

Máster oficial en Enseñanzas Artísticas

Curso 2018-2019



Guía docente de

Gestión de contenidos

Máster en Diseño Interactivo

Máster oficial en Enseñanzas Artísticas
 Guía docente de la asignatura **Gestión de contenidos**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Tecnológicas
Especialidad	Máster en Diseño Interactivo
Periodo de impartición	2º semestre
Nº créditos	4

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Aparicio de Santiago, Carlos Eugenio	caparicio@esdmadrid.es

3. Relación de profesores que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Aparicio de Santiago, Carlos Eugenio	caparicio@esdmadrid.es	

4. Presentación de la asignatura

<p>Esta materia tiene como objetivo familiarizar al alumno/a con los fundamentos de un CMS (Content Management System), más en concreto con el actual líder del mercado que es Wordpress.</p> <p>El uso y manejo que queremos dar de Wordpress no es meramente el del contenido, si no que queremos dar en esta materia una introducción al Back end Development, es decir, al desarrollo del lado del Servidor, dando una iniciación al lenguaje de programación PHP, al manejo básico de bases de datos relacionales con MySQL, al manejo de Apache y la instalación de proyectos completos mediante FTP, así como su control de versiones con Git. Así como de la creación de plantillas y el entendimiento de su funcionamiento.</p> <p>En relación con las materias tecnológicas del cuatrimestre anterior, se podrá dar una perspectiva de la parte que no se ha visto hasta entonces que es la del trabajo desde del servidor y sus posibilidades.</p> <p>El manejo de este tipo de tecnologías, así como la gestión y administración de un sitio Wordpress es un requisito indispensable en la formación de diseñadores, desarrolladores y demás perfiles relacionados con el diseño interactivo.</p>

5. Competencias

Competencias básicas (comunes a cualquier titulación de Máster)
CB02. Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
CB05. Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
CB06. Adquirir conocimientos avanzados en un contexto de investigación científica y tecnológica altamente especializada, una comprensión detallada y fundamentada de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en uno o más campos de estudio.
Competencias transversales (comunes a otras asignaturas del título superior de Máster en diseño interactivo)

CT01. Conocer y manejar conceptos avanzados relativos al diseño interactivo que permitan reconocer problemas y oportunidades en el análisis y la ejecución de proyectos en todo tipo de organizaciones e instituciones.
CT02. Realizar proyectos de diseño interactivo apropiados a los condicionantes comunicativos, tecnológicos y capaces de atender a los requerimientos de accesibilidad a la información.
CT03. Adquirir un conocimiento profundo de los distintos procesos de comunicación interactiva, las tecnologías y los recursos necesarios para implementar, gestionar y potenciar proyectos avanzados.
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
CE01. Que el alumno conozca las características y propiedades de los distintos tipos de lenguajes de programación y la finalidad de su aplicación.
CE02. Que el alumno adquiera experiencia en el uso de al menos un lenguaje de programación de cada uno de los tipos mostrados y capacidad para aprender nuevos lenguajes.
CE03. Adquisición del conocimiento necesario para elegir el lenguaje más adecuado a cada tipo de proyecto.
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)
CE1. Conocer y manejar conceptos avanzados de los lenguajes de programación de aplicaciones.
CE2. Conocer y gestionar entornos de administración Wordpress.
CE3. Diseñar interfaces y bases de datos basadas en tipos de contenido, taxonomías y campos, y aplicarlo al diseño de interfaces y sus posibilidades interactivas.
CE4. Tener un manejo y conocimiento avanzado de creación de plantillas Wordpress.
CE5. Tener un manejo básico de herramientas como Git y FTP.

6. Resultados del aprendizaje

<p>Un alumno que ha superado esta asignatura será capaz de:</p> <p>Entender y modificar código compartido y desarrollar capacidades de búsqueda, análisis e integración de información compleja.</p> <p>Comprender y solucionar la complejidad que entraña el desarrollo del servidor de una aplicación web o móvil.</p> <p>Conocer la programación backend o del lado servidor.</p> <p>Comprender la necesidad y la capacidad de comprometerse en la formación continua.</p>

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- Introducción a PHP y MySQL	Tema 1. Instalación y entorno Apache. Tema 2. PHP básico. Variables, funciones, sentencias. Tema 3. Desestructuración y navegación.
II.- Entorno de administración Wordpress	Tema 4. Entorno Wordpress. Conceptos de la base de datos. Instalación Tema 5. Gestión y conceptos básicos de Wordpress.
III.- Desarrollo de Templates	Tema 6. Estructura básica de plantilla y funciones importantes. Tema 7. The Loop y Jerarquía de plantilla
IV. – Despliegue y control de una web - app	Tema 8. Despliegue con Git y FTP

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Trabajos teóricos
Ejercicios prácticos resueltos en clase
Ejercicios prácticos realizados de manera independiente por el alumno - Proyectos

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	40
Otras actividades formativas (a) (jornadas, seminarios,...)	4
Realización de pruebas (a)	6
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	45
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	25
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	120

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

<p>Las actividades expositivas cumplen la función de vertebrar el proceso de aprendizaje del alumno. Es aconsejable que los alumnos lean antes los documentos y recursos facilitados por el profesor a través del aula virtual. Esto facilita la participación de los alumnos durante la explicación. El profesor media en este proceso de reelaboración y no tanto en transmisor de información.</p> <p>En las actividades teórico practicas los alumnos seguirán paso a paso las explicaciones del profesor interpretando</p>

sus trabajos en sus propios proyectos, creando su propio programa.

Se animará a los alumnos que participen en encuentros, seminarios y hackatones relacionados con la asignatura.

El trabajo con los contenidos prácticos son las actividades más relevantes (evaluables) que el estudiante ha de desarrollar de manera individual. Dicho trabajo implica realizar prácticas experimentales y, una vez finalizada cada práctica, comprobar que se han adquirido las destrezas y habilidades necesarias en esta materia. Ello se efectuará analizando si el material presentado por el alumno demuestra el conocimiento teórico de la asignatura y si ha aprovechado los conocimientos de las clases teórico prácticas.

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

El instrumento de evaluación serán las actividades teórico prácticas realizadas en clase y los ejercicios prácticos entregados, que el alumno demuestre sus destrezas en la realización del ejercicio y que ha adquirido las competencias de la asignatura y aplicar lo aprendido a una variedad de situaciones. Para ello se valorará el ejercicio cotejando los puntos que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo sacados de los documentos y explicaciones de las clases teóricas.

También se valora la asistencia el grado de participación en clase mediante una escala de estimación:

- Sugiere ideas, propone recursos y trabaja al máximo 7 a 10
- Trabaja y propone recursos pero no toma la iniciativa 4 a 7
- Hace lo menos posible en el desarrollo de la actividad 0 a 4

11.2. Criterios de evaluación

La evaluación de la asistencia el grado de participación pretende considerar el trabajo continuo realizado por los alumnos y que consiste básicamente en estudiar la documentación del tema y practicar con ella previamente a su presentación en clase en las clases teóricas. Asistencia y seguimiento de las prácticas guiadas y su realización en las clases teórico prácticas.

Evaluación continua: Para poder superar el curso por evaluación continua, el alumno deberá asistir al menos al 80% de las sesiones de clase. Esta evaluación consistirá en dos pruebas parciales escritas y de carácter teórico-prácticas, una al final de cada bloque temático. Además se realizará la evaluación por parte del profesor de los ejercicios prácticos entregados. Los pesos de cada parte son:

Ejercicios prácticos entregados 100%

Para los alumnos que hayan perdido la evaluación continua, podrán presentarse a la prueba de evaluación ordinaria, de 6 horas de duración y en horario de clase, para superar la asignatura que constará de dos pruebas:

- Prueba teórica
- Prueba práctica

11.3. Criterios de calificación

Los alumnos serán evaluados, con carácter general, de acuerdo con el siguiente criterio:

- Participación activa 10%
- Pruebas escritas y ejercicios prácticos: 90%.

El examen final, la prueba ordinaria y la extraordinaria, se evaluará de 0 a 10

- Prueba teórica de 0 a 5
- Ejercicio práctico de 0 a 5

La calificación será de 0 a 10 puntos con un decimal, según la normativa vigente.

Existen dos convocatorias para que el alumno apruebe, la ordinaria y la extraordinaria. En la primera hay dos modalidades que son excluyentes entre sí, la evaluación continua y la superación de la prueba ordinaria.

Se darán calificaciones de cada ejercicio individualmente a lo largo del curso para facilitar la recuperación de los mismos y desarrollar de una manera efectiva la evaluación continua.

Si el alumno o no ha podido presentar los ejercicios en la fecha solicitada, podrá presentarlos hasta la fecha que se señale en la semana previa al examen ordinario. La no presentación en la fecha inicial conllevará la pérdida de un 25% de la nota de ese ejercicio.

11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Ejercicios prácticos	90
Participación activa en aula y espacios virtuales	10
Total ponderación	100%

11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba teórico-práctica. 6 horas	100
Total ponderación	100%

11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba teórico-práctica. 6 horas	100
Total ponderación	100%

11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Ejercicios prácticos	90
Participación activa en aula y espacios virtuales	10
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

Para conocer los recursos y materiales didácticos, visita el Aula virtual de la asignatura, para mayor información:
<http://esdmadrid.net/aula/>

12.1. Bibliografía general

Título	WordPress: The Missing Manual (Missing Manuals)
Autor	Matthew MacDonald
Editorial	O'Reilly

12.2. Bibliografía complementaria

Título	PHP and MySQL for Dynamic Web Sites
Autor	Larry Ullman
Editorial	Visual Quick Pro

12.3. Direcciones web de interés

PHP.net	http://php.net/manual/en/getting-started.php
----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

--	--

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Carlos Eugenio Aparicio de Santiago
Horario de atención a alumnos (si procede)	Cita previa
Correo electrónico	caparicio@esdmadrid.es
Departamento	Medios informáticos aplicados al diseño-
Categoría	Profesor interino
Titulación Académica	Licenciado y Máster en Bellas Artes, Máster en Pedagogía
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	Diseñador UI y Full Stack Dev. Con experiencia de más de 6 años en el campo del desarrollo.

14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

En función del nivel general del grupo ya que es diverso puede haber adaptaciones de contenido.

15. Cronograma

Cronograma **Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: Gestión de contenidos

CURSO: PRIMERO

SEMESTRE: 2S

ESPECIALIDAD: MASTER EN DISEÑO INTERACTIVO

PROFESORES: CARLOS EUGENIO APARICIO DE SANTIAGO

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	I. – Introducción a PHP y mySQL			II.- E. de Admon Wordpress		III.- Desarrollo		IV. – De...	Entrega de proyecto final
TEMA	Tema 1. Instalación y entorno Apache	Tema 2. PHP básico. Variables, funciones, sentencias.	Tema 3. Desestructuración y navegación	Tema 4. Entorno Wordpress. Instalación	Tema 5. Gestión y conceptos básicos de Wordpress	Tema 6. Estructura básica de plantilla y funciones importantes.	Tema 7. The Loop y Jerarquía de plantilla	Tema 8. Despliege con Git y FTP	
METODOLOGÍA	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica	
COMPETENCIAS	<i>CB05, CB06, CT01, CT02, CT03, CE01, CE02, CE03, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6</i>								

Cronograma **Semanas 10 a 18**

ASIGNATURA: Gestión de contenidos

CURSO: PRIMERO

SEMESTRE: 2S

ESPECIALIDAD: MASTER EN DISEÑO INTERACTIVO

PROFESORES: CARLOS EUGENIO APARICIO DE SANTIAGO

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE									
TEMA	<i>Prácticas Curriculares. Desarrollo del TFM</i>								
METODOLOGÍA									
COMPETENCIAS									