



<b>Codi - Assignatura</b>	<b>840007 – Desenvolupament de plataformes digitals</b>				
<b>Tipus</b>	Optativa	<b>Crèdits</b>	6 ECTS		
<b>Matèria</b>	Tecnologia turística digital				
<b>Responsable de l'assignatura</b>	Dra. Ainhoa Carballido				
<b>Presencial</b>	42 hores	<b>Dirigit</b>	58 hores	<b>Autònom</b>	50 hores

## BREU DESCRIPCIÓ

Aquesta assignatura pretén apropar l'alumnat als diferents elements que cal conjugar per dur a terme una correcta gestió d'un negoci turístic en l'àmbit digital, destacant el paper bàsic del disseny o la millora d'un projecte web mitjançant l'ús d'un CMS.

Això els permetrà prendre decisions que influeixin directament en el futur de l'empresa, atès que el lloc web d'una marca suposa el seu centre d'operacions en l'àmbit digital, sent una de les vies de contacte amb la seva audiència i l'espai on projectar la seva imatge de marca de manera correcta i alineada amb els seus valors, visió i missió.

## RESULTATS D'APRENTATGE

El procés d'aprenentatge dissenyat per aquesta assignatura permet l'assoliment dels següents Resultats d'Aprenentatge de la Matèria:

M09C6- Reconèixer les principals plataformes digitals i les eines pel seu disseny i desenvolupament, així com els principis i fonaments de les principals eines de seguretat en entorns digitals.

M09S7- Proposar l'arquitectura de la plataforma digital turística, el disseny de la interacció, la usabilitat i estratègia d'un projecte digital.

Així mateix, aquests contribueixen a l'assoliment dels següents Resultats d'Aprenentatge de Titulació: *TH05*, *TS03*, *TS12*. Es poden consultar tots en [el següent enllaç](#).

## CONTINGUTS TEMÀTICS

TEMA 1. Desenvolupament web mitjançant un Sistema de Gestió de Continguts (CMS)

- 1.1. WordPress: un CMS de disseny i desenvolupament web
- 1.2. Domini, hosting i instal·lació del CMS

TEMA 2. Estructures i dissenys principals del projecte web



- 2.1. Pàgina d'inici o Home page
- 2.2. Menú, formulari de contacte i peu de pàgina o footer
- 2.3. Plugins i gadgets essencials

### TEMA 3. Implementació del projecte web

- 3.1. Tendències en disseny, estructura i plantilles
- 3.2. Teoria del color, tipografies, recursos visuals i arquitectura de la informació
- 3.3. Arquitectura de la informació
- 3.4. Botons i crides a l'acció o Call To Action (CTA)

### TEMA 4. Noves tendències digitals en el sector turístic

## METODOLOGIES D'APRENENTATGE

---

Les metodologies d'aprenentatge associades a aquesta assignatura contemplen un ampli ventall d'accions diferents a fi de donar resposta a l'assoliment dels resultats d'aprenentatge associats, 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:

## SISTEMA D'AVALUACIÓ

---

El sistema d'avaluació mesura el procés d'aprenentatge de l'estudiant tenint en compte les diferents resultats d'aprenentatge 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 com a mínim al 80% de 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	Tipus	Continuada	Única	Setmana d'entrega <sup>1</sup>
Activitat: Desenvolupament web	Individual	40%	40%	5 <sup>a</sup> setmana
Activitat: Manual d'estil web i presentació	Individual	40%	40%	5 <sup>a</sup> setmana
Repte: Hackathon Desenvolupament Web	Grupal	20%	20%	5 <sup>a</sup> setmana
<b>Total</b>		<b>100%</b>	<b>100%</b>	

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.

## **CÒPIA I PLAGI**

Sense perjudici d'altres que es considerin oportuns i d'acord amb la normativa vigent de disciplina acadèmica, les irregularitats comeses per un estudiant que puguin donar lloc a una variació de la qualificació es valoraran amb nota zero (0). Les activitats d'avaluació classificades d'aquesta manera i per aquest procediment no seran recuperables. Aquestes irregularitats inclouen, entre d'altres:

---

<sup>1</sup> La setmana d'entrega és una estimació que està subjecte a canvis que puguin sorgir arrel de possibles modificacions en la planificació o les circumstàncies del pla d'estudis.



- La còpia total o parcial d'una pràctica, informe o qualsevol altra activitat d'avaluació.
- Deixeu que altres copiïn l'examen/treball.
- Presentar un treball en grup que no hagi realitzat completament pels membres del grup.
- Presentar com a propis aquells materials elaborats per un tercer, encara que siguin traduccions o adaptacions, i en general obres amb elements no originals i exclusius de l'estudiant.\*\*
- Disposar de dispositius de comunicació (com ara telèfons mòbils, rellotges intel·ligents, etc.) accessibles durant les proves d'avaluació teòrica – pràctiques individuals (exàmens) .

\*\* La intel·ligència artificial és considerada un tercer.

## FONTS D'INFORMACIÓ

---

Cabot, J. (2018). WordPress: A content management system to democratize publishing. *IEEE Software*, 35(3), 89-92.

Chrysovelidis, G. (2020). Designing a Chatbot for Tourism.

Gudiña Gil, C. (2018). Creación y desarrollo de un e-commerce: Scrapbooking Shop.

Luján-Mora, S. (2020). Usabilidad y Accesibilidad. Práctica 9: Creación de un sitio web accesible con un gestor de contenidos (curso 2020-2021). Usabilidad y Accesibilidad.

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.

Ratnayake, R. N. (2017). WordPress web application development. Packt Publishing Ltd.

Ukpabi, D. C., Aslam, B., & Karjaluoto, H. (2019). Chatbot adoption in tourism services: A conceptual exploration. *Robots, Artificial Intelligence, and Service Automation in Travel, Tourism and Hospitality*, Emerald Publishing Limited, 105-121