

Plan Docente

- **Curso:** Tecnología Web y Bases de Datos
 - **Créditos:** 6 ECTS
 - **Programa:** Marketing y Comunicación Digital
 - **Módulo:** Asignatura de formación básica
 - **Materia:** Informática
 - **Código:** 802163
 - **Abreviación:** MA03
 - **Coordinador de la materia:** DA. Albert Arisó
 - **Año académico:** 2022-2023
 - **Convocatoria:** Octubre
 - **Semestre:** Segundo (segundo curso, Semestre de primavera)
 - **Campus:** Barcelona
 - **Última revisión:** 04/04/2022
 - **Aprobación:** 04/04/2022
 - **Publicación:** 30/04/2022
-

00 Contenidos

00 Contenidos.....	2
01 Profesorado.....	3
01.1 Coordinador de la materia	3
02 Presentación.....	3
02.1 Descripción.....	3
02.2 Aplicaciones profesionales relevantes	4
03 Competencias	4
03.1 Competencias de la materia	4
04 Programa.....	6
05 Metodología docente	8
06 Actividades formativas.....	8
07 Evaluación	9
08 Recursos de aprendizaje	9
09 Código de conducta académica	10
10 Bibliografía	11
10.1 Bibliografía básica.....	11
10.2 Bibliografía complementaria	11

01 Profesorado

01.1 Coordinador de la materia

DA. Albert Arisó

albertariso@eae.es

02 Presentación

02.1 Descripción

La tecnología web y las bases de datos nos rodean, lejos ha quedado la percepción de que estos temas están ceñidos exclusivamente a los técnicos informáticos. El mundo del marketing online ha experimentado una evolución y el conocimiento, sobre el cómo y dónde se almacenan los datos además, se gestionan es necesario para los profesionales en la materia.

Esta asignatura abarcará el proceso de evolución desde los inicios de Internet, hasta la evolución de la web 3.0. Además de cómo estos cambios han modificado la forma de interactuar de los usuarios a través de las páginas estáticas, dinámicas y de las redes sociales.

En la asignatura se tratarán los conceptos necesarios para comprender cómo se estructura una página web y cómo su arquitectura afecta al éxito de la misma en los buscadores.

Se pincelan las necesidades que el diseño web contiene y e aplicarán con un proyecto práctico para poder comprender todos los procesos y pasos a llevar a cabo.

Para finalizar, el alumno conocerá cómo crear una petición SQL y cómo las "Queries" permiten recuperar la información desde un entorno en Base de Datos.

02.2 Aplicaciones profesionales relevantes

Las aplicaciones profesionales más relevantes dentro de esta asignatura, se relacionan directamente con la creación, gestión y comprensión de proyectos web.

La gestión de grandes cantidades de información a través de consultas sobre las bases de datos, que permiten al alumnado disponer de los conocimientos para poder realizar su propio proyecto web y ponerlo online.

Cada una de las aplicaciones llevadas a cabo en la asignatura se relaciona con un perfil profesional multidisciplinar relacionado con la creación de contenidos fáciles de comprender dentro de la red.

03 Competencias

03.1 Competencias de la materia

Competencias básicas

CB-5 Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CB-4 Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Competencias generales

CG02 Asumir un comportamiento responsable en un entorno digital y online

CG09 Evaluar y juzgar la calidad de la información obtenida a través de diversos medios ya sean digitales o no para su correcto uso posterior.

CG11 Identificar un problema y los datos pertinentes al respecto, reconocer la información relevante y las posibles causa del mismo.

CG12 Analizar, organizar y resolver cuestiones numéricas, datos comerciales y financieros, estadísticos y similares.

Competencias transversales

CT03 Comunicación eficaz oral y escrita: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad

CT05 Uso solvente de los recursos de información: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

CT02 Sostenibilidad y compromiso social: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; habilidad para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

Competencias específicas

[CE-1] Aplicar los conocimientos fundamentales del marketing y los elementos que intervienen en la comercialización de bienes y servicios a través de Internet y de las nuevas tecnologías y vincularlos con las estrategias de marketing globales de la empresa.

[CE-5] Disponer de los conocimientos especializados fundamentales acerca del diseño y arquitectura web, en términos de marketing y la comunicación comercial digital para implementar acciones de publicidad online en función de objetivos y estrategias.

[CE-2] Evaluar el modo en que se producen las relaciones con los consumidores en el entorno digital interactivo, para tratar de aprovechar el potencial que ofrecen Internet, el 3.0 y las NTICs como fuentes de conocimiento y de relación con el consumidor.

04 Programa

Tema 1 - Iniciándonos en Internet y la Web

- Los Protocolos de Internet.
- Introducción a HTML5, CSS y JS.
- Los servidores DNS que son y cómo trabajan.
- Cliente - Servidor: Peticiones y respuestas entre los servidores y nuestro ordenador.

Tema 2 - Evolución de Internet

- La evolución de la tecnología WEB desde el inicio hasta hoy.
- Web 1.0, 2.0 y 3.0, como nos afectan.
- La web semántica y el posicionamiento orgánico (SEO).
- Los Rich Snippets y la posición 0 de los buscadores.
- Nombres de dominio y su importancia, como escoger un buen nombre.
- Servidores y alojamiento para páginas web.

Tema 3 - Arquitectura web

- Qué es la Arquitectura Web.
- Introducción, qué es y qué no es AW.
- Arquitectura web según tipología de proyecto.
- Conceptos clave: páginas pilares vs páginas transacciones.
- Páginas pilares. Que debe contener una página pilar.
- Topic Clusters.
- Páginas pilares como Rich Snippet.
- Elementos clave de una página pilar.
- Etiquetado principal de títulos.
- Creación de contenido.
- Estructura de Categorías SILO.
- LinkBuilding interno.
- LinkBuilding externo.

Tema 4 - Herramientas dinámicas de creación web

- Frameworks de desarrollo: un aliado para no reinventar la rueda.
- Utilizar un Framework para el desarrollo de una página web.
- Frameworks existentes en el mercado.
- Cuando decir que no al desarrollo propio.
- CMS: Abriendo el desarrollo web a no programadores.
- Adaptación de nuestra plataforma a nuestro modelo de negocio
- Entendiendo los CMS del Mercado.
- CMS vs estrategias de Marketing.
- Tipología de páginas según campaña Marketing.

Tema 5 - Fundamentos del diseño web

- ¿Qué es la usabilidad?
- Usabilidad Mobile.
- Usabilidad Web.
- Desarrollo vs Usabilidad.
- Usabilidad y Neuro-Marketing.

Tema 6 - Introducción a Bases de Datos

- Tipos de Bases de datos existentes.
- Bases de datos usadas vs su Framework o CMS.
- Definición de Bases de datos relacionarles.
- Integridad y consistencia de los datos.
- Lenguaje SQL
- Bases de datos no relacionarles, cuando se usan y porqué.

Tema 7- Aplicación de la Responsabilidad Social Corporativa en la gestión empresarial para asegurar una mejor comunidad sostenible y continuidad en la concienciación de su importancia.

05 Metodología docente

Teniendo en cuenta la característica teórico-práctica de la y el perfil de los estudiantes, el modelo docente se articula alrededor de diferentes tipos de metodologías:

- ME1.** Clase expositiva participativa
- ME3.** Trabajo autónomo
- ME4.** Aprendizaje basado en problemas
- ME7.** Evaluación

06 Actividades formativas

Considerando las competencias de la materia y en base a las metodologías docentes propuestas, se programan las siguientes actividades formativas:

Actividades de evaluación	Horas	Presencialidad
AF1. Exposición de contenidos con participación del estudiante	24	100%
AF2. Resolución de problemas, ejercicios y casos prácticos con participación del estudiante	24	100%
AF4. Estudio y preparación de las unidades didácticas	46	0%
AF5. Realización de ejercicios y casos prácticos	25	0%
AF6. Planteamiento y resolución de problemas	25	0%
AF13. Evaluaciones escritas / orales	6	100%

07 Evaluación

Ítem de evaluación $0.6 \cdot EV1 + 0.2 \cdot EV2 + 0.2 \cdot EV3$	Competencias específicas evaluadas	Peso
EV1. Examen final escrito de toda la materia	CEMAT01, CEMAT03, CEMAT06, CEMAT07, CEMAT08	40%
EV2. Control o prueba escrita parcial	CEMAT01, CEMAT03, CEMAT06, CEMAT07, CEMAT08	20%
EV3. Ejercicios, problemas, elaboración de informes, trabajos - Ejercicios y problemas	CEMAT01, CEMAT02, CEMAT03, CEMAT06, CEMAT07, CEMAT08, CEMAT09	40%

"La calificación máxima que los o las estudiantes podrán obtener en las pruebas de reevaluación [...] será de 5,0. Además, "la calificación de las pruebas de reevaluación constituirá, en todo caso, la calificación final de la asignatura". Así, **únicamente tendrán derecho a examen aquellos estudiantes que, habiendo cumplido con el examen parcial, el examen final y haber realizado el 100% de las actividades de evaluación continua de la asignatura**, estén suspendidos (nota final de la asignatura inferior a 5)."

08 Recursos de aprendizaje

Temas	Recursos	Tipo
Temas	Transparencias, apuntes y ejercicios	Clase y Blackboard

09 Código de conducta académica

El plagio es una actividad fraudulenta cuya comisión puede conllevar graves sanciones, tanto académicas como legales. La honestidad académica es uno de los pilares en los que se sustenta el compromiso educativo de la Escuela, y los miembros de su comunidad docente están especialmente sensibilizados y preparados para detectar este tipo de acciones. Habida cuenta de la dificultad que a menudo entraña la conceptualización del plagio, se ha creído conveniente delimitar claramente su contenido y alcance en las presentes regulaciones y políticas.

Se entiende como plagio la apropiación de trabajos u obras ajenas haciéndolos pasar como propios; esto es, sin acreditar su procedencia de manera explícita. El plagio puede consistir en la copia total o parcial no autorizada de una obra ajena, o en la presentación de la copia como obra original propia, suplantando al autor verdadero. Algunos ejemplos de plagio son:

- Entregar un trabajo ajeno como si fuera propio, independientemente de que la copia sea total o parcial.
- Parafrasear un texto plasmándolo con otras palabras, pero haciendo pequeños cambios en el lenguaje para disimular y sin citar fuentes.
- Comprar o conseguir un trabajo y presentarlo como propio.
- Basarse en una idea o frase de otro u otra para escribir un trabajo nuevo sin citar al autor o a la autora de la obra.
- Tal y como establece el art. 10 del Código de conducta académica del estudiantado (de EAE Barcelona o de EAE Madrid), sin perjuicio de las sanciones de carácter académico resultantes de su aplicación, la Comisión Académica promoverá las acciones legales que correspondieran en el caso de que el plagio pudiera contravenir la normativa aplicable en materia de propiedad intelectual.

10 Bibliografía

10.1 Bibliografía básica

- Johnson, Deborah G., and Jameson M. Wetmore, eds. *Technology and society: Building our sociotechnical future*. Mit Press, 2021.

10.2 Bibliografía complementaria

- *Analytics, Data Science, & Artificial Intelligence: Systems for Decision Support*, Global Edition, 11th Edition, 2020
- *Business Intelligence and Analytics: Systems for Decision Support*, Global Edition, 10th Edition, 2015
- Francisco Charte Ojeda - *SQL* - Anaya Multimedia, 22 jun. 2009
- *WordPress for Beginners 2019: A Visual Step-by-Step Guide to Mastering WordPress (Webmaster Series)* by Dr. Andy Williams