

## DOBLE TITULACIÓ GRAU EN TURISME I GLL /GRAU EN ADMINISTRACIÓ D'EMPRESES I GI

### 300412 - INSTAL·LACIONS I EQUIPAMENTS D'OCI

#### Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Alex Araujo Batlle
- Curs: Quart
- Trimestre: Primer
- Crèdits: 4
- Professorat:
  - Judith Turrión Prats [<cjturrion@tecnocampus.cat>](mailto:cjturrion@tecnocampus.cat)

#### Idiomes d'impartició

- Castellà

L'assignatura s'impartirà en castellà però hi haurà lectures i diversos materials didàctics en anglès.

#### Competències que es treballen

##### Bàsica

- CB1. Que els estudiants hagin demostrat posseir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i se sol trobar a un nivell que, si bé es recolza en llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda del seu camp d'estudi.
- CB4. Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.
- CB5. Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per a emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

##### Específica

- CE1. Interpretar conceptes econòmics bàsics i el raonament econòmic, així com el funcionament microeconòmic i macroeconòmic.
- CE2. Definir la política de l'empresa en entorns internacionals i infondre una dimensió global i internacional als negocis empresarials.
- CE3. Analitzar i valorar els estats comptables, avaluar el rendiment econòmic i elaborar informes financers.
- CE4. Avaluar i definir les polítiques de personal d'una empresa o organització empresarial, seleccionar equips de treball, definir perfils i establir necessitats de personal.
- CE5. Analitzar contextos empresarials, identificar mercats i clients i establir estratègies de màrqueting mitjançant la utilització de tècniques avançades i innovadores.
- CE6. Interpretar normativa legal i d'organització institucional i gestionar informació d'àmbit empresarial.
- CE7. Elaborar projectes i propostes d'empreses innovadores..
-

CE8. Organitzar les operacions productives de l'empresa.

- CE9. Utilitzar instruments matemàtics i eines avançades d'estadística per a la presa de decisions.
- CE10. Reconèixer i comprendre els mecanismes d'innovació i empenedoria i desenvolupar una idea de negoci.
- CE11. Analitzar i valorar l'entorn científicotecnològic i econòmic, per buscar oportunitats innovadores i establir processos necessaris per adaptar l'organització.
- CE12. Generar habilitats estratègiques contemplant l'entorn com un projecte.
- CE13. Crear connexions entre persones, col·laboradors i empreses posant en contacte a gent que en circumstàncies normals no coincidirien.
- CE14. Identificar els sectors emergents i les estratègies d'innovació empresarial.
- CE15. Reunir i interpretar dades per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'àmbit empresarial.
- CE16. Comunicar amb propietat de forma oral i escrita en almenys una tercera llengua estrangera.
- CE1. Interpretar els principis del turisme pel que fa a la seva dimensió espacial, social, cultural, política, laboral i econòmica i identificar les tipologies d'espais i destinacions turístiques i els principals agents turístics que operen en ells, tant públics com privats.
- CE2. Analitzar els impactes que genera el turisme en els seus aspectes econòmics, socials i mediambientals i aportar solucions innovadores.
- CE3. Analitzar les principals estructures polític-administratives turístiques i interpretar el marc legal que regula les activitats turístiques.
- CE4. Convertir un problema "empíric" en un projecte de recerca i elaborar conclusions.
- CE5. Aplicar una marcada orientació de servei al client i manejar tècniques de comunicació.
- CE6. Avaluat els potencials turístics i l'anàlisi prospectiva de la seva explotació a través de models de gestió innovadors.
- CE7. Analitzar, sintetitzar i resumir críticament la informació econòmic-patrimonial de les organitzacions turístiques.
- CE9. Treballar en mitjans culturals diferents, aportant solucions als diferents problemes que es presenten.
- CE10. Reunir i interpretar dades significatives per a emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'àmbit empresarial i ser capaç d'elaborar un document que permeti transmetre informació o una proposta empresarial innovadora en l'àmbit del turisme.
- CE11. Gestionar els espais territorials turístics d'acord amb principis de sostenibilitat.
- CE12. Dominar els procediments operatius de les empreses d'allotjament, restauració i intermediació turística.
- CE13. Interpretar l'estratègia, els objectius i els instruments públics de la planificació turística.
- CE14. Reconèixer i aplicar les tecnologies de la informació i les comunicacions (TIC) en els diferents àmbits del sector turístic.
- CE15. Interpretar un pla públic en matèria turística i les oportunitats que es deriven per al sector privat.
- CE16. Planificar i gestionar els recursos humans de les organitzacions turístiques.
- CE17. Reconèixer detalls del funcionament de les destinacions, estructures turístiques i els seus sectors empresarials a nivell mundial.
- CE18. Comprendre les característiques de la gestió del patrimoni cultural i ser capaç d'elaborar iniciatives innovadores per a la seva posada en valor com a atractiu turístic.
- CE19. Detectar les necessitats per a la planificació tècnica d'infraestructures i instal·lacions turístiques.
- CE20. Comunicar amb propietat de forma oral i escrita en almenys una llengua estrangera.

## General

- CG1. Ser capaç de treballar en equip, participant activament en les tasques i negociant davant opinions discrepants fins a arribar a posicions de consens, adquirint així l'habilitat per a aprendre conjuntament amb altres membres de l'equip i crear nous coneixements.
- CG2. Ser capaç d'innovar desenvolupant una actitud oberta enfront del canvi i estar disposats a re-avaluar els vells models mentals que limiten el pensament.
- CG3. Integrar els valors de la justícia social, la igualtat entre homes i dones, la igualtat d'oportunitats per a tots i especialment per a les persones amb discapacitat, de manera que els estudis d'Administració d'Empreses i Gestió de la Innovació contribueixin a formar ciutadans i ciutadanes per a una societat justa, democràtica i basada en la cultura del diàleg i de la pau.
- CG2. Ser capaç de generar idees i solucionar problemes, tant de manera individual com col·lectiva.
- CG3. Ser capaç de generar idees i solucionar problemes, tant de manera individual com col·lectiva.

## Transversal

- CT1. Comunicar amb propietat de forma oral i escrita en les dues llengües oficials a Catalunya.
-

- CT2. Mostrar disposició per a conèixer noves cultures, experimentar noves metodologies i fomentar l'intercanvi internacional.
- CT3. Mostrar disposició per a conèixer noves cultures, experimentar noves metodologies i fomentar l'intercanvi internacional.
- CT4. Dominar les eines informàtiques i les seves principals aplicacions per a l'activitat acadèmica i professional ordinària.
- CT5. Desenvolupar tasques aplicant amb flexibilitat i creativitat els coneixements adquirits i adaptant-los a contextos i situacions noves.
- CT4. Mostrar habilitats emprenedores de lideratge i direcció, que reforcin la confiança personal i redueixin l'aversió al risc.

## Descripció

---

L'assignatura té com a principal objectiu promoure la innovació al disseny d'instal·lacions per a l'oci i el turisme en una etapa caracteritzada per forts canvis en el sector. Noves tipologies de turisme han sorgit degut a l'aparició de les noves tecnologies de les comunicacions i el transport en un món cada vegada més globalitzat. Al seu torn, noves generacions de turistes amb hàbits de consum més sofisticats, fa que el disseny de les instal·lacions tradicionals quedin avui en dia moltes vegades obsolet.

És per aquest motiu que l'assignatura desenvolupa una metodologia per poder dissenyar i implantar instal·lacions que s'adaptin a les noves tendències basades en l'experimentació i el Design Thinking.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

## Resultats d'aprenentatge

---

Coneixement i aplicació pràctica de la metodologia DesignThinking per identificar noves tipologies de segments i nínxols de mercat.

Desenvolupament d'habilitats de treball en equip.

Ús d'eines de comunicació online.

## Metodologia de treball

---

### Sessions teòriques:

MD1. Classe magistral: sessions de classe expositives basades en l'explicació del professor en la qual assisteixen tots els estudiants matriculats a l'assignatura.

MD3. Presentacions en formats multimèdia.

MD4. Càpsules de vídeo: recurs en format vídeo, que inclou continguts o demostracions dels eixos temàtics de les assignatures. Aquestes càpsules estan integrades en l'estructura de l'assignatura i serveixen als estudiants per revisar tantes vegades com faci falta les idees o propostes que el professor necessita destacar de les seves classes.

### Aprenentatge dirigit:

MD5. Seminari: format presencial en petits grups de treball. Són sessions lligades a les sessions teòriques de l'assignatura que permeten oferir una perspectiva pràctica de l'assignatura i en la qual la participació de l'estudiant és clau.

MD7. Estudi de casos: dinàmica que parteix de l'estudi d'un cas, que serveix per contextualitzar a l'estudiant en una situació en concret, el professor pot proposar diferents activitats, tant a nivell individual com en grup, entre els seus estudiants.

### Aprenentatge autònom:

MD9. Resolució d'exercicis i problemes: activitat no presencial dedicada a la resolució d'exercicis pràctics a partir de les dades subministrades pel professor.

MD11. Tutories no presencials: amb recursos telemàtics com el correu electrònic i els recursos de la intranet de l'ESCSET.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

## Continguts

---

### Tema 1. La innovació en el sector turístic

- 1.1. La importància d'innovar en turisme
- 1.2. Metodologies per a la innovació en turisme
- 1.3. Casos d'estudi

### Tema 2. Les noves tendències en el consumidor de turisme

- 2.1. Identificació d'experiències turístiques dels clients
- 2.2. Principals característiques dels consumidors
- 2.3. Segmentació de mercat i perfils de consum

### **Tema 3. Design thinking (DT) per al desenvolupament de productes turístics**

- 3.1. Concepte de DT
- 3.2. Pilars del DT
- 3.3. Procés d'innovació basat en el DT
- 3.4. Exemples
- 3.5. Disseny del producte / servei aplicant la metodologia del DT

## **Activitats d'aprenentatge**

---

- AF1. Sessions teòriques
- AF2. Seminaris
- AF3. Treball en grup
- AF4. Treball individual
- AF5. Estudi personal

## **Sistema d'avaluació**

---

L'avaluació tindrà en compte els següents aspectes amb els pesos que s'indiquen:

- 20% Participació a l'aula
- 10% Presentacions del treball en grup
- 40% Treball en grup (Perspectiva de gènere: a la bibliografia cal que figurin, com a mínim, dos treballs realitzats per dones)
- 30% Examen final

Hi haurà una recuperació en iniciar el segon trimestre. Només es recuperarà l'examen. Pel projecte de grup i la part de participació a l'aula es mantindrà la nota de l'avaluació continuada.

## **Recursos**

---

### **Bàsics**

#### Bibliografies

- Elejabeitia, Jon (2018). Coaching con Design Thinking (3ªEd.). Nextyou. Madrid.
- Gasca, Juan i Zaragoza, Rafael (2014). Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas. LID Editorial.
- Motee, Idris (2014). Design Thinking para la innovación estratégica. Empresa activa.
- Seelig, Tina (2012). inGenius: A Crash Course on Creativity. HarperOne.
- Serrano Ortega, Manuel i Blázquez Ceballos, Pilar(2015). Design thinking: Lidera el presente. Crea el futuro. ESIC Editorial.

### **Complementaris**

#### Bibliografies

- Antón Clavé, Salvador (2005). Parques Temáticos. Más allá del ocio. Ed. Ariel.
- De Pablo, Fernando i Lasa, Miren (2019). ¡Dibújalo! Innova, crea y comunica en manera visual (4ª Ed.). LID Editorial Empresarial.