



| | | | | | |
|-------------------|---|--------------------------|----------|--------------------------|-------|
| Codi-Assignatura | 063602- Indústria 4.0 i la transformació dels models dels negocis turístics | | | | |
| Curs | 3r | Crèdits | 4,5 ECTS | | |
| Bloc Temàtic | Digital | Tipus assignatura | Menció | | |
| Hores presencials | 36h | Hores de treball dirigit | 36h | Hores de treball autònom | 40,5h |

BREU DESCRIPCIÓ DE L'ASSIGNATURA

Aquesta assignatura permetrà a l'estudiant adquirir els coneixements per comprendre la transformació turística, derivada de la irrupció d'internet en els negocis o també anomenada 4a revolució industrial.

L'assignatura posarà èmfasi en explicar i detallar com l'aparició de les noves tecnologies ha actuat com a catalitzador d'un gran canvi creant nous models de negocis P2P, B2C, B2B generant forces i avantatges al consumidor i client.

Així mateix permetrà l'estudiant entendre cada vertical del turisme 4.0 (aerolínies, allotjament, activitats, serveis terrestres, experiències, museus, transport, restauració) amb exemples reals en un entorn proper als últims anys en els negocis de les petites, mitjanes i grans empreses.

Aquesta assignatura serà també l'inici de la creació dels grups i equips de treball per crear els projectes sobre els quals es treballaran part de la resta de les assignatures. A través de la metodologia "Learning by doing" de creació de projectes, es realitzaran reptes que contribuiran a desenvolupar, planificar, a través de la innovació i totes les àrees de l'empresa, guiant per cada etapa d'un projecte des de la seva creació inicial, fins al seu llançament al mercat.

COMPETÈNCIES BÀSIQUES

CB02- Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea d'estudi.

COMPETÈNCIES GENÈRIQUES



CG02- Tenir visió de negoci.

CG03- Tenir iniciativa i esperit emprenedor.

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

CE05- Conèixer i aplicar el marc polític, legal i institucionals que regula les empreses i activitats turístiques.

CE06- Analitzar i avaluar el potencial turístic per al disseny de productes, serveis i projectes.

CONTINGUTS TEMÀTICS

PART I: Introducció a la indústria 4.0 (0,5 ECTS) 2

PART II: Reptes de la indústria turística i projectes de treball. (0,25 ECTS) 1

PART III: La guia de l'emprenedoria i de creació de projectes. (0,25ECTS) 1

Part IV: L'era dels experts I. (0,25 ECTS) 1

Part V: L'era dels experts II. (0,25 ECTS)

Part VI: La innovació. (0,25 ECTS) 1

Part VII: La Tecnologia i les operacions. (0,25 ECTS)

Part VIII: introducció a el Màrqueting digital. (1,5 ECTS)

Part IX: El mètode Lean Startup. (0,5 ECTS)

Part X: Els recursos i les finances de l'emprenedoria. (0,5 ECTS)

METODOLOGIA D'APRENTATGE

1. La metodologia d'aprenentatge serà teòrica i pràctica, formada per contingut a treballar abans de cada sessió i complementada amb exemples de professionals de sector.

2. Lliçons magistrals mitjançant classes d'una experiència real, introduït en un context teòric de l'assignatura. Com a procediment es convidarà professors o professionals



externs per donar a conèixer la seva experiència i punts de vista d'una manera més concreta.

3. Formació i creació d'equips de treball, per desenvolupar els reptes que s'utilitzaran com a fil conductor, per al seguiment de l'aprenentatge de les assignatures posteriors.

4. Anàlisi de reptes que seran proposats per empreses de sector, i / o vinculades, i que ofereixen la possibilitat de desenvolupar solucions i projectes per solucionar problemes reals o innovacions en el mercat. Permetent crear prototips d'aquests reptes, exposats per a les empreses o stakeholders.

5. Lectures i visionat de pel·lícules o fragments a YouTube que ens permeti apropar en un context real els exemples.

6. Conferències i debats d'entorn a un tema per millorar l'actitud i aptituds de l'equip, amb l'objectiu d'encarar els projectes durant tot el curs amb les millors capacitats per obtenir èxit.

SISTEMA D'AVALUACIÓ

El sistema d'avaluació mesura el procés d'aprenentatge de l'estudiant tenint en compte les diferents competències i continguts de cada assignatura.

Els estudiants poden escollir entre l'avaluació contínua o l'avaluació única:

Avaluació Contínua: el procés d'ensenyament - aprenentatge és avaluat a través d'un seguiment continu de les activitats realitzades pels estudiants durant el semestre i una avaluació individual final. Els estudiants han d'assistir a les classes per tal de ser avaluats mitjançant l'avaluació contínua.

Avaluació Única: aquells estudiants que no poden assistir regularment a classe poden escollir ser avaluats a través de l'avaluació única. El procés d'ensenyament - aprenentatge és avaluat mitjançant l'avaluació de totes les activitats i una prova individual final.

FONTS D'INFORMACIÓ BÀSICA

- Oppenheimer, A. (2019). ¡Sálvese quien pueda!: El futuro del trabajo y los trabajos del futuro. Penguin Random House.



Centre adscrit



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

- Boluda, J. (2020). **En cien años todos muertos: Guía para emprender o morir... sin haberlo hecho.** Penguin Random House.
- Señor, D. & Singer, S. (2019). **Start up Nation: La historia del milagro económico de Israel.** Twelve.
- Cabiedes, L. M. (2015). **¿Tienes una startup?: Todas las claves para conseguir financiación.** Gestión 2000.
- García, J. & González E. (2017). **La burbuja emprendedora: La verdad detrás del mito del emprendimiento para todos.** Empresa Activa.
- Kidder, D. (2013). **El manual de las startups.** Gestión 2020.
- Rosales. P. (2010) **Estrategia digital: Cómo usar las nuevas tecnologías mejor que la competencia.** Deusto.
- Galtés, M. (2020) **Barcelona startup: Historia e historias del mayor ecosistema tecnológico y digital del sur de Europa.** Libros de cabecera.
- Rodríguez, F. (2018) **Del hospitium al turismo 4.0.** Libros.com.
- Soldevilla, L. (2019) **Digital thinking: lidera con éxito la transformación digital.** Profit Editorial.