

GRAU EN TURISME I GESTIÓ DEL LLEURE

370003 - EINES TIC APLICADES A L'EMPRESA

Informació general

- Tipus d'assignatura : Bàsica
- Coordinador : Judith Turrión Prats
- Curs: Primer
- Trimestre: Primer
- Crèdits: 6
- Professorat:
 - Alex Araujo Batlle <aaaraujo@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Català

Les classes són en Català. Els materials de l'assignatura poden estar en català, castellà i anglès.

Competències que es treballen

Bàsica

- CB2. Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea 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

- CE10. Reconèixer i comprendre els mecanismes d'innovació i empenedoria i desenvolupar la iniciativa empenedora mitjançant models teòrics que s'ajustin a 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.

General

- 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.

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 habilitats emprenedores de lideratge i direcció que reforcin la confiança personal i redueixin l'avversió al risc.
- CT5. Desenvolupar tasques aplicant amb flexibilitat i creativitat els coneixements adquirits i adaptant-los a contextos i situacions noves.

Descripció

Eines TIC és una assignatura de primer trimestre de primer curs que introdueix l'estudiant en l'àmbit digital des d'una perspectiva empresarial.

Al llarg del trimestre, l'assignatura té com a principal finalitat iniciar l'estudiant, de manera gradual i integrada, en l'adquisició de la competència d'ús i aplicació de les tecnologies de la informació i la comunicació (TIC) en l'àmbit acadèmic, personal i professional.

Un segon objectiu general és plantejar i conèixer quines són les tendències en el món digital, i quina és l'evolució i impacte d'aquestes en l'àmbit de l'empresa des d'una perspectiva històrica.

Un tercer objectiu és el d'intentar reflexionar al voltant de l'impacte de la tecnologia en l'àmbit personal i laboral. Cerquem que l'estudiant reflexioni críticament al voltant de l'ús de les TIC per a treballar i estudiar en la societat de la informació; del que implica ser individus digitals i com en podem aprendre a treure el màxim profit possible; de com les TIC s'utilitzen per buscar informació, classificar-la i presentar-la; de com gestionem les dades i la nostra privacitat; de com estem connectats i de la revolució digital que estem vivint.

Tots aquests aspectes s'apliquen al camp del Turisme, tenint en compte les etapes del viatge, la cadena de valor i els diferents agents implicats.

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. Confiem 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

- Conèixer i aplicar les principals eines informàtiques per subministrar la informació necessària en la presa de decisions.
- Analitzar i identificar les principals operacions de les empreses i organitzacions turístiques, de com es desenvolupen per processos i com aquests processos es poden millorar amb la utilització de les noves tecnologies.

Metodologia de treball

El seguiment de l'assignatura requerirà que l'estudiant assisteixi a classe amb el seu ordinador portàtil.

Els continguts docents i les competències es treballaran en sessions de tres tipus:

1. Classes teòriques: Sessions basades en l'exposició dels continguts més rellevants de l'assignatura. Es contemplen les següents metodologies d'impartició:

- MD1. Classe magistral: Sessions de classe expositives basades en l'explicació del professor i dels estudiants, on assisteixen els estudiants matriculats a l'assignatura.
- MD2. Conferències: Sessions presencials o retransmeses en streaming, tant a les aules de la universitat como en el marc d'una altra institució, en las que un o varis especialistes exposen les seves experiències o projectes davant dels estudiants. Visites a exposicions i/o presentacions de temes relacionats amb els continguts de l'assignatura.
- MD3. Presentacions: Formats multimèdia que serveixen de suport a les classes presencials.

2. Aprenentatge dirigit: Sessions basades en el treball individual o de grup. Els estudiants tenen suport directe del professor a l'aula i fora de l'aula. Es contemplen les següents metodologies d'impartició:

- MD5. Seminaris: Format presencial en petits grups de treball (entre 14 i 40). Són sessions lligades a les sessions presencials de l'assignatura que permeten oferir una perspectiva pràctica de l'assignatura i on la participació de l'estudiant és clau.
- MD6. Debats i fòrums: Converses presencials o online, segons els objectius que el professor responsable de l'assignatura persegueixi. Els debats tenen una data d'inici i de fi i estan dinamitzats pel professor., qui també en redactarà les conclusions.
- 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.
- MD8. Jocs de rol: Dinàmica de simulació en la que cada estudiant representa un rol especificat pel professor. Com a "rol", tindrà accés a una

informació específica i "jugarà" segons les característiques del seu rol, segons les regles del joc, per resoldre o vivenciar la situació de referència de la dinàmica.

3. Aprenentatge autònom: Sessions planificades com a tasques establertes i organitzades.

- MD9.Resolució d'exercicis i problemes: Activitat no presencial dedicada a la resolució d' exercicis pràctics a partir de les dades subministrades pel professor o el desenvolupament d'un projecte.
- MD10.Lectures, cerques d'informació.

Per realitzar aquestes activitats, es farà un ús intensiu de les eines i tecnologies de suport necessàries pel seguiment de cada un dels temes, tenint en compte que els principals espais digitals de treball seran:

- Plataforma institucional: L'aula virtual serà el lloc de referència pel seguiment de l'assignatura. És també l'espai de comunicació i avaluació.

- Plataforma personal: L'estudiant disposarà d'un espai personal digital des d'on gestionarà la seva feina al llarg del trimestre i a més, li permetrà treballar de manera col·laborativa, segons les activitats programades.

Continguts

Tema 1. Transformació digital

- Món digital
- Conceptes clau de la Web 2.0
- Continguts generats pels usuaris (UGC)
- Les TIC i la transformació digital a l'empresa.
- Entorn Personal d'Aprenentatge (PLE)

Tema 2. Presència digital

- Identitat digital i privacitat
- L'organització: Identitat, branding i reputació online de les DMO (Organitzacions Gestores de Destins)
- L'individu: Employer branding, personal branding i storytelling.
- Eines per a ser individus digitals eficients.

Tema 3. Omnicanalitat

- El rol de les TIC en el màrqueting i la comunicació digital.
- Mobilitat, geolocalització i plataformes socials.
- El BIG Data i la gestió de la informació.
- Sistemes de gestió integral: ERP, CRM, PMS.

Tema 4. Tendències

- Internet de les Coses (IOT)
- Experiències immersives: Realitat Virtual i Realitat Augmentada
- Destins turístics intel·ligents (DTI)

Activitats d'aprenentatge

Les activitats de l'assignatura tenen com a objectiu que l'estudiant, individualment o en equip pugui experimentar i per tant tenir una actitud crítica sobre el temes de l'assignatura, des d'una perspectiva individual, col·lectiva o des del punt de vista d'empresa.

Cada setmana treballarem dos tipus d'activitats:

- AF2. Les activitats que es faran a l'aula, amb l'acompanyament del professor/a. Aquestes activitats són reptes que els estudiants han de resoldre a classe, per tant amb un temps limitat, a partir dels materials que tinguin a l'aula i de les eines que hagin estat treballant.
- AF5. Les activitats que es faran fora de l'aula serveixen a l'estudiant per preparar els temes de referència setmanal de l'assignatura.

Sistema d'avaluació

L'avaluació de l'assignatura es distribueix en:

- 60% activitats d'avaluació continuada formades per:
 - 50% Activitats individuals o grupals
 - 10% Presentacions
- 40% Examen final individual

Cal tenir en compte que:

1. Per tal de fer mitjana amb les activitats d'avaluació continuada, cal treure una nota igual o superior a cinc a l'examen final individual.
2. Al període de recuperació, només es pot recuperar la part corresponent a l'examen final individual.

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- Andrew J.Frew i Alisha Ali. (2013). Information and Communication Technologies for Sustainable Tourism. Editorial : Routledge
- SEGITTUR (2021). Catálogo de soluciones tecnológicas para los Destinos Turísticos Inteligentes.
- SEGITTUR (2021). Manual para la creación de una guía digital de destino. Red DTI.

Complementaris

Bibliografies

- Comscore (2022). Desde aerolíneas hasta hoteles y agencias de viajes: los comportamientos online de los consumidores que impactan a la industria de viajes.
- Huertas, Assumpció i Marine-Roig, Estela (2016). Differential Destination Content Communication Strategies Through Multiple Social Media. In Information and Communication Technologies in Tourism 2016 (pp. 239–252). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-28231-2_18
- Invat-tur (2015). BIG DATA: retos y oportunidades para el turismo. Agència Valenciana del Turisme.
- Navío-Marco, Julio; Ruiz-Gómez, Luis M. i Sevilla-Sevilla, Claudia (2018). Progress in information technology and tourism management: 30 years on and 20 years after the internet - Revisiting Buhalis & Law's landmark study about eTourism. Tourism Management, 69(June 2018), 460-470. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2018.06.002>
- Susskind, Richard i Susskind, Daniel (2015). The future of the professions: How Technology Will Transform the Work of Human Experts. Oxford University Press.
- World Travel & Tourism Council (2020). To Recovery & Beyond: The Future of Travel & Tourism in the Wake of COVID-19.