

GUÍA DIDÁCTICA

COMPETENCIAS DIGITALES EN TURISMO (II)





SKILLS

**PERFECCIONA
Y SIGUE AVANZANDO
EN LA ERA DIGITAL**

DATOS GENERALES DE LA ACCIÓN FORMATIVA

DESCRIPCIÓN

Este curso tiene como propósito capacitar a los participantes en el uso estratégico de tecnologías emergentes y digitales aplicadas al sector turístico. A través de un enfoque integral, se abordan herramientas como inteligencia artificial, *blockchain*, *big data*, realidad aumentada y ciberseguridad, así como habilidades blandas esenciales para la innovación en experiencias turísticas. Además, se profundiza en la gestión de la identidad digital corporativa, la ciudadanía digital y la protección de datos en entornos virtuales.

Se fomenta el desarrollo de soluciones tecnológicas y creativas orientadas a optimizar procesos, personalizar experiencias y promover la sostenibilidad en destinos turísticos. El curso culmina con un proyecto que permitirá aplicar los conocimientos adquiridos en el diseño de una estrategia de transformación digital para un destino turístico. Está dirigido a profesionales del turismo interesados en liderar procesos de cambio y digitalización en el sector, impulsando su competitividad en el contexto de la era digital.

DATOS GENERALES DE LA ACCIÓN FORMATIVA

DURACIÓN

150 horas

OBJETIVO GENERAL

Proporcionar a los participantes las habilidades y conocimientos necesarios para implementar tecnologías emergentes y digitales en el sector turístico, con el fin de optimizar la gestión y la experiencia de los turistas, fomentar la innovación y asegurar la sostenibilidad del destino turístico mediante el uso de herramientas avanzadas en el ámbito de la transformación digital.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar y desarrollar competencias digitales esenciales para la digitalización en el sector turístico, incluyendo el uso creativo de las tecnologías clave.
- Aplicar buenas prácticas de seguridad digital en el ámbito turístico, protegiendo dispositivos, datos personales y la salud de los usuarios.

DATOS GENERALES DE LA ACCIÓN FORMATIVA

- Fomentar habilidades de trabajo en equipo y gestión del tiempo en entornos digitales, utilizando herramientas colaborativas efectivas para la organización y comunicación en equipos turísticos.
- Desarrollar contenidos digitales atractivos adaptados al sector turístico, utilizando técnicas de creación y reelaboración de contenidos para la promoción de servicios turísticos.
- Integrar prácticas de sostenibilidad digital en el ámbito turístico, aplicando la economía circular y la reducción de residuos en destinos turísticos y alojamientos.
- Diseñar una estrategia de digitalización para una empresa turística, realizando un diagnóstico, proponiendo herramientas digitales adecuadas y presentando un plan de implementación con los beneficios esperados.

METODOLOGÍA

El curso se impartirá bajo una metodología online, en la que están presentes:

■ **Contenidos teóricos:** sesiones online enfocadas en los fundamentos teóricos con actividades y ejercicios que refuerzan y ayudan a la asimilación de contenidos.

■ **Prácticas:** tutorías online organizadas por la Cámara, orientadas a aplicar y consolidar los conocimientos mediante ejercicios prácticos y proyectos.

DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES

UNIDAD 1

Tecnologías emergentes en el sector turístico

CARGA LECTIVA

20 horas

OBJETIVO DE LA UNIDAD

Identificar y aplicar tecnologías emergentes como IA, *blockchain* y *big data* para resolver problemas del sector turístico e innovar en sus procesos.

MARCO DE COMPETENCIAS DIGITALES PARA LA CIUDADANÍA



Área

A5. Resolución de problemas

Identificar necesidades y problemas, y resolver problemas conceptuales y situaciones problemáticas en el entorno digital. Utilizar herramientas digitales para innovar procesos y productos para mantenerse al día con la evolución digital.



Competencias asociadas

5.2 Identificar necesidades tecnológicas
5.3 Usar la tecnología de forma creativa

DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES



Nivel

Avanzado

5.2 Identificar necesidades tecnológicas

- Evaluar las necesidades.
- Aplicar diferentes herramientas digitales y posibles respuestas tecnológicas para resolver esas necesidades.
- Utilizar diferentes formas de ajustar y personalizar los entornos digitales a las necesidades personales.
- Elegir las herramientas digitales más adecuadas y las posibles respuestas tecnológicas para resolver esas necesidades.
- Decidir las formas más adecuadas de ajustar y personalizar los entornos digitales a las necesidades personales.

5.3 Usar la tecnología de forma creativa

- Aplicar diferentes herramientas y tecnologías digitales para crear conocimientos y procesos y productos innovadores.
- Aplicar individual y colectivamente el procesamiento cognitivo para resolver diferentes problemas conceptuales y situaciones problemáticas en entornos digitales.
- Adaptar las herramientas y tecnologías digitales más adecuadas para crear conocimiento e innovar en los procesos y productos.
- Resolver individual y colectivamente problemas conceptuales y situaciones problemáticas en entornos digitales.

DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES

UNIDAD 2

Soft skills: habilidades creativas para la innovación turística

CARGA LECTIVA

20 horas

OBJETIVO DE LA UNIDAD

Desarrollar habilidades blandas y el pensamiento creativo para diseñar experiencias turísticas innovadoras y adaptadas a las nuevas demandas del viajero.

MARCO DE COMPETENCIAS DIGITALES PARA LA CIUDADANÍA



Área

A5. Resolución de problemas

Identificar necesidades y problemas, y resolver problemas conceptuales y situaciones problemáticas en el entorno digital. Utilizar herramientas digitales para innovar procesos y productos para mantenerse al día con la evolución digital.



Competencias asociadas

5.3 Usar la tecnología de forma creativa

DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES



Nivel

Avanzado

5.3 Usar tecnología de forma creativa

- Aplicar diferentes herramientas y tecnologías digitales para crear conocimientos y procesos y productos innovadores.
- Aplicar individual y colectivamente el procesamiento cognitivo para resolver diferentes problemas conceptuales y situaciones problemáticas en entornos digitales.
- Adaptar las herramientas y tecnologías digitales más adecuadas para crear conocimiento e innovar en los procesos y productos.
- Resolver individual y colectivamente problemas conceptuales y situaciones problemáticas en entornos digitales.



Área

A3. Creación de contenidos digitales

Crear y editar contenidos digitales. Mejorar e integrar la información y contenidos en un cuerpo de conocimientos existente, al tiempo que se comprende cómo deben aplicarse los derechos de autor y las licencias. Saber cómo elaborar instrucciones comprensibles para un sistema informático.



Competencias asociadas

3.1 Desarrollo de contenidos

DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES



Nivel

Avanzado

3.1 Desarrollo de contenidos

- Aplicar formas de crear y editar contenidos en diferentes formatos.
- Mostrar formas de expresarme a través de la creación de medios digitales.
- Cambiar el contenido utilizando los formatos más adecuados.
- Adaptar la expresión de mi persona mediante la creación de los medios digitales más adecuados.



Soft Skills relacionadas con el turismo

- Desarrollo de experiencias innovadoras (ejemplos: recorridos inmersivos, gamificación).
- Diseño de soluciones creativas adaptadas a las demandas cambiantes de los turistas.
- Creación de nuevos productos turísticos utilizando tecnologías emergentes.

DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES

UNIDAD 3

Gestión avanzada de la identidad digital corporativa

CARGA LECTIVA

20 horas

OBJETIVO DE LA UNIDAD

Gestionar de forma estratégica la identidad digital de empresas turísticas, optimizando su reputación, comunicación e inclusión en entornos digitales.

MARCO DE COMPETENCIAS DIGITALES PARA LA CIUDADANÍA



Área

A2. Comunicación y colaboración

Participar en la sociedad a través del uso de los servicios digitales públicos y privados. Buscar oportunidades de auto empoderamiento y para una ciudadanía participativa a través de tecnologías digitales apropiadas.

Competencias asociadas



2.3 Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales

2.5 Comportamiento en la red

2.6 Gestión de la identidad digital

DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES



Nivel

Avanzado

2.3 Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales

- Proponer diferentes servicios digitales para participar en la sociedad.
- Utilizar las tecnologías digitales adecuadas para capacitarme y participar en la sociedad como ciudadanía.
- Variar el uso de los servicios digitales más adecuados para participar en la sociedad.
- Variar el uso de las tecnologías digitales más adecuadas para capacitarme y participar en la sociedad como ciudadanía.

2.5 Comportamiento en la red

- Aplicar diferentes normas de comportamiento y conocimientos técnicos al utilizar las tecnologías digitales e interactuar en entornos digitales.
- Aplicar diferentes estrategias de comunicación en entornos digitales adaptadas a una audiencia.
- Aplicar diferentes aspectos de diversidad cultural y generacional a tener en cuenta en los entornos digitales.
- Adaptar las normas de comportamiento y los conocimientos técnicos más adecuados al utilizar las tecnologías digitales e interactuar en entornos digitales.
- Adaptar las estrategias de comunicación más adecuadas en entornos digitales a una audiencia.
- Aplicar diferentes aspectos de diversidad cultural y generacional en entornos digitales.

DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES

2.6 Gestión de la identidad digital

- Utilizar una variedad de identidades digitales.
- Aplicar diferentes formas de proteger mi reputación en línea.
- Utilizar los datos que produzco a través de varias herramientas digitales entorno y servicios.
- Discriminar múltiples identidades digitales.
- Explicar las formas más adecuadas de proteger la propia reputación.
- Cambiar los datos producidos a través de varias herramientas, entornos y servicios.

DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES

UNIDAD 4

Ciberseguridad avanzada en procesos
turísticos

CARGA LECTIVA

20 horas

OBJETIVO DE LA UNIDAD

Implementar medidas de ciberseguridad para proteger datos y dispositivos en el ámbito turístico, garantizando la confianza y privacidad digital.

MARCO DE COMPETENCIAS DIGITALES PARA LA CIUDADANÍA



Área

A4. Seguridad

Proteger los dispositivos, los contenidos, los datos personales y la privacidad en entornos digitales. Proteger la salud física y salud psicológica, y ser conscientes de las tecnologías digitales el bienestar social y la inclusión social. Ser conscientes del impacto medioambiental de las tecnologías digitales y su uso.

Competencias asociadas



4.1 Protección de dispositivos

4.2 Protección de datos personales y
privacidad

DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES



Nivel

Avanzado

4.1 Protección de dispositivos

- Aplicar diferentes formas de proteger los dispositivos y los contenidos digitales.
- Diferenciar una variedad de riesgos y amenazas en los entornos digitales.
- Aplicar medidas de seguridad y protección.
- Emplear diferentes maneras de tener en cuenta la fiabilidad y la privacidad.
- Elegir la protección más adecuada para los dispositivos y los contenidos digitales.
- Discriminar los riesgos y las amenazas en los entornos digitales.
- Elegir las medidas de seguridad más adecuadas.
- Evaluar las formas más adecuadas para tener en cuenta la fiabilidad y la privacidad.

4.2 Protección de datos personales y privacidad

- Aplicar diferentes formas de proteger mis datos personales y mi privacidad en los entornos digitales.

DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES

- Aplicar diferentes formas específicas de compartir mis datos, protegiéndome a mí y a los demás de los peligros.
- Explicar las declaraciones de política de privacidad sobre el uso de los datos personales en los servicios digitales.
- Elegir las formas más adecuadas de proteger los datos personales y la privacidad en los entornos digitales.
- Evaluar las formas más apropiadas de utilizar y compartir la información personal identificable, protegiéndome a mí y a los demás de los daños.
- Evaluar la idoneidad de las declaraciones de política de privacidad sobre el uso de los datos personales.

DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES

UNIDAD 5

Competencias específicas: transformación digital en la gestión turística

CARGA LECTIVA

20 horas

OBJETIVO DE LA UNIDAD

Aplicar soluciones digitales innovadoras para optimizar la gestión de empresas y destinos turísticos, desarrollando competencias digitales clave.

MARCO DE COMPETENCIAS DIGITALES PARA LA CIUDADANÍA



Área

A5. Resolución de problemas

Identificar necesidades y problemas, y resolver problemas conceptuales y situaciones problemáticas en el entorno digital. Utilizar herramientas digitales para innovar procesos y productos para mantenerse al día con la evolución digital.



Competencias asociadas

- 5.1 Resolver problemas técnicos
- 5.2 Identificar necesidades tecnológicas

DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES



Nivel

Avanzado

5.1 Resolver problemas técnicos

- Valorar los problemas técnicos en el manejo de dispositivos y en la utilización de entornos digitales.
- Resolverlos con las soluciones más adecuadas.
- Apreciar problemas técnicos mientras utilizo dispositivos y tecnologías digitales.
- Resolverlos con las soluciones más adecuadas.

5.2 Identificar necesidades tecnológicas

- Evaluar las necesidades.
- Aplicar diferentes herramientas digitales y posibles respuestas tecnológicas para resolver esas necesidades.
- Utilizar diferentes formas de ajustar y personalizar los entornos digitales a las necesidades personales.
- Evaluar las necesidades.
- Elegir las herramientas digitales más adecuadas y las posibles respuestas tecnológicas para resolver esas necesidades.
- Decidir las formas más adecuadas de ajustar y personalizar los entornos digitales a las necesidades personales.

DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES



Competencias específicas relacionadas con el turismo

- Implementación de sistemas inteligentes para mejorar la experiencia turística.
- Uso de tecnologías avanzadas para la gestión de destinos.
- Digitalización de procesos internos en hoteles y agencias.

DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES

PROYECTO FINAL

Transformación digital de un destino turístico

CARGA LECTIVA

50 horas

OBJETIVO DE LA UNIDAD

Realizar un proyecto enfocado en la creación de una estrategia de digitalización para un destino turístico poniendo en práctica los aprendizajes del curso y fortaleciendo las competencias digitales clave.

MARCO DE COMPETENCIAS DIGITALES PARA LA CIUDADANÍA



Área

A2. Comunicación y colaboración



Área

A3. Creación de contenidos digitales



Área

A4. Seguridad



Área

A5. Resolución de problemas

Índice de contenidos

01

Tecnologías emergentes en el sector turístico

1.1 Resolución de problemas tecnológicos en el sector

1.1.1 Competencias digitales aplicadas al turismo

1.1.1.1 Identificación de necesidades

1.1.1.2 Aplicación de herramientas digitales para la solución de problemas

1.1.1.3 Personalización de entornos digitales según necesidades

1.1.1.4 Uso de la tecnología de forma creativa

1.2. Exploración y adopción de tecnologías emergentes como IA, blockchain y big data en turismo

1.2.1 Las tecnologías emergentes en turismo

1.2.1.1 Transformación digital en el sector turístico

1.2.1.2 Principales tendencias tecnológicas en el turismo

1.2.2 Inteligencia artificial (IA) aplicada al turismo

1.2.2.1 Aplicaciones de IA en atención al cliente

1.2.2.2 Análisis predictivo y recomendación de experiencias

1.2.3 Blockchain en la industria turística

1.2.3.1 Principios básicos de blockchain y su aplicación en turismo

1.2.3.2 Uso de contratos inteligentes en turismo

1.2.4 Big data y su impacto en el turismo

1.2.4.1 Recolección y análisis de datos turísticos

1.2.4.2 Personalización de experiencias a partir del análisis de datos

1.2.5 Aplicaciones prácticas de tecnologías emergentes

1.2.5.1 Herramientas digitales para la gestión turística

1.2.5.2 Casos de éxito en la digitalización del turismo

1.2.6 Adaptación y personalización de entornos digitales

1.2.6.1 Ajuste de plataformas digitales para la experiencia turística

1.2.6.2 Implementación de soluciones tecnológicas en negocios turísticos

1.2.7 Innovación y resolución de problemas en entornos digitales

1.2.7.1 Desarrollo de nuevos productos y servicios tecnológicos

1.2.7.2 Estrategias colaborativas para la solución de problemas digitales

Índice de contenidos

02

Habilidades creativas para la innovación turística

2.1 Definición y relevancia de las soft skills en el turismo

2.1.1 Qué son las soft skills y su importancia en la industria turística

2.1.1.1 Diferencia entre hard skills y soft skills

2.1.1.2 Impacto de las soft skills en la competitividad del sector turístico

2.1.2 Tipos de soft skills aplicables al turismo

2.1.2.1 Comunicación efectiva

2.1.2.2 Resolución de problemas creativos

2.1.2.3 Trabajo en equipo y colaboración

2.1.2.4 Adaptabilidad y pensamiento crítico

2.2 Impacto de las soft skills en la creación de experiencias turísticas innovadoras

2.2.1 La personalización de la experiencia turística a través de las soft skills

2.2.2 Creatividad aplicada en la resolución de problemas turísticos

2.2.3 La colaboración como elemento clave para la innovación en el turismo

2.3 resolución de problemas y creatividad en el turismo

2.3.1 Conceptos clave sobre resolución de problemas en el sector turístico

2.3.1.1 Tipos de problemas comunes en el turismo

2.3.1.2 Métodos para identificar y analizar problemas en el turismo

2.3.2 Técnicas para resolver problemas creativamente en el turismo

2.3.2.1 Pensamiento lateral y su aplicación en el turismo

2.3.2.2 Creatividad disruptiva aplicada a la innovación de servicios turísticos

2.3.3 Casos prácticos de resolución de problemas creativos en el turismo

2.3.3.1 Soluciones innovadoras para problemas en destinos turísticos

2.3.3.2 Creación de soluciones ante la saturación turística y el sobrecupo

Índice de contenidos

2.4 Creación de contenidos digitales para la innovación en turismo

2.4.1 la importancia de los contenidos digitales en la industria turística

2.4.1.1 Tipos de contenidos digitales utilizados en el turismo

2.4.1.2 Herramientas y plataformas para la creación de contenidos turísticos

2.4.2 El proceso de creación y edición de contenidos en diferentes formatos

2.4.2.1 Diseño y creación de contenido visual atractivo para atraer turistas

2.4.2.2 Técnicas de narración digital para experiencias turísticas únicas

2.4.3 Tendencias en la creación de contenidos digitales para el turismo

2.4.3.1 Uso de realidad aumentada y virtual en contenidos turísticos

2.4.3.2 Aplicación de la gamificación en la creación de experiencias interactivas

2.5 Desarrollo del pensamiento creativo para la innovación turística

2.5.1 El pensamiento creativo como motor de innovación en el turismo

2.5.1.1 Elementos del pensamiento creativo aplicados al turismo

2.5.1.2 Técnicas para fomentar la creatividad en equipos turísticos

2.5.2 Desarrollo de experiencias turísticas innovadoras con pensamiento creativo

2.5.2.1 Diseño de recorridos turísticos inmersivos utilizando tecnologías emergentes

2.5.2.2 La gamificación como herramienta para la creación de experiencias turísticas

2.5.3 Casos prácticos de innovación creativa en el turismo

2.5.3.1 Innovación en el diseño de experiencias turísticas a través de la gamificación

2.5.3.2 Implementación de tecnologías inmersivas en recorridos turísticos

Índice de contenidos

2.6 Diseño de soluciones creativas adaptadas a las demandas cambiantes de los turistas

2.6.1 *Análisis de las tendencias actuales en el comportamiento de los turistas*

2.6.1.1 *El impacto de la pandemia en las demandas turísticas*

2.6.1.2 *Nuevas expectativas de los turistas en la era digital*

2.6.2 *El turista como cocreador de experiencias*

2.6.2.1 *La personalización de la experiencia a través de la participación del turista*

2.6.2.2 *Diseño de soluciones turísticas adaptadas a las necesidades del viajero moderno*

2.6.3 *Casos prácticos de adaptación de destinos turísticos a nuevos perfiles de turistas*

2.6.3.1 *Ejemplos de destinos turísticos exitosos que se adaptan a nuevos turistas*

2.6.3.2 *Innovación en productos turísticos sustentables para turistas conscientes*

2.7 Creación de nuevos productos turísticos utilizando tecnologías emergentes

2.7.1 *Principales tecnologías emergentes aplicadas al turismo*

2.7.1.1 *Realidad virtual y aumentada en la creación de productos turísticos*

2.7.1.2 *Internet de las cosas (IoT) y su impacto en la experiencia del turista*

2.7.2 *Integración de tecnologías emergentes en la creación de productos turísticos*

2.7.2.1 *Uso de Big data para personalizar la experiencia turística*

2.7.2.2 *Aplicación de tecnologías de geolocalización y análisis predictivo en turismo*

2.7.3 *Casos prácticos de uso de tecnologías emergentes en productos turísticos innovadores*

2.7.3.1 *Implementación de realidad aumentada en destinos turísticos*

2.7.3.2 *Ejemplos de uso de drones para la creación de nuevas experiencias turísticas*

Índice de contenidos

03

Gestión avanzada de la identidad digital corporativa

3.1. Identidad digital corporativa

3.1.1 Definición y gestión de la identidad digital

3.1.2 Herramientas para crear y gestionar identidades digitales

3.1.3 Protección de la reputación en línea

3.1.3.1 Estrategias de protección de la imagen corporativa

3.1.3.2 Monitoreo y control de la reputación digital

3.1.4 Análisis y modificación de datos generados en entornos digitales

3.2 Etiqueta electrónica en el ámbito corporativo

3.2.1 Normas de comportamiento en entornos digitales

3.2.1.1 Adaptación de normas de comportamiento a diferentes plataformas digitales

3.2.1.2 Conocimientos técnicos para la interacción digital eficaz

3.2.2 Estrategias de comunicación digital adaptadas a la audiencia

3.2.2.1 Personalización del mensaje según el público objetivo

3.2.2.2 Uso de herramientas digitales para optimizar la comunicación

3.2.3 Consideraciones de diversidad cultural y generacional en entornos digitales

3.2.3.1 Adaptación de mensajes a diferentes culturas y generaciones

3.2.3.2 Inclusión digital y accesibilidad

3.3 Participación en la ciudadanía digital

3.3.1 Uso de servicios digitales para la participación ciudadana

3.3.1.1 Identificación de plataformas digitales de participación social

3.3.1.2 Evaluación de herramientas para la interacción cívica

3.3.2 Tecnologías digitales para la capacitación y el empoderamiento

3.3.2.1 Estrategias de autogestión digital para el aprendizaje continuo

3.3.2.2 Utilización de recursos digitales para la participación ciudadana

3.4 Diseño y manejo de la presencia digital corporativa

3.4.1 Estrategias para potenciar la reputación digital

3.4.1.1 Creación de contenido alineado con la identidad corporativa

3.4.1.2 Uso de herramientas de análisis y optimización de la presencia digital

3.4.2 Monitoreo y evaluación de la presencia digital

3.4.2.1 Análisis de impacto y alcance de la identidad digital

3.4.2.2 Ajustes y mejoras continuas en la estrategia digital

Índice de contenidos

04

Ciberseguridad avanzada en procesos turísticos

4.1 Introducción a la ciberseguridad avanzada en el sector turístico

4.1.1 Importancia de la ciberseguridad avanzada en los procesos turísticos

4.1.2 Principales amenazas digitales en el sector turístico

4.1.2.1 Amenazas internas y externas

4.1.2.2 Análisis de casos reales de ciberataques en turismo

4.2 Protección de dispositivos y contenidos digitales

4.2.1 Estrategias para proteger dispositivos digitales

4.2.1.1 Métodos avanzados de cifrado y autenticación

4.2.1.2 Uso de firewalls y software de protección

4.2.2 Identificación y gestión de riesgos digitales

4.2.2.1 Evaluación de vulnerabilidades en sistemas turísticos

4.2.2.2 Herramientas de monitoreo y prevención de amenazas

4.2.3 Aplicación de medidas de seguridad y protección

4.2.3.1 Configuración segura de dispositivos y redes

4.2.3.2 Respuesta ante incidentes de seguridad

4.3 Protección de datos personales y privacidad en entornos digitales

4.3.1 Estrategias para proteger la información personal

4.3.1.1 Métodos avanzados de anonimización de datos

4.3.1.2 Seguridad en la transferencia y almacenamiento de información

4.3.2 Evaluación de políticas de privacidad y términos de uso

4.3.2.1 Análisis crítico de las declaraciones de privacidad

4.3.2.2 Cumplimiento de normativas legales

4.3.3 Prácticas responsables para compartir información personal

4.3.3.1 Protocolos para el manejo ético de datos sensibles

4.3.3.2 Evaluación del impacto de compartir información personal

Índice de contenidos

4.4 Implementación de medidas avanzadas de seguridad en turismo

4.4.1 Diseño de políticas de seguridad digital en empresas turísticas

4.4.1.1 Desarrollo de protocolos de ciberseguridad

4.4.1.2 Capacitación del personal en buenas prácticas digitales

4.4.2 Monitoreo y auditoría de sistemas turísticos

4.4.2.1 Técnicas de auditoría y análisis forense digital

4.4.2.2 Evaluación continua de amenazas emergentes

4.4.3 Planes de contingencia y respuesta ante incidentes

4.4.3.1 Creación de planes de recuperación ante desastres

4.4.3.2 Simulación y pruebas de ciberincidentes

Índice de contenidos

05

Transformación digital en la gestión turística

5.1 Introducción a la resolución de problemas en la gestión digital

5.1.1 Definición de problemas técnicos en el uso de tecnologías digitales

5.1.2 Principales desafíos en la implementación de entornos digitales en el sector turístico

5.1.3 Técnicas de resolución de problemas digitales

5.1.4 Ejemplos concretos de problemas técnicos comunes en la gestión digital de empresas turísticas

5.1.5 Análisis de estudios e informes sobre los desafíos de la adopción de tecnología digital en el sector turístico

5.1.6 Metodologías y marcos de trabajo para resolver problemas digitales en el ámbito turístico

5.1.7 Herramientas y software específicos utilizados para diagnosticar y solucionar problemas técnicos en el sector turístico

5.1.8 Tendencias actuales y futuras en la resolución de problemas digitales dentro de la gestión turística

5.2 Desarrollo de competencias digitales en el turismo

5.2.1 ¿Qué entendemos por competencias digitales en el sector turístico?

5.2.2 Autodiagnóstico de competencias digitales para profesionales del turismo

5.2.3 Áreas clave de mejora de competencias digitales en el sector turístico

5.2.4 Estrategias efectivas para el desarrollo de competencias digitales en el turismo

5.2.5 Recursos y herramientas para el desarrollo continuo de competencias digitales

5.2.6 Métodos y enfoques para apoyar el desarrollo de competencias digitales en el entorno laboral turístico

5.2.7 Programas e iniciativas de desarrollo de competencias digitales en el sector turístico

Índice de contenidos

5.2.8 La importancia de las competencias digitales para la competitividad y el futuro del sector turístico

5.2.9 Recomendaciones prácticas para profesionales, empresas e instituciones del sector turístico para impulsar el desarrollo de competencias digitales

5.3 Aplicación de soluciones digitales en el sector turístico

5.3.1 Importancia de la transformación digital en el sector turístico

5.3.1.1 Aprovechamiento de sistemas inteligentes para elevar la experiencia turística

5.3.2 Digitalización de la gestión de destinos para una mayor eficiencia y sostenibilidad

5.3.2.1 Estrategias y plataformas para una gestión digital eficaz de destinos

5.3.2.2 Utilización de herramientas digitales para obtener información basada en datos en la gestión de destinos

5.3.2.3 Soluciones tecnológicas para la gestión de flujos turísticos y la promoción de la sostenibilidad

5.3.3 Casos de éxito en la digitalización de operaciones turísticas

5.3.3.1 Análisis en profundidad de implementaciones exitosas de sistemas inteligentes

5.3.3.2 Casos de éxito que destacan la digitalización eficaz de la gestión de destinos

5.3.3.3 Ejemplos de mejores prácticas en la optimización de procesos internos mediante la tecnología

5.3.4 Recomendaciones clave para en la transformación digital del turismo

5.3.4.1 Para las empresas turísticas (hoteles, agencias de viajes, operadores turísticos)

5.3.4.2 Para las organizaciones de gestión de destinos

5.3.4.3 Para los responsables políticos y las agencias gubernamentales

