. e Poch Espallargas, M. (2022), Lessons from COVID-19 for the future: destination crisis management, tourist behaviour and tourism industry trends, Journal of Tourism Futures, <a href="https://doi.org/10.1108/JTF-02-2022-0059">https://doi.org/10.1108/JTF-02-2022-0059</a></li> <li>• Marketing turistico per città e paesi: Using Social media and Branding to Attract Tourists. Benita Kolb, pubblicato da Routledge Taylor &amp; Francis Group (2017, II edizione).</li> <li>• Millennials, Generazione Z e il futuro del turismo. Fabio Corbisiero, Salvatore Monaco, Elisabetta Ruspini; pubblicato da Channel View Books (2022).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività 1: Capire quali tendenze si adattano alla vostra attività</li> <li>• Attività 2: Imparare ad adattare la propria offerta ricettiva alle esigenze delle diverse generazioni</li> <li>• Attività 3: Imparare ad adattare la propria strategia di marketing a un pubblico multigenerazionale</li> </ul>
12 P5	<p><b>Come creare la propria identità digitale e migliorare la propria rete:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Significato e importanza del marketing digitale;</li> <li>- Presenza e identità digitale;</li> <li>- Reti sociali, canali di strumenti</li> </ul> <p><b>Lettura settimanale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Marketing digitale: Strategy, Implementation, and Practice. Scritto da Dave Chaffey, Fiona Ellis-Chadwick; pubblicato da Pearson UK, 7a edizione (2019).</li> <li>• Pencarelli, T. (2019). La rivoluzione digitale nell'industria dei viaggi e del turismo. Journal of Information Technology &amp; Tourism volume 22, 455-476. <a href="https://doi.org/10.1007/s40558-019-00160-3">https://doi.org/10.1007/s40558-019-00160-3</a></li> <li>• Ritz, W., Wolf, M., McQuitty, S. (2019). Adozione del marketing digitale e successo per le piccole imprese: The application of the do-it-yourself and technology acceptance models, Journal of Research in Interactive Marketing, Vol. 13 No. 2, pp. 179-203. <a href="https://doi.org/10.1108/JRIM-04-2018-0062">https://doi.org/10.1108/JRIM-04-2018-0062</a></li> <li>• Sotiriadis, M.D. (2017), "Condividere esperienze turistiche sui social media: A literature review and a set of suggested business strategies", International Journal of Contemporary Hospitality Management, Vol. 29 No. 1, pp. 179-225. <a href="https://doi.org/10.1108/IJCHM-05-2016-0300">https://doi.org/10.1108/IJCHM-05-2016-0300</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività 1: Capire come adattare il marketing digitale alle esigenze della vostra azienda</li> <li>• Attività 2: Esercizio di social media marketing: proponete una strategia per la vostra azienda</li> </ul>

## PARTE 5

### Bibliografia richiesta:

1. Albulescu, I. (2008). Pragmatica pred rii. Activitatea profesorului între rutină și creativitate (45). Pitești: Ed. Paralela.
2. Akhtar, N., Khan, N., Mahroof Khan, M., Ashraf, S., Hashmi, M. S., Khan, M. M., & Hishan, S. S. (2021). Turismo post-COVID 19: il turismo digitale sostituirà il turismo di massa? *Sostenibilità*, 13(10), 5352.
3. Almeida, F., & Silva, O. (2020). L'impatto del COVID-19 sulla sostenibilità del turismo: Prove dal Portogallo. *Advances in Hospitality and Tourism Research (AHTR)*, 8(2), 440-446.
4. Anu Räsänen, M. R. (2009). Competenze sociali e comunicative nell'istruzione e formazione professionale secondaria superiore. *US-China Education Review*, ISSN 1548-6613, USA. Dicembre 2009, volume 6, n. 12 (numero di serie 61).
5. Arsic, M., (2020). Impatto della digitalizzazione sulla crescita economica, sulla produttività e sull'occupazione, *Temi economici*: 431-457, DOI:10.2478/ethemes-2020-0025
6. Aufner, A. (2020) Trainer in VET - Changing Requirements through Digitalisation; *Proceedings of scientific works from the 21st International Scientific Conference 03-04 December* p.18;
7. Avis James, Liz Atkins, Bill Esmond & Simon McGrath (2021) Re-conceptualising VET: responses to covid-19, *Journal of Vocational Education & Training*, 73:1, 1-23, DOI:10.1080/13636820.2020.1861068
8. Balula, A., Moreira, G., Moreira, A., Kastenholz, E., Eusebio, C, Breda, Z., (2019). Trasformazione digitale nell'educazione turistica; *ToSEE - Tourism in Southern and Eastern Europe*, Vol. 5, pp. 61-72, <https://doi.org/10.20867/tosee.05.45>.
9. Benyon, D., Quigley, A., O'keefe, B., & Riva, G. (2014). Presenza e turismo digitale. *AI & society*, 29(4), 521-529 p.2.
10. Bergamo, P., Streng, E., de Carvalho, M., Rosenkranz, J. e Ghorbani, Y. (2022). Formazione e apprendimento basati sulla simulazione: Una rassegna sull'istruzione potenziata dalla tecnologia per l'industria mineraria. *Ingegneria dei minerali*, 175, pag. 107272.
11. Bingimlas., A. (2009). Barriere al successo dell'integrazione delle TIC negli ambienti di insegnamento e apprendimento: Una revisione della letteratura. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, pp. 235-245.
12. Bovsh, L., Rasulova, A., Bosovska, M., Boiko, M. e Okhrimenko, A., 2022. Distribuzione digitale dei servizi di ospitalità nel contesto della pandemia COVID-19. *Turismo e Viaggi*, 3(1), pp.34-44.
13. Bruce M. McLaren, J. E. (2022). Come il contesto didattico può influire sull'apprendimento con la tecnologia educativa: Lezioni da uno studio con un gioco di apprendimento digitale. *Computers & Education*, Volume 178, 104366, ISSN 0360-1315,.
14. Carlisle, S., Ivanov, S. e Dijkmans, C. (2021), "The digital skills divide: evidence from the European tourism industry", *Journal of Tourism Futures*, Vol. ahead-of-print No. ahead-of-print
15. Cattaneo, A. A. (2022). Quanto sono digitalizzati gli insegnanti professionali? Valutare la competenza digitale nell'istruzione professionale ed esaminarne i fattori sottostanti. *Computers & Education*, Volume 176, 2022, 104358,.
16. Celiane Camargo-Borges e Corné Dijkmans, (2021), L'impatto di COVID-19 sulla digitalizzazione nella gestione delle destinazioni; *Digitourism Interreg Europe*, Università di Scienze Applicate di Breda, Paesi Bassi.
17. Chang, C. e Hwang, G. (2022). Un approccio di riflessione strutturata basato su organizzatori grafici per la formazione professionale: Un approccio AQSR supportato dalla tecnologia. *Computers & Education*, 183, p.104-502.
18. Chiara Antonietti, A. C. (2022). La competenza digitale degli insegnanti può influenzare l'accettazione della tecnologia nell'istruzione professionale? *Computers in Human Behavior*, Volume 132.

19. Çınar, K., 2020. La rivoluzione digitale: Impatto sulla formazione turistica. *Journal of Tourism and Gastronomy Studies*, 8(4), pp.2417-2443.
20. Corbisiero, F. a. (2018). "Editoriale ospite". *Journal of Tourism Futures*, Vol. 4 No. 1, pp. 3-6.
21. Cox, D. e Prestridge, S. (2020). Comprendere l'insegnamento completamente online nell'istruzione professionale. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 15(1), pp.1-22. <https://doi.org/10.1186/s41039-020-00138-4>
22. De Witt, Claudia. (2013). Nuove forme di apprendimento per la formazione professionale: mobile learning - social learning - game-based learning; *Rivista dell'Istituto Federale per la Formazione Professionale (BIBB) 2013 H 20155 p. 27*
23. Demir, M., Demir, Ş. Ş., Dalgıç, a., & Ergen, F. D. (2021). Impatto della pandemia COVID-19 sull'industria del turismo: Una valutazione dal punto di vista dei direttori d'albergo. *Giornale di teoria e ricerca sul turismo*, 7(1), 44-57.
24. Deterding S, Dixon D, Khaled R, Nacke L. (2011) From game design elements to gamefulness: defining "gamification." In: *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference on envisioning future media environments - MindTrek '11*; . 9. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.
25. Dimitrova, B. (2019). Valutazione della qualità degli standard dei servizi di benessere e delle competenze certificate del personale specializzato. *Trakia Journal of Sciences*, 17(2), , 143.
26. Commissione europea. (2018). Proposta di raccomandazione del Consiglio sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente.
27. Ernst-Otto Thiesing, (2021); Einfluss der Corona Pandemie auf die Digitalisierung in der Tourismuswirtschaft Kurzbericht einer Befragung touristischer Leistungsanbieter in Deutschland; Institut für Tourismus- und Regionalforschung der Ostfalia HaW
28. Ferdig, R. B.-R. (2020). Insegnamento, tecnologia e insegnanti. Istruzione durante la pandemia COVID-19: Storie dal campo. . *Association for the Advancement of Computing in Education (AACE)*.
29. Ferrari, A. (2013). Digcomp: Un quadro per lo sviluppo e la comprensione delle competenze digitali in Europa. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC83167/lb-na-26035-enn.pdf>
30. Filipiak, B. Z., Dylewski, M. e Kalinowski, M. (2020). Tendenze di sviluppo economico nell'industria turistica dell'UE. Verso il processo di digitalizzazione e la sostenibilità. *Qualità e quantità*, 1-26.
31. Foroughi, A. (2021), "Supply chain workforce training: addressing the digital skills gap", *Higher Education, Skills and Work-Based Learning*, Vol. 11 No. 3, pp. 683-696. <https://doi.org/10.1108/HESWBL-07-2020-0159>
32. Garzón Artacho, Esther, Tomás S. Martínez, José L. Ortega Martín, José A. Marín Marín e Gerardo Gómez García (2020), "Teacher Training in Lifelong Learning-The Importance of Digital Competence in the Encouragement of Teaching Innovation" *Sustainability* 12, no. 7: 2852. <https://doi.org/10.3390/su12072852>
33. Gegenfurtner, A., Zitt, A. e Ebner, C. (2020). Valutazione della formazione basata su webinar: uno studio con metodi misti sulle reazioni dei partecipanti alle conferenze digitali via web. *International Journal of Training and Development*, 24(1),
34. Gössling, S. (2020). Tecnologia, TIC e turismo: Dai grandi dati alla grande immagine. *Journal of Sustainable Tourism*, 29(5), 849-858.
35. Graham Maxwell, M. C. (2000). Come le persone scelgono i programmi di istruzione e formazione professionale: Influenze sociali, educative e personali sulle aspirazioni. . *Centro nazionale di ricerca sull'istruzione professionale*. (128).
36. Griffin, T., & Mihelic, M. (2019). Erogazione online di qualifiche VET: Uso attuale e risultati. *Centro nazionale di ricerca sull'istruzione professionale* [https://www.ncver.edu.au/\\_data/assets/pdf\\_file/0040/7682296/Online-delivery-of-VET-qualifications.pdf](https://www.ncver.edu.au/_data/assets/pdf_file/0040/7682296/Online-delivery-of-VET-qualifications.pdf)
37. Hämäläinen Raija, Kari Nissinen, Joonas Mannonen, Joni Lämsä, Kaisa Leino, Matti Taajamo (2021). Comprendere le competenze digitali dei professionisti dell'insegnamento: Cosa rivelano PIAAC e TALIS sulle abilità, gli

- atteggiamenti e le conoscenze legate alla tecnologia?, *Computers in Human Behavior*, Volume 117  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106672>
38. Haddouche, H. a. (2018). La Generazione Z e l'esperienza turistica: storie di turisti e uso dei social network. *Journal of Tourism Futures*, Vol. 4 No. 1, pp. 69-79.
  39. Happ, É., & Ivancsó-Horváth, Z. (2018). Il turismo digitale è la sfida del futuro: un nuovo approccio al turismo. *Orizzonti della conoscenza. Economics*, 10(2), pagg. 9-16.
  40. Hofmeister, C. e Pilz, M., 2020. L'uso dell'E-Learning per la formazione in servizio degli insegnanti nel settore dell'istruzione professionale: Percezione e accettazione in Polonia, Italia e Germania. *Scienze dell'educazione*, 10(7), p.182.
  41. ILO (2020) L'apprendimento a distanza e online durante il periodo di COVID-19. 2020. Ginevra: OIL
  42. Jones, P. (2022). Una revisione dei piani di ripresa del turismo del Regno Unito dopo la COVID-19. *Athens Journal of Tourism*, 9(1), pagg. 9-18.
  43. John, M., Clive, C., Andrea, B. e Susan, R. (2006). La qualità è la chiave: Critical Issues in Teaching, Learning and Assessment in Vocational Education and Training. Centro nazionale per la ricerca sull'istruzione professionale (NCVER). ED495914. (40).
  44. Kayumovich, K. O., Gulyamovich, D. I., & Khudoynazarovich, S. A. (2020). Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione nel turismo digitale. Numero speciale sulle prospettive di sviluppo finanziario del tenore di vita in Asia centrale, 32 p.33-34.
  45. Kim, H., Hong, A. e Song, H., 2018. The Relationships of Family, Perceived Digital Competence and Attitude, and Learning Agility in Sustainable Student Engagement in Higher Education. *Sostenibilità*, 10(12), p.4635
  46. Kumar, S., & Shekhar. (2020). Digitalizzazione: Un approccio strategico per lo sviluppo dell'industria turistica in India. *Paradigma*, 24(1), 93-108.
  47. Laton Vermette, J. M. (2019). Libertà di personalizzare la mia classe digitale: Comprendere le pratiche e le motivazioni degli insegnanti. In *Atti della Conferenza CHI 2019 sui fattori umani nell'informatica*.
  48. Lazaro-Mojica, J. e Fernandez, R. (2021). Review paper on the future of the food sector through education, capacity building, knowledge translation and open innovation. *Current Opinion in Food Science*, 38, pp.162-167.  
<https://doi.org/10.1016/j.cofs.2020.11.009>
  49. Louise Starkey (2020). Una revisione della ricerca che esplora la preparazione degli insegnanti per l'era digitale, *Cambridge Journal of Education*, VOL. 50, NO. 1, 37-56
  50. Lucas, M. B.-H. (2021). La relazione tra la competenza digitale degli insegnanti in servizio e i fattori personali e contestuali: Cosa conta di più? *Computers and Education*. Volume 160, gennaio 2021, articolo numero 104052.
  51. Lucas, R., Promentilla, M., Ubando, A., Tan, R., Aviso, K. e Yu, K. (2017). Un metodo di valutazione basato su AHP per un workshop di formazione degli insegnanti sulle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. *Valutazione e pianificazione dei programmi*, 63, pp. 93-100.
  52. Markowitsch, J., Grollmann, P. Bjornavold, J., (2020). Berufsbildung 2035: Drei Szenarien für die Berufsbildung in Europa BWP - Berufsbildung in Wissenschaft und Praxis 3
  53. Mercedes Grijalvo, Alejandro Segura, Yilsy Núñez (2022). Giochi d'impresa basati sul computer nell'istruzione superiore: A proposal of a gamified learning framework, *Technological Forecasting and Social Change*, Volume 178,  
<https://doi.org/10.1016/j.techfore.2022.121597>
  54. Michael J. Nelson, Nathan A. Hawk (2020) The impact of field experiences on prospective preservice teachers' technology integration beliefs and intentions, *Teaching and Teacher Education*, Volume 89  
<https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.103006>
  55. Misra, P. K. (2011). Gli insegnanti di IFP in Europa: politiche, pratiche e sfide. *Journal of Vocational Education & Training*, {63} {1}, 27-45.

56. Mongiello, F. (2014). *FormazioneTurismo.com*. Tratto da *L'importanza della formazione nel turismo digitale*. (L'importanza della formazione nel turismo digitale)
57. OCSE (2021), "Preparing the Tourism Workforce for the Digital Future", OECD Tourism Papers, No. 2021/02, OECD Publishing, Parigi, <https://doi.org/10.1787/9258d999-en>.
58. OCSE (2021), *Implications of the COVID-19 Pandemic for Vocational Education and Training* (Implicazioni della pandemia COVID-19 per l'istruzione e la formazione professionale), OECD Publishing, Parigi, <https://doi.org/10.1787/55afea00-en>.
59. Olasile Babatunde Adedoyin & Emrah Soykan (2020) *Covid-19 pandemic and online learning: the challenges and opportunities*, Interactive Learning Environments, DOI: 10.1080/10494820.2020.1813180
60. Omar Parvez, M., & Cobanoglu, C. (2021). Opportunità e sfide dell'utilizzo dei robot di servizio nell'industria del turismo: uno strumento per la ripresa dalla pandemia COVID-19. *Giornale del turismo intelligente*, 1(3), 17-20.
61. Porzucek-Miśkiewicz, M. (2021). Uczestniczki i uczestnicy procesu kształcenia wobec wyzwań kształcenia zdalnego. *Kultura-Społeczeństwo-Edukacja*, 20(2), 141-155. <https://doi.org/10.14746/kse.2021.20.8>
62. Przybyła, M. (2021). Kształcenie zdalne - nieuprawniony entuzjazm czy pierwszy milowy krok?. *Rocznik Pedagogiczny*, 44, 203-226. <https://doi.org/10.2478/rp-2021-0014>
63. Reddy B. Srinivas (2021) *Digitalization of national TVET and skills systems: harnessing technology to support LLL: an enquiry and action framework*. Organizzazione internazionale del lavoro, ISBN 978-92-2-035966-2 [https://www.ilo.org/skills/areas/skills-policies-and-systems/WCMS\\_826682/lang--en/index.htm](https://www.ilo.org/skills/areas/skills-policies-and-systems/WCMS_826682/lang--en/index.htm)
64. Schommer-Aikins, M., & Hutter, R. (2002). Credenze epistemologiche e pensiero su questioni quotidiane controverse. *The Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied*, 136(1), 5-20.
65. Sorooshian, S. (2021). Implementazione di una tecnica decisionale estesa per commentare la preparazione della Svezia al turismo digitale. *Sistemi*, 9(3), 50.
66. Spellerberg, Annette (Hrsg.) (2021): *Digitalisierung in ländlichen und verdichteten Räumen*. Hannover, 114-124. *Arbeitsberichte der ARL 31*
67. Subrahmanyam, G. (2022). Sviluppo delle competenze digitali nella formazione degli insegnanti TVET. Studio di mappatura delle tendenze. Centro internazionale per l'istruzione e la formazione tecnica e professionale dell'UNESCO-UNEVOC. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED619368.pdf>.
68. Teodorov, A. V., Parteca, M., Harba, J. N., & Abdallah, A. (2021). Approcci innovativi nella digitalizzazione del turismo - Strategie per un mondo post Covid-19. *Revista De Turism-Studii Si Cercetari In Turism*, (31)
69. Thees, H., Störmann, E., Thiele, F., & Olbrich, N. (2021). La digitalizzazione tra i fornitori di servizi turistici tedeschi: Processi e implicazioni. *Journal of Tourism, Heritage & Services Marketing (JTHSM)*, 7(2), 3-15.
70. Toubes, D. R., Araújo Vila, N., & Fraiz Brea, J. A. (2021). Cambiamenti nei modelli di consumo e nella promozione turistica dopo la pandemia COVID-19. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 16(5), 1332-1352.
71. Tudor, S. (2013). Il ruolo delle strategie multimediali nel processo educativo. *Procedia - Scienze sociali e comportamentali*, 78, pp. 682-686.
72. Ndou, Valentina, Gioconda Mele, Eglantina Hysa e Otilia Manta. 2022. "Sfruttare la tecnologia per affrontare le sfide COVID-19 nei viaggi e nel turismo: A Bibliometric Analysis" *Sustainability* 14, no. 10: 5917. <https://doi.org/10.3390/su14105917> pp. 15-21
73. Van, N. T. T., Vrana, V., Duy, N. T., Minh, D. X. H., Dzung, P. T., Mondal, S. R., & Das, S. (2020). Il ruolo dei dispositivi interattivi uomo-macchina per il turismo sostenibile innovativo post-COVID-19 a Ho Chi Minh City, Vietnam. *Sostenibilità*, 12(22), 9523.

74. Wibrow, B., Circelli, M. e Korbel, P. (2020). Incorporare le competenze digitali nell'erogazione dell'istruzione e della formazione professionale: guida alle buone pratiche. <https://apo.org.au/sites/default/files/resource-files/2020-06/apo-nid306119.pdf>

75. Williams, M., (2019). Sviluppare le competenze del ventunesimo secolo nell'IFP. <https://www.issinstitute.org.au/wp-content/uploads/2019/10/Williams-Final.pdf>

76. Winiarczyk., A., Warzocha, T. (2021). Edukacja zdalna w czasach pandemii COVID-19. Forum Oświatowe, 33(1), 61-76. <https://doi.org/10.34862/fo.2021.1.4>

77. Yu Zhao, Ana María Pinto Llorente, María Cruz Sánchez Gómez (2021), Digital competence in higher education research: Una revisione sistematica della letteratura. Computers & Education, Volume 168, 2021, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104212>

78. Zaragoza-Sáez, P., Marco-Lajara, B. e Ubeda-Garcia, M., 2021. Competenze digitali nel turismo. Uno studio dell'Alleanza Next Tourism Generation (NTG). Measuring Business Excellence, 26(1), pp.106-12.

79. Zaviska, C., (2019) Zukünftige Aufgaben und Handlungsfelder der beruflichen Weiterbildung im Kontext von Digitalisierung und Lebenslangem Lernen [https://www.koop-son.de/fileadmin/user/Dokumente/2019/Quo\\_vadis/Aufgaben\\_Handlungsfelder\\_beruflicher\\_WB.pdf](https://www.koop-son.de/fileadmin/user/Dokumente/2019/Quo_vadis/Aufgaben_Handlungsfelder_beruflicher_WB.pdf)

80. Zeqiri, A., Dahmani, M., & Youssef, A. B. (2020). Digitalizzazione dell'industria turistica: Quali sono gli impatti della nuova ondata di tecnologie? Balkan Economic Review, 2, 63-82.

81. Žur , A., 2020. Due teste sono meglio di una: l'apprendimento continuo imprenditoriale attraverso corsi online aperti e massivi. Scienze dell'educazione, 10(3), p.62. <https://publishup.uni-potsdam.de/frontdoor/index/index/docId/51598>

## PARTE 6

Strutture necessarie:		Numero di ore:
1	Sala conferenze	
2	Laboratorio informatico	
3	Cucina	
4	Sala pratica dell'ospitalità	
5	Dispositivo/i extra utile/i per le esigenze del soggetto.	

## PARTE 7

### Valutazione del corso:

Il voto finale del corso è composto da:

Corso di formazione:

Presenza e partecipazione:

Esame finale:

Il voto dell'esame finale costituisce il 50% del voto finale del semestre, mentre gli esami intermedi il 35%, i compiti, i progetti, le presentazioni il 10% e la partecipazione e la frequenza il 5%.

Il punteggio minimo è fissato al 50%.

Gli esami intermedi si basano sul materiale trattato e si svolgono durante la 6<sup>th</sup> - 8<sup>th</sup> settimana dall'inizio delle lezioni per i semestri autunnali e primaverili e durante la 5<sup>th</sup> - 6<sup>th</sup> settimana nel caso delle sessioni estive.

Si svolgono durante le ore di lezione e richiedono non più di due periodi di studio per essere completati.

Gli esami finali si basano sul materiale trattato durante il semestre. Le date degli esami sono indicate nel calendario accademico. Gli esami finali hanno una durata di tre ore per i diplomi, le lauree di primo livello e le lauree magistrali.

I voti dell'esame finale vengono combinati con quelli degli esami intermedi, dei compiti, dei progetti, delle presentazioni e della partecipazione per ottenere il voto finale del semestre.

#### Carico di lavoro stimato per gli studenti:

Attività	Orario
Frequenza della classe	
Studio indipendente	
Intermedio	
Assegnazione (facoltativa)	
Preparazione all'esame intermedio	
Preparazione all'esame finale	
Esame finale	
<b>Totale</b>	

#### Sistema di valutazione:

Per valutare il rendimento degli studenti si utilizza il sistema di valutazione standard del Collegio. Il sistema è il seguente:

**Tabella: Sistema di classificazione**

Marchio (%)	Voto in lettere	Punti qualità
95-100	A	4.00
90-94	A-	3.70
85-89	B+	3.50
80-84	B	3.00
75-80	B-	2.70
70-74	C+	2.50
65-69	C	2.00
60-64	C-	1.70
55-59	D+	1.50



50-54	D	1.00
01-49	F	0

**Esami / Esami di recupero:**

Gli studenti devono partecipare a tutti gli esami. La mancata partecipazione può comportare un voto (F).

L'esame finale dura tre ore sia per i corsi di laurea che per quelli post-laurea. Questi esami sono completi e valutano gli studenti sul materiale trattato durante il semestre.

Gli studenti hanno diritto a sostenere esami di recupero se hanno ottenuto un punteggio pari o superiore al 30% negli esami finali o se hanno soddisfatto tutti i requisiti del corso con un punteggio di almeno il 30%.

**Incarichi:****Regolamenti e politiche del corso:****Presenza:****Orario d'ufficio:**

Gli studenti sono incoraggiati e consigliati a recarsi regolarmente dal proprio docente durante l'orario di ricevimento nella sala delle piccole conferenze al primo piano per discutere di questioni che ritengono importanti per loro e per il loro successo. Gli studenti devono inoltre informare i loro docenti di qualsiasi problema/situazione imprevista che possa interrompere o interferire con i loro studi.

**Puntualità:**

La puntualità è molto importante. Gli studenti che arrivano in ritardo a lezione non possono entrare. Arrivare in ritardo a lezione dimostra mancanza di rispetto nei confronti dell'istruttore e dei compagni. Arrivare regolarmente in ritardo e disturbare la lezione può comportare un'azione disciplinare per lo studente.

**Telefoni cellulari:**

I telefoni cellulari devono essere spenti e tenuti lontani dalle scrivanie.

**Imbroglia e plagio:**

L'imbroglia e il plagio sono gravi infrazioni disciplinari e non sono tollerati. Gli studenti che violano queste regole possono vedersi squalificare il proprio lavoro/esame e potrebbero dover affrontare un'azione disciplinare. Il plagio è un'infrazione accademica e gli studenti possono rischiare di essere bocciati completamente (voto F) se plagiano. Ogni volta che gli studenti utilizzano materiale scritto, devono sempre fare riferimento alla fonte dell'informazione.

**Biblioteca:**



## **METODOLOGIA:**

### In classe:

Apprendimento supportato dal web: Tutto il materiale didattico e le presentazioni dei docenti sono caricati sulla piattaforma elettronica di apprendimento del college come strumento di supporto allo studio.

Relatori ospiti / Visite: Vengono organizzate visite esterne ad agenzie o organizzazioni di settore/di materia. I relatori ospiti, esperti nel loro campo, sono invitati a parlare agli studenti. Gli studenti sono inoltre incoraggiati a visitare gli operatori del settore e a familiarizzare con la professione che hanno scelto.

Metodi di insegnamento: Lezioni, presentazioni, video, discussione di problemi e casi di studio, discussione di articoli rilevanti, Problem-Based Learning, giochi di ruolo, studio indipendente e privato, preparazione di progetti, lavoro sul campo e lavoro di gruppo.