Tecnología aplicada a la empresa

Grado en Turismo



UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Tecnología aplicada a la empresa

Titulación: Grado en Turismo

Carácter: Básica

Idioma: Castellano / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Francisco Javier Ramos González

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Conocimientos y Contenidos

K1. Conocer los fundamentos del turismo así como comprender su carácter transversal a través del estudio de sus diferentes dimensiones: económica, espacial, social, cultural, medioambiental, legal, etc.

K3. Conocer desde un punto de vista teórico y práctico los rasgos léxicos, sintácticos y discursivos de lenguas extranjeras orientados al turismo.

K5. Conocer las técnicas y métodos para el análisis económico y financiero de las empresas turísticas.

K8. Conocer desde un punto de vista teórico y práctico los mecanismos para la adecuada gestión de destinos turísticos, desde la política turística, la planificación, los modelos de desarrollo, recusos, tipologías turísticas, impactos generados por el turismo, la sostenibilidad de los destinos.

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.

S2. Aplicar los instrumentos de gestión sostenible y modelos para la planificación y gestión de destinos turísticos.

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

S4. Usar con fluidez los conocimientos de lenguas extranjeras para el intercambio de información relativa al turismo.

S5. Aplicar habilidades de gestión del tiempo, de comunicación, liderazgo y gestión de equipos en turismo.

S6. Utilizar las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en el ámbito académico y en los distintos ámbitos del turismo.

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.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

No se considera ninguno en especial.

2.2. Descripción de los contenidos

Las llamadas tecnologías de la información (TIC) han cambiado la forma de vida de las sociedades y, lógicamente, de las empresas y el sector turístico. Manejarse con soltura con las herramientas y sistemas de información más habituales se ha convertido en una obligación de cualquier profesional del mundo empresarial. Esta asignatura pretende familiarizar al alumno con las herramientas básicas más utilizadas en la empresa turística como pueden ser: Word, Excel, PowerPoint y Access, e introducirle en el mundo más complejo de los sistemas de información y sus repercusiones organizacionales.

2.3. Contenido detallado

1. Elementos conceptuales
Ciencia, técnica y tecnología.
Clasificación de la tecnología
Hardware y Software
Orgware y Humanware

2. Gestión de la información y el conocimiento
Tecnología y Empresa.
La tecnología como medio: estar o no en el mercado
Estrategia tecnológica
Planificación tecnológica
Tecnología y eficiencia
La transformación digital. El kit digital.

3. Herramientas tecnológicas para la empresa
Sistemas de gestión empresarial
Herramientas colaborativas y de comunicación
Gestión administrativa, comercial y contable
Control de la Producción.

4. Tecnología e innovación
Innovación ¿qué es?
Innovación y modelos de negocio
Habilitadores tecnológicos.

5. Empresas de base tecnológica
Empresa que usa tecnología vs empresa que vende tecnología
Ventajas y desventajas
Spin-off y Start-up
Las "Tech"
Metodologías ágiles.

6. El presente y ¿el futuro?
La toma de decisiones: Business Intelligence y Business Analytics
Diagnóstico tecnológico. El Radar Tecnológico
Tecnología disruptiva
De la Empresa 2.0 a la Industria 4.0
Web3 y Metaverso
¿Amenazas? Protección de datos y Ciberseguridad
Ética y Responsabilidad de Uso

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se desarrollarán algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares a modo de ejemplo se exponen las que siguen:

Actividad Dirigida 1 (AD1):

Los alumnos, en grupos de tres, aproximadamente, deben elegir tres sectores de actividad económica (por ejemplo, comercio, publicidad, entretenimiento, educación, etc.) y analizar en profundidad (utilizando informaciones que sustenten sus opiniones) cómo las tecnologías exponenciales (inteligencia artificial, robótica, realidad virtual, nanotecnología, etc.) afectarán, en

un horizonte no muy lejano, a dichos sectores. Es importante que, en las conclusiones del trabajo, presenten su opinión.
El trabajo se puede realizar en powerpoint o en Word, a la elección del equipo.
Debe tener una breve introducción y justificación, un índice y estar debidamente paginado, también las referencias que hayan utilizado.

Actividad Dirigida 2 (AD2):

Los alumnos, en grupos de cinco, aproximadamente, tienen que pensar en una idea de negocio, fundamentada en una o varias innovaciones tecnológicas: el ámbito, el nombre de la empresa, las tecnologías en las que se basen lo deberán decidir los estudiantes.
Tienen que identificar los tipos de innovación que van a llevar a cabo y diseñar el modelo de negocio que va a desarrollar. Para ello se utilizan los conceptos y herramientas del tema 4.
El trabajo se puede realizar en powerpoint o en Word, a la elección del equipo.
Debe tener una breve introducción y justificación, un índice y estar debidamente paginado, también las referencias que hayan utilizado.

Actividad Dirigida 3 (AD3):

A lo largo de la asignatura se desarrollarán casos y ejercicios que clarifiquen y profundicen los temas teoricos tratados en clase.

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	10%
Examen final	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	30%
Examen final presencial	70%

3.3. Restricciones

Calificación mínima
Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en el examen 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.

-Falta ortográfica leve: -0,1 (tildes, puntuación, mayúsculas, etc.)
-Falta ortográfica grave: -0,5 (estructura y contenido, palabras ininteligibles)

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:

- Hidalgo, A., Leon, G. y Pvón, J. (2020). La gestión de la innovación y la tecnología en las organizaciones. Madrid, España: Pirámide.

Bibliografía recomendada:

- Vv. Aa. (2015). Reinventar la empresa en la era digital. Madrid, España: Ed. Turner.
- Diamandis, Kotler (2021). El futuro va más rápido de lo que crees. Ed Deusto
- Rodal (2020). Industria 4.0. Editorial Pirámide