



Guía Docente

Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Novas tecnoloxías aplicadas a destinos e produtos turísticos		Código	615524005
Titulación	Mestrado Universitario en Planificación e Xestión de Destinos e Produtos Turísticos(plan 2016)			
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Primeiro	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinación	Parama Gabia, Jose Ramon		Correo electrónico	jose.parama@udc.es
Profesorado	Parama Gabia, Jose Ramon		Correo electrónico	jose.parama@udc.es
	Ramos Montes, Oscar			oscar.ramos@udc.es
Web				
Descrición xeral	Hoxe en día as novas tecnoloxías están presentes en todos os ámbitos da nosa vida, o turismo non é unha excepción. Nesta materia, explóranse varios aspectos destas tecnoloxías aplicadas ao turismo. Primeiro, estúdanse as características dun sitio web de turismo segundo a OMT (Organización Mundial do Turismo). O obxectivo é ser capaz de avaliar a idoneidade do deseño e estruturación dun sitio web sobre turismo. Dentro desta mesma liña, aprenderás a desenvolver blogs con ferramentas sinxelas. Outra tecnoloxía de interese evidente para o mundo do turismo son os Sistemas de Información Xeográfica (SIG), que permiten asociar información multimedia a puntos dun mapa. Despois dunha breve introdución ao GIS, aprenderase a desenvolver un GIS sinxelo con ferramentas fáciles de usar. Finalmente, farase unha revisión das tecnoloxías máis modernas e aplicables ao mundo do turismo, para motivar a necesidade de innovación tecnolóxica tamén no marco do turismo, como aspecto fundamental para a mellora e diferenciación dos nosos produtos turísticos. Os alumnos terán os seguintes materiais audiovisuais no curso virtual: -Descrición da materia. -Tema de descrición1 -Tema de descrición2 -Tema de descrición3 -Tema de descrición4 -Descrición do contido e da estrutura das prácticas.			

Competencias do título

Código	Competencias do título
A7	CE9 - Remodelar destinos turísticos maduros para adaptalos ás novas esixencias da demanda e ao desenvolvemento sustentable das comunidades receptoras
A8	CE11 - Saber definir proxectos de investigación innovadores que repercutan positivamente no sector
A10	CE10 - Manexar as TIC para a comunicación, promoción e a comercialización
B2	CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
B5	CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo.
B7	CG2 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida
B10	CG5 - Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse



B12	CG7 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade
C2	CT2 - Comunicarse de xeito afectiva nunha contorna de traballo
C3	CT3 - Traballar de forma autónoma con iniciativa
C4	CT4 - Traballar de forma colaborativa
C7	CT7 - Capacidade para a aprendizaxe de novos métodos e teorías, que doten dunha gran versatilidade para adaptarse a novas situacións
C8	CT8 - Comunicar por escrito e oralmente os coñecementos procedentes da linguaxe científica

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias do título		
Que os alumnos coñezan a utilidade dos sistemas de información xeográfica para o sector turístico	AP7 AI1	BM10	CM7
Que os estudantes sexan capaces de utilizar sistemas de información xeográfica simples (google maps e google earth)	AI1 AM1	BM7 BM10 BM12	CM3 CM7
Ser capaz de utilizar ferramentas web 2.0	AI1 AM1	BM2 BM7 BM10 BM12	CM3 CM7
Ter coñecementos básicos doutras ferramentas informáticas útiles para o sector turístico	AM1	BM3 BM5 BM10 BM12	CM2 CM3 CM4 CM8
Ser capaz de analizar un sitio web de destinos turísticos	AP7 AI1 AM1	BM2 BM3 BM5 BM10 BM12	CM3 CM7

Contidos	
Temas	Subtemas
A Web 2.0	Concepto e aplicacións principais Desenvolvemento dun blog de información turística en Wordpress
Avaliación e optimización de sitios web	Criterios de calidade e factores de éxito esenciais para os sitios web de destinos. Métodos de avaliación e análise dun sitio web de destinos.
Sistemas de información xeográfica	Definición e conceptos básicos Google maps Google earth
Outras tecnoloxías	Minería de datos Cidades intelixentes Realidade aumentada Aplicacións para o turismo

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A8 B10 B12 C7	25	37.5	62.5



Presentación oral	A8 B10 B12 C2 C3 C7 C8	0.5	0.5	1
Prácticas de laboratorio	A7 A10 A8 B2 B3 B5 B7 C3 C4 C7	34.5	51.75	86.25
Atención personalizada		0.25	0	0.25

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Aulas teóricas. Nelas expoñeranse os contidos fundamentais da materia. Consisten en obxectivos, motivación, desenvolvemento conceptual, utilidade e resumo. Para os estudantes en liña, no curso virtual hai powerpoints, tutoriais, exemplos, etc., dos que se explican na clase.
Presentación oral	Os alumnos da modalidade presencial presentarán ante o profesor e compañeiros unha tecnoloxía ou un proxecto TIC innovador no ámbito do turismo Para os estudantes en liña, esta presentación substitúese por un traballo escrito.
Prácticas de laboratorio	No aula, intercalada coas explicacións, os alumnos desenvolverán un exemplo do material explicado. Os alumnos teñen diferentes materiais de apoio no curso virtual: powerpoints, ligazóns a tutoriais, etc.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



Presentación oral Prácticas de laboratorio	Durante as prácticas de laboratorio, o profesor realizará exercicios que o alumno realizará ao mesmo tempo, se precisan axuda o profesor axudaralle. O profesor tamén propoñerá exercicios para que os alumnos fagan semiautonomamente, xa que contarán coa axuda do profesor para as súas dúbidas. Durante as presentacións, o profesor pode apoiar a presentación do alumno con explicacións ou outros exemplos relevantes. Ao longo do curso, o profesorado estará dispoñible en titorías. José R. Paramá: Titoría no despacho 312 (881011241) da Fac. de Informática Luns de 17:00 a 19:00 Martes de 16:30 a 18:30 jose.parama@udc.es skype: jrparama Óscar Ramos: Titorías: - Alumnos presenciais: Aula de informática da Escola de Turismo (concertar hora por correo-e). - Alumnos online: concertar hora por correo-e. Correo-e: oscar.ramos@udc.es Skype: osramontes
---	---

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación



Prácticas de laboratorio	A7 A10 A8 B2 B3 B5 B7 C3 C4 C7	Os alumnos deben presentar 4 traballos. -Avaliación dun sitio web (AW) -Desenvolvemento dun blog (BLG) -Desenvolvemento dun mapa (MAP) -Exposición dunha tecnoloxía ou proxecto TIC innovador no sector turístico (TIC) As porcentaxes nas que cada traballo puntuación na nota global son as seguintes: -AW: 0.3 -BLG: 0.2 -MAP: 0.4 -ICT: 0.1 A exposición dunha tecnoloxía ou proxecto TIC innovador para estudantes en modo on-line substitúese por traballos escritos. Para superar a materia debes cumprir estas tres condicións: -A nota = $(AW \times 0.3) + (BLG \times 0.2) + (MAP \times 0.4) + (TIC \times 0.1)$ debe ser de polo menos 5. - Os 4 traballos deben ser entregados. -A nota de cada un dos traballos debe ser como mínimo de 4 (sobre 10). Se non se cumpre esta condición, a puntuación máxima global será, como máximo, de 4,5. SEGUNDA OPORTUNIDADE: Para pasar a materia na segunda oportunidade, deberán presentarse os mesmos catro traballos, coas mesmas porcentaxes na nota global. A exposición dunha tecnoloxía ou proxecto TIC innovador substitúese por traballos escritos en todos os casos. Os traballos aprobados na primeira oportunidade son liberados e, polo tanto, so se deben entregar os que non se superaron. Se na primeira oportunidade se obtivo entre un 4 e 4.9 nunha práctica, pode optar por entregar unha nova versión da práctica ou non. Se se entrega unha nova versión, a nota que se terá en conta será a da nova versión.	100
--------------------------	-----------------------------------	--	-----

Observacións avaliación

Un estudante considérase NON PRESENTADO se non entrega ningunha das prácticas

Fontes de información



Bibliografía básica	- OMT (2001). Comercio Electrónico y Turismo. . Consejo Empresarial CEOMT - OMT (2005). Evaluación y optimización de sitios web. Consejo Empresarial CEOMT - (). Planeta web 2.0 Inteligencia colectiva o medios fast food. www.planetaweb2.net - Google (). Ayuda google maps. https://support.google.com/maps/?hl=es - Google (). Ayuda google earth. https://support.google.com/earth/?hl=es - José R. Paramá (). Explicación general de la asignatura. - Óscar Ramos (). Explicación Tema 1. - Óscar Ramos (). Explicación Tema 2. - José R. Paramá (). Explicación Tema 3. - José R. Paramá (). Explicación Tema 4.
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

(*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías