

TITULACIÓN: GRADO EN TURISMO

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Nombre: Informática aplicada al Turismo
Curso: 4º Semestre: 2º

Tipo: Formación Básica x Obligatoria Optativa
Créditos totales (LRU / ECTS): 6 Año del Plan de Estudio: 2009

DESCRIPTORES

Conocer y manejar las aplicaciones informáticas propias de los establecimientos turísticos, justificando su utilización en función de los diferentes establecimientos y de los diferentes sistemas.

OBJETIVOS

El objetivo de esta asignatura es hacer notar las implicaciones que las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones (TICs) tienen en la administración y gestión de las empresas turísticas, centrándonos en la Sector Hotelero y la Intermediación Turística. Se pretende dar a conocer algunas de las aplicaciones que se utilizan en la gestión diaria de las empresas de los sectores anteriormente mencionados.

Con la primera parte del programa es nuestra intención dar a conocer al alumno los procesos o actividades que se llevan a cabo en la gestión hotelera, en concreto, en el departamento de recepción y reservas. Se desarrolla de forma totalmente práctica, pretendiendo que el alumno adquiera destreza en el manejo de este tipo de aplicaciones y sepa qué herramientas utilizar ante un problema determinado. Asimismo se analizará un motor de reservas online de un establecimiento hotelero.

En la parte segunda nos planteamos como objetivo dar a conocer al alumno el uso de herramientas online para apoyar la comercialización en las empresas de Intermediación Turística.

COMPETENCIAS

Competencias transversales genéricas

Adquirir habilidades y dominar herramientas informáticas aplicadas a las diferentes materias propias del Turismo.

Ser capaz de tomar decisiones.

Ser capaz de trabajar en equipo.

Competencias específicas

Conocer el procedimiento operativo de los ámbitos de alojamiento y de las empresas de intermediación. Conocer y aplicar las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en los distintos ámbitos de sector turístico.

Tener conciencia del carácter dinámico y evolutivo del turismo y de la nueva sociedad del ocio.

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DOCENTES

Actividades formativas presenciales:

1. Sesiones presenciales teóricas, prácticas o teórico-prácticas. Peso de la actividad 50-100%.
2. Sesiones presenciales de debate u otras actividades participativas. Peso de la actividad 0-50%.
3. Intervención de invitados expertos en las materias tratadas en la asignatura. Peso de la actividad 0-10%.

Actividades formativas no presenciales:

4. Realización de trabajos y/o prácticas individuales o en grupo. Peso de la actividad 0-100%.
5. Otras actividades no presenciales. Peso de la actividad 0-50%.

TEMARIO

Parte I. Software de Apoyo a la Gestión Hotelera.

Parte II. Herramientas online de Apoyo a la Intermediación Turística.

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Las calificaciones finales de valoración de adquisición de las competencias mínimas para superar este módulo serán de forma general o parcial:

1. Examen consistente en una prueba teórica y otra práctica. En conjunto supondrá un 0-100% de la calificación total. La posibilidad de su sustitución por una prueba oral solo se hará cuando sea imposible realizarla de forma escrita, manteniendo el mismo valor que ésta.
2. Trabajos teóricos y/o prácticos de autoría individual o colectiva, de carácter obligatorio o voluntario a criterio del docente. Podrán obtener entre 0 y 100% de la nota total
3. La asistencia y/o participación en clase y/o tutorías será considerada según el criterio del docente (0-20%)
4. Participación en actividades vía telemática: blogs, foros, plataformas virtuales, webs, social media, etc (0-20%).
5. El docente podrá emplear otros sistemas de evaluación en función de su criterio. En tal caso deberán constar en el proyecto docente, especificados y con su valor en la calificación final.