

29116 - Informática aplicada al turismo

Información del Plan Docente

Año académico	2016/17
Centro académico	177 - Escuela Universitaria de Turismo
Titulación	445 - Graduado en Turismo
Créditos	6.0
Curso	2
Periodo de impartición	Primer Semestre
Clase de asignatura	Obligatoria
Módulo	---

1. Información Básica

1.1. Recomendaciones para cursar esta asignatura

El desarrollo de la asignatura de **Informática aplicada al turismo** exige poner en juego conocimientos y estrategias procedentes de asignaturas relacionados con:

— **Turismo** : La puesta en práctica de los conocimientos adquiridos en estas asignaturas, resulta fundamental a la hora de relacionar los contenidos teóricos de la asignatura con su aplicación al mundo del turismo.

En relación con lo anterior, en el primer y segundo curso de la titulación y de forma anticipada a la asignatura en cuestión, se estudian las asignaturas de Organización y administración de empresas turísticas , Turismo y territorio y Marketing turístico proporcionando los conocimientos básicos para poder seguir sin ningún tipo de problema la evolución de la asignatura.

Esta asignatura no posee **ningún prerrequisito normativo** , ni requiere de conocimientos específicos complementarios. Por tanto, lo anteriormente expresado se entiende desde un punto de vista formal.

Por otra parte, se exige un conocimiento previo del uso de ordenadores a nivel avanzado para poder seguir de forma adecuada la materia impartida. Concretamente se entiende que el estudiante es capaz de manejar adecuadamente un editor de textos y que está familiarizado con el uso de Internet y de teléfonos móviles de última generación.

1.2. Actividades y fechas clave de la asignatura

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.

29116 - Informática aplicada al turismo

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.

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.

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.

2.Inicio

2.1.Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

Conocimiento de los **fundamentos y las metodologías** científicas adecuadas al uso de la Informática en el turismo .

Capacidad para convertir un **problema empírico** en un **objeto de investigación** y elaborar **conclusiones** .

Utilización y capacidad de **análisis de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC)** en los distintos ámbitos del sector turístico.

2.2.Introducción

Breve presentación de la asignatura

La **Informática** es una herramienta fundamental en cualquier ámbito de la sociedad moderna, y el **turismo** es una más de estas áreas. No obstante, es importante hacer notar, que en el desarrollo de las empresas turísticas, se convierte en el principal medio de relación entre el cliente y la empresa, bien sea a través de la web, como en el uso de dispositivos

29116 - Informática aplicada al turismo

móviles de última generación. Estos factores convierten a esta asignatura en una pieza estratégica de la formación del alumno.

Para el desarrollo de la asignatura se van a tratar tres temas claves, el uso de **herramientas de Software Libre y redes sociales para el turismo**, el diseño y desarrollo de **Sistemas Web** y el uso de **Bases de Datos**. La falta de tiempo impedirá dedicar a cada una de estas dos actividades el tiempo necesario como para convertir al alumno en un experto en estas materias, sin embargo, el alumno adquirirá habilidades suficientes que le permitirán enfrentarse a la mayoría de problemas que encontrará en su trabajo diario.

El alumno adquirirá habilidades suficientes que le permitirán enfrentarse a la mayoría de retos que encontrará en su trabajo diario.

Diseño de Sistemas web

Se centrará en el conocimiento de la tecnología que hay debajo de los *sistemas de información web*, tanto hardware como software, y de los *sistemas de gestión de contenidos (CMS)*.

La parte práctica se realizará sobre un gestor de contenidos web y el desarrollo de una aplicación turística en Internet.

Herramientas de Software Libre y Redes Sociales

Se dará a conocer al alumno la existencia y manejo de diversas *aplicaciones y herramientas de Software Libre*. Estas aplicaciones aportarán herramientas de trabajo eficaces y de fácil uso tanto para el desarrollo de las distintas prácticas de la asignatura como para otros ámbitos de estudio y trabajo en el sector turístico. Se explicarán los distintos tipos de *licencias de Open Source* y el concepto de Software Libre en sí.

Se introducirá el funcionamiento de algunas *redes sociales orientadas a perfiles turísticos*. El alumno obtendrá una visión de los distintos enfoques y objetivos de dichas redes sociales, así como las diferencias entre el uso de perfiles personales y profesionales de las mismas.

Bases de Datos

Se estudiará el *análisis* de Bases de Datos, la *importación y exportación* de catálogos de datos obtenido de fuentes de datos abiertas y públicas, y la *elaboración de consultas* sobre el esquema obtenido.

La parte práctica se realizará sobre un sistema gestor de bases de datos Open Source.

3.Contexto y competencias

3.1.Objetivos

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

Hacer consciente al alumno de la existencia de **herramientas de Software Libre**, disponibles y al alcance de todos, de su utilidad y manejo, que entiendan el concepto de Software Libre y Open Source.

Proporcionar al alumno los conocimientos básicos de la **gestión de Redes Sociales** aplicadas a entornos profesionales, orientados al turismo.

Un segundo objetivo será introducir al alumno en la **creación de sitios web turísticos**, introducirse 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.

29116 - Informática aplicada al turismo

Finalmente, conseguir que el estudiante adquiriera conocimientos básicos y prácticos sobre la **gestión de la Información en entornos turísticos**, la generación de consultas a Bases de Datos, formularios e informes, la importación y tratamiento de datos de otros programas de Gestión así como el uso de herramientas de simulación de empresas turísticas.

3.2.Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Esta asignatura es única en la titulación 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 de implantar sus propios proyectos de generación de empresas turísticas.

3.3.Competencias

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

Conocer los fundamentos y las metodologías científicas adecuadas.

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

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

3.4.Importancia de los resultados de aprendizaje

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. Asimismo 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.

La habilidad de crear y gestionar redes sociales a nivel profesional permitirá al alumno conocer los distintos enfoques de difusión social, y crear campañas de marketing online enfocadas a la captación de seguidores estables y participativos de un negocio turístico.

Además se pretende que el alumno pueda modelar un problema de gestión turística en el que sea necesario el uso de una Base de Datos relacional. El diseño de la interfaz y los formularios de la base de datos le permitirá ser independiente de soluciones tecnológicas estándar y realizar su propia aplicación a medida. Que tenga la capacidad de resolver consultas según el modelo relacional de Bases de Datos, le permitirá localizar información de forma sencilla dentro de una base de datos.

4.Evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

La evaluación es elemento básico en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que el único mecanismo que permite, en cualquier momento de un período educativo, detectar el grado de consecución de los resultados de aprendizaje propuestos y, si procede, aplicar las correcciones precisas.

29116 - Informática aplicada al turismo

La evaluación debe entenderse como un proceso continuo e individualizado a lo largo de todo el período de enseñanza-aprendizaje, valorando prioritariamente las capacidades y habilidades de cada alumno, así como los rendimientos de los mismos.

Tipos de actuación

El proceso evaluativo incluirá dos tipos de actuación:

- Un **sistema de evaluación continua**, que se realizará a lo largo de todo el período de aprendizaje.
- Un **sistema de evaluación global** que refleje la consecución de los resultados de aprendizaje, al término del período de enseñanza

Procesos valorativos

- Observación directa del alumno para conocer su actitud frente a la asignatura y el trabajo que esta exige (atención en clase, realización de trabajos encomendados, resolución de cuestiones y problemas, participación activa en el aula, etc.).
- Comprobación de sus avances en el campo conceptual (preguntas en clase, comentarios en el aula, realización de exámenes, etc.).
- Realización periódica de pruebas orales y/o escritas para valorar el grado de conocimientos adquiridos, así como las cualidades de expresión que, a este nivel educativo, debe manifestar con amplia corrección.

Sistema de Evaluación Continua

Siguiendo el espíritu de Bolonia, en cuanto al grado de implicación y trabajo continuado del alumno a lo largo del curso, la evaluación de la asignatura contempla el sistema de evaluación continua como el más acorde para estar en consonancia con las directrices marcadas por el nuevo marco del EEES.

Actividades Calificables

El sistema de evaluación continua va a contar con el siguiente grupo de actividades calificables:

Prácticas de laboratorio

El profesor propondrá ejercicios, problemas, casos prácticos, cuestiones teóricas, etc. a resolver de manera individual o en grupo de tres alumnos/as como máximo. Una parte de ellos se trabajarán, discutirán, resolverán, etc. en los seminarios planteados al efecto.

Dicha actividad contribuirá con un **30%** a la nota final de la asignatura, para tener en cuenta esta nota, se deberá entregar los trabajos en las fechas marcadas, asistir a todos los seminarios y si se faltase por causa justificada acudir a las tutorías grupales con el profesor.

Proyecto

Será realizado con el fin de regular el aprendizaje, estimular el reparto del esfuerzo a lo largo del tiempo y disponer de una herramienta de evaluación más individualizada del proceso educativo.

Dicha prueba recogerá la aplicación de cuestiones teóricas y/o prácticas, de los diferentes temas a evaluar. Su desarrollo se repartirá a lo largo del todo el semestre, con un punto de evaluación intermedio y otro a la entrega final del proyecto.

La actividad contribuirá con un **70%** a la nota final de la asignatura.

Ponderación del proceso de calificación de evaluación continua

Como resumen a lo anteriormente expuesto se ha diseñado la siguiente tabla de ponderación del proceso de calificación de las diferentes actividades en la que se ha estructurado el proceso de evaluación continua de la asignatura.

--	--

29116 - Informática aplicada al turismo

Actividad de evaluación	Ponderación
Prácticas de laboratorio	30%
Proyecto	70%

Previamente a la primera convocatoria el profesor de la asignatura notificará a cada alumno/a si ha superado o no la asignatura en función del aprovechamiento del sistema de evaluación continua, en base a la suma de las puntuaciones obtenidas en las distintas actividades desarrolladas a lo largo de la misma, contribuyendo cada una de ellas con un mínimo de su 50%.

En caso de no aprobar de este modo, el alumno dispondrá de dos convocatorias adicionales para hacerlo (prueba global de evaluación), por otro lado el alumno que haya superado la asignatura mediante esta dinámica, también podrá optar por la evaluación final, en primera convocatoria, para subir nota pero nunca para bajar.

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación a seguir para las actividades del sistema de evaluación continua son:

Prácticas de laboratorio

Se valorará su planteamiento y correcto desarrollo, la redacción y coherencia de lo tratado, así como la consecución de resultados y las conclusiones finales obtenidas. La puntuación de cada práctica irá de 0 a 10 puntos.

Cada práctica tendrá la misma ponderación en la calificación final de dicha actividad. Aquellas prácticas cuya nota unitaria esté por debajo de 4 puntos quedarán suspensas y no aportarán valor positivo en la suma para la calificación de esta actividad.

Proyecto

Consistirán en la elaboración de un proyecto web completo de interés turístico, puntuado de 0 a 10 puntos.

La calificación final de dicha actividad vendrá dada suma ponderada de los dos puntos de evaluación (el punto intermedio contribuirá con un 30% y la entrega a final de semestre con un 70%), siempre y cuando no exista una nota unitaria por debajo de 4 puntos:

- En el punto intermedio de evaluación, si la nota queda por debajo de 4 puntos, no aportará valor positivo en la suma para la calificación del proyecto.
- En la entrega a final de semestre, si la nota queda por debajo de 4 puntos, la actividad quedará suspensa.

Se valorará el planteamiento y la correcta resolución, así como la justificación de la metodología empleada a la hora de resolver los retos. Particularizándose, para cada una de las pruebas se tendrá lo siguiente:

Punto intermedio

- Planteamiento e implantación de un sitio web de interés turístico
- Configuración de un tema (plantilla) como diseño del sitio web

29116 - Informática aplicada al turismo

- Estudio de la línea editorial de contenidos

Entrega final

Constará de una presentación pública del sitio web y una evaluación de la consecución de los retos por parte del profesor.

- Publicación de contenidos orientados al posicionamiento en buscadores del sitio web.
- Incorporación de contenidos sociales al sitio web.

Sistema de Evaluación Global

El alumno deberá optar por esta modalidad cuando, por su coyuntura personal, 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.

Actividades Calificables

Examen escrito

Debido al tipo de asignatura, con problemas de mediana complejidad y tiempos de resolución razonables, el tipo de prueba más adecuada es la que consiste en la resolución de ejercicios de aplicación teórica y/o práctica de similares características a los resueltos durante el desarrollo convencional de la asignatura, llevados a cabo durante un periodo de tiempo de tres horas. Dicha prueba será única con ejercicios representativos de los temas, contribuyendo con un 70% a la nota final de la asignatura.

Proyecto

Será un proyecto de dificultad similar al realizado durante el curso. Dicha actividad contribuirá con un 30% a la nota final de la asignatura. Para tener en cuenta esta nota, se deberá entregar los trabajos en las fechas marcadas para cada convocatoria.

Ponderación del proceso de calificación en la evaluación global

Como resumen a lo anteriormente expuesto se ha diseñado la siguiente tabla de ponderación del proceso de calificación de las diferentes actividades en la que se ha estructurado el proceso de evaluación final de la asignatura.

Actividad de evaluación	Ponderación
Examen escrito	70%
Proyecto	30%

Se habrá superado la asignatura si en el cada una de las partes se tiene un mínimo del 50%.

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación a seguir para las actividades de la prueba global de evaluación final son:

Examen escrito

29116 - Informática aplicada al turismo

Constará de una parte teórica y otra práctica sobre el diseño de sitios web y su tecnología, los conceptos de software libre y open source, las redes sociales en el ámbito profesional, y el diseño base de datos y su implementación.

La puntuación irá de 0 a 10 puntos.

Proyecto

Se valorará su planteamiento y correcto desarrollo, la redacción y coherencia de lo tratado, así como la consecución de resultados y las conclusiones finales obtenidas.

Constará de una presentación pública del sitio web y una evaluación de la consecución de los retos por parte del profesor. La puntuación irá de 0 a 10 puntos.

5.Actividades y recursos

5.1.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.

Visitas a sitios de interés

Visitas a lugares que tengan un interés relacionado con el turismo y las nuevas tecnologías.

Charlas de expertos

Exposiciones sobre un tema en concreto relacionado con el temario de la asignatura. Impartidas bien por el profesor o por profesionales del sector invitados.

Trabajo individual

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

Examen

Prueba escrita y presentación de proyectos y prácticas.

5.2. 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.

Charlas de expertos

Enfocadas a la introducción y/o profundización de ciertos temas incluidos en la planificación de la asignatura

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.

5.3. Programa

Parte I. Herramientas online

1. Software Libre y Open Source
2. Introducción a la propiedad intelectual y privacidad de datos
3. Google. Herramientas y búsquedas
4. Herramientas de gestión del trabajo y presentaciones

Parte II. Tecnología web

1. Conceptos y terminología web
2. Introducción a los servidores web
3. WordPress:
 - Sistemas Gestores de Contenidos: el CMS WordPress
 - Estructura de ficheros y directorios
 - Temas
 - Plugins y widgets
4. Introducción al SEO y posicionamiento en buscadores
5. Herramientas de marketing online: Google Analytics y Google Adwords
6. Redes sociales aplicadas al ámbito turístico:
 - Perfiles para profesionales en Facebook, Twitter y Pinterest
 - LinkedIn como perfil personal profesional

Parte III. Bases de Datos Relacionales

1. Introducción a las bases de datos

29116 - Informática aplicada al turismo

2. El modelo relacional

5.4. Planificación y calendario

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.

5.5. Bibliografía y recursos recomendados

Bibliografía recomendada actualizada de la asignatura:

<http://psfunizar7.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=29116&Identificador=13323>