



FICHA IDENTIFICATIVA

Datos de la asignatura

Código	
Nombre	Gestión y edición de plataformas de contenidos
Curso	Tercero
Semestre	Primero
Titulación	Grado en Comunicación
Materia	Tecnologías, herramientas estratégicas digitales
Carácter	Obligatoria
Créditos ECTS	6
Lengua en la que se imparte	Castellano
Curso académico	2017 - 18

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Néstor Angulo de Ugarte
Condición Académica	Profesor externo
Tipo de profesorado/Perfil Docente	
Correo electrónico	nestor.angulo@pdi.atlanticomedio.es
Teléfono	
Tutorías	

DESCRIPCIÓN Y CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

El trabajo colaborativo. Indexación y formatos de información. Gestión de usuarios. Flujos de trabajo. Requisitos y mantenimiento: tecnología, licencia, estabilidad y actualizaciones. Posicionamiento del producto.

Aplicaciones. Elementos estratégicos para la gestión del conocimiento. Difusión de contenidos.

Tipología de CMS. Productos y tecnologías. Plataformas en la web. Funcionalidades. Introducción a WordPress.

Creación de webs con WordPress. Edición de hojas de estilos en CMS. Plugins.

Introducción y principios básicos de Joomla. Mapas conceptuales de navegación para la representación del conocimiento.

COMPETENCIAS

Competencias Generales

CG1 - Conocer los contextos, culturales, sociales, económicos y políticos necesarios que permitan relacionarse con la sociedad.	
CG4 – Aplicar el conocimiento teórico y práctico de las técnicas de gestión en las empresas de comunicación. Capacidad de transmitir información, ideas, problemas y soluciones, tanto a audiencias expertas como no expertas en el ámbito de la comunicación.	
CG6 - Saber innovar en los métodos de autoaprendizaje y autoevaluación, siguiendo criterios de calidad.	
CG7 –Manejar las lenguas española e inglesa (con un nivel B1 según los criterios establecidos por el MCER) de forma oral y escrita, en general, y su adaptación a los usos específicos en los medios de comunicación.	

Competencias Específicas

CEE14. Identificar y registrar recursos sonoros para el posterior montaje.	
CEE15. Identificar y analizar críticamente los datos para su uso en la elaboración de las piezas informativas tanto en soportes tradicionales como, especialmente, en entornos digitales.	



CEE16. Incorporarse a un equipo aunando intereses personales y colectivos en favor de un proyecto.	
CEE17. Idear y ejecutar todas las fases de la producción tanto desde un punto de vista técnico como humano.	
CEE18. Diseñar y gestionar las necesidades de una producción desde la creación hasta la realización.	
CEE19. Escribir guiones artísticos y literarios, así como escaletas en programas de ficción y entretenimiento.	
CEE20. Localizar documentos audiovisuales y ser capaz de almacenarlos digitalmente para su posterior uso.	
CEE21. Evaluar los contenidos, formatos y tipos de programas audiovisuales.	
CEE22. Ordenar con criterio los recursos audiovisuales con arreglo a las pautas narrativas en cada una de las fases de la producción audiovisual.	

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Ser capaz de analizar, diseñar y construir una aplicación web sencilla usando las tecnologías más empleadas.

Ser capaz de diseñar, planificar el desarrollo y gestionar la operación de un sistema de almacenamiento de contenidos (base de datos) orientado a Internet.

Conocer de los principios básicos del "Business Analytics".

Acceder a fuentes de información estructurada y no estructurada que pueden facilitar los procesos de toma de decisiones.

Utilizar técnicas de investigación operativa para la toma de decisiones.

Conocer la estructura empresarial del sector de la comunicación y la publicidad especialmente en el entorno on-line.

Capacitación para el ejercicio de las funciones del Social Media Strategist y el Community Manager dentro del esquema comunicativo y de los atributos, normas y principios básicos del Marketing Digital (Redes Sociales, SEO, SEM, Analítica, Marketing de Contenido, Marketing Relacional, Buzz Marketing,



Email Marketing, Afiliación...).

Conocer los fundamentos del marketing, su relación con la publicidad y entender el concepto de marca; desarrollar la capacidad y habilidad para desarrollar proyectos de investigación y análisis relacionados con las marcas especialmente en el entorno on-line.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividad formativa	Horas	% Presencialidad
Clase expositiva	270	100
Prácticas	81	100
Talleres	11	100
Sesiones de trabajo práctico	35	100
Proyectos y trabajos	35	100
Tutoría y seguimiento	54	100
Evaluación	54	100
Trabajo Autónomo del alumno	810	0
	1350	



METODOLOGÍAS DOCENTES

Metodología
Método expositivo. Lección magistral
Estudio individual
Resolución de problemas
Metodología por proyectos
Tutoría presencial (individual y/o grupal)
Heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Sistemas de Evaluación	Ponderación mínima (%)	Ponderación máxima (%)
Asistencia y participación activa	10	10
Realización de trabajos y prácticas	40	40
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	50	50

La evaluación de la asignatura constará de 3 factores determinantes, siendo el primero de todos la actitud en clase, que representará hasta 1 punto sobre la nota. Se valorará la proactividad, el interés por los conceptos y la resolución de las tareas que se encarguen, así como el espíritu crítico ante los resultados propios y ajenos.

El trabajo final de la asignatura, consiste en un proyecto individual conjunto con la asignatura de Programación y Diseño Web. Se entregará al finalizar el módulo, y será defendido ante el docente, respondiendo a las preguntas sobre el desarrollo del trabajo que se formulen.



El examen teórico, con preguntas de tipo test y de desarrollar la justificación de una respuesta, y se llevará a cabo en las siguientes convocatorias:

- **Convocatoria Ordinaria: Jueves 8 de Noviembre de 2018, a las 16.00.**
- **Convocatoria Extraordinaria: Jueves 27 de Junio de 2019, a las 16.00.**

La duración aproximada del examen será de 1 hora, y se llevará a cabo en la sala designada para tal efecto, que será comunicada con antelación al alumnado.

Los trabajos serán entregados de manera limpia y ordenada, debidamente encuadernados en su caso, con el nombre del alumno, nombre de la asignatura, y curso correspondiente. Se entregarán en formato impreso, y en formato digital en la fecha indicada, tras la cual, no serán recogidos. En caso de no ser entregados en ambos formatos, o en fecha no se procederá a su corrección.



REFERENCIAS/BIBLIOGRAFÍA

Básicas

- Apuntes de clase, basados en las explicaciones del profesor.
- Plataforma classroom.google.com
- AdaLab, Curso de programación web Front-End:
<https://books.adalab.es/materiales-front-end-d/>

RECURSOS WEB DE UTILIDAD

- **W3 Schools:**
Sitio web con tutoriales sobre HTML, CSS, PHP y JavaScript de fácil seguimiento y aprendizaje. Material de consulta.
<https://www.w3schools.com>
- **Bootstrap Framework:**
Sitio web oficial del Framework de Desarrollo web Bootstrap, desarrollado por Twitter, para simplificar el desarrollo y prototipado de la estructura de una aplicación web.
<https://getbootstrap.com>
- **WordPress codex:**
Documentación oficial de WordPress, que ayudará a entender algunos aspectos más técnicos de las interioridades del CMS ejemplo: WordPress.
https://codex.wordpress.org/Main_Page

RESUMEN POLÍTICA ACADÉMICA

- a. **La asistencia a clase** es fundamental. Si el alumno se acoge al sistema de evaluación continua, la no asistencia a una clase no exime de presentar los trabajos que se hayan solicitado. Recuerde que un porcentaje de la nota final depende de la participación.
- b. **Las clases comienzan y terminan** a la hora establecida. Una vez que comience la clase, por deferencia al resto de compañeros y al docente, no está permitida la entrada de ningún alumno. Con el mismo criterio, tampoco se permite la salida de clase antes de su finalización. Atascos, tutorías, viajes, reuniones... no son razones que permitan sortear esta norma.
- c. **Está prohibido** comer, beber, mascar chicle y todo aquello que dicta la educación y el sentido común durante la clase.
- d. **Está terminantemente prohibido** hacer uso del teléfono móvil con fines personales.
- e. **Honestidad académica.** El plagio, las trampas, las ayudas no autorizadas para la elaboración de trabajos o la falsificación de documentos implican el suspenso automático de la asignatura y el traslado de lo ocurrido al Decano de la Facultad para la adopción de las medidas oportunas (apertura de expediente y/o expulsión). Plagiar es la mayor infracción en la que se puede incurrir en la Universidad. Desconocer qué es plagiar no es una eximente. En el ámbito académico quizá sería un agravante. Tampoco es posible plagiar "sin mala intención". Todos los trabajos deben ser originales y todos los recursos utilizados deben ser referenciados con arreglo a la normativa establecida por la Universidad. El 'olvido' de una referencia será considerado plagio.
- f. **Integridad Académica.** La ausencia de citación de fuentes, el plagio de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes, o la firma en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicará la pérdida de la evaluación continua, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas por la Universidad.
- g. **Faltas de ortografía.** En cuanto a las faltas de ortografía, y como regla general, una falta grave supondrá un punto menos en el ejercicio o evaluación. Dos faltas graves dos puntos menos y tres faltas graves un suspenso en el ejercicio o evaluación. Respecto a las faltas de



ortografía consideradas leves (tildes), dos faltas equivalen a una grave.