

Curso Académico: 2020/21

29152 - TIC aplicadas al turismo

Información del Plan Docente

Año académico: 2020/21

Asignatura: 29152 - TIC aplicadas al turismo

Centro académico: 177 - Escuela Universitaria de Turismo

Titulación: 616 - Graduado en Turismo

Créditos: 6.0

Curso: 1

Periodo de impartición: Primer semestre

Clase de asignatura: Obligatoria

Materia: ---

1. Información Básica

1.1. Objetivos de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

Proporcionar al alumno los conocimientos necesarios para utilizar las herramientas informáticas que pone la universidad a su disposición para sus necesidades a lo largo de sus estudios.

Poner en práctica el uso de software informático para el trabajo y la comunicación *online*.

Manejar software de uso habitual en los establecimientos turísticos.

Introducir al alumno en la creación de sitios web turísticos, introducirle en los conceptos básicos del diseño web y conseguir una visión de conjunto de las herramientas de creación de sitios web gratuitas y propietarias, así como de la gestión de los datos desde la web.

Realizar proyectos individuales o en equipo de creación de proyectos de nuevas tecnologías aplicadas al turismo.

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Esta asignatura es una introducción en la titulación al uso de las tecnologías de la información y pretende ser una referencia para los futuros egresados en el mundo de las TIC aplicadas al turismo. Debe servir como llave para que los alumnos sean capaces tanto de utilizar las nuevas tecnologías tanto a lo largo de sus estudios como para conocer la utilización de las mismas en las empresas turísticas.

1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

Se exige la asistencia y la participación activa en las clases de teoría y de práctica. El trabajo personal del estudiante fuera del horario de clases es parte integrante y necesaria del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es condición para acceder a la evaluación continua.

En caso de no poder asistir a clase de forma regular por causa justificada, el estudiante puede optar por la evaluación global al finalizar el semestre.

Se utilizarán ordenadores de las aulas de informática pero también está previsto el uso de aplicaciones en teléfonos móviles y de ordenadores personales para el trabajo *online*.

Los estudiantes deben conocer las claves de acceso a sus cuentas personales de la universidad.

2. Competencias y resultados de aprendizaje

2.1. Competencias

Competencias básicas y generales

CG - 1 - Conocer los fundamentos y las metodologías científicas adecuadas.

CG -2 Convertir un problema empírico en un objeto de investigación y elaborar conclusiones.

Competencias específicas

CE23 - Utilizar las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en los distintos ámbitos del sector turístico.

2.2. Resultados de aprendizaje

- Conocer los principios y potencialidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y su aplicación en destinos y empresas turísticas.
- Manejar a nivel de usuario las TIC aplicadas a la promoción y comercialización turística (principales portales web comerciales y sistemas gestores de reservas)
- Obtener habilidades en las principales herramientas ofimáticas y diseño gráfico orientadas a su utilización en el ámbito turístico
- Potenciar habilidades en maquetación y diseño de documentos digitales y productos comerciales.
- Implantar un sitio web sencillo con manejo de datos.

2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje

El estudiante debe ser capaz de manejar tanto el software puesto a su disposición por la universidad como de realizar el seguimiento *online* de una asignatura. Es una preparación básica para las actuales metodologías docentes.

Asimismo, al finalizar la asignatura, el estudiante deberá ser capaz de implantar un sitio Web sencillo con manejo de contenidos, lo que acercará su negocio al mundo del comercio electrónico. Deberá entender los principios de usabilidad web, que facilitan a los usuarios la visibilidad y acceso de los sitios web desde cualquier tipo de dispositivo electrónico, ya sea computadoras, tablets o terminales móviles.

También deberá saber cómo escribir y analizar el alcance de contenidos para sitios web de calidad, que permitan la difusión y posicionamiento a través de los buscadores web.

3. Evaluación

3.1. Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

Primera convocatoria

Evaluación Continua

Se exige la participación activa del estudiante.

El estudiante realizará en el plazo indicado por el profesor las prácticas que se indiquen. Todas ellas figurarán en Moodle, pero deben ser realizadas en el aula de informática, al menos en su mayor parte si ello es posible.

Cada práctica se evalúa de 1 a 10 y la calificación final es la media de todas ellas, excepto la última que puede tener una ponderación mayor por ser un trabajo personal y tener un mayor contenido.

Evaluación Global

El alumno deberá optar por esta modalidad cuando, por causa justificada, no pueda adaptarse al ritmo de trabajo requerido en el sistema de evaluación continua, haya suspendido o quisiera subir nota habiendo sido partícipe de dicha metodología de evaluación.

Al igual que en la metodología de evaluación anterior, la prueba global de evaluación final tiene que tener por finalidad comprobar si los resultados de aprendizaje han sido alcanzados, al igual que contribuir a la adquisición de las diversas competencias, debiéndose realizar mediante actividades más objetivas si cabe.

Se realizará al menos una práctica de las realizadas por los estudiantes durante el semestre. 40% de la calificación.

Se elaborará un proyecto web completo de interés turístico similar al realizado durante el semestre. 60% de la calificación.

Segunda convocatoria

Sólo se podrá superar mediante Evaluación Global, con los mismos criterios que en la primera convocatoria.

Si se produjera la suspensión de actividades docentes presenciales, los cambios que debieran hacerse se introducirían en la guía a través de una adenda docente.

4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1. Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

La presente asignatura de Informática aplicada al turismo se concibe como un conjunto único de contenidos, trabajados bajo tres formas fundamentales y complementarias: los conceptos teóricos de cada unidad didáctica, la resolución de problemas o cuestiones y las prácticas, apoyadas a su vez por otra serie de actividades.

Metodología

Clases teóricas

Clases expositivas por parte del profesor (soportes teóricos de la asignatura) y participativas por parte de los alumnos.

Clases prácticas

El profesor resuelve problemas o casos prácticos con fines ilustrativos.

Actividades individuales y/o grupales.

Realización de prácticas y proyectos, bien de forma individual o por grupos.

Tutorías

- Seguimiento del aprendizaje en las que el profesor se reúne individualmente o en grupo con los estudiantes para orientar su trabajo autónomo.
- Tutela de trabajos dirigidos o que requieren un grado de asesoramiento muy elevado por parte del profesor.
- Resolución de las dudas de los alumnos durante el semestre.

Dichas tutorías podrán ser presenciales o virtuales.

Trabajo individual

Dedicación individual del alumno al estudio de la asignatura y preparación de prácticas y proyectos.

Examen

Presentación de proyectos y prácticas.

4.2. Actividades de aprendizaje

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades:

Actividades genéricas presenciales

Clases teóricas

Se explicarán los conceptos teóricos de la asignatura y se desarrollarán ejemplos prácticos ilustrativos como apoyo a la teoría cuando se crea necesario.

Clases prácticas

Se realizarán problemas y casos prácticos como complemento a los conceptos teóricos estudiados.

Actividades genéricas no presenciales

- Estudio y asimilación de la teoría expuesta en las clases teóricas y magistrales.
- Comprensión y asimilación de problemas y casos prácticos resueltos en las clases prácticas.
- Preparación de clases de problemas, resolución de problemas propuestos, etc.
- Preparación de las prácticas en grupo, elaboración de los guiones e informes correspondientes.
- Preparación de las pruebas escritas de evaluación continua y exámenes finales.

Actividades autónomas tutorizadas

Aunque tendrán más bien un carácter presencial se han tenido en cuenta a parte por su idiosincrasia

- Seminarios y tutorías bajo la supervisión del profesor.
- Actividades de refuerzo: De marcado carácter no presencial, a través de un portal virtual de enseñanza (Moodle) se dirigirán diversas actividades que refuercen los contenidos básicos de la asignatura. Estas actividades podrán ser personalizadas o no, controlándose su realización a través del mismo.

4.3. Programa

Parte I. Herramientas online

1. Acceso al software y sistemas de comunicación de la universidad
2. Moodle
3. Software de Microsoft
4. Software de Google
5. Otras herramientas complementarias

Partell. >TICs en la gestión de empresas

1. Ejemplos de utilización de TICs en turismo
2. Hotel PMS. La gestión en alojamientos.
3. Sistemas de reservas y control en un hotel.

Parte III. Tecnología web

1. Conceptos y terminología web
2. Introducción a los servidores web
3. WordPress:
 1. Sistemas Gestores de Contenidos: el CMS WordPress
 2. Estructura de ficheros y directorios
 3. Temas
 4. Plugins y widgets
4. Introducción al SEO y posicionamiento en buscadores
5. Herramientas de marketing online: Google Analytics y Google Adwords

4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

El calendario se establecerá por parte del profesor quien lo comunicará a los alumnos con la debida antelación tanto en las clases presenciales como en la plataforma Moodle.

Actividades

Para la consecución de los resultados de aprendizaje se desarrollarán las actividades siguientes:

Actividades genéricas presenciales

Clases teóricas

Se explicarán los conceptos teóricos de la asignatura y se desarrollarán ejemplos prácticos ilustrativos como apoyo a la teoría cuando se crea necesario.

Clases prácticas

Se realizarán problemas y casos prácticos como complemento a los conceptos teóricos estudiados.

Actividades genéricas no presenciales

- Estudio y asimilación de la teoría expuesta en las clases magistrales.
- Comprensión y asimilación de problemas y casos prácticos resueltos en las clases prácticas.
- Preparación de seminarios, resolución de problemas propuestos, etc.
- Preparación de las prácticas de laboratorio, elaboración de los guiones e informes correspondientes.
- Preparación de las pruebas escritas de evaluación continua y exámenes finales.

Actividades autónomas tutorizadas

Aunque tendrán un carácter presencial, se han tenido en cuenta a parte por su idiosincrasia, estarán enfocadas principalmente a seminarios y tutorías bajo la supervisión del profesor.

Fechas clave de la asignatura

El horario semanal de la asignatura será el que a principio de curso fije la subdirección de ordenación académica y que será publicado en la página web del centro.

De la misma forma, las fechas de exámenes serán publicadas a principio de curso en la página web del centro.

4.5. Bibliografía y recursos recomendados