



Facultad de Ciencias  
Empresariales y  
Turismo

**Universidad de Huelva**

## **MASTER EN TURISMO: DIRECCIÓN DE EMPRESAS TURÍSTICAS**

### **Informe**

EL USO DE SIMULADORES DE NEGOCIOS EN EL MÁSTER DE TURISMO DE LA UNIVERSIDAD DE HUELVA: ASPECTOS A TENER EN CUENTA SEGÚN EXPERTOS, PROFESORES Y ALUMNADO

**Autores:**

Alfonso Infante Moro, Juan Carlos Infante Moro y Julia Gallardo Pérez

**Financiación:**

Este informe forma parte del proyecto de innovación docente "El uso de simuladores de negocios en el máster de turismo de la Universidad de Huelva: aspectos a tener en cuenta según expertos, profesores y alumnado" y es financiado por el Vicerrectorado de Innovación y Empleabilidad de la Universidad de Huelva (España), dentro de la convocatoria de Proyectos de Innovación Docente e Investigación Educativa 2022/2023.

**CURSO 2022/23**  
**PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE**

**EL USO DE SIMULADORES DE NEGOCIOS EN EL MÁSTER DE  
TURISMO DE LA UNIVERSIDAD DE HUELVA: ASPECTOS A  
TENER EN CUENTA SEGÚN EXPERTOS, PROFESORES Y  
ALUMNADO**

**Resumen**

Una de las herramientas tecnológicas de enseñanza-aprendizaje que se está utilizando en los programas formativos empresariales es el simulador de negocios, una herramienta que busca el aprendizaje activo y que fomenta en los estudiantes: el análisis, la toma de decisiones y la evaluación de problemas, aunque el éxito en el uso de esta herramienta conlleva tener en cuenta una serie de factores que la mayoría de los programas formativos no tienen en consideración a la hora de su implementación. En el máster de turismo de la Universidad de Huelva se utiliza uno de estos simuladores y para lograr sacar el máximo provecho a su uso, se realizarán entrevistas a expertos, profesores y alumnado, y se analizarán (a través del uso de mapas cognitivos difusos) los factores claves para alcanzar el éxito en el uso de este simulador y los aspectos a tener en cuenta a la hora de sacar el máximo provecho formativo a esta herramienta. Esto servirá para tomar medidas desde la dirección y el profesorado, lo que puede ayudar al uso óptimo de esta herramienta y servir para enriquecer el proceso formativo de los estudiantes de esta titulación.

**Palabras claves:** Simuladores de negocios, Gamificación, Docencia, Formación, Máster, Universidad.

# ÍNDICE

<b>1. LA IMPLEMENTACIÓN DE UN SIMULADOR DE NEGOCIOS EN EL MÁSTER DE TURISMO DE LA UNIVERSIDAD DE HUELVA .....</b>	<b>4</b>
<b>2. EL USO DE SIMULADORES DE NEGOCIOS EN EL MÁSTER DE TURISMO DE LA UNIVERSIDAD DE HUELVA: PERCEPCIÓN DE SUS ESTUDIANTES .....</b>	<b>5</b>
<b>3. FACTORES A TENER EN CUENTA A LA HORA DE SELECCIONAR E IMPLEMENTAR SIMULADORES DE NEGOCIOS.....</b>	<b>7</b>

# 1. LA IMPLEMENTACIÓN DE UN SIMULADOR DE NEGOCIOS EN EL MÁSTER DE TURISMO DE LA UNIVERSIDAD DE HUELVA

Información publicada en:

<http://www.uajournals.com/campusvirtuales/es/revistaes/numerosanteriores.html?id=352>

## **La implementación de un simulador de negocios en el Máster de Turismo de la Universidad de Huelva**

The implementation of a business simulator in the Tourism Master of the University of Huelva

### **Resumen**

En el Máster de Turismo de la Universidad de Huelva se ha implementado recientemente un simulador de gestión hotelera. Este proceso de implementación se llevó a cabo por tres profesores que imparten docencia en el máster, y a través del análisis de esta implementación se pretendió detectar cuáles fueron los factores que tuvieron más relevancia a la hora de decidirse y llevar a cabo la implementación. Para ello, se realizó un estudio causal a través de mapas cognitivos difusos y los resultados obtenidos se analizaron con el software FCMappers, lo que permitió señalar a los factores “gestión de calidad” y “utilidad percibida” como los dos factores más relevantes a la hora de decidirse y llevar a cabo la implementación del simulador.

### **Palabras clave**

Simuladores de negocios, Gamificación, Docencia, Máster, Universidad.

### **Abstract**

A hotel management simulator has recently been implemented in the Tourism Master of the University of Huelva. This implementation process was carried out by three professors who teach in the master's degree, and through the analysis of this implementation it was intended to detect which were the factors that were most relevant when deciding and carrying out the implementation. For this, a causal study was carried out through fuzzy cognitive maps and the results obtained were analyzed with the FCMappers software, which allowed to point out the factors "quality management" and "perceived usefulness" as the two most relevant factors to the time to decide and carry out the implementation of the simulator.

### **Keywords**

Business simulators, Gamification, Teaching, Master's degree, University.

## **2. EL USO DE SIMULADORES DE NEGOCIOS EN EL MÁSTER DE TURISMO DE LA UNIVERSIDAD DE HUELVA: PERCEPCIÓN DE SUS ESTUDIANTES**

Información publicada en:

<http://www.uajournals.com/campusvirtuales/es/revistaes/numerosanteriores.html?id=371>

### **El uso de simuladores de negocios en el Máster de Turismo de la Universidad de Huelva: percepción de sus estudiantes**

The use of business simulators in the Master of Tourism at the University of Huelva: perception of its students

#### **Resumen**

Hace años que desde el Máster de Turismo de la Universidad de Huelva se viene utilizando un simulador de negocios basado en la gestión de una cadena hotelera, y su uso está siendo un éxito. Aún así, este estudio analizó la satisfacción de estos estudiantes y trató de identificar puntos de mejora en el éxito de la implementación y uso de este simulador. Para ello, se realizó un estudio casual entre los estudiantes del máster que permitió observar cuáles son los factores más determinantes de este éxito y señalar puntos de mejora, con el fin de seguir fortaleciendo el uso de esta herramienta en el programa formativo. Este estudio concluyó que el factor más determinante es la utilidad percibida, y que fortalecer el factor disposición de información fortalecería al factor utilidad percibida, por lo que se sugiere revisar la información existente sobre el uso del simulador en la web del máster y agregar información si se ve conveniente.

#### **Palabras clave**

Simuladores de negocios, Gamificación, Formación, Máster, Universidad.

#### **Abstract**

For years, the Master of Tourism at the University of Huelva has been using a business simulator based on the management of a hotel chain, and its use is being a success. Even so, this study analyzed the satisfaction of these students and tried to identify points of improvement in the success of the implementation and use of this simulator. To this end, a casual study was carried out among the master's students that allowed us to observe the most determining factors of this success and point out points for improvement, in order to continue strengthening the use of this tool in the training program. This study concluded that the most determining factor is perceived usefulness, and that strengthening the availability of information factor would strengthen the perceived usefulness factor, so it is suggested to review the existing information on the use of the simulator on the master's website and add information if necessary.

#### **Keywords**

Business simulators, Gamification, Training, Master's degree, University.

### **3. FACTORES A TENER EN CUENTA A LA HORA DE SELECCIONAR E IMPLEMENTAR SIMULADORES DE NEGOCIOS**

Información publicada en: <http://www.uajournals.com/jornadascampusvirtuales/es/>

#### **Factores a tener en cuenta a la hora de seleccionar e implementar simuladores de negocios**

Factors to take into account when selecting and implementing business simulators

#### **Resumen**

Este estudio señaló los factores claves a tener en cuenta a la hora de seleccionar e implementar simuladores de negocios. A través de una revisión literaria se identificaron los factores a tener en cuenta en esta decisión, se realizó un análisis causal entre expertos a través de mapas cognitivos difusos y los resultados se procesaron con el software FCMappers, obteniendo como factores claves “Attitude”, “Perceived Usefulness” e “Intention”, y desechando la seguridad y privacidad en el uso del simulador como un factor clave en esta decisión.

#### **Palabras clave**

Simuladores de negocios, Gamificación, Selección, Docencia.

#### **Abstract**

This study pointed out the key factors to take into account when selecting and implementing business simulators. Through a literary review, the factors to be taken into account in this decision were identified, a causal analysis was carried out among experts through fuzzy cognitive maps and the results were processed with the FCMappers software, obtaining as key factors “Attitude”, “Perceived Usefulness” and “Intention”, and discarding security and privacy in the use of the simulator as a key factor in this decision.

#### **Keywords**

Business simulators, gamification, selection, teaching.