



<b>Código - Asignatura</b>	<b>193219 – Desarrollo y programación de plataformas digitales II</b>				
<b>Tipo</b>	Obligatoria		<b>Curso</b>	3º	
<b>Materia</b>	Desarrollo de plataformas digitales turísticas		<b>Créditos</b>	6 ECTS	
<b>Docente responsable de la asignatura</b>			Ainhoa Carballido		
<b>Presencial</b>	60 horas	<b>Dirigido</b>	40 horas	<b>Autónomo</b>	50 horas

## BREVE DESCRIPCIÓN

La asignatura Desarrollo y programación de plataformas digitales II está diseñada como una continuación de Desarrollo y programación de plataformas digitales I, proporcionando a las y los estudiantes conocimientos avanzados y habilidades prácticas necesarias para el desarrollo y gestión de proyectos web complejos. El currículum académico abarca desde los fundamentos de codificación hasta el uso de inteligencia artificial para la generación de código y el diseño de interfaces. Con un enfoque práctico y colaborativo, los estudiantes aprenderán a usar herramientas y lenguajes de programación esenciales como HTML, CSS, JavaScript y PHP, y a explorar plataformas CMS como WordPress para crear y administrar sitios web.

Esta asignatura es ideal para aquellos que desean profundizar en el desarrollo web y adquirir habilidades que les permitan destacar en el mercado laboral actual, adaptándose a las demandas de un entorno digital en constante evolución.

## 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 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.

## CONTENIDOS TEMÁTICOS

---

1. Fundamentos de Codificación para Desarrollo Web
  - 1.1. Introducción a HTML y CSS
  - 1.2. Fundamentos de JavaScript
  - 1.3. Introducción a PHP
  - 1.4. Integración de Lenguajes: HTML, CSS, JS, y PHP
2. Desarrollo Web Avanzado
  - 2.1. Frameworks y Librerías de JavaScript: React, Vue.js, Angular
  - 2.2. CSS Preprocesadores: SASS, LESS
  - 2.3. Desarrollo Back-end con PHP y MySQL
  - 2.4. Seguridad en el Desarrollo Web
3. Plataformas y Herramientas de Desarrollo
  - 3.1. Uso Avanzado de WordPress
  - 3.3. Herramientas de Versionado: Git y GitHub
  - 3.4. Integración Continua y Despliegue (CI/CD)
4. Inteligencia Artificial en el Desarrollo Web
  - 4.1. Introducción a la IA y sus Aplicaciones en Web
  - 4.2. Herramientas de IA para Generación de Código
  - 4.3. Implementación de Chatbots y Asistentes Virtuales
5. Diseño de Interfaces y Experiencia de Usuario
6. Proyectos y Gestión del Desarrollo Web



## METODOLOGÍAS DOCENTES

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: Fundamentos de la codificación
- Actividad 2: Integración de tecnologías para el desarrollo web
- Proyecto Final: Desarrollo Web y libro de estilo

## 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	Grupal	20%	20%	4ª semana Febrero
Actividad 2	Grupal	20%	20%	4ª Abril



Proyecto Final	Individual	60%	60%	4ª semana Mayo
<b>Total</b>		<b>100%</b>	<b>100%</b>	

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.

### **FUENTES DE INFORMACIÓN**

Chi Zhang, Xinxin Sun. Experimental Design Study on Building and Configuring Dynamic Web Site Development Environment. Academic Journal of Engineering and Technology Science (2023) Vol. 6, Issue 11: 30-35. <https://doi.org/10.25236/AJETS.2023.061105>.

Dutonde, P. D. (2022). Website development technologies: A review. International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology, 10(1), 359-366. <https://doi.org/10.22214/ijraset.2022.39839>

Leary, S. (2013). WordPress for web developers: An introduction for web professionals (illustrated ed.). Apress.



Centre adscrit



UNIVERSITAT  
BARCELONA

**PROGRAMA**  
Grado de Negocio Digital e Innovación en Turismo  
Curso [2024/25]

Robbins, J. N. (2012). Learning web design: A beginner's guide to HTML, CSS, JavaScript, and web graphics (illustrated ed.). O'Reilly Media, Inc. |