

## DOBLE GRADO EN INFORMÁTICA DE GESTIÓN Y SISTEMAS DE INFORMACIÓN/GRADO EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS

### 107323 - SISTEMAS GESTORES DE CONTENIDO Y COMERCIO ELECTRÓNICO

#### Información general

- Tipo de asignatura : Obligatoria
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curso: Tercero
- Trimestre: Segundo
- Créditos: 4
- Profesorado:
  - Jordi Jordano Massó <[jjordano@tecnocampus.cat](mailto:jjordano@tecnocampus.cat)>

#### Idiomas de impartición

- Catalán
- Castellano
- Inglés

La docencia de esta asignatura es, principalmente, en catalán. Sin embargo, algunas sesiones, la bibliografía, parte de los contenidos y las herramientas pueden ser en castellano o inglés.

#### Competencias que se trabajan

##### Básica

- B2\_ 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
- B3\_ Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- B5\_ Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

##### Común

- CIN1\_ Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y la legislación y normativa vigente.
- CIN2\_ Capacidad para planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos, servicios y sistemas informáticos en todos los ámbitos, liderando su puesta en marcha y su mejora continua y valorando su impacto económico y social.
- CIN5\_ Conocimiento , administración y mantenimiento sistemas , servicios y aplicaciones informáticas
- CIN13\_ Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los sistemas de información, incluidos los basados en web.
- CIN18\_ Conocimiento de la normativa y la regulación de la informática en los ámbitos nacional, europeo e internacional.

## Específica

- EIS1\_Capacidad para desarrollar, mantener y evaluar servicios y sistemas software que satisfagan todos los requisitos del usuario y se comporten de forma fiable y eficiente, sean asequibles de desarrollar y mantener y cumplan normas de calidad, aplicando las teorías, principios, métodos y prácticas de la Ingeniería del Software.
- EIS2\_Capacidad para valorar las necesidades del cliente y especificar los requisitos software para satisfacer estas necesidades, reconciliando objetivos en conflicto mediante la búsqueda de compromisos aceptables dentro de las limitaciones derivadas del coste, del tiempo, de la existencia de sistemas ya desarrollados y de las propias organizaciones.
- EIS3\_Capacidad de dar solución a problemas de integración en función de las estrategias, estándares y tecnologías disponibles.
- EIS5\_Capacidad de identificar, evaluar y gestionar los riesgos potenciales asociados que pudieran presentarse.
- EIS6\_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.
- ESI2\_Capacidad para determinar los requisitos de los sistemas de información y comunicación de una organización atendiendo a aspectos de seguridad y cumplimiento de la normativa y la legislación vigente.
- ESI3\_Capacidad para participar activamente en la especificación, diseño, implementación y mantenimiento de los sistemas de información y comunicación.

## Transversal

- T1\_Que los estudiantes conozcan un tercer idioma, que será preferentemente inglés, con un nivel adecuado de forma oral y por escrito y de acuerdo con las necesidades que tendrán las graduadas y los graduados en cada titulación

## Descripción

---

Esta asignatura introduce al estudiante en el diseño y la implementación de servicios de información basados en sistemas gestores de contenido, de plataformas de comercio electrónico y de estrategias de posicionamiento en la WWW.

**Esta asignatura dispone de recursos metodológicos y digitales para hacer posible su continuidad en modalidad no presencial en el caso de ser necesario por motivos relacionados con la Covidien-19. De esta forma se asegurará la consecución de los mismos conocimientos y competencias que se especifican en este plan docente.**

## Resultados de aprendizaje

---

Al finalizar la asignatura el estudiante debe ser capaz de:

- Diseño, configurar y editar un plataforma de gestión de contenidos con diferentes tipos de sistemas gestores de contenido
- Diseñar, desarrollar y configurar una plataforma de comercio electrónico usando pasarelas de pago y teniendo en cuenta la legislación
- Diseñar y gestionar una estrategia de posicionamiento y de presencia en la Red
- Definir una estrategia de gestión de contenidos para sistemas de datos abiertos

## Metodología de trabajo

---

Las horas de aprendizaje dirigido comprenden:

Clases teóricas en gran grupo en las que:

> El profesorado o los profesionales invitados introducen los contenidos de la asignatura.

> Se realizan pequeñas actividades docentes que persiguen que el estudiante sea un protagonista activo en la adquisición de sus conocimientos.

Prácticas en equipos pequeños de dos personas que tienen una parte que se realiza en el laboratorio conducidas o supervisadas por el profesorado y una parte en la que el equipo debe funcionar autónomamente.

Actividades dirigidas de investigación sobre temas relacionados con la asignatura.

Dentro de las horas de aprendizaje autónomo se consideran las horas para preparar las clases teóricas, las horas para estudiar y consolidar los conocimientos adquiridos, las horas

para preparar el trabajo de las prácticas y, por último, las horas que el estudiante puede dedicar a aumentar y complementar sus conocimientos sobre la materia.

Este curso, debido a la situación generada por la Covidien, algunas de las sesiones de grupo grande se harán en formato híbrido: presencial y en línea (vía streaming). Esto permitirá que los estudiantes puedan ir rotativamente en las clases presenciales, respetando el máximo de estudiantes por aula que imponen las medidas de distanciamiento. Cuando no les toque sesión presencial podrán seguir la clase en línea desde casa.

En cuanto a las sesiones de prácticas en espacios más reducidos (como laboratorios, estudios o plató), en su caso se trabajará simultáneamente en varios espacios para garantizar que se cumplen las condiciones establecidas por los protocolos de seguridad.

## Contenidos

---

## **1. Sistemas Gestores de Contenido (CMS): clasificación, diseño, edición y arquitectura.**

- 1.1 Introducción a los CMS
- 1.2 Implantació d'una plataforma CMS

## **2. Plataformas de comercio electrónico**

- 2.1 Análisis del comercio electrónico a nivel nacional y internacional
- 2.2 Requisitos logísticos, legales, de gestión y tecnológicos de un proyecto de comercio electrónico
- 2.3 Implantación de una plataforma de comercio electrónico

## **3. Posicionamiento y presencia en la Red**

- 3.1 SEO, SEM y SMM
- 3.2 Marcaje de datos
- 3.3 Datos abiertos y web semántica

## **Actividades de aprendizaje**

---

- 1. Proyecto de servicio de información corporativo con un sistema gestor de contenidos
- 2. Proyecto de plataforma de comercio electrónico
- 3. Examen final

## **Sistema de evaluación**

---

### **Sistema de calificación (evaluación)**

- 1. Proyecto de servicio de información corporativo con un sistema gestor de contenidos (20%)
- 2. Proyecto de plataforma de comercio electrónico (30%)
- 3. Examen final (50%)

Todas las notas son obligatorias. Es necesario obtener una nota superior a 3,5 en cada actividad para superar la asignatura y poder hacer la media.

Siguiendo la normativa general, la copia en las actividades de evaluación trae como consecuencia la evaluación con una nota SUSPENSO (0) de toda la asignatura.

### **Normas de realización de las actividades**

En todas las actividades es obligada la asistencia para ser evaluadas.  
Las actividades son obligatorias. Las actividades no realizadas -o a las que no se ha asistido- son evaluadas con un 0.

## **Recursos**

---

### **Básicos**

#### Bibliografías

- Alex Manfield; "Prestashop MVC Developer Guide", Lulu Press, Inc, 11 d'oct. 2017 ISBN: 978-1-326-39911-5
- Kenneth, Laudon; Traver, Carol. "E-Commerce 2017: Business, Technology, Society (13d Edition)", tretzena edició, 2017. ISBN-13: 978-1-292-21168-8. ISBN-10: 1-292-21168-7

## Complementarios

### Bibliografías

- Antoniou, Grigoris; Groth, Paul; van Harmelen, Frank; Hoekstra, Rinke. "A Semantic Web Primer", tercera edición, Massachusetts Institute of Technology, 2012. ISBN-13: 978-0262018289. ISBN-10: 0262018284.