Prácticas I-

Competencias específicas que ha de desarrollar el estudiante al realizar estas prácticas (marcar grado de desarrollo de esta competencia):

. Utilizar las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en los distintos ámbitos del turismo y el ocio

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Comunicarse profesionalmente de forma competente en un contexto internacional vinculado al turismo y el ocio

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Dominar los principios de gestión y los procedimientos operativos del ámbito de alojamientos turísticos.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Dominar los principios de gestión y los procedimientos operativos del ámbito de restauración.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Identificar tendencias en el ámbito del ocio.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Aplicar los principios de gestión empresarial a las empresas, instalaciones y actividades de ocio.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Prácticas II

Competencias específicas que ha de desarrollar el estudiante al realizar estas prácticas (marcar grado de desarrollo de esta competencia):

. Aplicar los conceptos teóricos esenciales que son específicos del turismo y el ocio

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Utilizar las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en los distintos ámbitos del turismo y el ocio

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Comunicarse profesionalmente de forma competente en un contexto internacional vinculado al turismo y el ocio

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Dominar los principios de gestión y los procedimientos operativos del ámbito de los viajes, el transporte y la intermediación turística.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Identificar tendencias en el ámbito del ocio.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Aplicar los principios de gestión empresarial a las empresas, instalaciones y actividades de ocio.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Prácticas III

Competencias específicas que ha de desarrollar el estudiante al realizar estas prácticas (marcar grado de desarrollo de esta competencia):

. Concebir de forma complementaria el diseño, la planificación y la gestión del turismo y el ocio

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Utilizar las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en los distintos ámbitos del turismo y el ocio

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Comunicarse profesionalmente de forma competente en un contexto internacional vinculado al turismo y el ocio

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Gestionar el ocio de manera transversal, social, comunitaria y global

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Identificar tendencias en el ámbito del ocio.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Identificar modelos de negocio y experiencias que den respuesta al dinamismo y a la diversidad del sector del ocio.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Identificar las políticas que afectan al desarrollo de actividades e instalaciones de ocio.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Aplicar los principios de gestión empresarial a las empresas, instalaciones y actividades de ocio

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Prácticas IV

Competencias específicas que ha de desarrollar el estudiante al realizar estas prácticas (marcar grado de desarrollo de esta competencia):

. Analizar los impactos generados por las actividades de turismo y ocio en las esferas personal, social, empresarial, económica, territorial, ambiental y cultural

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Concebir de forma complementaria el diseño, la planificación y la gestión del turismo y el ocio

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Utilizar las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en los distintos ámbitos del turismo y el ocio

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Comunicarse profesionalmente de forma competente en un contexto internacional vinculado al turismo y el ocio

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Identificar, valorar e intervenir en el funcionamiento de los destinos, estructuras y organizaciones turísticas a nivel internacional.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Identificar los objetivos, la estrategia y los instrumentos de planificación y gestión pública del turismo.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Desarrollar proyectos y planes de desarrollo turístico.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Gestionar el ocio de manera transversal, social, comunitaria y global

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Identificar modelos de negocio y experiencias que den respuesta al dinamismo y a la diversidad del sector del ocio.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Identificar las políticas que afectan al desarrollo de actividades e instalaciones de ocio.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Aplicar los principios de gestión empresarial a las empresas, instalaciones y actividades de ocio.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

. Aplicar los principios de gestión pública a las instalaciones, actividades y dinámicas de ocio.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

-