

Sistemes d'Informació i Business Game Hoteler

Codi: 43414

Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
4314928 Gestió d'Empreses Hoteleres	OB	0	2

Professor/a de contacte

Nom: Víctor Gimenez Garcia

Correu electrònic: victor.gimenez@uab.cat

Equip docent

Daniel Blabia Girau

Juan Marimon Fabregas

Xavier Verge Mestre

Montserrat Guerrero Gonzalez

Utilització d'idiomes a l'assignatura

Llengua vehicular majoritària: espanyol (spa)

Equip docent extern a la UAB

Fernando Remolina

Prerequisits

No hi han prerequisits per cursar aquesta assignatura

Objectius

El mòdul mostra des d'un punt de vista gerencial dels diferents aplicatius que poden ser d'utilitat en el sector hoteler i com la direcció pot emprar-los per millorar la gestió operativa i també la presa de decisions. El mòdul finalitza amb un business game hoteler, una cosa relativament habitual en els màsters de gestió d'empreses generalistes, però no tant en els de gestió hotelera. Durant la simulació, els alumnes s'organitzen en equips i se'ls assigna la gestió integral d'un hotel, de manera que competeixen entre ells emprant un potent simulador informàtic prenent decisions en diferents períodes de temps sobre diferents temes desenvolupats en el màster.

Els objectius són:

- Introduir als estudiants en els conceptes associats als SI i les TI en grans corporacions
- Conèixer com els grans sistemes d'informació empresarials (ERP) poden ser aplicats en el sector hoteler
- Conèixer de forma aplicada PMS rellevants en el mercat
- Aplicar els coneixements adquirits en la resta de mòduls, de manera integrada i competitiva, a través d'un business game específic del sector hoteler

Competències

- Aplicar les TIC en la gestió i en l'anàlisi de l'activitat per a la millora i identificació de noves oportunitats de negoci.
- Demostrar una visió global i integradora de l'entorn socioeconòmic mundial i avançar les seves implicacions en la gestió hotelera.
- Desenvolupar habilitats directives i de lideratge.
- Fer una estratègia i la seva implementació en gestió dels recursos humans.
- Que els estudiants siguin capaços d'integrar coneixements i enfrontar-se a la complexitat de formular judicis a partir d'una informació que, tot i ser incompleta o limitada, inclogui reflexions sobre les responsabilitats socials i ètiques vinculades a l'aplicació dels seus coneixements i judicis.
- Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements adquirits i la seva capacitat de resolució de problemes en entorns nous o poc coneguts dins de contextos més amplis (o multidisciplinaris) relacionats amb la seva àrea d'estudi.
- Que els estudiants sàpiguen comunicar les seves conclusions, així com els coneixements i les raons últimes que les fonamenten, a públics especialitzats i no especialitzats d'una manera clara i sense ambigüitats.
- Que els estudiants tinguin les habilitats d'aprenentatge que els permetin continuar estudiant, en gran manera, amb treball autònom a autodirigit.
- Tenir coneixements que aportin la base o l'oportunitat de ser originals en el desenvolupament o l'aplicació d'idees, sovint en un context de recerca.
- Treballar en equips de caràcter interdisciplinari.

Resultats d'aprenentatge

1. Analitzar com les TIC poden contribuir a una gestió internacional integrada, incloent-hi també aspectes de fidelització dels clients.
2. Conèixer els principals sistemes corporatius de gestió: enterprise resource planning, costumer relationship management, supply chain management, business intelligence.
3. Conèixer les possibilitats dels sistemes d'informació per integrar les diferents àrees de gestió en una corporació hotelera a escala mundial per gestionar-la de manera més eficient.
4. Conèixer les últimes tendències en negoci electrònic.
5. Decidir sobre el sistema property management system (PMS) més adequat per a un negoci hotelier.
6. Desenvolupar habilitats directives i de lideratge.
7. Que els estudiants siguin capaços d'integrar coneixements i enfrontar-se a la complexitat de formular judicis a partir d'una informació que, tot i ser incompleta o limitada, inclogui reflexions sobre les responsabilitats socials i ètiques vinculades a l'aplicació dels seus coneixements i judicis.
8. Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements adquirits i la seva capacitat de resolució de problemes en entorns nous o poc coneguts dins de contextos més amplis (o multidisciplinaris) relacionats amb la seva àrea d'estudi.
9. Que els estudiants sàpiguen comunicar les seves conclusions, així com els coneixements i les raons últimes que les fonamenten, a públics especialitzats i no especialitzats d'una manera clara i sense ambigüitats.
10. Que els estudiants tinguin les habilitats d'aprenentatge que els permetin continuar estudiant, en gran manera, amb treball autònom a autodirigit.
11. Tenir coneixements que aportin la base o l'oportunitat de ser originals en el desenvolupament o l'aplicació d'idees, sovint en un context de recerca.
12. Treballar en equips de caràcter interdisciplinari.
13. Valorar la importància de la seguretat informàtica en l'àmbit hotelier.

Continguts

1. Conceptes bàsics de sistemes i tecnologies de la informació (TIC)
2. Planificació de les TIC
3. Sistemes per a la gestió integrada dels recursos de l'empresa
4. Externalització dels serveis TIC

5. PMS (sistemes de gestió hotelera). Sistemes business intelligence (BI) i Customer Relationship Management (CRM)
6. *Business game* hotelier

Metodologia

La metodologia docent està basada en diferents activitats:

- Classes magistrals on els professors exposaran els temes generals, es resoldran / discutiran casos / exercicis i es realitzaran debats entre estudiants sobre temes exposats i prèviament llegits o explicats
- Proves síntesi
- Realització casos / pràctiques aula d'informàtica
- Competició entre equips gestionant el seu propi hotel mitjançant un *business game* hotelier
- Tutories personalitzades amb el professor, tant individuals com grupals

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, per a la complementació per part de l'alumnat de les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura/mòdul.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Classes magistrals	40	1,6	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13
Tipus: Supervisades			
Business game hotelero y tutorías	64,5	2,58	3, 4, 7, 8, 10, 11
Tipus: Autònomes			
Estudi, preparació casos d'estudi i proves	45	1,8	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13

Avaluació

Per a superar l'assignatura s'ha d'assitir a un mínim d'un 80% de les sessions presencials. Per poder assitir a l'examen de recuperació, s'ha d'haver obtingut una nota mínima de 3,5 a la primera convocatòria.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Examen business game	10%	0,5	0,02	3, 6, 7, 8, 9, 10, 11
Resultat business game hotelier	45%	0	0	3, 6, 7, 8, 10, 11, 12
Treball BI y CRM	45%	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13

Bibliografia

- Tesone, DV (2005). Hospitality Information Systems and E-Commerce. John Wiley & Sons Inc.
- Materials Cessim per Hospitality game (www.cesim.com)

Programari

Microsoft Excel, Power BI, MailChimp, CRM, Cesim Hospitality Simulator