

## 29116 - Informática aplicada al turismo

### Información del Plan Docente

<b>Año académico</b>	2018/19
<b>Asignatura</b>	29116 - Informática aplicada al turismo
<b>Centro académico</b>	177 - Escuela Universitaria de Turismo
<b>Titulación</b>	445 - Graduado en Turismo
<b>Créditos</b>	6.0
<b>Curso</b>	2
<b>Periodo de impartición</b>	Primer Semestre
<b>Clase de asignatura</b>	Obligatoria
<b>Módulo</b>	---

### 1. Información Básica

#### 1.1. Objetivos de la asignatura

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.

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.

#### 1.2. 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.

#### 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.

## **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**

CE25 - Utilizar las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en los distintos ámbitos del sector turístico.

### **2.2.Resultados de aprendizaje**

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.

### **2.3.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.

### **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.

Cada práctica se evalúa de 1 a 10 y la calificación final es la media de todas ellas.

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.

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.

### **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

## 29116 - Informática aplicada al turismo

### 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. 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
2. El modelo relacional

**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.

## 29116 - Informática aplicada al turismo

### 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.

### 4.5. Bibliografía y recursos recomendados