

Guía docente

Identificación de la asignatura

Asignatura / Grupo	21734 - Diseño de Soluciones para el Sector Turístico / 2
Titulación	Grado en Ingeniería Informática (Plan 2010) - Tercer curso Grado en Ingeniería Informática (Plan 2014) - Tercer curso
Créditos	6
Período de impartición	Primer semestre
Idioma de impartición	Castellano

Profesores

Horario de atención a los alumnos

Profesor/a	Hora de inicio	Hora de fin	Día	Fecha inicial	Fecha final	Despacho / Edificio
Miguel Mascaró Portells (<i>Responsable</i>) mascport@uib.es	Hay que concertar cita previa con el/la profesor/a para hacer una tutoría					
	10:00	11:00	Lunes	10/09/2018	30/06/2019	Edifici Arxiduc Lluís Salvador - Dept. Informàtica
	10:00	11:00	Viernes	10/09/2018	30/06/2019	Edifici Arxiduc Lluís Salvador - Dept. Informàtica
Jaime Jaume Mayol jaume.jaume@uib.es	10:00	11:00	Miércoles	10/09/2018	30/06/2019	Edifici Arxiduc Lluís Salvador - Dept. Informàtica

Contextualización

En esta asignatura se pretenden conocer y asimilar los principales conocimientos y estrategias relacionadas con el comercio electrónico y las nuevas tecnologías en el sector turístico. También se desarrollarán las técnicas y estrategias para llevar a cabo todo un sistema comercial en explotación. Después de la etapa de diseño, se abordarán las herramientas necesarias para llevar a cabo la explotación de un motor comercial en un entorno web y de telefonía móvil con aplicación en el mundo del Turismo.

Requisitos

La asignatura presenta dos partes que aunque están completamente relacionadas presentan los aspectos conceptuales y prácticos del tema. Para asimilar los aspectos conceptuales no existen requerimientos previos,

Guía docente

sin embargo la asignatura presenta una componente práctica que hace más que recomendable la presencia de los siguientes requisitos:

Esenciales

Conocimientos de programación y de Bases de Datos.

Recomendables

Ingeniería del Software, programación objeto y desarrollo en web.

Competencias

Específicas

- * CI106 Capacidad para diseñar soluciones apropiadas en uno o más dominios de aplicación utilizando métodos de la ingeniería del software que integren aspectos éticos, sociales, legales y económicos .

Genéricas

- * CTR09 Capacidad para desarrollar habilidades interpersonales, y compromiso con valores sociales, éticos, medioambientales y de derechos fundamentales, en especial los valores de igualdad y capacidad .

Transversales

- * CTR01 Capacidad de análisis y síntesis, de organización, de planificación y de toma de decisiones .
- * CTR04 Capacidad para la búsqueda de recursos y de gestión de la información en el ámbito de la informática .

Básicas

- * Se pueden consultar las competencias básicas que el estudiante tiene que haber adquirido al finalizar el grado en la siguiente dirección: http://estudis.uib.cat/es/grau/comp_basiques/

Contenidos

En esta asignatura se pretenden conocer y asimilar los principales conocimientos y estrategias relacionadas con el comercio electrónico y las nuevas tecnologías. Se tratan conceptos como el marketing, el comercio electrónico y su explotación en el entorno tecnológico actual. También se desarrollarán las técnicas y estrategias para llevar a cabo todo un sistema comercial en explotación. Después de la etapa de diseño, se abordaran las herramientas necesarias para llevar a cabo la explotación de un motor comercial en un entorno web y de telefonía móvil.

Contenidos temáticos

1. Introducción al comercio electrónico y marketing
Exposición de los principales conceptos actuales.
2. Turismo y TIC
Ejemplos, estrategias y tendencias actuales.
3. Marketing electrónico

Guía docente

Diseños, desarrollos, herramientas, estrategias y tendencias actuales.

4. Herramientas para el comercio en el sector turístico
Herramientas y modelos de desarrollo. Bases de datos, desarrollo web y servidores de aplicaciones.
5. Herramientas para telefonía móvil
Planificación, diseño y desarrollo de sistemas orientados a la comunicación y servicio de la tecnología móvil.

Metodología docente

Volumen

Algunas de las actividades de trabajo presenciales consistirán en salidas a diferentes empresas u organismos relacionados con el sector turístico, a fin de que el estudiante tome conciencia de la importancia y del nivel de aplicabilidad de los contenidos de la asignatura dentro del mundo empresarial turístico.

Actividades de trabajo presencial (2,4 créditos, 60 horas)

Modalidad	Nombre	Tip. agr.	Descripción	Horas
Clases teóricas	Conceptos teóricos	Grupo grande (G)	Mediante el método expositivo el profesor establecerá los fundamentos teóricos, así como una visión práctica de los temas que componen la materia.	45
Clases de laboratorio	Resolución de casos prácticos	Grupo mediano (M)	Se plantean una serie de situaciones reales que se resuelven primero por parte del profesor y se proponen ejercicios para que sea resultados por el alumnado. Estas actividades se llevarán a cabo en aulas dotadas de ordenadores y conexión WIFI.	15

Al inicio del semestre estará a disposición de los estudiantes el cronograma de la asignatura a través de la plataforma UIBdigital. Este cronograma incluirá al menos las fechas en las que se realizarán las pruebas de evaluación continua y las fechas de entrega de los trabajos. Asimismo, el profesor o la profesora informará a los estudiantes si el plan de trabajo de la asignatura se realizará a través del cronograma o mediante otra vía, incluida la plataforma Aula Digital.

Actividades de trabajo no presencial (3,6 créditos, 90 horas)

Modalidad	Nombre	Descripción	Horas
Estudio y trabajo autónomo individual	Desarrollo de aplicación basada en tecnologías web	Desarrollo de un caso práctico consistente en una aplicación turística basada en tecnología web.	45

Guía docente

Modalidad	Nombre	Descripción	Horas
Estudio y trabajo autónomo individual	Desarrollo de un SOA	Desarrollo de diversos casos prácticos. desarrollo SOA simple, desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles. Análisis y diseño de las soluciones adoptadas.	45

Riesgos específicos y medidas de protección

Las actividades de aprendizaje de esta asignatura no conllevan riesgos específicos para la seguridad y salud de los alumnos y, por tanto, no es necesario adoptar medidas de protección especiales.

Evaluación del aprendizaje del estudiante

Las competencias establecidas en la asignatura serán valoradas mediante la aplicación de una serie de procedimientos de evaluación. Los criterios de evaluación y su peso en la calificación de la asignatura se describen a continuación.

La evaluación de la asignatura se realiza en base a tres tipos de evaluación:

- * Se establece una *Evaluación Continua* constituida por la realización de actividades en clase y por la participación del alumno en clase.
- * Se establece una *Evaluación Complementaria* constituida por la presentación y realización de dos prácticas individuales. Dicha presentación se realizará dentro del período establecido para dicho tipo de evaluación.
- * Se establece una *Evaluación Extraordinaria* constituida por la recuperación de las pruebas de evaluación recuperables que no hayan superado la calificación de 5, dentro del período establecido para dicho tipo de evaluación.

El alumno obtendrá una calificación numérica entre 0 y 10 para cada actividad.

Si en las pruebas de evaluación se detecta un plagio del código o de una parte de este esto implicará el suspenso directo de toda la asignatura para aquellos alumnos involucrados sin posibilidad de recuperación.

Fraude en elementos de evaluación

De acuerdo con el artículo 33 del Reglamento académico, "con independencia del procedimiento disciplinario que se pueda seguir contra el estudiante infractor, la realización demostradamente fraudulenta de alguno de los elementos de evaluación incluidos en guías docentes de las asignaturas comportará, a criterio del profesor, una minusvaloración en su calificación que puede suponer la calificación de «suspenso 0» en la evaluación anual de la asignatura".

Resolución de casos prácticos

Modalidad	Clases de laboratorio
Técnica	Trabajos y proyectos (no recuperable)
Descripción	Se plantean una serie de situaciones reales que se resuelven primero por parte del profesor y se proponen ejercicios para que sea resultados por el alumnado. Estas actividades se llevarán a cabo en aulas dotadas de ordenadores y conexión WIFI.
Criterios de evaluación	Actividades de participación y resolución en clase.

Guía docente

Competencias evaluada: CTR01, CTR04, CTR09.

Porcentaje de la calificación final: 10%

Desarrollo de aplicación basada en tecnologías web

Modalidad	Estudio y trabajo autónomo individual
Técnica	Trabajos y proyectos (recuperable)
Descripción	Desarrollo de un caso práctico consistente en una aplicación turística basada en tecnología web.
Criterios de evaluación	Desarrollo de una aplicación turística basada en tecnología web.

Competencias evaluadas: CI106, CTR01, CTR04.

Porcentaje de la calificación final: 45% con calificación mínima 5

Desarrollo de un SOA

Modalidad	Estudio y trabajo autónomo individual
Técnica	Trabajos y proyectos (recuperable)
Descripción	Desarrollo de diversos casos prácticos. desarrollo SOA simple, desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles. Análisis y diseño de las soluciones adoptadas.
Criterios de evaluación	Desarrollo de un SOA simple de temática relacionada con el turismo.

Competencias evaluadas: CI06, CTR01, CTR04.

Porcentaje de la calificación final: 45% con calificación mínima 5

Recursos, bibliografía y documentación complementaria

Bibliografía básica

Recursos obtenidos de la web para llevar a cabo la adquisición de los conocimientos necesarios. Tutoriales, ejemplos, manuales de referencia, etc.

La temática exacta será suministrada por el profesor a lo largo del curso.