



Tecnología
aplicada a la
empresa
**Grado en Turismo y
Empresas Turísticas**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Tecnología Aplicada a la Empresa

Titulación: Grado en Turismo y Empresas Turísticas

Carácter: Básica

Idioma: Castellano / inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Prof. Francisco Javier Ramos González

1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Conocimientos y contenidos

K2. Comprender el sistema turístico, el mercado y los agentes intervinientes, así como sus interrelaciones y comportamientos y la importancia de la inteligencia turística.

K6. Conocer la gestión, operaciones y procesos de empresas turísticas (alojamiento, intermediación, organización de eventos, etc.) y el valor de la transformación y los datos.

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.

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.

C3. Participar en proyectos técnicos en el ámbito turístico, asumiendo responsabilidades en la toma de decisiones y en la gestión de equipos.

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

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

No se considera ninguno en especial.

2.2. Descripción de los contenidos mínimos

- Elementos conceptuales: ciencia, técnica y tecnología
- Fundamentos Tecnológicos Empresariales
- Herramientas tecnológicas para la Gestión Empresarial
- Empresas de base tecnológica
- Estrategias de Implementación Tecnológica en Empresas
- Ética y Responsabilidad en el Uso de la Tecnología Empresarial

2.3. Contenido detallado

<p>1. Elementos conceptuales. Ciencia, técnica y tecnología. Clasificación de la tecnología Hardware y Software Orgware y Humanware</p> <p>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</p> <p>3. Herramientas tecnológicas para la empresa. Sistemas de gestión empresarial Herramientas colaborativas y de comunicación Gestión administrativa, comercial y contable Control de la Producción</p> <p>4. Tecnología e innovación. Innovación ¿qué es? Innovación y modelos de negocio Habilitadores tecnológicos</p> <p>5. Empresas de base tecnológica. Empresa que usa tecnología vs empresa que vende tecnología Ventajas y desventajas Spin-off y Start-up Las "Tech"</p>

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

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:

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. Solo lo tiene que subir al campus un miembro del equipo, pero deben estar incluidos en la portada todos los componentes 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 tenéis que decidir vosotros.

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. Solo lo tiene que subir al campus un miembro del equipo, pero deben estar incluidos en la portada todos los componentes 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 teóricos tratados en clase.

2.5. Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	(% presencialidad) Horas presenciales
AF1 – Clases magistrales	20	20 (100%)
AF2 – Clases prácticas. Seminarios y talleres	25	25 (100%)
AF3 – Tutorías	4	2 (50%)
AF4 – Trabajo individual y en grupo del estudiante	9	0 (0%)
AF5 – Estudio individual y trabajo autónomo	90	0 (0%)
AF6 – Evaluación	2	2 (100%)
Total	150	49

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
SE1 – Participación, prácticas, proyectos o trabajo de la asignatura	40%
SE2 – Examen parcial (opcional)	10%
SE3 – Examen final	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE1 – Participación, prácticas, proyectos o trabajo de la asignatura	50%
SE3 – Examen final	50%

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 literales no puede ser indiscriminado. **El plagio es un delito.**

Se usará el sistema APA (American Psychological Association) para las citas y referencias bibliográficas en todos los trabajos.

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