

Guía docente

Gestión de Plataformas de Contenidos

Grado, centro y curso académico

GRADO	Comunicación Digital
CENTRO	Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla
CURSO ACADÉMICO	2024-2025

SUMARIO

[1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA](#)

[2. RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA](#)

[3. CONTEXTO](#)

[4. COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN EN LA ASIGNATURA](#)

[5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA](#)

[6. METODOLOGÍA, ACTIVIDADES Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE](#)

[7. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA Y DE SUS COMPETENCIAS](#)

[8. BIBLIOGRAFÍA](#)

[9. CRONOGRAMA](#)

1. Descripción de la asignatura

DENOMINACIÓN OFICIAL	Gestión de Plataformas de Contenidos
CÓDIGO IDENTIFICATIVO	403128
CURSO Y SEMESTRE	3º curso. VI semestre
UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS	Módulo VII. Sistemas de gestión de contenidos
CRÉDITOS ECTS	6
DEPARTAMENTO RESPONSABLE	Ciencias Sociales y de la Salud
CARÁCTER	OB (Obligatoria)
IDIOMA DE IMPARTICIÓN	Castellano
MODELO DE DOCENCIA	C1
NÚMERO DE HORAS DE CLASE QUE SUPONE CADA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Enseñanzas Básicas (EB): 23 - Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD): 22 - Actividades Dirigidas (AD): 0

2. Responsable de la asignatura

CATEGORÍA	Profesora Doctora
NOMBRE COMPLETO	Inmaculada Martín Herrera
EMAIL	imartin@centrosanisidoro.es
CATEGORÍA	Profesor
NOMBRE COMPLETO	Rafael Ojeda Morales
EMAIL	rojeda@centrosanisidoro.es

3. Contexto

Breve descripción de la asignatura

La asignatura aborda, desde una perspectiva teórico-práctica, la gestión de contenidos en plataformas CMS (Content Management System). A través de esta gestión, los alumnos y las alumnas aprenden los principios básicos y las rutinas del mantenimiento online de un sitio web, a través de terminales fijos y móviles. Para ello, el programa del curso enseñará la gestión del principal gestor de contenidos, WordPress, conociendo a su vez sus elementos más significativos: entradas, categorías, páginas, módulos de metadatos, etc.

Igualmente, el alumnado implementa nociones sobre redacción digital, lenguaje hipertextual, inserción multimedia y la presentación de contenidos digitales, así como la gestión de datos digitales en entornos de trabajo colaborativo.

Objetivos en términos de resultados del aprendizaje

Una vez cursada la asignatura el alumno:

- Diseña y configura un entorno colaborativo para la compartición del conocimiento entre empresas y particulares.
- Configura y gestiona trabajos online en sistemas de almacenamiento.
- Gestiona webs mediante gestores de contenidos (CMS).
- Edita CMS y personalizar su diseño, ampliando su funcionalidad.
- Administra las distintas Plataformas de Gestión de Contenidos de cara a su adecuación para los distintos contextos productivos de la comunicación.
- Meta-etiqueta la información para una recuperación eficaz.
- Conoce la variedad de diseños de websites posibles en la Red así como las tendencias futuras.
- Tiene una base de conocimiento en lenguaje html y hojas de estilo.

Prerrequisitos

No procede

Recomendaciones previas a cursar la asignatura

Se recomienda al alumnado leer artículos y bibliografía referidos a estos contenidos, para que de este modo puedan identificar la aplicabilidad de los conceptos y las herramientas digitales tratados en esta materia.

Aportaciones al plan formativo

Esta asignatura está ubicada en el sexto semestre del tercer curso del Grado en Comunicación Digital, dentro del módulo VII "Sistemas de Gestión de Contenidos". Tiene conexión con las asignaturas: "Edición de Plataformas de Contenidos" y "Entornos Colaborativos en la Red", pertenecientes al mismo módulo. Además, guarda relación con "Programación Web" y "Usabilidad y Experiencia de Usuario (UX)" del "Módulo VI. Diseño Web y Técnicas de Posicionamiento".

4. Competencias que se desarrollan en la asignatura

a) Competencias básicas

CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2. 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.

CB3. 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.

CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

b) Competencias generales

CG10. Capacidad para comprender, analizar y aplicar la terminología y las distintas técnicas de la comunicación en su vertiente informativa, persuasiva y audiovisual.

CG13. Capacidad para entender los mensajes de texto e icónicos de los medios de comunicación.

CG14. Capacidad y habilidad para aplicar y manejar las tecnologías de la comunicación, el diseño gráfico y los contenidos digitales.

CG21. Capacidad para conocer y editar documentos digitales a través de los servicios de almacenamiento en Internet.

c) Competencias transversales

CT01. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT02. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CT03. Resolver problemas y tomar decisiones.

CT05. Capacidad para el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo para la consecución de un objetivo común y previo.

CT07. Adquirir habilidades para liderar un equipo.

CT09. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT10. Localizar y gestionar documentación e información.

CT11. Capacidad de adaptación a nuevas necesidades y cambios en el entorno tecnológico y empresarial.

CT13. Generar ideas emprendedoras e innovadoras con iniciativa en el diseño y la gestión de proyectos.

CT15. Conocer y manejar las nuevas tecnologías de la información.

d) Competencias específicas

CE08. Capacidad analítica sobre los procesos, funciones y estructuras de la Comunicación Digital y habilidades instrumentales en tales procesos.

CE15. Capacidad para entender los mensajes de los medios sociales teniendo en cuenta los modelos y los contextos de la comunicación, conociendo el impacto de las tecnologías de la comunicación en la cultura colaborativa en la Red.

CE20. Capacidad para valorar la incidencia e impacto social de las tecnologías informativas y de la comunicación contemporánea y su influencia en los contenidos de los medios, los géneros, el diseño de la información, y las rutinas profesionales.

CE21. Capacidad para el uso de las tecnologías y herramientas de la comunicación en el ámbito del diseño, representación visual y creatividad digital, para su aplicación a la Comunicación Digital.

CE22. Capacidad y habilidad para jerarquizar cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro, visual, etc.) según las normas del diseño periodístico, publicitario y audiovisual.

CE23. Capacidad y habilidad para recuperar, organizar, analizar y procesar información y comunicación con la finalidad de ser difundida, servida o tratada para usos privados o colectivos a través de diversos medios y soportes o en la creación de producciones de cualquier tipo.

CE24. Capacidad para gestionar la comunicación en la Red, particularmente en plataformas de gestión de contenidos y redes sociales.

CE25. Capacidad y habilidad para aplicar con destreza las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir mensajes mediante el diseño web.

CE26. Capacidad y habilidad para la comunicación en entornos multimedia, interactivos y animados.

CE28. Capacidad y habilidad para expresarse con eficacia comunicativa, sabiendo aprovechar los recursos hipertextuales, interactivos y visuales que sean más adecuados a los distintos medios de comunicación.

CE30. Capacidad para identificar y utilizar los principales formatos de los medios de comunicación presentes en Internet y la blogosfera, así como del lenguaje propio de cada uno de ellos.

CE32. Habilidad en la gestión de entornos colaborativos en la Red, utilizando para ello los sistemas abiertos de edición en la nube.

CE33. Capacidad para la lectura, interpretación y análisis de textos y documentos de cualquier tema relevante y técnicas de síntesis o adaptación al público del entorno digital.

CE34. Capacidad y habilidad para desarrollar técnicas de construcción de mensajes constituidos por imágenes visuales, acústicas y audiovisuales aplicadas a entornos de representación digital.

CE35. Capacidad para redactar contenidos multimedia con un enfoque informativo y promocional, teniendo en cuenta el nuevo público digital y adaptando los mensajes.

CE36. Capacidad para reconocer y utilizar los sistemas de maquetación digital existentes en el mercado, y generación de productos multimedia.

CE37. Capacidad para generar procesos de adaptabilidad web de acuerdo a las normativas de accesibilidad y correcta visualización de los contenidos en entornos digitales.

CE38. Capacidad de estructuración de los contenidos audiovisuales de los productos digitales presentes en la Red, conforme a criterios de usabilidad y ordenación de la información.

CE39. Capacidad de utilización avanzada de las plataformas de gestión de contenidos más expandidas en el mercado empresarial.

CE40. Capacidad para la utilización avanzada en las tareas de incrustación de objetos multimedia en el CMS.

CE41. Capacidad para la inserción de aplicaciones internas afines a la plataforma de gestión.

CE42. Capacidad para la utilización de los diversos protocolos de programación con estilos, dividiendo así contenido de formato, y permitiendo la disponibilidad multiplataforma: móvil, tableta, sobremesa.

CE44 - Habilidad para la edición y gestión de los contenidos textuales, con la aplicación de los conocimientos SEO aprendidos, relacionando los mismos con el propio lenguaje de difusión.

5. Contenidos de la asignatura

1. MODELOS COLABORATIVOS EN LA SOCIEDAD DIGITAL

1.1. Definición y modelos

1.1.1. El trabajo colaborativo

1.1.2. Otros modelos de entornos colaborativos

1.2. Funciones y objetivos

1.3. Gestión de usuarios

1.4. Plataformas y aplicaciones colaborativas

2. GESTIÓN DE CONTENIDOS CON WORDPRESS

2.1. Requisitos para el uso y mantenimiento

- 2.1.1. Tecnología
- 2.1.2. Licencias
- 2.1.3. Estabilidad y actualizaciones
- 2.2. Perfiles de usuarios
- 2.3. Gestión de plantillas
- 2.4. Difusión de contenidos
 - 2.3.1. Entradas
 - 2.3.2. Páginas
- 2.5. Extensiones: plugins
 - 2.5.1. Elementos multimedia
 - 2.5.2. Optimización de contenido
 - 2.5.3. Diseño y navegación
 - 2.5.4. Otros plugins
- 2.6. Seguimiento y mantenimiento

- 3. DIFUSIÓN DE CONTENIDOS
 - 3.1. Indexación web y formatos de información
 - 3.2. Posicionamiento del producto
 - 3.2.1. Estrategias de SEO *onpage*
 - 3.2.2. Estrategias de SEO *offpage*
 - 3.3. Analítica web
 - 3.3.1. Herramientas de monitorización

- 4. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO
 - 4.1. Elementos estratégicos para la gestión del conocimiento
 - 4.2. Gestión de proyectos
 - 4.2.1. Implementación de programas de gestión del conocimiento
 - 4.2.2. Flujos de trabajo
 - 4.3. Análisis de casos

6. Metodología, actividades formativas y recursos para el aprendizaje

Las metodologías docentes quedarían divididas de acuerdo a las actividades formativas, según la Memoria de Verificación y atendiendo a la asignatura, en:

METODOLOGÍAS, ACTIVIDADES FORMATIVAS Y RECURSOS		HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (AP) Clases magistrales/expositivas (AP). Conferencias (AP). Realización de presentaciones en clase (AP). Ejemplificación y estudio de casos (AP). Prácticas de aula (AP). Exposición de trabajos en grupo (AP).	Actividades Básicas (EB) Se imparten sobre el grupo completo y comprende la lección magistral del profesor, así como el análisis de supuestos, debates y proyección. El estudiante y la estudiante dispondrán en su plataforma virtual de las unidades didácticas proporcionadas por el profesor profesora responsable de la asignatura, el material complementario y la bibliografía.	23	30%
	Enseñanzas de Prácticas y de Desarrollo (EPD) Se imparten sobre grupos reducidos y su contenido versa sobre prácticas y casos que faciliten la adquisición de competencias por parte del estudiantado. Se fija como objetivo incrementar el conocimiento práctico de la asignatura. El alumnado dispondrá en su plataforma virtual del material necesario para desarrollar estas EPD.	22	
Actividades Autónomas (AA) Tutorías programadas (AA). Revisión de trabajos y ejercicios	El alumnado realizará una serie de trabajos individuales y en grupo en los que se trabajarán	90	0%

<p>prácticos (AA). Portfolios y trabajos supervisados (AA). Preparación de trabajos de curso (AA). Elaboración de proyectos (AA). Revisión de Proyectos (AA). Estudio personal (AA). Realización de actividades prácticas (AA). Búsqueda de recursos en biblioteca e Internet (AA). Preparación de presentaciones (AA). Campus virtual (AA). Trabajo y permanencia en el centro para realizar las prácticas.</p>	<p>los distintos contenidos de la asignatura. El alumno y la alumna dispondrán en su plataforma virtual del material necesario para desarrollar estas actividades autónomas, contando con bibliografía y documentos complementarios.</p>		
<p>Actividades de Evaluación (AE)</p> <p>Conjunto de pruebas orales, escritas, prácticas, proyectos y trabajos utilizados en la evaluación del progreso de cada estudiante (AE).</p>	<p>Se realizarán una serie de pruebas orales y/o escritas. Además se realizará un examen escrito teórico práctico al final del periodo.</p>	15	0%

7. Criterios generales de evaluación de la asignatura y de sus competencias

El sistema de evaluación se regirá conforme a lo establecido por la Normativa de Evaluación de los Estudiantes de Grado de la Universidad Pablo de Olavide.

<p>1ª convocatoria ordinaria (convocatoria de curso)</p>	<p>a) La calificación de la asignatura se rige por el principio de evaluación continua. b) Las calificaciones obtenidas en las distintas actividades de evaluación continua desarrolladas durante el periodo de docencia presencial se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades realizadas a lo largo de dicho periodo, las cuáles aparecen en el subapartado Sistemas de evaluación. c) La participación en clase se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades asociadas a este apartado y realizadas en clase a lo largo del periodo de docencia. d) La prueba objetiva de evaluación final tendrá la calificación descrita en el sistema de evaluación.</p>
---	---

	e) La calificación de la asignatura será el resultado de sumar ponderadamente las notas anteriores.
2ª convocatoria ordinaria (convocatoria de recuperación de curso)	<p>a) Si el estudiante o la estudiante superó con éxito las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, la prueba o pruebas de evaluación tendrán el mismo valor porcentual que en la convocatoria de curso, y la calificación final de la asignatura será el resultado de sumar las calificaciones obtenidas en las pruebas de evaluación continua con las obtenidas en la prueba o pruebas de evaluación de la convocatoria de recuperación de curso, respetando las ponderaciones que tengan.</p> <p>b) Los alumnos y las alumnas que no hayan seguido el proceso de evaluación continua o no superaron las pruebas de evaluación, en la prueba o pruebas de evaluación finales correspondiente a la convocatoria de recuperación de curso, se les evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, a través del formato de prueba única. De este modo, para superar la asignatura Gestión de Plataformas de Contenidos, el alumnado tendrá que aprobar y autenticar la autoría de los ejercicios prácticos planteados en la plataforma virtual, así como aquellos que el profesor/a considere oportunos, además de realizar un examen final.</p> <p>c) Los alumnos y las alumnas que no superen la asignatura en las convocatorias ordinarias de curso, deberán matricularse de nuevo de la asignatura y desarrollar la misma siguiendo el proceso de aprendizaje y evaluación (continua o prueba única) sin que quepa acudir a convocatoria extraordinaria, salvo lo dispuesto en el apartado siguiente.</p>
Convocatoria extraordinaria	Esta convocatoria es la correspondiente al mes de noviembre, que se activa a petición del alumno o la alumna siempre y cuando esté matriculado en todas las asignaturas que le resten para finalizar sus estudios de Grado, tal y como establece la Normativa de Progreso y Permanencia de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla, así como la Normativa de Evaluación de los alumnos de Grado de dicha Universidad. Se evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuren en la guía docente del curso anterior, de modo que permita obtener el 100% de la calificación correspondiente a la asignatura.

Los/las estudiantes inmersos en un programa de movilidad o en un programa de deportistas de alto nivel, así como los afectados por razones laborales, de salud grave o por causas de fuerza mayor debidamente acreditadas, tendrán derecho a que en la convocatoria de curso se les evalúe mediante un sistema de evaluación de prueba única. Para ello, deberán comunicar la circunstancia

al profesor o profesora responsable de la asignatura antes del fin del periodo de docencia presencial.

La evaluación de la asignatura se hará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, enseñanzas de prácticas y de desarrollo y realización de ejercicios individuales o en equipo. La valoración de cada tipo de actividad se hará en función de la dedicación definida para cada una de ellas a través de los siguientes porcentajes:

Para evaluar el cumplimiento de las competencias, se dispone de una tabla detalle donde se indica dónde se adquiere cada una de las competencias asociadas a la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN		PORCENTAJES	COMPETENCIAS
PRUEBA OBJETIVA ESCRITA U ORAL		40%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Prueba objetiva final	Consiste en una relación de preguntas sobre las unidades didácticas de la asignatura. Estas preguntas pueden incluir más de un apartado, hacen relación a conceptos, pero también tienen un carácter práctico y analítico.	40%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05, CG10, CT01, CT09, CE15, CE34, CE35
EVALUACIÓN DE TRABAJOS O PROYECTOS, INDIVIDUALES O EN GRUPO REALIZADOS POR EL ALUMNO DURANTE EL PERIODO DE IMPARTICIÓN DE LA MATERIA		40%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Práctica: Diseño de una plataforma digital	El alumnado diseña una plataforma digital empleando para ello la tecnología CMS (gestor de contenidos).	7%	CB01, CB02, CB05, CG10, CG13, CG14, CT03, CT09, CT10, CT13, CT15, CE08, CE15, CT20, CT21, CT22, CT40, CT41

Práctica: Redacción y publicación de contenidos	El alumnado redacta y edita contenidos multimedia e interactivos de distinta índole (post descriptivo y argumentativo / noticias / infografía...), que se publican en una plataforma virtual previamente elaborada. Aplicación en estos contenidos de técnicas de posicionamiento orgánico (SEO) y estrategias de reputación digital.	18%	CB01, CB03, CB04, CG10, CG13, CG14, CG21, CT03, CT10, CT11, CE15, CE20, CE21, CE22, CE23, CE24, CE25, CE26, CE28, CE30, CE32, CE33, CE34, CE35, CE36, CE37, CE38, CE39, CE40, CE41
Proyecto Final: entornos colaborativos	Proyecto: Planteamiento y defensa pública del diseño teórico y el funcionamiento de un producto digital basado en el concepto 'entornos colaborativos'. Se valora que la temática, el enfoque y/o los contenidos de esta tarea contemplen la inclusión de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS 2030) del Programa Unesco Avanza.	15%	CG14, CT01, CT02, CT03, CT05, CT07, CT09, CT13, CT15, CE08, CE20, CE21, CE32, CE34, CE36, CE39, CE40, CE41, CE42
PARTICIPACIÓN EN ENSEÑANZAS BÁSICAS Y ENSEÑANZAS DE PRÁCTICAS Y DESARROLLO		20%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Asistencia y participación en clase	El componente práctico de parte de los contenidos de la asignatura justifica la aplicación de un porcentaje en el criterio de Participación. Se valora la asistencia y la participación del alumnado en el aula.	10%	CB02, CT02, CT05
Ejercicios prácticos en el aula	Prácticas de aula relativas a las unidades didácticas y los materiales de la asignatura.	10%	CB02, CB03, CB04, CG10, CT02, CT09, CT10, CE08, CE20

Al constituirse la evaluación continua como preferente, y en pos de valorar adecuadamente la adquisición de competencias, la entrega de los ejercicios se registrará por los siguientes criterios:

- La vía y modo de entrega será determinado específicamente en la ficha de descripción del ejercicio en cuestión, disponible en el Campus Virtual Google Workspace, en cada asignatura. Se establece en todos los casos una fecha de entrega concreta, variable según

la carga del curso. No se podrán entregar los ejercicios fuera de fecha.

- Podrá exigirse para la superación de la asignatura la presentación obligatoria a cualquiera o a todas las pruebas correspondientes a la convocatoria de curso y la obtención en las mismas de una calificación mínima que acredite un dominio de las competencias vinculadas a la asignatura en cada uno de los bloques (examen, trabajos y participación) que la componen.

A continuación, se muestra el sistema de evaluación que forma parte de la convocatoria en **prueba única**:

SISTEMA DE EVALUACIÓN (Examen de recuperación)		PORCENTAJE S	COMPETENCIAS
PRUEBA ÚNICA (Solo para los alumnos o alumnas que no hayan superado la parte práctica de la asignatura)		100%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Prueba objetiva final	Consiste en una relación de preguntas sobre las unidades didácticas de la asignatura. Estas preguntas pueden incluir más de un apartado, hacen relación a conceptos, pero también tienen un carácter práctico y analítico. Se debe aprobar el examen para superar la asignatura.	50%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05, CG10, CT01, CT09, CE15, CE34, CE35
Práctica: Diseño de una plataforma digital	El alumnado diseña una plataforma digital empleando para ello la tecnología CMS (gestor de contenidos).	10%	CB01, CB02, CB05, CG10, CG13, CG14, CT03, CT09, CT10, CT13, CT15, CE08, CE15, CT20, CT21, CT22, CT40, CT41
Práctica: Redacción y publicación de contenidos	El alumnado redacta y edita contenidos multimedia e interactivos de distinta índole (post descriptivo y argumentativo / noticias / infografía...), que se publican en una plataforma virtual previamente elaborada.	20%	CB01, CB03, CB04, CG10, CG13, CG14, CG21, CT03, CT10, CT11, CE15, CE20, CE21, CE22, CE23, CE24, CE25, CE26, CE28, CE30, CE32, CE33, CE34, CE35,

	Aplicación en estos contenidos de técnicas de posicionamiento orgánico (SEO) y estrategias de reputación digital.		CE36, CE37, CE38, CE39, CE40, CE41
Práctica: Gestión del conocimiento	Identificar y analizar un caso real de gestión del conocimiento.	5%	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CG10, CG13, CG14, CG21, CT03, CT05, CT07, CT09, CT10, CT13, CT15, CE08, CE20, CE22, CE24, CE28, CE30, CE32, CE33, CE36, CE39, CE40
Proyecto Final: entornos colaborativos	Proyecto: Planteamiento y defensa pública del diseño teórico y el funcionamiento de un producto digital basado en el concepto 'entornos colaborativos'. Se valora que la temática, el enfoque y/o los contenidos de esta tarea contemplen la inclusión de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS 2030) del Programa Unesco Avanza.	15%	CG14, CT01, CT02, CT03, CT05, CT07, CT09, CT13, CT15, CE08, CE20, CE21, CE32, CE34, CE36, CE39, CE40, CE41, CE42

8. Bibliografía

- ALONSO COTO, M. y FALCES MIRANDA, A. 2016. Economía colaborativa: la revolución de los mercados. Pearson.
- ARGENTI, P.A. 2014. Comunicación estratégica y su contribución a la reputación. Lid.
- AUBRY, C. 2015. Wordpress: diseño y personalización de temas. Barcelona: Ediciones ENI.
- EÍTO BRUN, R. 2014. Gestión de contenidos: procesos y tecnologías para gestionar activos de información. Barcelona: Editorial UOC.
- HEDENGREN, T.D. 2011. La belleza está en Wordpress. En: Arte y diseño por ordenador, n. 143.
- HERNÁNDEZ BEJARANO, M. y RODRÍGUEZ-PIÑERO ROYO, M.C. (dir). 2017. Economía colaborativa y trabajo en plataforma: realidades y desafíos. Bomarzo.
- JIMÉNEZ SÁNCHEZ, D. 2015. Diseño de comunidades en línea con software de código abierto. En: IE Comunicaciones: Revista Iberoamericana de Informática Educativa, 22, pp. 29-40.
- LIBROSWEB. 2014. Diseño y programación web. Disponible en: <http://www.librosweb.es>
- LÓPEZ VIDALES, N. y GONZÁLEZ ALDEA, P.. 2014. Audioblogs y Tvblogs, herramientas para el aprendizaje colaborativo en Periodismo. En: Comunicar, 42, pp. 45-53.

- MANOVICH, L. 2005. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital. Barcelona: Paidós.
- MOLINA, J. L. y SERRA, M. M. 2002. *La gestión del conocimiento en las organizaciones*. LibrosEnRed. <https://bit.ly/42B9Dcf>
- MORENO, M. 2017. El gran libro del community manager: técnicas y herramientas para sacar partido a las redes sociales y triunfar en social media. Barcelona: Gestión 2000.
- MURRIETA, G. V. R., MORÁN, R. R. A. y MENDIETA, M. A. O. (2019). La modelación de sistemas informáticos para la gestión de la información en proyectos empresariales. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*.
- NOGUERA, J.M., MARTÍNEZ, J. y GRANDÍO, M.M. 2011. Redes sociales para estudiantes de comunicación: 50 ideas para comprender el escenario online. Barcelona: UOC.
- OSUNA ALARCÓN, M.R. y DE LA CRUZ GÓMEZ, E. 2010. Los sistemas de gestión de contenidos de información y documentación. *Revista General de Información y Documentación*, 20.
- PASTOR SÁNCHEZ, J.A., ORDUÑA MALEA, E. y SAORÍN PÉREZ, T. 2013. Marcado semántico automático en gestores de contenidos: integración y cuantificación. *El profesional de la información*, 22(5), pp. 381-391.
- RAMOS DEL CANO, F. 2014. Redes sociales y participación radiofónica: análisis de caso de Twitter y Facebook en la Cadena SER. *Ámbitos*, 25, pp. 66-76.
- RAMOS MARTÍN, A. y RAMOS MARTÍN, M.J. 2011. *Aplicaciones web*. Madrid: Ediciones Paraninfo.
- RODRÍGUEZ FIDALGO, M., SÁNCHEZ MERA, A. y DÍAS GÓMES, A. 2014. El diseño interactivo, la fragmentación, el making-of como elementos claves en los nuevos contenidos de entretenimiento para el soporte de Internet. *Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada*, pp. 553-577.
- SÁNCHEZ, Y. y TELLADO, F. 2014. *Wordpress 4.0. La tela de la araña*. Anaya Multimedia.

La comunidad educativa del Centro Universitario San Isidoro, adscrito de la Universidad Pablo Olavide de Sevilla, cuenta con su propio [catálogo online](#) de recursos en el Centro, y te facilita la lectura de manuales, monografías y artículos completos de la Biblioteca Digital de la UPO.

- Plataformas de lectura: [OLABOOK](#) y [ELIBROS](#)
- Herramienta de búsqueda simultánea: [EUREKA](#)

9. Cronograma

SEMANA	U.D	MODALIDAD		DESCRIPCIÓN
		E.B.	E.P.D	
01	0/1	x		Presentación de la asignatura / Inicio del tema 01
02	1	x		Desarrollo tema 01
03	1	x	x	Desarrollo tema 01 / Ejercicio 1
04	1	x	x	Finalización del tema 01 / Ejercicio 2: Proyecto (planteamiento)
05	2	x		Tema 02 / Clase teórica
06	2	x		Desarrollo Tema 02
07	3	x		Tema 03: comienzo y desarrollo
08	3	x	x	Tema 03 / Ejercicio 3
09	3	x		Tema 03
10	3		x	Ejercicio 4
11	1		x	Clase taller: proyecto
12	4	x		Tema 04: comienzo y desarrollo
13	4	x	x	Tema 04 / Práctica-aula-1
14	1		x	Proyecto: entrega y presentación
15	1-4			Evaluación

U.D.: Unidad Didáctica / **E.B.:** Enseñanzas Básicas / **E.P.D.:** Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo