



Código - Asignatura	192213 – Desarrollo y programación de plataformas digitales I				
Tipo	Obligatorias			Curso	2º
Bloque Temático	Tecnologías emergentes y herramientas digitales			Créditos	6 ECTS
Docente responsable de la asignatura	Ainhoa Carballido				
Profesorado	Ainhoa Carballido				
Presencial	60 horas	Dirigido	40 horas	Autónomo	50 horas

BREVE DESCRIPCIÓN

Esta asignatura tendrá como objetivo proporcionar una comprensión integral de los fundamentos globales de las plataformas tecnológicas en el sector de la innovación turística digital. Se trata de una asignatura con una visión global de la tecnología actual y proyección futura, que permitirá comprender cada uso y las partes que conforman un sitio web.

Se proporcionarán herramientas para aprender cómo funciona un sitio web en un entorno digital y cómo utilizarlo para el crecimiento de un negocio. La asignatura utilizará una metodología basada en el trabajo en equipo, lo que permitirá poner en práctica los conocimientos teóricos adquiridos. Los estudiantes se enfrentarán a desafíos prácticos al crear y desarrollar un sitio web, abordando proyectos seleccionados por el equipo.

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB02- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE04- Desarrollar y aplicar herramientas de marketing digital en turismo.

CE08- Diseñar y desarrollar productos y procesos que generen valor, y que supongan una novedad, un cambio o la generación de una ventaja competitiva en el sector turístico.



CE11- Utilizar las herramientas y tecnologías digitales para el desarrollo de plataformas o soluciones turísticas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Conocer y entender las principales estructuras básicas de desarrollo de plataformas digitales.
2. Conocer las herramientas y lenguajes de programación básicos para crear plataformas digitales.
3. Iniciar, planificar, ejecutar, controlar y cerrar un proyecto.
4. Desarrollo y gestión del equipo del proyecto.
5. Gestionar el desarrollo de un proyecto digital y optimizar la experiencia de usuario turístico tanto en versión web como móvil.
6. Conocer y entender las principales plataformas y modelos de pago online.
- 7.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. Plataformas digitales
2. Evolución: de lo físico a lo digital
3. La web como concepto
4. Web vs app, wapp, chat, AI, metaverso
5. Web blueprint: el anteproyecto web
 - 5.1. Arquitectura de la información
 - 5.2. Teoría del color
6. Usabilidad
 - 6.1. User Experience
 - 6.2. User Interface
 - 6.3. Monitoreo y reporte
 - 6.4. Test de usabilidad
 - 6.5. Heurísticas de Nielsen
 - 6.6. Cardsorting
7. Estructura web: teoría y prediseño
 - 7.1. Sitemaps
 - 7.2. Sketching
 - 7.3. Wireframe
 - 7.4. Wireflow
8. Estructura web: teoría y prediseño
 - 8.1. Mockup
 - 8.2. Mockup-flow
9. Proveedores de servicios web



Centre adscrit



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

- 9.1. Servidores
- 9.2. CMS
10. Contratación de servidor y dominio
11. Introducción a Wordpress
12. Desarrollo web con CMS

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las metodologías de aprendizaje previstas contemplan una diversidad de procesos entre los que cabe destacar aquellos cognitivos vinculados a la comprensión de los principios del turismo y el sistema turístico global, la inclusión de competencias con un mayor componente de capacidades técnicas; así las actividades y dinámicas, tanto de tipo individual como grupal, asociadas para esta asignatura son las siguientes:

- Actividad 1. El universo digital y su teoría
- Actividad 2. UX y UI (Experiencia de Usuario e Interfaz de Usuario)
- Actividad 3. Web Blueprint: Diseñando el anteproyecto web
- Proyecto Final. Desarrollo web con CMS (Sistema de Gestión de Contenidos)

SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación mide el proceso de aprendizaje del estudiante teniendo en cuenta las competencias y los contenidos de cada asignatura.

Los estudiantes pueden escoger entre la evaluación continua o la evaluación única:

Evaluación Continua: el proceso de enseñanza - aprendizaje es evaluado a través de un seguimiento continuo de las actividades realizadas por los estudiantes durante el semestre y una evaluación individual final. Los estudiantes deben asistir a las clases para ser evaluados mediante la evaluación continua.

Evaluación Única: aquellos estudiantes que no pueden asistir regularmente a clase pueden escoger ser evaluados a través de la evaluación única. El proceso de enseñanza - aprendizaje es evaluado mediante la evaluación de todas las actividades y una prueba individual final.

Para acogerse en esta modalidad hace falta solicitarlo a través del apartado de evaluación del Campus Virtual dentro de los primeros 15 días desde el inicio de la asignatura



La planificación de las actividades de evaluación será pública para los estudiantes desde la fecha de inicio de la asignatura.

Actividades	Tipo	Continuada	Única	Semana de entrega
Actividad 1	Individual	10%	10%	Septiembre 3ª semana
Actividad 2	Grupal	15%	15%	Octubre 4ª semana
Actividad 3	Grupal	15%	15%	Noviembre 4ª semana
Proyecto Final	Individual	50%	50%	2ª semana de Enero
Total		100%	100%	

Para aprobar la asignatura es requisito indispensable haber obtenido una nota final mínima de “5”, siempre y cuando el estudiante haya realizado la prueba/s o trabajo/s individuales establecidos en la asignatura. Esta prueba/s o trabajo/s final deben estar calificadas con un mínimo de “4” para poder calcular la media de todas las actividades de evaluación realizadas durante el curso.

Revisión y Reevaluación de la Asignatura

El estudiante tiene derecho a la revisión de todas las evidencias de evaluación que hayan sido diseñadas para la valoración de su aprendizaje.

Si el estudiante no consigue lograr los objetivos de aprendizaje de la asignatura, para optar a una reevaluación de asignatura será imprescindible haber obtenido una calificación final de la asignatura entre “4-4.9”, y haberse presentado a la prueba/s o trabajo/s finales individuales del curso.

El proceso de reevaluación sólo implicará modificación del acta de calificación final en caso de que la nueva prueba de evaluación sea aprobada y, en cualquier caso, la calificación máxima será de “5”. Esta calificación hará media con el resto de calificaciones de las actividades de evaluación que haya realizado el estudiante durante el período lectivo correspondiente, teniendo en cuenta los porcentajes establecidos en cada asignatura, configurando la nota final de la asignatura.



Centre adscrit

UNIVERSITAT DE
BARCELONA

FUENTES DE INFORMACIÓN

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

Hein, A., Schreieck, M., Riasanow, T. et al. Digital platform ecosystems. *Electron Markets* 30, 87–98 (2020). <https://doi.org/10.1007/s12525-019-00377-4>

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.

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.

Nerbel, J.F., Kreutzer, M. Digital platform ecosystems in flux: From proprietary digital platforms to wide-spanning ecosystems. *Electron Markets* 33, 6 (2023). <https://doi.org/10.1007/s12525-023-00625-8>