Guia docente			
Datos Identificativos			2023/24
Asignatura (*)	Smart Tourism: la Digitalización Avanzada en el Sector Turístico	Código	615524122
Titulación	Mestrado Universitario en Planificación e Xestión de Destinos e Produtos Turísticos(plan 2016)		

Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Primero	Optativa	6

Idioma	CastellanoGallego		
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 Ramos Montes, Oscar	Correo electrónico	jose.parama@udc.es oscar.ramos@udc.es
Web			
Descripción general	La asignatura "Smart Tourism: la digitalización avanzada en el sector turístico" se centra en proporcionar al alumnado una comprensión de las innovaciones digitales y tecnológicas que están transformando la industria del turismo. A través de una combinación de teoría y práctica, los participantes explorarán las últimas tendencias y herramientas en áreas como la inteligencia artificial, adquirirán habilidades prácticas en aplicaciones de soft coding y marketing digital. Todo esto les permitirá crear soluciones personalizadas y eficientes para las necesidades específicas del sector turístico. Esta materia es ideal para aquellos interesados en la convergencia entre el turismo y la tecnología más avanzada y que deseen destacar en un entorno empresarial cada vez más digitalizado.		

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
A10	CE10 - Manejar las TIC para la comunicación, promoción y la comercialización
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
B12	CG7 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desenvolvimiento tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad
C3	CT3 - Trabajar de forma autónoma con iniciativa
C4	CT4 - Trabajar de forma colaborativa
C6	CT6 - Capacidad para interpretar, seleccionar y valorar conceptos adquiridos en otras disciplinas del ámbito turístico
C7	CT7 - Capacidad para el aprendizaje de nuevos métodos y teorías, que doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Ser capaz de realizar una aplicación con Microsoft PowerApps	AP7 AM1	BM7 BM12	CM3 CM6 CM7
Ser capaz de realizar un análisis de sentimiento de la red con Microsoft PowerApps	AP7 AM1	BM7	CM3 CM6 CM7

Ser capaz de diseñar contenidos para experiencias virtuales en el turismo.	AP7 AM1	BM7 BM12	CM3 CM4 CM6
Conocer y ser capaz de desarrolla contenidos con herramientas de inteligencia artificial.	AP7 AM1	BM7 BM12	CM3 CM4 CM6 CM7

Contenidos	
Tema	**Subtema**
Low coding	Microsoft PowerApps Análisis del sentimiento
Introducción a la realidad virtual	Herramientas de desarrollo para experiencias virtuales en el turismo.
Introducción a la Inteligencia Artificial	Conceptos previos. Generación de contenidos con IA.

Planificación				
Metodologías / pruebas	**Competencias / Resultados**	**Horas lectivas (presenciales y virtuales)**	**Horas trabajo autónomo**	**Horas totales**
Sesión magistral	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
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	**Descripción**
Sesión magistral	Sesiones expositivas en las que el profesor hará una introducción de cada tema de los que consta el programa, mostrando los aspectos más relevantes que el alumnado debe tener en cuenta con la finalidad de preparar los trabajos de la asignatura.
Prácticas de laboratorio	Sesiones interactivas en las que el alumnado desarrollará ejercicios vinculados a las diferentes competencias tecnológicas propuestas en los contenidos de la materia.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Prácticas de laboratorio	Durante las prácticas de laboratorio el profesor realizará ejercicios que los alumnos realizarán al mismo tiempo. Si necesitaran ayuda el profesor los asistirá. El profesor también propondrá ejercicios para que los alumnos los hagan semiautónomamente, 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.

Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Prácticas de laboratorio	A7 A10 B7 B12 C3 C4 C7 C6	PRIMERA OPORTUNIDAD: El alumnado debe presentar tres trabajos. - Aplicación con Microsoft PowerApps (PA) - Realización de una visita virtual (RV) - Generación de contenidos con inteligencia artificial (IA) Las porcentajes adjudicadas a cada trabajo en relación con la nota global son las siguientes: - PA: 0.5 - RV: 0.3 - IA: 0.2 Para superar la asignatura el alumnado deberá cumplir estas tres condiciones: - Para obtener la calificación final se debe realizar la siguiente ponderación: (PAx0.5) + (RVx0.3) + (IAx0.2). El resultado debe ser como mínimo un 5. - Se deben entregar los 3 trabajos. - La nota de cada trabajo debe ser como mínimo de 4 (sobre 10). Si no se cumple esta condición, la puntuación máxima global será, como máximo, de 4,5. SEGUNDA OPORTUNIDAD: Para aprobar la asignatura en la segunda oportunidad, se deberán presentar los mismos tres trabajos, con las mismas porcentajes en la nota global. Los trabajos aprobados en la primera oportunidad quedan liberados y, por tanto, solo se deben entregar los que no se superaron.	100

Observaciones evaluación
Un alumno/a se considera NO PRESENTADO si no entrega NINGUNA de las prácticas. FRAUDE ACADÉMICO La comisión de fraude académico será penalizada de acuerdo con lo establecido en las "NORMAS DE EVALUACIÓN, REVISIÓN Y RECLAMACIÓN DE LAS CUALIFICACIONES DE LOS ESTUDIOS DE GRADO Y MÁSTER UNIVERSITARIO" y en el "REGLAMENTO DISCIPLINAR DEL ESTUDIANTADO" de la UDC.

Fuentes de información	
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 360º. Hoaki

Complementária	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/

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios
Perspectiva de género: Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (uso de lenguaje no sexista...) Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas e influir en el entorno para modificalos y fomentar valores de respeto e igualdad. Se tratará de detectar situaciones de discriminación por razón de género y de proponer acciones y medidas para corregirlas.Atención a la diversidad:"La materia podrá ser adaptada al estudiantado que precise de la adopción de medidas encaminadas al apoyo a la diversidad (física, visual, auditiva, cognitiva, de aprendizaje o relacionada con la salud mental). De ser el caso, deberán contactar con los servicios disponíbeis en la UDC/en el Centro: en los plazos oficiales estipulados de manera previa la cada cuatrimestre académico, con la Unidad de Atención a la Diversidad (https://www.udc.es/cufie/adi/apoioalumnado/); en su defecto, con la tutora ADI de la Facultad de Turismo".

(*) 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