



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT
**NOVES TECNOLOGIES I
TURISME**

Coordinació: MARTIN FUENTES, EVA

Any acadèmic 2023-24

Informació general de l'assignatura

Denominació	NOVES TECNOLOGIES I TURISME			
Codi	102624			
Semestre d'impartició	2N Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Doble titulació: Grau en Administració i Direcció d'Empreses i Grau en Turisme	3	OBLIGATÒRIA	Presencial
	Grau en Turisme	3	OBLIGATÒRIA	Presencial
Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	6			
Tipus d'activitat, crèdits i grups	Tipus d'activitat	PRAULA		TEORIA
	Nombre de crèdits	2.4		3.6
	Nombre de grups	1		1
Coordinació	MARTIN FUENTES, EVA			
Departament/s	ECONOMIA I EMPRESA			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	40% Presencialitat 60% Treball autònom de l'estudiantat			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Català impartició de la docència 100% Materials docents en castellà 100%			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
MARTIN FUENTES, EVA	eva.martin@udl.cat	6	

Informació complementària de l'assignatura

És recomanable l'assistència a classe ja que la major part de l'assignatura serà pràctica a l'aula d'informàtica.

Durant tota l'assignatura es realitzarà l'estratègia online d'una empresa turística inventada. En cas que algun estudiant vulgui fer l'estratègia d'una empresa turística real, és requisit indispensable i ineludible presentar una autorització signada original de la persona responsable de l'empresa.

Objectius acadèmics de l'assignatura

Veure apartat competències

Competències

Competències estratègiques de la Universitat de Lleida

- Domini de les Tecnologies de la Informació i la Comunicació.

Objectius

- Conèixer els trets fonamentals de la col·laboració virtual a través de les TIC.
- Analitzar i utilitzar les tecnologies de la informació i les comunicacions (TIC) en els diferents àmbits del sector turístic.

- Correcta expressió oral i escrita

Objectius

- Saber establir l'estratègia adequada en relació amb el posicionament de l'empresa a les xarxes socials.
- Saber presentar de forma escrita i de forma oral informes i estratègies TIC per a les empreses turístiques.

Competències específiques de la titulació

- Exercir les funcions relacionades en les diferents àrees funcionals d'una empresa turística i institucions.

Objectius

- Entendre el procés de decisió de les organitzacions en la gestió de les relacions amb els clients.
- Saber establir l'estratègia adequada en relació amb el posicionament de l'empresa a les xarxes socials.
- Conèixer els trets fonamentals de la col·laboració virtual a través de les TIC.

- Crear i dirigir una empresa de serveis turístics atenent i responent als canvis de l'entorn en què opera.

Objectius

- Saber establir l'estratègia adequada en relació amb el posicionament de l'empresa a les xarxes socials.
 - Entendre el procés de decisió de les organitzacion en la gestió de les relacions amb els clients.
 - Analitzar i utilitzar les tecnologies de la informació i les comunicacions (TIC) en els diferents àmbits del sector turístic.
 - Conèixer els trets fonamentals de la col·laboració virtual a través de les TIC.
- Aplicar tècniques instrumentals en l'anàlisi i solució de problemes empresarials i en la presa de decisions.

Objectius

- Analitzar i utilitzar les tecnologies de la informació i les comunicacions (TIC) en els diferents àmbits del sector turístic.
- Entendre el procés de decisió de les organitzacion en la gestió de les relacions amb els clients.

Competències transversals de la titulació

- Capacitat d'organitzar i planificar.
- Ser capaç de treballar i d'aprendre de manera autònoma i simultàniament interactuar adequadament amb els altres, cooperant i col·laborant.
- Treball en equip i lideratge.

Continguts fonamentals de l'assignatura

Continguts de la matèria

TEMA 1. La importància de la innovació en turisme.

- 1.1 Tipus d'innovació i innovació tecnològica en empreses turístiques
- 1.2 Codis QR

TEMA 2. Presència de l'empresa turística a Internet.

- 2.1 Dominis
- 2.2 Posicionament i estadístiques
- 2.3 Blog
- 2.4 Web

TEMA 3. Estratègies 2.0 per a la promoció d'empreses turístiques.

- 3.1 Xarxes socials (facebook, twitter, linkedin, instagram, tik tok, BeReal, etc.)
- 3.2 Publicitat online

TEMA 4. Noves tendències en turisme

- 4.1 Gamificació
- 4.2 Intel·ligència artificial

Eixos metodològics de l'assignatura

La metodologia d'aquesta assignatura és eminentment pràctica. Les bases teòriques que seran necessàries que l'estudiant adquireixi, es realitzaran en classes magistrals utilitzant mètodes participatius, intentant despertar la capacitat de raonament de l'estudiant, tractant temes actuals de discussió i d'anàlisi per promoure el coneixement per comprensió.

Les classes pràctiques constaran també d'estudi de cas, resolució de pràctiques, lectura d'articles científics i conferència d'experts.

Pla de desenvolupament de l'assignatura

Dates (setmanes)	Descripció	Activitat presencial	HTP (2) Hores	Activitat treball autònom	Hores
1	La importància de la innovació en turisme. Intel·ligència artificial	Classe magistral	4	Estudi i cas pràctic	4
2	Codis QR	Classe magistral	4	Estudi i cas pràctic	4
3	Presència de l'empresa turística a Internet.	Classe magistral Pràctiques a l'aula d'informàtica	4	Estudi Cas pràctic	6
4	Presència de l'empresa turística a Internet. La importància de la innovació en turisme.	Classe magistral Pràctiques a l'aula	4	Estudi Cas pràctic	6
5-6	Presència de l'empresa turística a Internet. Noves tendències en turisme: Gamificació	Classe magistral Pràctiques a l'aula d'informàtica	8	Estudi Cas pràctic	12
7	Presència de l'empresa turística a Internet. Noves tendències en turisme: Gamificació	Classe magistral Pràctiques a l'aula	4	Cas pràctic	6
8	Avaluació	Pràctica: estratègia presència empresa a Internet	1		
10	Estratègies online per a la promoció d'empreses turístiques.	Classe magistral Pràctiques a l'aula d'informàtica	4	Estudi Cas pràctic Intervenció crítica	6
11	Estratègies online per a la promoció d'empreses turístiques. Noves tendències en turisme: Gamificació	Classe magistral Pràctiques a l'aula d'informàtica	8	Estudi Cas pràctic Avaluació gamificació	12
12-13	Estratègies online per a la promoció d'empreses turístiques.	Classe magistral Pràctiques a l'aula d'informàtica	8	Estudi Cas pràctic Intervenció crítica	12
14	Noves tendències en turisme	Classe magistral	4	Estudi Cas pràctic	
15	Avaluació	Test virtual Pràctica 2: Estratègies online per a la promoció d'empreses turístiques	4		6

Dates (setmanes)	Descripció	Activitat presencial	HTP (2) Hores	Activitat treball autònom	Hores

Sistema d'avaluació

Objectius	Activitats d'Avaluació criteris	%	Dates	O/V (1)	I/G (2)	Observacions
Entendre els elements fonamentals que han de tenir en compte les organitzacions per aprofitar els avantatges de l'entorn d'Internet.	Test virtual	5	Setmana 5	O	I	
Analitzar i utilitzar les tecnologies de la informació i les comunicacions (TIC) en els diferents àmbits del sector turístic. Correcta expressió oral i escrita.	Assistència i participació activa (lliurament pràctiques)	10	Durant tot el semestre	O	I	
Entendre el procés de decisió de les organitzacions en la gestió de les relacions amb els clients Correcta expressió oral i escrita. Entendre els elements fonamentals que han de tenir en compte les organitzacions per aprofitar els avantatges de l'entorn d'Internet.	Pràctica 1: Elaborar la presència d'una empresa turística a Internet (web, blog, analítics, etc.)	20	Setmana 8	O	I/G	
Conèixer els trets fonamentals de la col·laboració virtual a través de les TIC. Analitzar i utilitzar les tecnologies de la informació i les comunicacions (TIC) en els diferents àmbits del sector turístic.	Treball en grup: Realització d'un Scape Room a la Seu Vella	20	Setmanes 5, 7 i 11	O	G	
Conèixer els trets fonamentals de la col·laboració virtual a través de les TIC. Saber establir l'estratègia adequada en relació amb el posicionament de l'empresa en les xarxes socials.	Pràctica 2: Elaborar l'estratègia online d'una empresa turística	20	Setmana 15	O	I/G	
Analitzar i utilitzar les tecnologies de la informació i les comunicacions (TIC) en els diferents àmbits del sector turístic.	Test virtual	5	Setmana 15	O	I	

Objectius	Activitats d'Avaluació criteris	%	Dates	O/V (1)	I/G (2)	Observacions
<p>Conèixer els trets fonamentals de la col·laboració virtual a través de les TIC.</p> <p>Analitzar i utilitzar les tecnologies de la informació i les comunicacions (TIC) en els diferents àmbits del sector turístic.</p>	Pràctica Intel·ligència Artificial	20	Setmana 15	O	G	

(1)Obligatòria / Voluntària (2)Individual / Grupal

Plagi

L'article 9 de la Normativa d'Avaluació estableix que l'estudiant no pot utilitzar durant la realització de les activitats d'avaluació mitjans no permesos o mecanismes fraudulents. L'estudiant que utilitzi qualsevol mitjà fraudulent relacionat amb la prova i/o porti aparells electrònics no permesos, quedarà subjecte a les conseqüències previstes en aquesta normativa o en qualsevol normativa de règim intern de la UdL.

L'article 43 de la Normativa de convivència de la UdL descriu les sancions aplicables, que inclouen, entre d'altres i depenent de la gravetat de la falta, la pèrdua del dret a ser avaluat de l'assignatura, la pèrdua de la matrícula d'un semestre o un curs o l'expulsió fins a tres anys.

Aclariments

L'estudiantat podrà contestar totes les proves en català, castellà o anglès.

En cas que un/a estudiant acrediti documentalment la seva impossibilitat d'assistir a les activitats programades dins l'avaluació continuada (per treball remunerat, segona o ulterior matrícula de l'assignatura, conciliació de la vida laboral i familiar i estades de mobilitat) podrà optar per una o més proves de validació de competències i coneixements que es detallen en la guia docent. Aquesta assignatura consistirà en la presentació de les Pràctiques 1 i 2 i el treball de gamificació (30% cadascuna) que s'hauran de lliurar en les mateixes dates que la resta de l'estudiantat de l'assignatura, es podran recuperar aquestes pràctiques amb el seu lliurament una setmana després de la nota de l'avaluació. A més a més, els estudiants que s'acullin a aquesta modalitat hauran de realitzar els dos tests virtuals (5% cadascun) el mateix dia que la resta de l'estudiantat i el podran fer a distància de forma virtual.

Tal com ha indicat l'assessor jurídic de la UdL, aquesta prova està sotmesa a la normativa d'avaluació als efectes de recuperació (proves iguals o superiors al 30%) i revisió.

A la pàgina web de la Facultat hi ha el document que han d'omplir els alumnes i lliurar al professor responsable de l'assignatura:

<http://www.fdet.udl.cat/export/sites/Fdet/ca/.galleries/Documents/Secretaria-documents/Sollicitud-davaluacio-alternativa.pdf>

La sol·licitud d'aquesta modalitat avaluativa s'haurà de realitzar abans de 20 de març del curs actual amb acreditació documental i, un cop feta, no es podrà modificar.

Bibliografia i recursos d'informació

Aguayo Camacho, M. & Guevara Plaza. A., *Informática Aplicada al Turismo*.

Benckendorff, P. J., Xiang, Z., & Sheldon, P. J. (2019). *Tourism information technology*. Cabi.

Cavanillas Múgica, S. y otros: *Turismo y comercio electrónico: la promoción y contratación on line de servicios turísticos*

Rincón Córcoles, A. & Plágaro Repollés, J.M. *Turismo virtual : cómo reservar tus vuelos y transportes, conseguir el mejor alojamiento, documentar tus viajes, conocer la opinión de otros viajeros... sin salir de internet*.

Sicilia, M., Palazón, M., López, I., & López, M. (2021). *Marketing en redes sociales*. ESIC Editorial.

Xu, F., Weber, J., & Buhalis, D. (2013). Gamification in tourism. In *Information and Communication Technologies in Tourism 2014: Proceedings of the International Conference in Dublin, Ireland, January 21-24, 2014* (pp. 525-537). Springer International Publishing.

Durant el quadrimestre es facilitaran diferents lectures.