



Nuevas Tecnologías
en el Ámbito
Turístico
Grado en Turismo

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Nuevas tecnologías en el ámbito turístico

Titulación: Grado en Turismo

Carácter: Optativa

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 4º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Prof. Dr. César Lapuente

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Conocimientos y Contenidos

K10. Conocer las técnicas de innovación, digitalización y las nuevas tecnologías que se aplican en los productos, servicios y destinos turísticos.

1.2. Habilidades y Destrezas

S1. Interpretar datos cualitativos y cuantitativos que sean relevantes para la toma de decisiones en el ámbito turístico.

S3. Manejar técnicas de análisis interno y externo y métodos financieros para la creación, gestión y dirección de empresas turísticas.

S7. Integrar los principios y valores democráticos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible en el proceso de generación de proyectos turísticos.

1.3. Competencias

C1. Recurrir a las técnicas y métodos aprendidos para tomar decisiones en la práctica de la profesión, sea en empresas del sector turismo o instituciones públicas.

C2. Transmitir a todo tipo de audiencias, nacionales e internacionales, de manera clara y precisa conocimientos y soluciones para los problemas que se plantean en el mundo empresarial o en los destinos turísticos.

C4. Producir soluciones creativas para satisfacer las necesidades que planteen los actores del sector turístico, o que emergan a raíz de situaciones imprevistas.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Conocimientos generales sobre fundamentos turísticos.

2.2. Descripción de los contenidos

La asignatura tratará las nuevas tecnologías en las diferentes áreas funcionales de la empresa turística (financiera, marketing, recursos humanos, compras, y gestión/producción) diferenciando aquellas que son de front-office de las de back-office. Así, se tratarán sistemas globales de distribución, sistemas de gestión de la propiedad (PMS y ERP), sistemas de reservas, sistemas de compras ("e-procurement"), sistemas de ventas de entradas, comunidades virtuales, la publicidad "on line", sistemas de información geográfica y la domótica, entre otros.

2.3. Contenido detallado

BLOQUE I. Contexto tecnológico en Turismo

1. Digitalización de la industria turística

- Modelos de negocio turístico digitales
- Decisiones tecnológicas y estrategias de gestión
- Gestión de la actividad turística
- Plataformas de economía colaborativa

2. La tecnología en el destino turístico

- Smart destinations: plataformas de servicios digitales
- Aplicaciones móviles para turistas
- Movilidad y transporte
- Medios digitales de interacción: pagos, ticketing...

3. Inteligencia artificial y automatización

- Chatbots y asistentes virtuales para atención al cliente
- Machine learning para personalización de servicios
- Automatización de procesos operativos en hoteles

4. Sistemas de información

- Sistemas de información de gestión: CRM, ERP
- Sistemas de información Geográfica
- Sistemas de Inteligencia turística

BLOQUE II. El uso de los datos

5. Introducción al Big Data

- Conceptos básicos
- Aspectos técnicos: arquitectura de sistemas y datos
- Gobierno del dato

6. Datos I: Fuentes de datos

- Tipos de fuentes de datos.
- Formatos de datos
- Sistemas de almacenamiento
- Compartición de datos: Espacios de datos

7. Datos II: Tratamiento de los datos

- Métodos de recolección de datos
- Sistemas de procesamiento de datos

- Organización: Modelos de datos y ontologías
- Seguridad del dato

8. Datos III: Análisis de datos

- Datos e indicadores
- Data Analytics
- Visualización y Dashboards

BLOQUE III. Tecnologías digitales

9. Realidades Extendidas para la mediación turística

- Realidad aumentada y virtual en museos
- Audioguías y aplicaciones interactivas para visitas
- Plataformas de realidad mixta para exposiciones
- Digitalización y accesibilidad

10. Aplicaciones Web y Apps

- Desarrollo y diseño de sitios web
- Aplicaciones móviles para reservas y gestión de viajes
- UX/UI en plataformas turísticas digitales
- Integración de servicios (API) en aplicaciones turísticas

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Proyectos

Proyecto 1: *Estudio de casos*. Se realizará un estudio de casos de escenarios de uso y modelos de negocio de la Industria Turística en los que la tecnología suponga una pieza clave en la propuesta de valor o la prestación del servicio.

Proyecto 2: *Aplicación tecnológica*. De forma individual o por equipos el/la alumno/a deberá realizar propuestas específicas de tecnología aplicada al Sector Turístico.

Talleres

1. Introducción a metodologías ágiles (SCRUM)
2. Herramientas de gestión de proyectos: Trello / Slack / Xmind
3. Arquitectura de datos – pipeline y gobierno del dato
4. PowerBI

2.5. Actividades formativas

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	% de PRESENCIALIDAD
Clases de taller teórico- prácticas	45	30
Tutorías	10	6.6
Estudio Individual	45	30
Trabajo de asignatura	50	33.3

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación, prácticas, proyectos o trabajo de asignatura	40%
Exámenes parciales	15%
Examen final	45%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos	30%
Examen final	70%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Buhalis, D. (2018). Tecnologías de la información y la comunicación en el turismo. Editorial Síntesis.
- López de Ávila, A., & Rivas García, J. I. (2016). Smart Destinations: conceptos, casos prácticos y perspectivas. Ediciones Pirámide.
- Martínez, P. (2017). Transformación digital en el sector turístico. Editorial UOC.
- Sigala, M., & Gretzel, U. (2018). Innovaciones y tendencias tecnológicas en el turismo. Editorial Cengage.
- Benavides, C. (2019). Tecnologías móviles y su aplicación en el turismo. Editorial RA-MA.
- González, R. (2015). El Big Data en el sector turístico. Editorial Díaz de Santos.
- Hernández, L. (2018). Inteligencia artificial y automatización en la industria turística. Editorial Síntesis.
- López, M. (2020). Tecnologías sostenibles en el turismo. Editorial Ecoe Ediciones.

Bibliografía recomendada

SEGITTUR (2023). Plataforma inteligente de destinos. [Plataforma Inteligente de Destinos \(PID\)](#)
[- SEGITTUR | Segittur.es](#)