



| 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)   |                    |  |          |
| Descritores           |  |                    |  |          |
| 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<br>Ramos Montes, Oscar  | Correo electrónico | jose.parama@udc.es<br>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<br>AM1  | BM7<br>BM12       |
| Ser capaz de realizar un análisis de sentimento da red con Microsoft PowerApps | AP7<br>AM1  | BM7         | CM3<br>CM6<br>CM7 |
| Se quen de deseñar contidos para experiencias virtuais no turismo.             | AP7<br>AM1  | BM7<br>BM12 | CM3<br>CM4<br>CM6 |



|  |            |             |                          |
|--|------------|-------------|--------------------------|
| Coñecer e ser quen de desenvolver contidos con ferramentas de intelixencia artificial. | AP7<br>AM1 | BM7<br>BM12 | CM3<br>CM4<br>CM6<br>CM7 |
|--|------------|-------------|--------------------------|

| Contidos                              |  |
|---------------------------------------|--|
| Temas                                 | Subtemas   |
| Low coding                            | Microsoft PowerApps<br>Análise do sentimento                         |
| Introdución á realidade virtual       | Ferramentas de desenvolvemento para experiencias virtuais no turismo |
| Introdución á intelixencia artificial | Conceptos previos.<br>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<br>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 | <p>Durante as prácticas de laboratorio, o profesor realizará exercicios que o alumnado realizará ao mesmo tempo. Se precisaran axuda, o profesor axudaraos.</p> <p>O profesor tamén propoñerá exercicios para que os alumnos fagan semiautónomamente, xa que contarán coa axuda do profesor para as súas dúbidas.</p> <p>Durante as presentacións, o profesor pode apoiar a presentación do alumno con explicacións ou outros exemplos relevantes.</p> |

| Avaliación   |                           |            |               |
|--------------|---------------------------|------------|---------------|
| Metodoloxías | Competencias / Resultados | Descrición | Cualificación |
|              |                           |            |               |



|                          |                              |  |     |
|--------------------------|------------------------------|--|-----|
| Prácticas de laboratorio | A7 A10 B7 B12 C3<br>C4 C7 C6 | <p><b>PRIMEIRA OPORTUNIDADE:</b></p> <p>O alumnado debe presentar tres traballos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación con Microsoft PowerApps (PA)</li> <li>- Realización de una visita virtual (RV)</li> <li>- Xeración de contidos con IA (IA)</li> </ul> <p>As porcentaxes adxudicadas a cada traballo en relación coa nota global son as seguintes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PA: 0.5</li> <li>- RV: 0.3</li> <li>- IA: 0.2</li> </ul> <p>Para superar a materia o alumnado deberá cumprir estas tres condicións:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Unha vez feita a seguinte ponderación: <math>(PA \times 0.5) + (RV \times 0.3) + (IA \times 0.2)</math>, a nota final debe ser de polo menos un 5.</li> <li>- Deberanse entregar os 3 traballos.</li> <li>- 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.</li> </ul> <p><b>SEGUNDA OPORTUNIDADE:</b></p> <p>Para pasar a materia na segunda oportunidade, deberán presentarse os mesmos tres traballos, coas mesmas porcentaxes na nota global.</p> <p>Os traballos aprobados na primeira oportunidade quedan liberados e, polo tanto, só se deben entregar os que non se superaron.</p> | 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

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| <b>Bibliografía básica</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Matthew Weston (2019). Learn Microsoft PowerApps. packt</li> <li>- Eickhel Mendoza (2021). Microsoft Power Apps Cookbook. packt</li> <li>- José María Girón Sierra (2023). Introducción a la inteligencia artificial. Sekotia</li> <li>- Jonathan Tustain (2019). Guía completa de Realidad Virtual y Fotografía 360°. Hoaki</li> </ul>   |
| <b>Bibliografía complementaria</b> | <p>&lt;b&gt;Recursos</p> <p>web&lt;/b&gt;<a href="https://www.smarttravel.news/nuevas-herramientas-realidad-aumentada-virtual-aplicadas-al-turismo/">https://www.smarttravel.news/nuevas-herramientas-realidad-aumentada-virtual-aplicadas-al-turismo/</a><a href="https://www.smarttravel.news/4-ejemplos-de-como-la-realidad-virtual-cambiara-el-turismo/">https://www.smarttravel.news/4-ejemplos-de-como-la-realidad-virtual-cambiara-el-turismo/</a>Recursos</p> <p>web<a href="https://www.smarttravel.news/nuevas-herramientas-realidad-aumentada-virtual-aplicadas-al-turismo/">https://www.smarttravel.news/nuevas-herramientas-realidad-aumentada-virtual-aplicadas-al-turismo/</a><a href="https://www.smarttravel.news/4-ejemplos-de-como-la-realidad-virtual-cambiara-el-turismo/">https://www.smarttravel.news/4-ejemplos-de-como-la-realidad-virtual-cambiara-el-turismo/</a></p> |



## Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

## Observacións

Perspectiva de xénero:&nbsp;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 prexuízos 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&nbsp; 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:&nbsp;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