



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

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 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.

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 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