



Guía docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Nuevas tecnologías aplicadas a destinos y productos turísticos	Código	615524005	
Titulación	Mestrado Universitario en Planificación e Xestión de Destinos e Produtos Turísticos(plan 2016)			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	1º cuatrimestre	Primero	Obligatoria	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinador/a	Ramos Montes, Oscar	Correo electrónico	oscar.ramos@udc.es	
Profesorado	Parama Gabia, Jose Ramon	Correo electrónico	jose.parama@udc.es	
	Ramos Montes, Oscar		oscar.ramos@udc.es	
Web				
Descripción general	<p>Hoy en días las nuevas tecnologías están presentes en todos los ámbitos de nuestra vida, el turismo no es un excepción. En esta asignatura se exploran varios aspectos de estas tecnologías aplicadas al turismo. En primer lugar, se estudia qué características debe tener un sitio web de turismo según la OMT (Organización Mundial del Turismo). El objetivo es ser capaz de evaluar la conveniencia del diseño e estructuración de un sitio web sobre turismo. Dentro de esta misma línea, se aprenderá a desarrollar blogs con herramientas sencillas. Otra tecnología de evidente interés para el mundo del turismo son los Sistemas de Información Geográfica (SIG), que permiten asociar información multimedia a puntos en un mapa. Después de una pequeña introducción a los SIG, se aprenderá a desarrollar sencillos SIG con herramientas de fácil uso. Finalmente, se hará un repaso a las tecnologías más modernas con aplicabilidad al mundo del turismo, con el fin de motivar la necesidad de la innovación tecnológica también dentro del marco del turismo, como aspecto fundamental para la mejora y diferenciación de nuestros productos turísticos.</p>			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A7	CE9 - Remodelar destinos turísticos maduros para adaptarlos a las nuevas exigencias de la demanda y al desarrollo sostenible de las comunidades receptoras
A8	CE11 - Saber definir proyectos de investigación innovadores que repercutan positivamente en el sector
A10	CE10 - Manejar las TIC para la comunicación, promoción y la comercialización
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
B7	CG2 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse
B12	CG7 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desenvolvimiento tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad
C2	CT2 - Comunicarse de manera afectiva en un entorno de trabajo
C3	CT3 - Trabajar de forma autónoma con iniciativa
C4	CT4 - Trabajar de forma colaborativa



C7	CT7 - Capacidad para el aprendizaje de nuevos métodos y teorías, que doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones
C8	CT8 - Comunicar por escrito y oralmente los conocimientos procedentes del lenguaje científico

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Que los estudiantes conozcan la utilidad de los sistemas de información xegráfica para el sector turístico	AP7 AI1	BM10	CM7
Que los estudiantes sean capaces de usar sistemas de información geográfica sencillos (tipo google maps y google earth)	AI1 AM1	BM7 BM10 BM12	CM3 CM7
Ser capaz de utilizar herramientas de la web 2.0	AI1 AM1	BM2 BM7 BM10 BM12	CM3 CM7
Tener conocimientos básicos de otras herramientas informáticas útiles para el 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

Contenidos	
Tema	Subtema
Evaluación y optimización de sitios web	Criterios de calidad y factores de éxito esenciales para sitios web de destinos. Métodos de evaluación y análisis de un sitio web de destinos
Xestores de Contido (CMS)	Creación e xestión de Blogs con Wordpress. Desenvolvemento dun blog de información turística.
Sistemas de Información geográfica	Definición y conceptos básicos Google maps Google earth
Otras tecnologías	Minería de datos Smart Cities Realidad Aumentada Aplicaciones para el turismo

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	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



(*Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Clases teóricas de aula. En ellas se expondrán los contenidos fundamentales de la materia. Constan de exposición de objetivos, motivación, desarrollo conceptual, utilidad y resumen.
Presentación oral	Los alumnos de la modalidad presencial presentarán delante del profesor y compañeros una tecnología o proyecto innovador TIC dentro del campo del turismo
Prácticas de laboratorio	En el propio aula, intercaladas con las explicaciones, los alumnos irán desarrollando un ejemplo del material explicado. Los alumnos disponen en el curso virtual distintos materiales de apoyo: powerpoints, enlaces a tutoriales, etc.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Presentación oral Prácticas de laboratorio	Durante las prácticas de laboratorio el profesor realizará ejercicios que los alumnos realizarán al mismo tiempo, se necesitaran ayuda el profesor los asistirá. El profesor también propondrá ejercicios para que los alumnos los hagan semi-autónomamente, ya que tendrán la ayuda del profesor para sus dudas. Durante las presentaciones el profesor puede apoyar la presentación del alumno con explicaciones u otros ejemplos pertinentes. Durante todo el curso el profesorado estará disponible en tutorías por teams. José R. Paramá: jose.parama@udc.es Óscar Ramos: oscar.ramos@udc.es

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación



Prácticas de laboratorio	A7 A10 A8 B2 B3 B5 B7 C3 C4 C7	<p>PRIMEIRA OPORTUNIDADE:</p> <p>El alumnado deberá entregar cuatro trabajos.</p> <ul style="list-style-type: none">- Evaluación de un sitio web (AW)- Desarrollo de un blog (BLG)- Desarrollo de un mapa (MAP)- Exposición de una tecnología o proyecto innovador TIC en el sector turístico (TIC) <p>Los porcentajes en las que cada trabajo puntúa en la nota global son los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none">- AW: 0.3- BLG: 0.2- MAP: 0.4- TIC: 0.1 <p>Para aprobar la asignatura hay que cumplir estas tres condiciones:</p> <ul style="list-style-type: none">- La nota $=(AW \times 0.3) + (BLG \times 0.2) + (MAP \times 0.4) + (TIC \times 0.1)$ debe ser al menos un 5.- Se deben entregar los 4 trabajos.- La nota en cada uno de los trabajos debe ser al menos un 4 (sobre 10). Si esta condición no se cumple, la nota máxima global será, como máximo, un 4.5. <p>SEGUNDA OPORTUNIDAD:</p> <p>Para superar la materia en segunda oportunidad, se deberán entregar los mismos cuatro trabajos, con los mismos porcentajes en la nota global.</p> <p>La exposición de una tecnología o proyecto innovador TIC se sustituye por un trabajo escrito.</p> <p>Las partes aprobadas en la primera oportunidad quedan liberadas y por tanto se deben entregar las no superadas.</p> <p>Si en la primera oportunidad se obtuvo entre un 4 y un 4.9 en una práctica, se puede optar por entregar una nueva versión de la práctica o no hacerlo. Si se entrega una nueva versión, la nota que se tendrá en cuenta será la de la nueva versión.</p>	100
--------------------------	-----------------------------------	---	-----

Observaciones evaluación

Un alumno/a se considera NO

PRESENTADO si no entrega NINGUNA de las prácticas.

Copia y/o plagio

La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de

evaluación, unha vez comprobada, será penalizada de acuerdo

con lo establecido en el Artículo 14 de las Normas

de evaluación, revisión y reclamación de las calificaciones

de los estudios de grado y máster de la UDC.



Fuentes de información

Básica	<ul style="list-style-type: none">- OMT (2001). Comercio Electrónico y Turismo. . Consejo Empresarial CEOMT- OMT (2005). Evaluación y optimización de sitios web. Consejo Empresarial CEOMT- Google (). Ayuda google maps. https://support.google.com/maps/?hl=es- Google (). Ayuda google earth. https://support.google.com/earth/?hl=es- Óscar Ramos (). Explicación Tema 1.- Óscar Ramos (). Explicación Tema 2.- José R. Paramá (). Explicación Tema 3.- José R. Paramá (). Explicación Tema 4.
Complementaria	

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías