



Guía Docente				
Datos Identificativos			2023/24	
Asignatura (*)	Smart Tourism: a Dixitalización Avanzada no Sector Turístico		Código	615524122
Titulación	Mestrado Universitario en Planificación e Xestión de Destinos e Produtos Turísticos(plan 2016)			
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Primeiro	Optativa	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinación	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				
Descrición xeral	A materia "Smart Tourism: a dixitalización avanzada no sector turístico" céntrase en proporcionar ao alumnado unha comprensión das innovacións dixitais e tecnolóxicas que están a transformar a industria do turismo. A través dunha combinación de teoría e práctica, os participantes explorarán as últimas tendencias e ferramentas en áreas como a intelixencia artificial, adquirirán habilidades prácticas en aplicacións de soft coding e marketing dixital. Todo isto permitiralles crear solucións personalizadas e eficientes para as necesidades específicas do sector turístico. Esta materia é ideal para aqueles interesados na converxencia entre o turismo e a tecnoloxía máis avanzada e que desexen destacar nunha contorna empresarial cada vez máis dixitalizado.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A7	CE9 - Remodelar destinos turísticos maduros para adaptalos ás novas esixencias da demanda e ao desenvolvemento sustentable das comunidades receptoras
A10	CE10 - Manexar as TIC para a comunicación, promoción e a comercialización
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
B12	CG7 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade
C3	CT3 - Trabajar de forma autónoma con iniciativa
C4	CT4 - Traballar de forma colaborativa
C6	CT6 - Capacidade para interpretar, seleccionar e valorar conceptos adquiridos noutras disciplinas do ámbito turístico
C7	CT7 - Capacidade para a aprendizaxe de novos métodos e teorías, que doten dunha gran versatilidad para adaptarse a novas situacións

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título	
Ser capaz de realizar unha aplicación con Microsoft PowerApps	AP7	BM7	CM3
	AM1	BM12	CM6
			CM7
Ser capaz de realizar un análisis de sentimento da red con Microsoft PowerApps	AP7	BM7	CM3
	AM1		CM6
			CM7
Se quen de deseñar contidos para experiencias virtuais no turismo.	AP7	BM7	CM3
	AM1	BM12	CM4
			CM6



Cofecer e ser quen de desenvolver contidos con ferramentas de intelixencia artificial.	AP7 AM1	BM7 BM12	CM3 CM4 CM6 CM7
--	------------	-------------	--------------------------

Contidos	
Temas	Subtemas
Low coding	Microsoft PowerApps Análise do sentimento
Introdución á realidade virtual	Ferramentas de desenvolvemento para experiencias virtuais no turismo
Introdución á intelixencia artificial	Conceptos previos. Xeración de contidos con IA.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A7 B7 B12 C3 C7 C6	12	18	30
Prácticas de laboratorio	A7 A10 B7 B12 C3 C4 C7 C6	30	89	119
Atención personalizada		1	0	1

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Sesións expositivas nas que o profesor fará unha introdución de cada tema dos que consta o programa, amosando os aspectos máis relevantes que o alumnado debe ter en conta coa finalidade de preparar os traballos de materia.
Prácticas de laboratorio	Sesións interactivas nas que o alumnado desenvolverá exercicios vinculados ás diferentes competencias tecnolóxicas propostas nos contidos da materia.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	Durante as prácticas de laboratorio, o profesor realizará exercicios que o alumnado realizará ao mesmo tempo. Se precisaran axuda, o profesor axudaraos. O profesor tamén propoñerá exercicios para que os alumnos fagan semiautónomamente, 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.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación



Prácticas de laboratorio	A7 A10 B7 B12 C3 C4 C7 C6	PRIMEIRA OPORTUNIDADE: O alumnado debe presentar tres traballos. - Aplicación con Microsoft PowerApps (PA) - Realización de una visita virtual (RV) - Xeración de contidos con IA (IA) As porcentaxes adxudicadas a cada traballo en relación coa nota global son as seguintes: - PA: 0.5 - RV: 0.3 - IA: 0.2 Para superar a materia o alumnado deberá cumprir estas tres condicións: - Unha vez feita a seguinte ponderación: $(PA \times 0.5) + (RV \times 0.3) + (IA \times 0.2)$, a nota final debe ser de polo menos un 5. - Deberanse entregar os 3 traballos. - A nota de cada un dos traballos debe ser como mínimo de 4 (sobre 10). De non se cumprir 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 tres traballos, coas mesmas porcentaxes na nota global. Os traballos aprobados na primeira oportunidade quedan liberados e, polo tanto, só se deben entregar os que non se superaron.	100
--------------------------	------------------------------	--	-----

Observacións avaliación

Un estudante considérase NON PRESENTADO se non entrega ningunha das prácticas.

FRAUDE ACADÉMICO

A comisión de fraude académico será penalizada de acordo co establecido nas "NORMAS DE AVALIACIÓN, REVISIÓN E RECLAMACIÓN DAS CUALIFICACIÓNS DOS ESTUDOS DE GRAO E MESTRADO UNIVERSITARIO" e no "REGULAMENTO DISCIPLINAR DO ESTUDANTADO" da UDC.

Fontes de información

Bibliografía básica	- Matthew Weston (2019). Learn Microsoft PowerApps. packt - Eickhel Mendoza (2021). Microsoft Power Apps Cookbook. packt - José María Girón Sierra (2023). Introducción a la inteligencia artificial. Sekotia - Jonathan Tustain (2019). Guía completa de Realidad Virtual y Fotografía 360°. Hoaki
Bibliografía complementaria	Recursos webhttps://www.smarttravel.news/nuevas-herramientas-realidad-aumentada-virtual-aplicadas-al-turismo/https://www.smarttravel.news/4-ejemplos-de-como-la-realidad-virtual-cambiara-el-turismo/Recursos webhttps://www.smarttravel.news/nuevas-herramientas-realidad-aumentada-virtual-aplicadas-al-turismo/https://www.smarttravel.news/4-ejemplos-de-como-la-realidad-virtual-cambiara-el-turismo/



Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

Perspectiva de xénero: Segundo

se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia

universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia

(uso de linguaxe non sexista...). Traballarase para identificar e

modificar prexuizos e actitudes sexistas e influir na contorna para

modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. Tratarase de

detectar situacións de discriminación por razón de xénero e de propor

accións e medidas para corrixilas. Atención á diversidade:"A materia poderá ser adaptada ao estudantado que precise da adopción de medidas

encamiñadas ao apoio á diversidade (física, visual, auditiva, cognitiva, de aprendizaxe ou relacionada coa saúde mental). De ser o caso, deberán

contactar cos servizos dispoñíbeis na UDC/no Centro: nos prazos oficiais estipulados de maneira previa a cada cuatrimestre académico, coa

Unidade de Atención á Diversidade (<https://www.udc.es/cufie/ADI/apoioalumnado/>); no seu defecto, coa tutora ADI da Facultade de Turismo".

(*)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 dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías