



Codi - Assignatura	192213 – Desenvolupament i programació de plataformes digitals I				
Tipus	Obligatòria			Curs	2n
Bloc Temàtic	Tecnologies emergents i eines digitals			Crèdits	6 ECTS
Docent responsable de l'assignatura	Ainhoa Carballido				
Professorat	Ainhoa Carballido				
Presencial	60 hores	Dirigit	40 hores	Autònom	50 hores

BREU DESCRIPCIÓ

Aquesta assignatura tindrà com a objectiu proporcionar una comprensió integral dels fonaments globals de les plataformes tecnològiques en el sector de la innovació turística digital. Es tracta d'una assignatura amb una visió global de la tecnologia actual i futura, que permetrà comprendre cada ús i les parts que conformen un lloc web.

Es proporcionarà eines per aprendre com funciona un lloc web en un entorn digital i com utilitzar-lo per al creixement d'un negoci. L'assignatura utilitzarà una metodologia basada en el treball en equip, la qual cosa permetrà posar en pràctica els coneixements teòrics adquirits. Els estudiants s'enfrontaran a reptes pràctics en crear i desenvolupar un lloc web, abordant projectes seleccionats per l'equip.

COMPETÈNCIES BÀSIQUES

CB02- Que els estudiants sàpigues 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.

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

CE04 Desenvolupar i aplicar eines de màrqueting digital en turisme.

CE08- Dissenyar i desenvolupar productes i processos que generin valor, i que en suposin una novetat, un canvi o la generació d'un avantatge competitiu en el sector.



Centre adscrit



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

CE11- Utilitzar les eines i tecnologies digitals per al desenvolupament de plataformes o solucions turístiques.

RESULTATS D'APRENENTATGE

1. Conèixer i entendre les principals estructures bàsiques del desenvolupament de plataformes digitals.
2. Conèixer eines i llenguatges de programació bàsics per a crear plataformes digitals.
3. Iniciar, planificar, executar, controlar i tancar un projecte.
4. Desenvolupament i gestió de l'equip del projecte.
5. Gestionar el desenvolupament d'un projecte digital i optimitzar l'experiència de l'usuari turístic tant en la versió web com mòbil.
6. Conèixer i entendre les principals plataformes i models de pagament online.

CONTINGUTS TEMÀTICS

1. Plataformes digitals
2. Evolució: del físic al digital
3. La web com a concepte
4. Web vs. app, wapp, xat, AI, metavers
5. Esbós web: l'anteprojecte web
 - 5.1. Arquitectura de la informació
 - 5.2. Teoria del color
6. Usabilitat
 - 6.1. User Experience (Experiència de l'usuari)
 - 6.2. User Interface (Interfície de l'usuari)
 - 6.3. Monitoratge i informe
 - 6.4. Prova d'usabilitat
 - 6.5. Heurístiques de Nielsen
 - 6.6. Cardsorting
7. Estructura web: teoria i predisseny
 - 7.1. Mapes del lloc (Sitemaps)
 - 7.2. Sketching (Esbossos)
 - 7.3. Wireframe (Maquetes amb fils)
 - 7.4. Wireflow (Diagrama de flux amb fils)
7. Estructura web: teoria i predisseny
 - 7.1. Mockup (Maquetació)
 - 7.2. Mockup-flow (Maquetació amb flux)
8. Proveïdors de serveis web
 - 8.1. Servidors
 - 8.2. CMS (Sistema de Gestió de Continguts)



Centre adscrit



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

9. Contractació de servidor i domini
10. Introducció a Wordpress
11. Desenvolupament web amb CMS

ACTIVITATS FORMATIVES

Les metodologies d'aprenentatge associades a aquesta assignatura contemplen un ampli ventall d'accions diferents a fi de donar resposta a l'assoliment de les competències assignades, i que impliquen el desenvolupament de diferents tipus de capacitats referides a l'aprenentatge de processos i aplicabilitat d'actituds dins de l'entorn de les organitzacions a partir de les activitats següents:

- Activitat 1. L'univers digital i la seva teoria
- Activitat 2. UX & UI
- Activitat 3. Web Blueprint: Dissenyant l'avantprojecte web
- Projecte Final. Desenvolupament web amb CMS

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.

Per acollir-se a aquesta modalitat cal sol·licitar-ho a través de l'apartat d'avaluació del Campus Virtual dins dels primers 15 dies des de l'inici de l'assignatura.

La planificació de les activitats d'avaluació serà pública pels estudiants des de la data d'inici de l'assignatura.

Activitats

Típus

Continuada

Única

Setmana d'entrega



Activitat 1	Individual	10%	10%	Setembre 3 ^a setmana
Activitat 2	Grupal	15%	15%	Octubre 4 ^a setmana
Activitat 3	Grupal	15%	15%	Novembre 4 ^a setmana
Projecte Final	Individual	50%	50%	2 ^a setmana de Gener
Total		100%	100%	

Per aprovar l'assignatura és requisit indispensable haver obtingut una nota final mínima de "5", sempre i quan l'estudiant hagi realitzat la/es prova/es individual/s establerta/es a l'assignatura. Aquesta/es prova/es o treball/s final/s han d'estar qualificades amb un mínim de "4" per a poder calcular la mitjana de totes les activitats d'avaluació realitzades durant el curs.

Revisió i Reavaluació de l'Assignatura

L'estudiant té dret a la revisió de totes les evidències d'avaluació que hagin estat dissenyades per a la valoració del seu aprenentatge.

Si l'estudiant no aconsegueix assolir els objectius d'aprenentatge de l'assignatura, per a optar a una reavaluació d'assignatura serà imprescindible haver obtingut una qualificació final de l'assignatura entre "4-4,9", i haver-se presentat a la/es prova/es o treball/s final/s individual/s del curs.

El procés de reavaluació només implicarà modificació de l'acta de qualificació final en el cas que la nova prova d'avaluació sigui aprovada i, en qualsevol cas, la qualificació màxima serà de "5". Aquesta qualificació farà mitjana amb la resta de qualificacions de les activitats d'avaluació que hagi realitzat l'estudiant durant el període lectiu corresponent, tenint en compte els percentatges establerts en cada assignatura, configurant la nota final de l'assignatura.

FONTS D'INFORMACIÓ

Beird, J., Walker, A., & George, J. (2020). The principles of beautiful web design. Sitepoint.

Hein, A., Schereick, M., Riasanow, T., et al. (2020), Digital platform ecosystems. Electron Markets 30, 87 – 98.



Centre adscrit



PROGRAMA

Grau de Negoci Digital i Innovació en Turisme

Curs 2024/25

Martínez-Sala, A. M., Monserrat-Gauchi, J., & Alemany-Martínez, D. (2020). User Usable Experience: A three-dimensional approach on usability in tourism websites and a model for its evaluation. *Tourism Management Perspectives*, 33, 100579.

Melián-González, S., Gutiérrez-Taño, D., & Bulchand-Gidumal, J. (2019). Predicting the intentions to use chatbots for travel and Tourism. *Current Issues in Tourism*, 1-19.

Miah, M. (2021). *Front End Web Design*. Oyibo, K., & Vassileva, J. (2020). The Effect of Layout and Colour Temperature on the Perception of Tourism Websites for Mobile Devices. *Multimodal Technologies and Interaction*, 4(1), 8.