

## GUÍA DOCENTE

### 1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	<b>Aplicaciones web, aplicaciones móviles y digitalización del retail</b>
Titulación	<b>Administración de Negocios Digitales (AND)</b>
Escuela/ Facultad	<b>Facultad de Administración de Empresas y Derecho</b>
ECTS	<b>6</b>
Carácter	<b>Obligatoria</b>
Idioma/s	<b>Español</b>
Modalidad	<b>Presencial/Presencial Síncrona</b>
Semestre	<b>Quinto</b>
Docente coordinador	<b>Lino José Comesaña Cebal</b>

### 2. PRESENTACIÓN

La asignatura de Aplicaciones web, aplicaciones móviles y digitalización del retail tiene como principal objetivo introducir los conceptos clave necesarios para el desarrollo y diseño de aplicaciones en plataformas tanto web como móviles sin necesidad de conocimientos de programación excesivamente avanzados, proporcionando así las competencias básicas necesarias para su aplicación en casos de estudio reales como es el caso de un negocio digital.

Al finalizar la asignatura, el estudiante tendrá la capacidad de confeccionar y gestionar aplicaciones de plataformas web y móviles de nivel básico con implementación inmediata en cualquier modelo de negocio digital.

### 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias	Código	Descripción
<b>Básicas</b>	<b>CB02</b>	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.
<b>Generales</b>	<b>CG02</b>	Determinar eficazmente los objetivos, prioridades, métodos y controles para desempeñar tareas mediante la organización de las actividades con los plazos y los medios disponibles en el ámbito de la gestión empresarial.
	<b>CG05</b>	Utilizar el potencial de las tecnologías de vanguardia para contribuir a la mejora de la competitividad de la empresa u organización.
<b>Transversales</b>	<b>CT07</b>	Demostrar habilidades y actitudes para el trabajo autónomo y el trabajo en equipo.
	<b>CT09</b>	Demostrar capacidad para escribir y/o exponer informes con rigor académico y profesional.
<b>Específicas</b>	<b>CE18</b>	Conocer y ser capaz de valorar aplicaciones web, aplicaciones móviles y otras soluciones tecnológicas para la digitalización de las tiendas físicas y la integración de canales.

Código	Descripción
RA01	Conocer los aspectos clave para el desarrollo de aplicaciones web.
RA02	Conocer los aspectos clave para el desarrollo de aplicaciones móviles.
RA03	Ser capaz de identificar soluciones tecnológicas para facilitar la digitalización del retail.
RA04	Valorar la importancia de la omnicanalidad y conocer sus elementos clave.
RA05	Ser capaz de identificar y aplicar soluciones de gestión de la experiencia de clientes a través de la tecnología.

## 4. CONTENIDOS

### Unidad I Introducción

### Unidad II Desarrollo de aplicaciones web y móviles

#### 2.1 Desarrollo de aplicaciones web

- 2.1.1. Arquitectura multicapa. Conceptos generales y modelo de 3 capas
- 2.1.2. Almacenamiento. Capa de datos
- 2.1.3. Lógica de negocio. Capa de registro
- 2.1.4. Lógica de presentación. Capa de usuario
- 2.1.5. Frameworks de desarrollo

#### 2.2 Desarrollo de aplicaciones móviles

- 2.2.1. Aplicaciones nativas e híbridas
- 2.2.2. Tiendas de aplicaciones
- 2.2.3. Frameworks de desarrollo

### Unidad III Digitalización del retail

- 3.1. Multicanalidad y omnicanalidad
- 3.2. Tecnologías clave para la digitalización del retail
- 3.3. Retos de la digitalización en el sector retail
- 3.4. Ejemplos de digitalización en el mercado actual

### Unidad IV Gestión de la experiencia de clientes a través de la tecnología

- 4.1. Análisis de datos y Big Data
- 4.2. Fidelización de clientes en un mundo digital. Las claves de la personalización y anticipación

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

La UIE desarrolla un modelo académico innovador centrado en el sujeto que aprende, combinando diferentes corrientes filosóficas de Enseñanza-Aprendizaje (E-A), una amplia variedad de actividades de aprendizaje, en especial aquellas donde el estudiante asume un rol activo en la construcción del conocimiento, el acompañamiento permanente y el uso intensivo de las tecnologías, como herramienta facilitadora del proceso, conformando un ecosistema de aprendizaje único e innovador.

La formación se desarrolla en la modalidad presencial, incluyendo la modalidad virtual síncrona, con un campus virtual vanguardista, que proporciona flexibilidad y personalización, en un modelo ubicuo de aprendizaje (U-Learning).

Por otra parte, en armonía con los principios fundacionales y corporativos de responsabilidad social, en la UIE además de promover la participación de toda su comunidad universitaria en actividades de voluntariado y servicio social, incorpora la actividad formativa “Aprendizaje Servicio (ApS)” y la habilita como parte de las estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Código	Actividad	Tipo	Modalidad E-A	Modo
MD01	Primer Contacto y Motivación	I	Introductoria	PR
MD02	Presentación, Plan de Trabajo y Compromiso	I		
MD03	Clase Magistral	T	Expositiva y Participativa	PR
MD06	Resolución de Problemas y Ejercicios	P		
MD07	Actividad en el Campus Virtual UIE	T/P		
MD09	Elaboración de Proyectos y Trabajos	T/P		
MD13	Exposiciones	T/P	Guiada	PR
MD15	Recreación de un Entorno Laboral	T/P		
MD16	Uso de Herramientas de Software	P		
MD17	Prácticas de Laboratorio	P		
MD20	Tutorías	T/P	Personalizada (Individual / Grupal)	PR
MD21	Contrato de Aprendizaje	I/T/P		
MD22	Portafolio (Portfolio Assessment)	T/P	Autónoma	NP
MD23	Foros de Discusión	T/P		
MD24	Análisis y Síntesis de Material Documental	T		
MD25	Seguimiento y Finalización	C	Autoevaluación continua	NP

I: Informativa   T: Teórica   P: Práctica   C: Complementaria

PR: Presencial   NP: No presencial

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán:

Código	Nombre	Modalidad	Tipo
AF01	Introductoria	PR	Motivacional / Informativa
AF02	Expositiva y Participativa	PR	Teórica
AF03	Guiada	PR	Teórica / Práctica
AF04	Personalizada (Individual / Grupal)	PR	Teórica / Práctica
AF05	Autónoma	NP	Teórica / Práctica
AF06	Aprendizaje Servicio	PR	Aprendizaje Servicio
AF07	Autoevaluación continua	NP	Evaluación de la Calidad

PR: Presencial NP: No presencial

## 7. EVALUACIÓN

El modelo incluye además el proceso de evaluación continua como parte esencial de la verificación de las competencias adquiridas. Para la UIE y en armonía con la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje propuesto para el EEES, el sistema de evaluación que se ha denominado Revisión de los Resultados de Aprendizaje (RRA) se desarrolla como un proceso más humanizado, alejado de los sistemas tradicionales en donde los estudiantes se juega su suerte en exámenes (convocatorias), en ocasiones con pesos porcentuales elevados y definitivos, con la consiguiente generación de estrés, frustración y en ocasiones la deserción.

El sistema RRA de la UIE es de carácter continuo, compartido y progresivo, permitiendo un seguimiento del aprendizaje a lo largo del todo el período, haciendo de ello un proceso natural al que los estudiantes acuden sin emociones negativas y conscientes de la necesidad de conocer su propio progreso.

Código	Actividad de Evaluación	Ponderación %	Tipo	Modo
AE01	Pruebas parciales	40	Discreta	E
AE03	Proyectos	15	Discreta	E
AE04	Exposición	10	Discreta	O
AE05	Participación en el Campus Virtual	10	Continua	E/O
AE06	Participación, Actividades diarias y Voluntariado	5	Continua	E
AE09	Portafolio Digital	20	Discreta	E
AE10	Recuperar	-	-	E
		100		

O: Oral

E: Escrito

CD: Carpeta Digital

## 8. BIBLIOGRAFÍA

- Tayar, R. (2018). *CRO. Diseño y desarrollo de negocios digitales*. Anaya Multimedia.
- Tellado, F. (2019). *WordPress 5. La guía completa*. Anaya Multimedia.
- Valdés-Miranda, C. y Plasencia, Z. (2010). *Creación y diseño Web*. Anaya Multimedia.
- Nieto, A. y Rouhiainen L. (2010). *La web de empresa 2.0*. GLOBAL MARKETING STRATEGIES.
- Lister, T. (2024). *WordPress Styling with Blocks, Patterns, Templates, and Themes: Explore WordPress styling with step-by-step guidance, practical examples, and tips*. Packt.
- Saldívar, D., A., Zaldivar, Navarro, D., Valdemar, E., Pérez, M. (2024). *Desarrollo de aplicaciones móviles para Android con Kodular*. Ra-Ma.

## 9. TUTORÍAS

MD20 Tutoría (2%): Los estudiantes deben asistir como mínimo de tres tutorías personalizadas a lo largo del semestre. Es una actividad del tipo todo o nada ("Pass- Fail"), es decir se deben completar las tres tutorías.

## 10. ENCUESTAS DE CALIDAD

MD25 Gestión de la calidad (2%): Los estudiantes deben rellenar a lo largo del semestre cuatro formularios referidos a la gestión de la calidad de la UIE. Es una actividad del tipo todo o nada ("Pass- Fail"), es decir se deben completar los cuatro formularios en los plazos previstos en el plan de actividades de la asignatura. La actividad tiene como objetivo valorar oportunamente el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje y la competencia transversal referida al pensamiento crítico y autocrítico.