

8/17/2022

#### Presentaciones de

la asignatura

Planificación y desarrollo de proyectos en la Red (semipresencial)

Manuel Gertrudix Barrio – Alejandro Carbonell Alcocer

UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS – BURJC DIGITAL [burjcdigital.urjc.es](https://burjcdigital.urjc.es/)

Esta obra está bajo una [Licencia Creative](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) [Commons Atribución 4.0 Internacional](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



2022/2023

Planificación y desarrollo de proyectos en la Red

Presentación inicial

Manuel Gértrudix – Alejandro Carbonell



*base del éxito*



*La organización, la*

###### Ciencia ciudadana para impulsar la Economía Circular y el Desarrollo sostenible

Pacto Verde - Unión Europea

1. Elaborar un reportaje multimedia que contribuya a mejorar el conocimiento de los jóvenes sobre la Economía circular y el desarrollo sostenible
2. Incluyendo cómo pueden participar activamente en el cambio de modelo



Enfoque de este curso

##### Gestos que cambian tu mundo

¿Qué podemos hacer para impulsar la implicación de los jóvenes sobre el cambio de modelo hacia modelos sostenibles como el que propone la Economía Circular?



**. - • NA CLASSROOM CIBERIMAGI NARIO**

X G

**Accede Aprende Amplía Cu io noy **

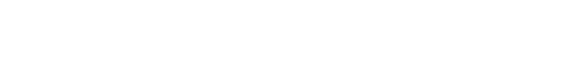
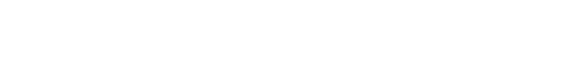
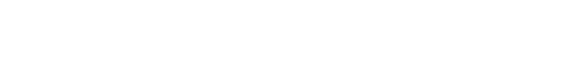
Recu rsos Edu cativos Abie rtos Recur sos de 10 asig natu ras Extien de tu conoc i mie nto



Tenemos tres bloques de trabajo

##### Bloques de trabajo

###### Teoría



|  |  |
| --- | --- |
|  | |
|  |  |

30% de la nota

Examen presencial (3p) Trabajo individual Temas 1 a 6

Contenidos teóricos

###### Laboratorio

60% de la nota

Trabajo en grupo online Proyecto periodístico digital

Diseño y Desarrollo proyecto

###### Prácticas

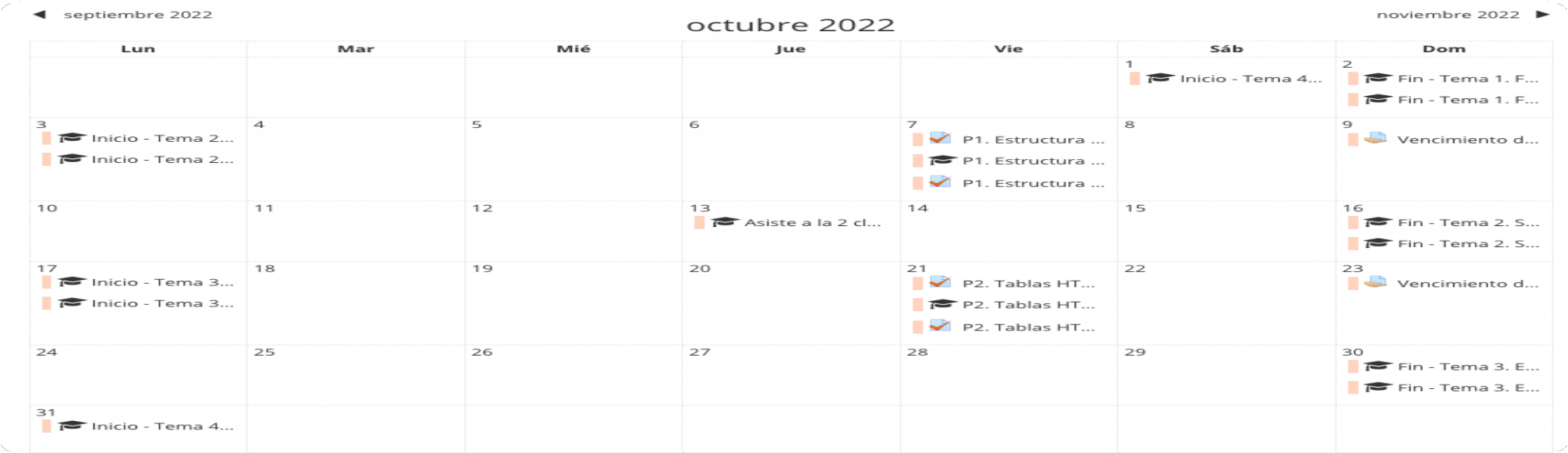
|  |  |
| --- | --- |
|  | |
|  |  |

10% de la nota

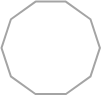
Trabajo individual online Prácticas de html y css

4 cuestionarios online





*30%*



##### Mapa de contenidos

B1. Formatos de comunicación multimedia

audiovisuales

Tema 1. Formatos de comunicación multimedia y

Tema 2. Soportes y medios

B2. Planificación y diseño de proyectos multimedia

Tema 3. Estrategias y procesos de Planificación y diseño

B3. Arquitectura de proyectos multimedia

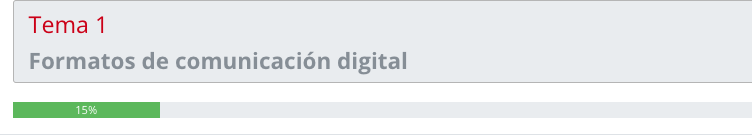
Tema 4. Diseño centrado en la experiencia de usuario Tema 5. Estructura de los contenidos multimedia

B4. Desarrollo de proyectos en la Red

Tema 6. Creación y desarrollo de proyectos

Tema 7. Sistemas, herramientas, aplicaciones y servicios.

##### Contenidos en Aula Virtual





Proceso de trabajo Teoría

Cada tema tiene un ciclo de dos semanas Se dispone de materiales para su estudio.

Guía de estudio inicial por tema

Materiales en formato navegable y para impresión

Actividades

Foro por cada tema, orientado a una actividad concreta (nota extra 5%)

Prueba preparatoria del examen, por cada tema.

Debes proponer una o dos preguntas por tema para el examen a través del foro.

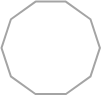
Actividad de intercambio de información en twitter #digitalurjc

Evaluación

Examen presencial tipo prueba objetiva [22/1/23, 15-17 horas]

30% de la calificación

*10%*



##### contenidos de las prácticas

Lenguajes web

HTML5 CSS3

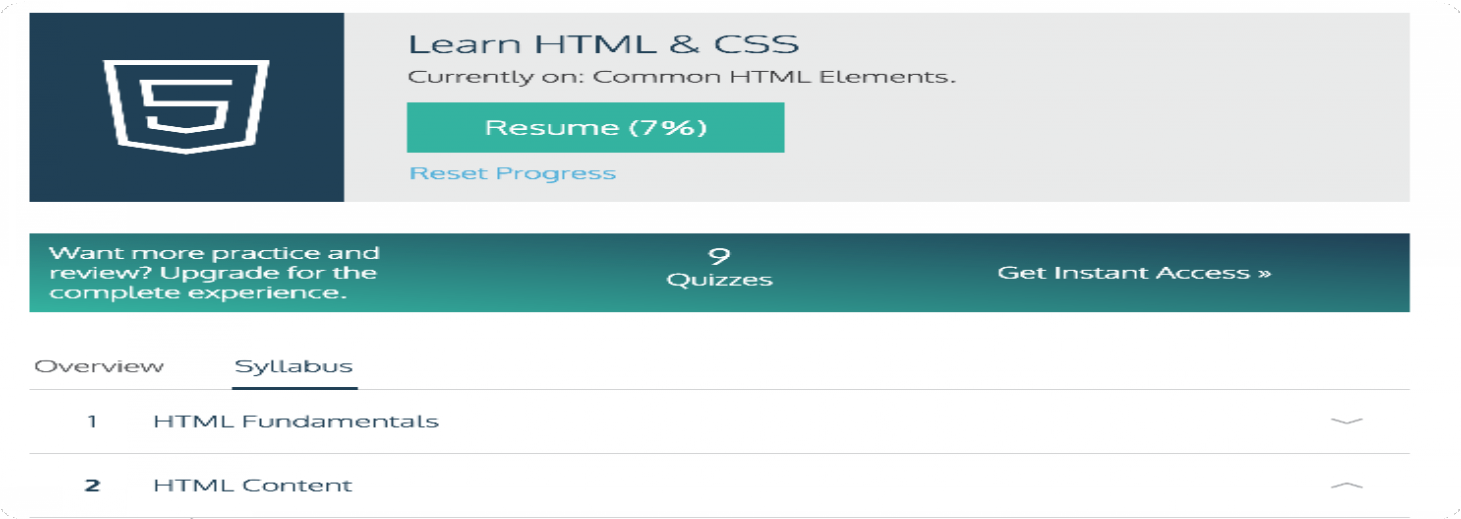
##### Objetivo: Entender aspectos básicos del código



Proceso de trabajo Prácticas

Hay cuatro bloques de prácticas

1 cada 2 semanas entre octubre y noviembre Trabajaremos con el curso HTML y CSS de Codeacademy



##### Proceso de trabajo Prácticas

Actividad

Realización de los bloques del curso por práctica (según la secuencia establecida)

Evaluación 10%

4 test online tipo prueba objetiva, 1 por práctica [cada una 2,5%] Fechas (siempre en viernes)

7 de octubre

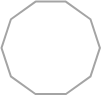
21 de octubre

4 de noviembre

18 de noviembre

Abierta 24h, pero cuando se lanza se dispone de 14 minutos para 10 preguntas

*60%*



##### Equipos de trabajo



Grupos de entre 3 y 5 componentes

##### Proceso de trabajo Laboratorio



Elaboración de un reportaje multimedia en grupos (entre 3 y 5 componentes) y desarrollo de un Social Media Plan para su difusión

El público objetivo son estudiantes de Enseñanza Secundaria (13-16 años)

Trabajaremos con la plataforma Shorthand

Cada grupo dispondrá de acceso a un espacio de trabajo para la integración del reportaje dentro del Team PDPR-2022-2023

Hay que aplicar diferentes aplicaciones y herramientas que iremos trabajando a lo largo del curso.

Toda la información está en el documento “Guía general del proyecto”

##### Proceso de trabajo Laboratorio

Actividad

Tres fases:

1. Enfoque y tratamiento del proyecto a partir del briefing inicial
2. Plan de proyecto
3. Elaboración de reportaje

Evaluación

20% - Plan de proyecto

40% - Elaboración y publicación del reportaje

##### Enfoque de este curso

Ciencia ciudadana para impulsar la Economía Circular y el Desarrollo sostenible

Elaborar un reportaje multimedia que contribuya a mejorar el conocimiento de los jóvenes sobre la Economía circular y el desarrollo sostenible

Incluyendo cómo pueden participar activamente en el cambio de modelo

Reconocimiento al mejor reportaje: Proyecto eCOMCIENCIA



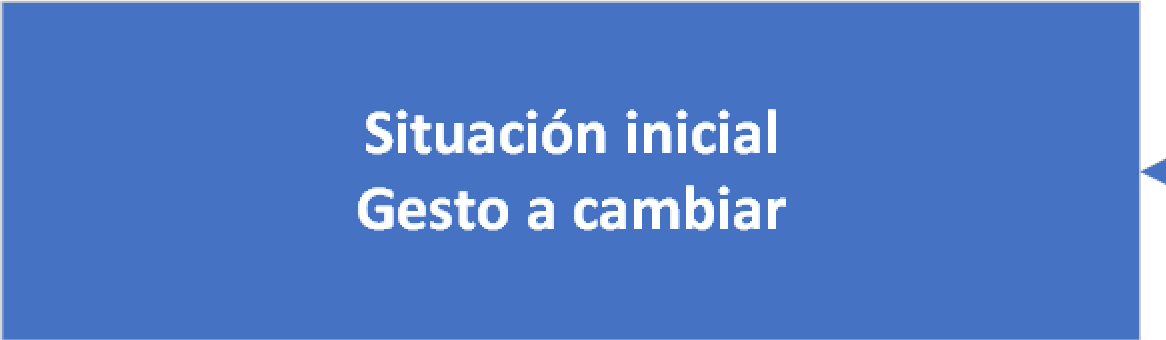
##### Ejemplos de temáticas - gestos

¿Qué podemos hacer para impulsar la implicación de los jóvenes sobre el cambio de modelo hacia modelos sostenibles como el que propone la Economía Circular?

¿Has pensado que implicaciones tiene un gesto cotidiano como lavarse los dientes y dejar corriendo el agua, tirar en el sitio equivocado un residuo o comprar una fruta tropical que procede de miles de kilómetros de distancia?

* ¿Cuánta agua se consume?
* ¿Qué sucede después con el residuo cuando parece que desaparece?
* ¿Qué impacto tiene transportar esa fruta desde tan lejos?

Breve vídeo Imagen representativa



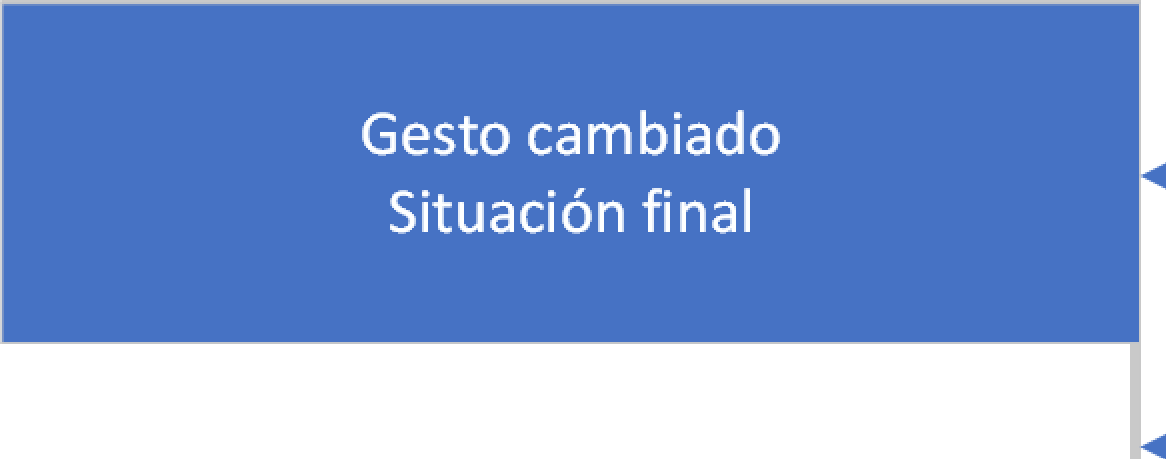
**Problema que genera**

Texto, imágenes, recursos

Información para entender el problema. Documentación explicativa para

entenderlo y cómo solucionarlo

Recursos multimedia, textos, imagen, vídeo...



**Solución**

Texto, imágenes,

recursos

Breve vídeo

Imagen representativa

**Referencias**

Lista de referencias





##### Y AL FINAL....

Publicaremos los mejores reportajes en la web del proyecto eCOMCIENCIA

Estudiantes y docentes de Secundaria votarán los reportajes y elegirán los mejores

En abril-mayo de 2023 se realizará una jornada del proyecto y se entregarán unos reconocimientos a los mejores reportajes



##### Proceso de trabajo Videoconferencias

Secuencia de videoconferencias: Inicial: J 15 de septiembre

Videoclase 1: X 28 de septiembre

Videoclase 2: J 13 de octubre

Videoclase 3: X 2 de noviembre

Videoclase 4: X 23 de noviembre

Videoclase 5: X 14 de diciembre

Actividades:

Explicación de herramientas y servicios para el desarrollo del proyecto

Dudas sobre las prácticas (código)

1 hora de duración (16:00-17:00)



##### Primeras tareas



1. Creación del grupo de trabajo
   1. Antes del domingo 25 de septiembre
   2. La agrupación se realiza, de forma individual, a través de la actividad de creación de grupos de Aula Virtual
   3. Recordad: grupos de entre 3 y 5 componentes
2. Completar perfil personal
   1. Incluir foto, si no la tenéis
3. Cumplimentar encuesta inicial de la asignatura
4. Cumplimentar autoevaluación sobre la Guía de estudio



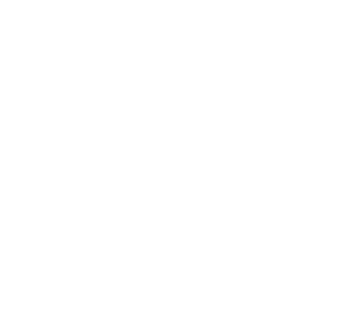
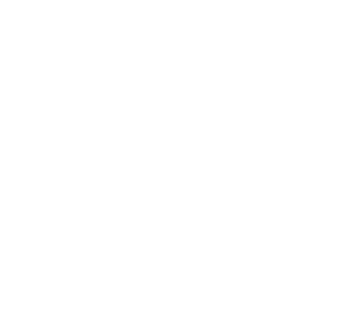
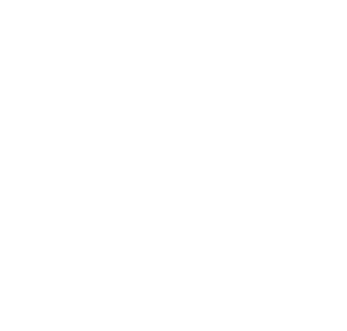
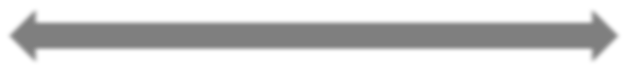
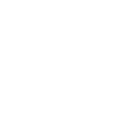
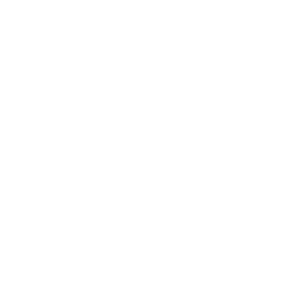
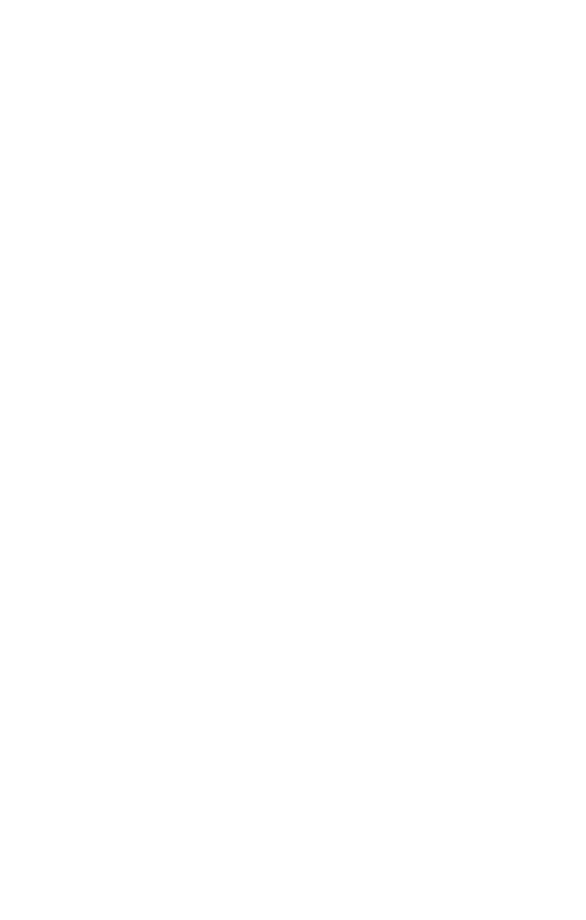
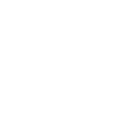
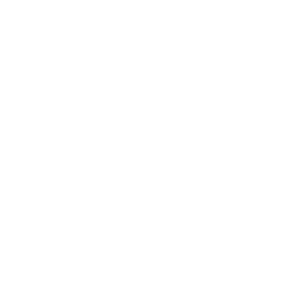
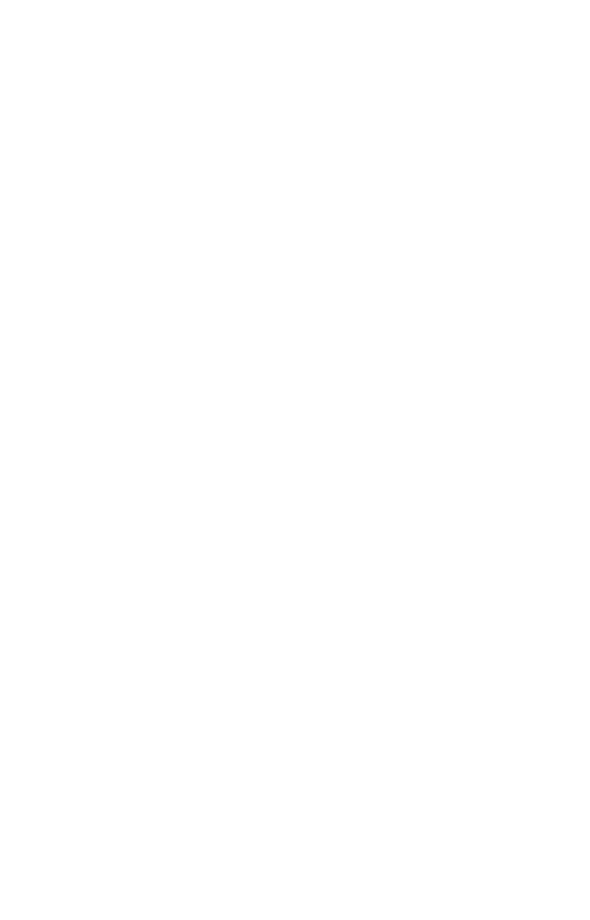
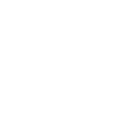
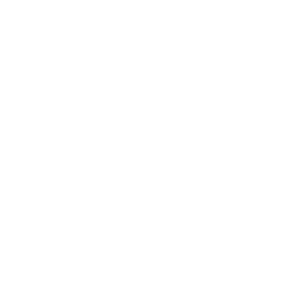
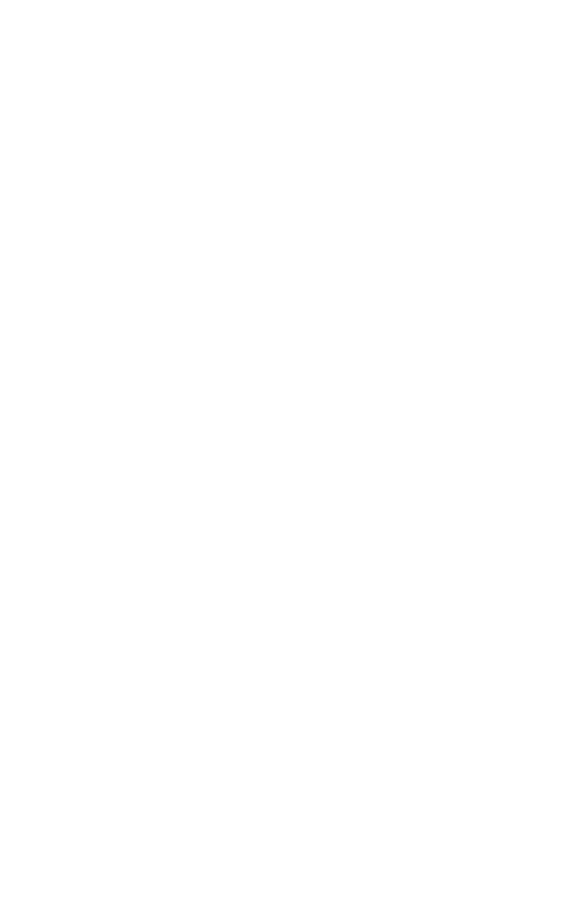
##### Evaluación



**Realización obligatoria de todas las actividades: Teóricas y Prácticas**

* Fundamental la actividad y participación en los foros y en las videoclases (Puntuación extra: Hasta 5%)

**Teoría** Prueba test presencial (3p)



**Laboratorio**

Plan proyecto (2p) Desarrollo (4p)

**Prácticas**

Pruebas online (1p)

##### Tutorías

Presenciales

Fuenlabrada (Despacho 234 – Departamental I)

Escribir correo y fijamos la reunión

En Aula Virtual Teams

Correo interno de Aula Virtual (no se contestarán correos por otra vía)





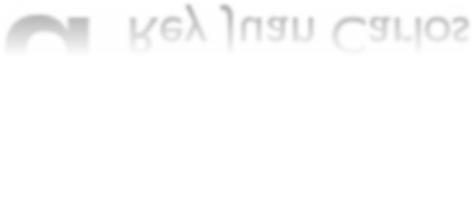
2022/2023

Planificación y desarrollo de proyectos en la Red

Presentación inicial

Manuel Gértrudix – Alejandro Carbonell





#### Hosting

Manuel Gértrudix y Alejandro Carbonell

2. Soluciones de hosting

Criterios de selección

* Soporte técnico
* Garantía de servicio (Uptime)
* Almacenamiento y flujo
  + Espacio de disco
* Gestión de
* Protección
  + Antivirus
  + Antispam

dominios

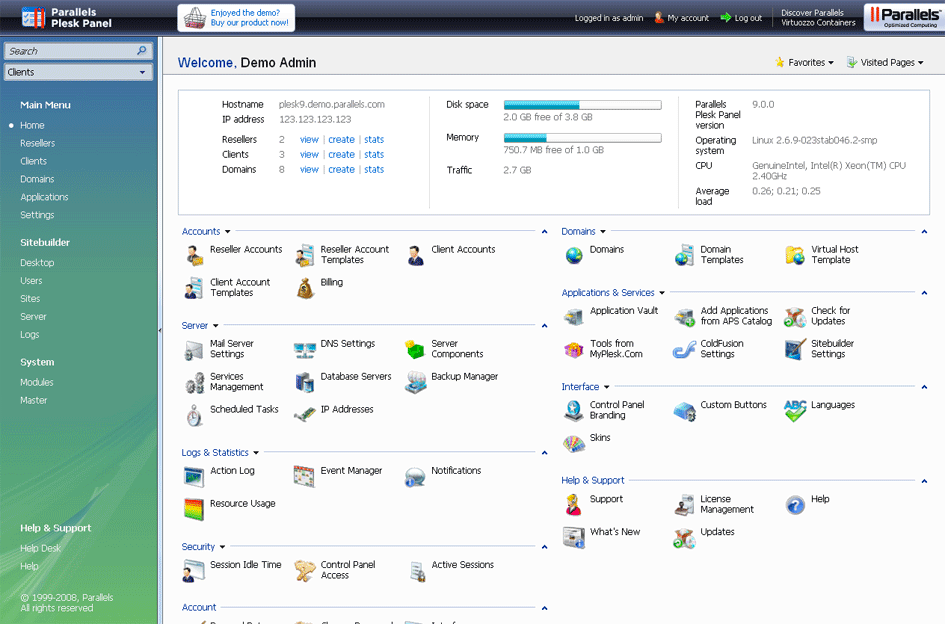
* + Ancho de banda – Transferencia mensual
* Accesos
  + FTP, FTPweb, SSH
* Lenguajes y BBDD
  + Lenguajes interpretados: PHP, Perl, Python
  + BBDD: MySQL, PostgreSQL
  + CGI
  + Directorios con contraseña
* Panel de control
* Seguimiento
  + Estadísticas
  + Ayuda SEO



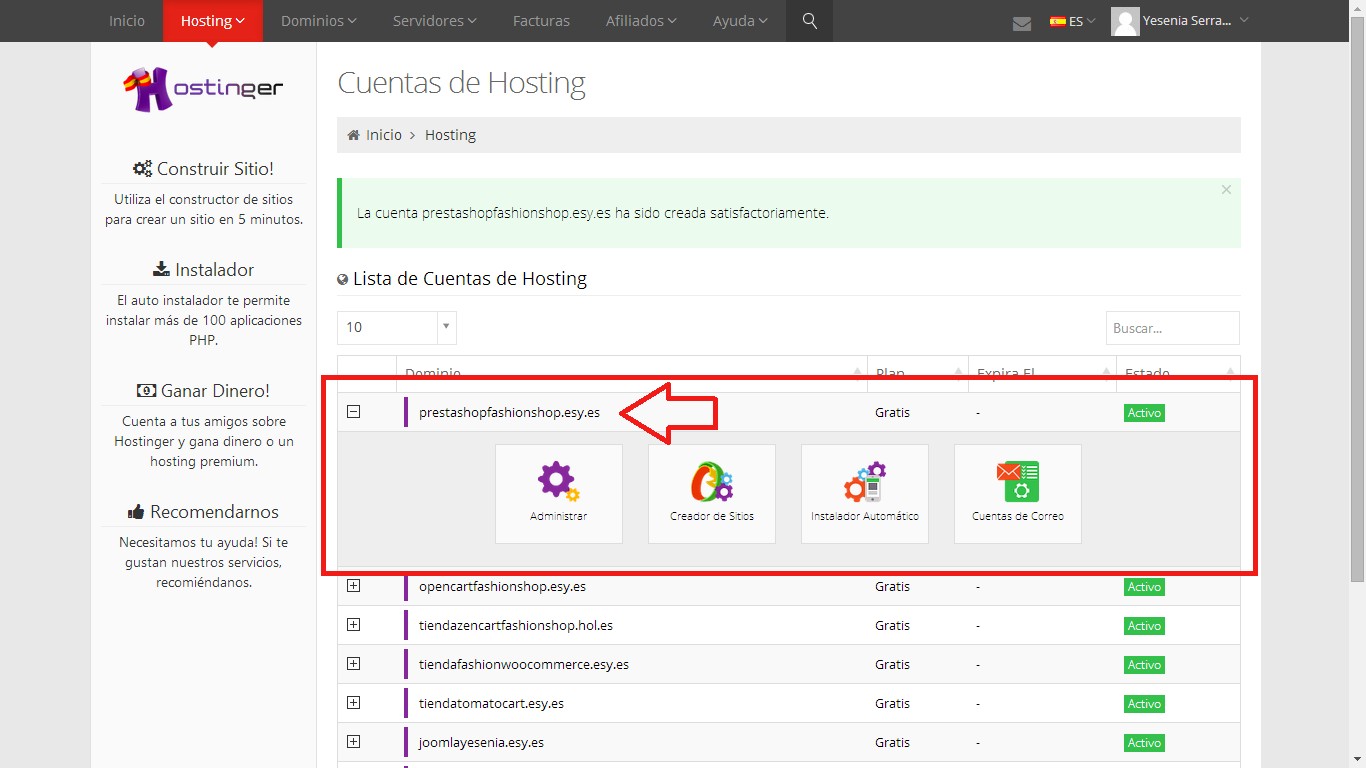
2. Soluciones de hosting Gratis – De pago

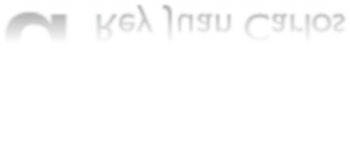


2. Paneles de control



2. Paneles de control





#### Protocolos de Internet

Manuel Gértrudix y Alejandro Carbonell

Protocolos de Internet>Datagramas

* Los datos circulan en Internet en forma de datagramas (también conocidos como paquetes).
* Los datagramas son datos encapsulados, es decir, datos a los que se les agrega un encabezado que contiene información sobre su transporte (como la dirección IP de destino).
* Los routers analizan (y eventualmente modifican) los datos contenidos en un datagrama para que puedan transitar.

Protocolos de Internet TCP/IP



**Acceso web**:

* HTTP (Hyper Text Tranfer Protocol)



**Transferencia de ficheros**:

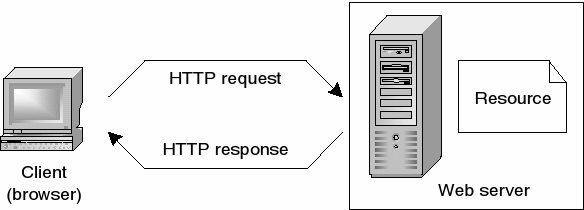
* FTP (File Transfer Protocolo)
* SSH (Secure Shell)



Otros:

* SMTP, POP…

Protocolos de Internet TCP/IP

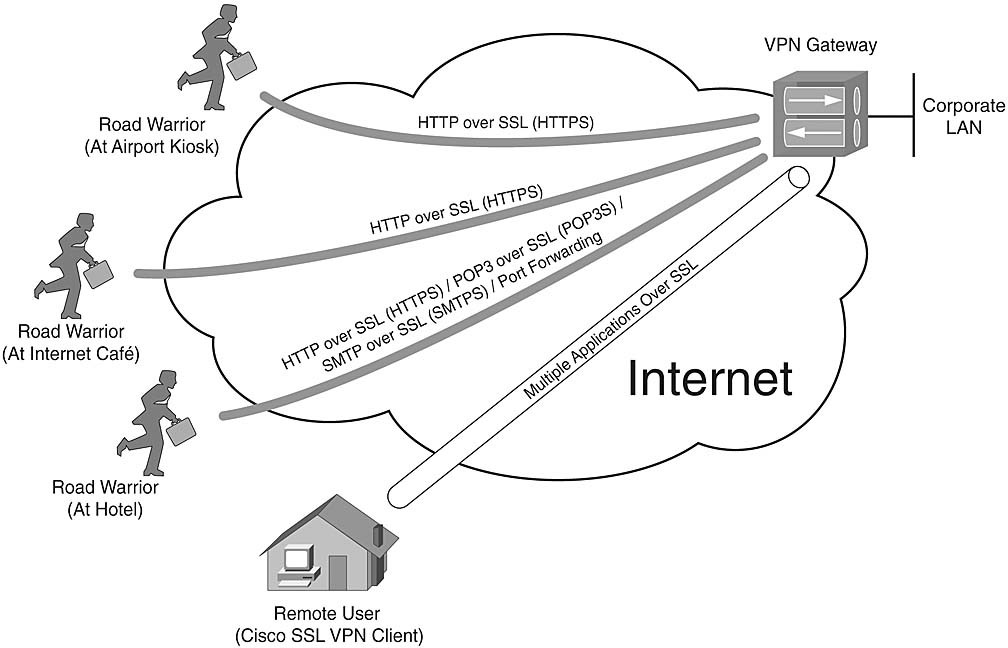


HTTP

Puertos de conexión

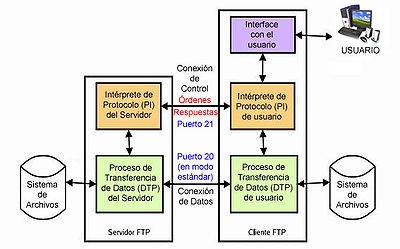
|  |  |
| --- | --- |
| **Protocolo** | **Puerto** |
| HTTP | 80 |
| HTTPS | 443 |
| FTP | 20 y 21 |
| SSH | 22 |
| RDF | 3389 |
| SMTP(S) | 25 |
| IMAP | 143 |
| IMAPS | 993 |
| POP3 | 110 |
| POP3S | 995 |
| DNS | 53 |

Protocolos de Internet TCP/IP



SSL  HTTPS / VPN

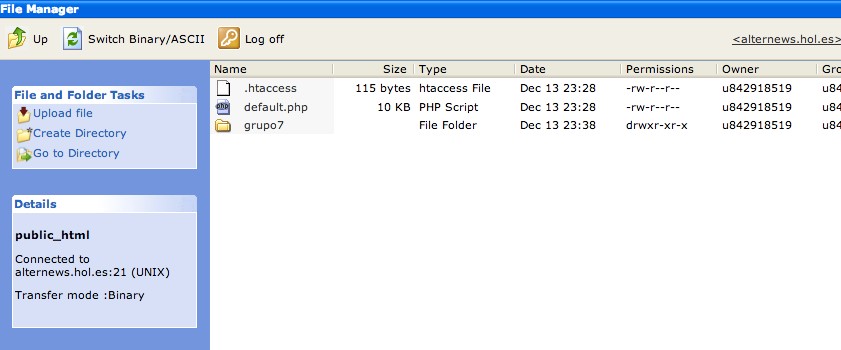
Protocolos de Internet TCP/IP



FTP

Protocolos de Internet TCP/IP

Clientes FTP Clientes FTP basados en web

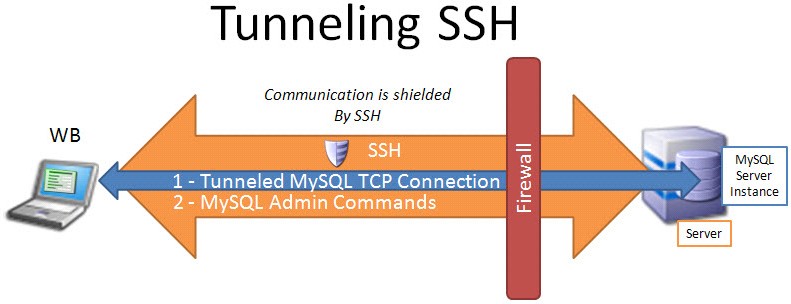


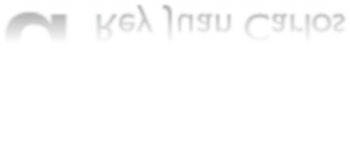
Cliente 2 - Hostinger



Cliente servicio web Net2FTP

Protocolos de Internet TCP/IP

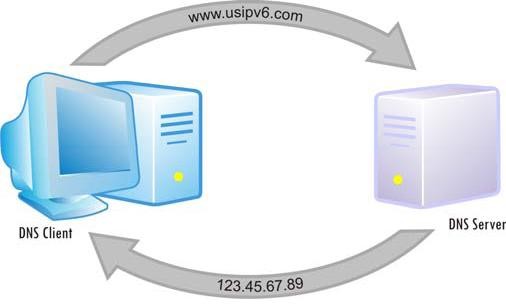
SSH



#### Sistema de dominios

Manuel Gértrudix y Alejandro Carbonell

Elegir dominio



Sistema de dominios

Elegir dominio

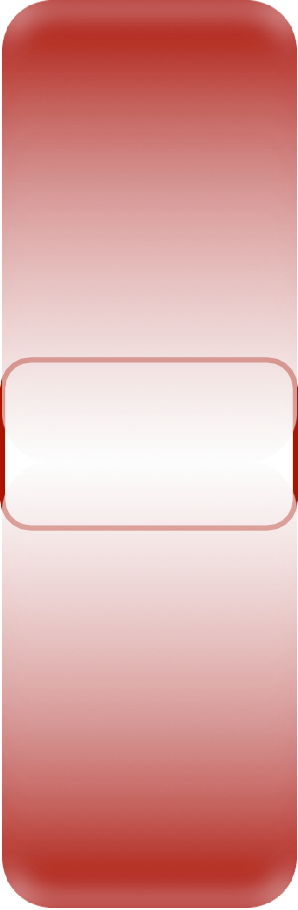
Sistema de dominios  Dominio de primer nivel

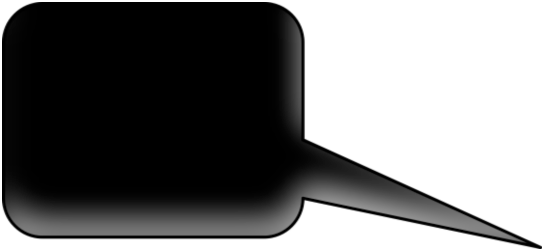
#### [www.nuestrodominio.com](http://www.nuestrodominio.com/)

Esta es la estructura básica de un dominio.

Elegir dominio

Sistema de dominios  Dominio de primer nivel

.tel



Primera decisión

.net

#### [www.nuestrodominio**.com**](http://www.nuestrodominio.com/)

La parte final es lo que se conoce como Dominio de primer nivel (Top Level Domain)

.es

.org

*Hay más de 300 posibilidades y +*

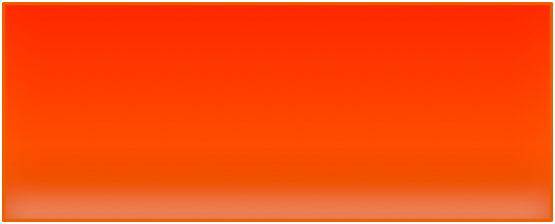
Elegir dominio

Sistema de dominios  Tipos  TLD



Genéricos - Iniciales

* .com
* .bit
* net
* .int
* .edu
* .gov
* .mil
* .net
* .org



Genéricos - posteriores

* .name
* .museum
* .aero
* .biz
* .coop
* .info
* .travel
* .post



Geográficos

* .es
* .ch
* .ph
* .th
* .us
* .tv
* .ca
* .au
* .cc…

Elegir dominio

Sistema de dominios  Tipos  TLD



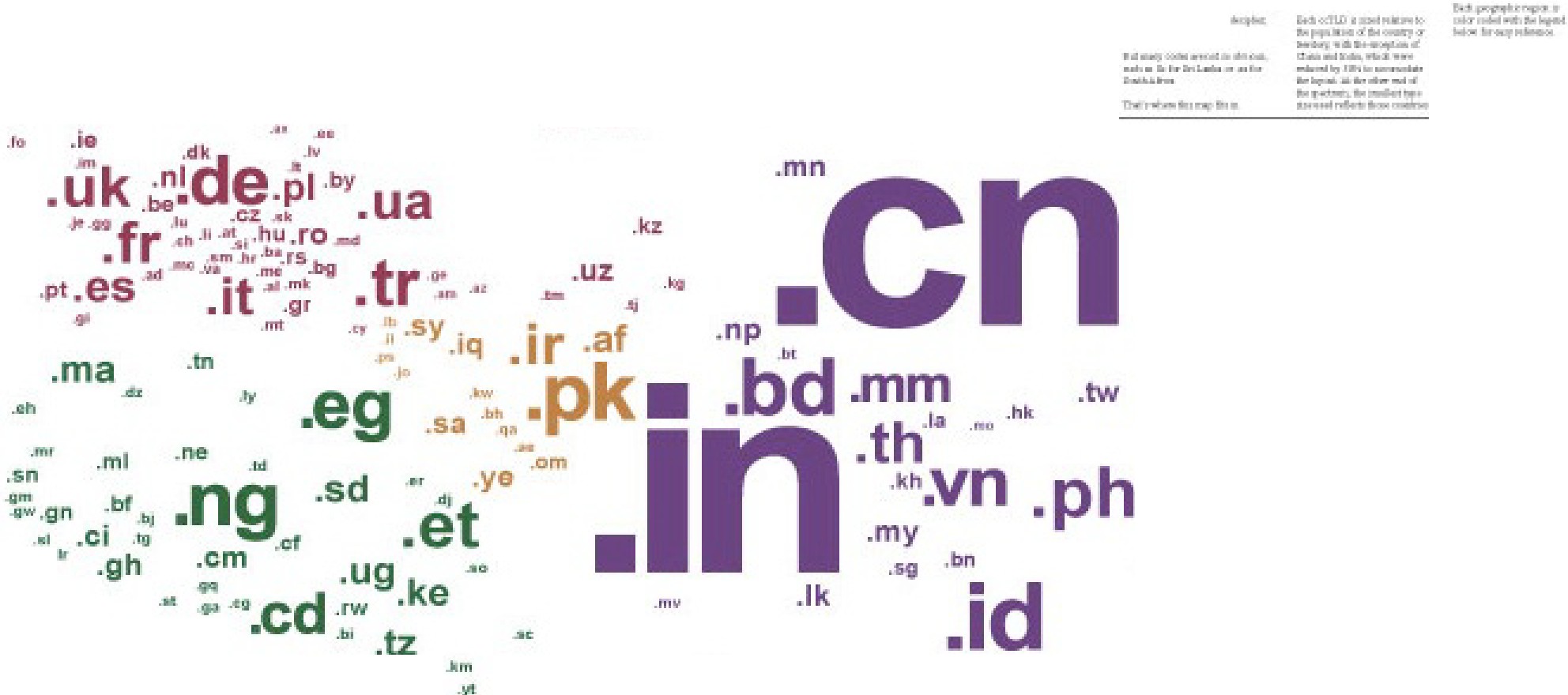


Countiry Codes of the World

,oj

.UhrN .rn .,.m L -.. .- -•••-Tl.h--

.......... """'"'...-«ns-.



,.,. ... ,...\_

- - , rn.::t , ..- ••

*:: a:::.»*

.oM •.! n::.aM

.n-...■.\_.,.·..- ..-.......:.1.1\_,1,.ru.:..

............. \_....\_

... .ru n'[l,[lu,'"l•.."W• 1

.:n.c.,,\_¡. ,. ,.,.,.

.ca

**.us**

...

""".....\_. ,,

. kp

**.kr**

.J■ p

bm

**.mx** ....

. cu .le Nll'l ,r;!J

... , ht ..d,J,P i I.::

',l¡,:..;.l.il

, l'!'-', li"i .91i bti

.1t

.co.ve

...

"'r

.,.

. pw ,f m

. mh

.,1

.br

....

"' .. . 1k

, Ptl

... ... · 111'

.pe

...,

J'>'

**. ao**

. m.mw

. w .mz .mg ..·'""

bw ...

**.Ji**

b -- .., ..,.

.ij

.e l

. a r

..,.

'" ....

. b o

.za Is

.au *nr*

.11' ...

.hm

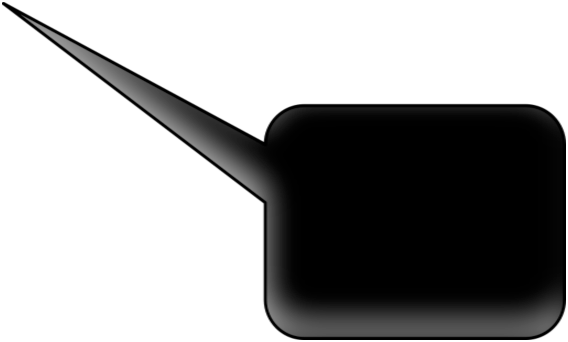
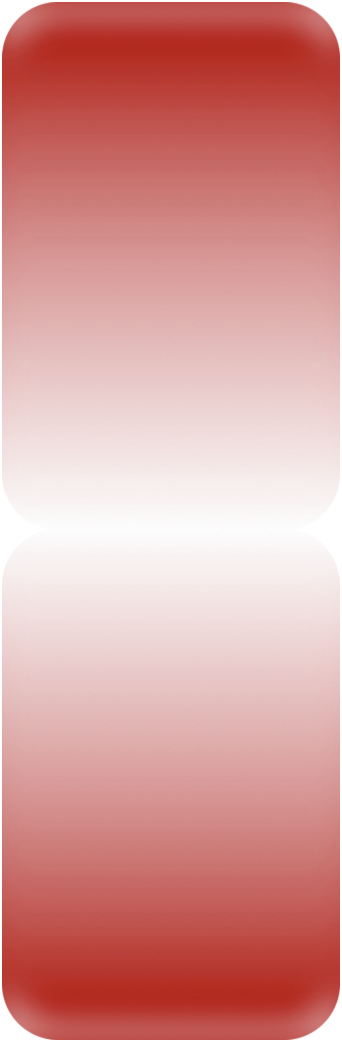




Elegir dominio

Sistema de dominios  Dominio de tercer nivel

aula. blog.



#### [www.](http://www/) nuestrodominio**.com**

mail. news.

* La parte inicial es la que se conoce como dominio de tercer nivel o **subdominios**, y sirve para establecer el canal o tráfico de entrada a un sitio.

Para más adelante

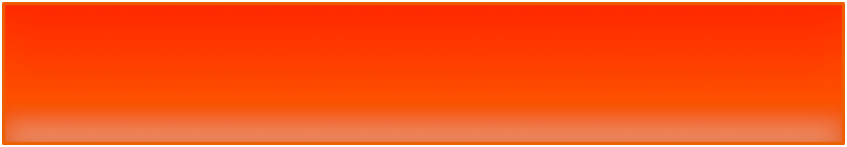
Elegir dominio

Evaluación de dominios  Propuestas



Marca

* El dominio se construye sobre reputación de una marca previa o, si se dispone de mucho dinero, sobre una marca nueva.



Término

* El dominio se construye

**VS** sobre palabras clave o frases que aparecen en

los resultados orgánicos.





Elegir dominio

Evaluación de dominios  Criterios iniciales

1. **Disponibilidad**
   * ¿Hay una marca asentada cercana al dominio? -

¿Podría entrar en conflicto con la nuestra?

* + ¿Están disponibles los dominios TLD?
  + ¿Está disponible el nombre de dominio en

servicios y redes sociales?

Elegir dominio

Evaluación de dominios  Criterios iniciales

1. **Facilidad**
   * ¿Es fácil de recordar?
     + Mejor corto, sencillo.
     + ¿Se podría utilizar un *domain hacks?*
   * ¿Es fácil de escribir?:
     + Evitar guiones, números, símbolos…
     + Revisar *domain typos*.
     + Cuantos menos caracteres, mejor.
   * ¿Es claro? ¿Presenta ambiguedades o confusiones?
     + Controlf - Controlefe

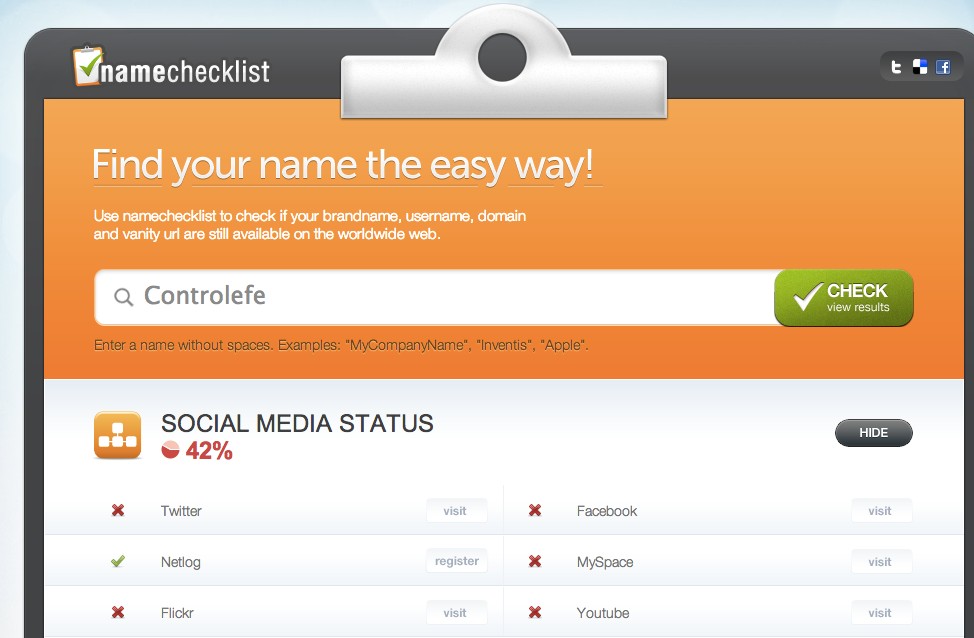
Elegir dominio

Evaluación de dominios  Criterios iniciales

1. **Relación temática y asociativa**
   * ¿Es fácilmente asociable al área profesional, a la actividad o a una categoría?
   * ¿Es fácilmente asociable a la temática o al contenido que aborda?
   * ¿Es fácil intuir al público al que se dirige?
   * ¿Tiene sentido? ¿Significa algo para el usuario potencial?
   * ¿Buscará esos términos en un buscador? ¿Lo hará buscando algo como esto?
   * ¿Tiene o puede tener connotaciones negativas?

Elegir dominio

Evaluación de dominios  Herramientas: Namechecklist

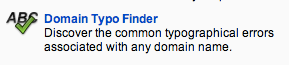


[www.namechecklist.com](http://www.namechecklist.com/)

Elegir dominio

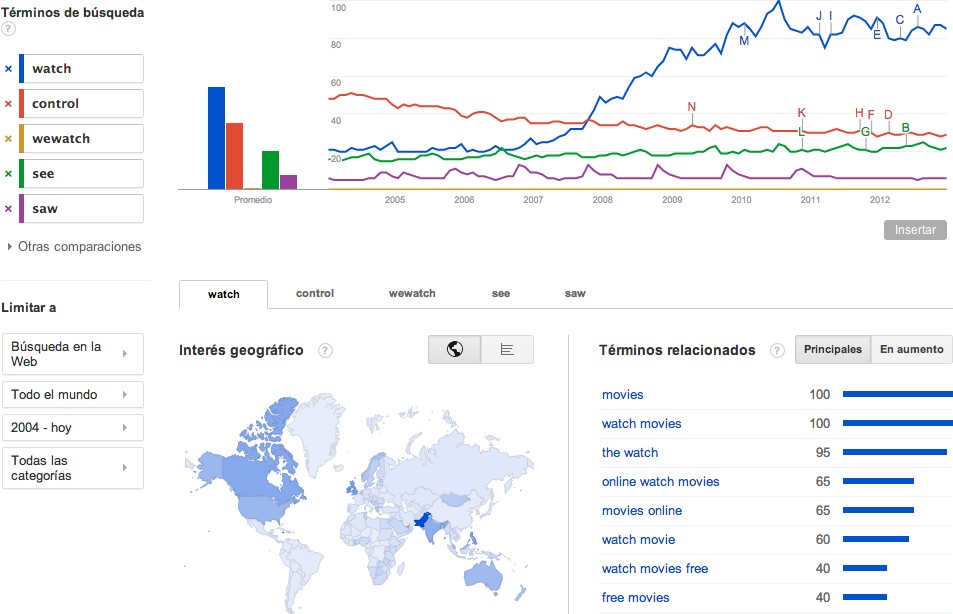
Evaluación de dominios  Análisis - DomainTools





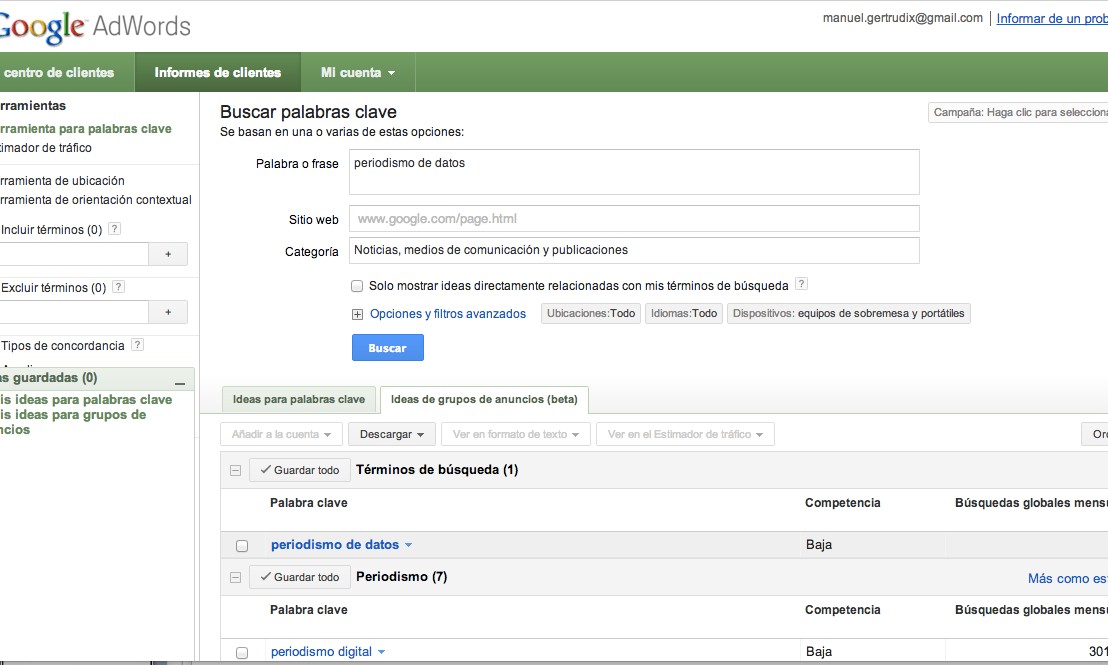
Elegir dominio

Evaluación de dominios  Herramientas: GTrends



Elegir dominio

Evaluación de dominios  Herramientas: GAdwords



••••

**u**

■ ■

# 1

**Universidad Rey Juan Carlos**

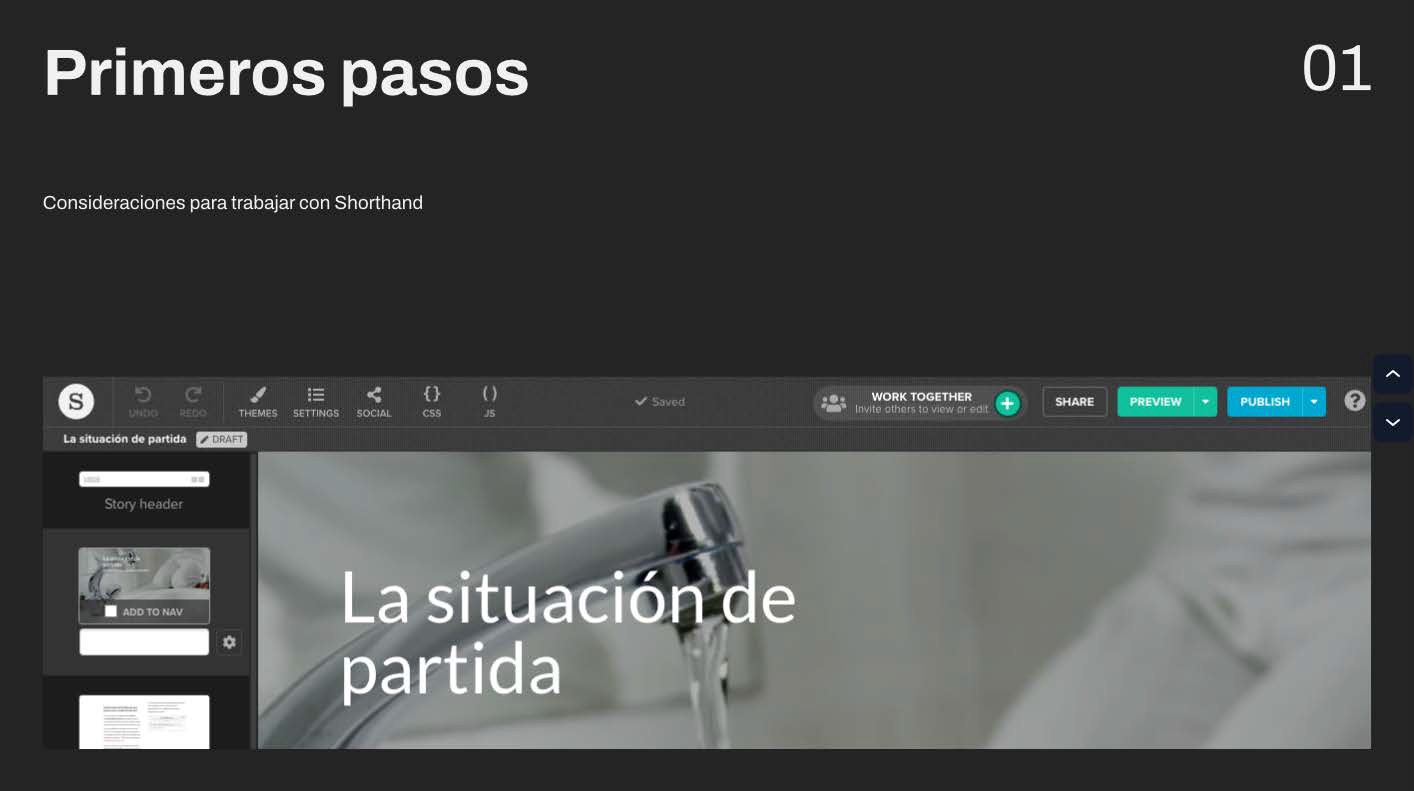
# 1

**11**

# 1

PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS EN LA RED

Manuel Gertrudix y Alex Carbonell Curso 2022/2023





### PASO l. PLANIFICAR

El primer paso, antes de comenzar a trabajar con la aplicación, es tener claro qué vamos a contar, a quién y cómo.

Es una tarea previa del plan de proyecto. Veamos algunos consejos:

* Concretar **qué queremos contar,** y por qué.
* Pensar en el **destinatario** final. ¿Por qué nos vaa leer?
* **Desglosar la historia** para generar interés
* Buscar **qué puede aportar cada contenido:** texto, vídeo, gráfico, ilustración, interactivo, audio...

**PASO 2. PREPARAR Titulo del proyecto**

Fechas clave y entrega final

El primer paso, antes de comenzar a trabajar con la aplicación, es tener claro qué vamos a contar, a quién y cómo.

Es una tarea previa del plan de proyecto. Veamos algunos consejos:

* Pensar en la mejor **estructura narrativa**
  + ¿Es lógica la secuencia de secciones para seguir el relato?
* Considerar la **lectura** en ordenador pero

también en **móvil**

0 ¿Hemos preparado los recursos?

* Pensar en la **experiencia de usuario**
  + ¿Hemos optimizado los recursos?

**Grupo**

**Nombre y roles delos miembros del grupo**

**Resumen del proyecto**

Resume en una línoa la historiay cualquier pu,todave:quédebe

aprender. sentiro hacer su lector después de leer la historia.

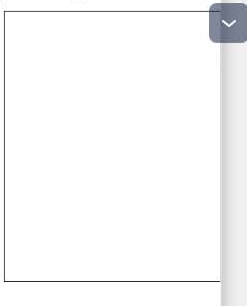
Estructura básica del proyecto

Unresumenaproximado **de** los capilulos, lemasy pu,tosclavepara w brlr en su historia.

**Retos**

¿Qué cosas podrian retrasaresto proyecto

■

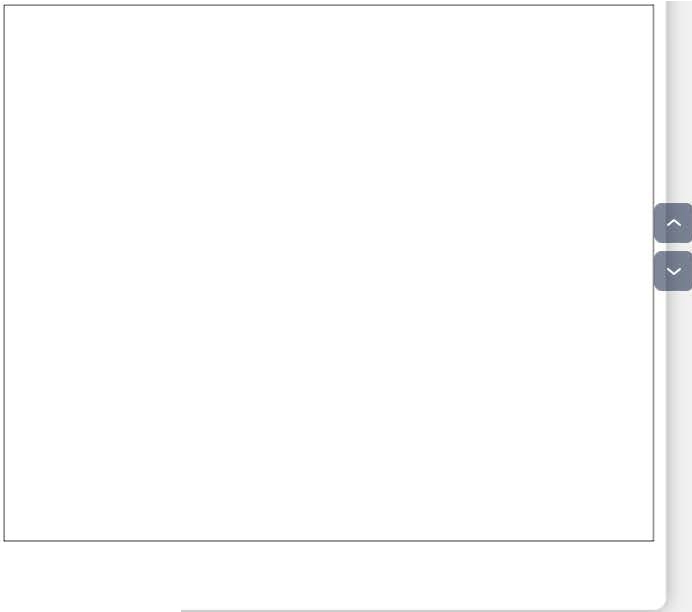
y cuálesla mejormanera de evilartas?

**Midiendo** el **éxito**

¿QuédatosnecesiUI recopilar paramedir la oartlcloaclóndel usuario u otras métricas?



### PASO 3. PENSAR EN DISENO DESDE EL INICIO



**e** sh orth and.com

-

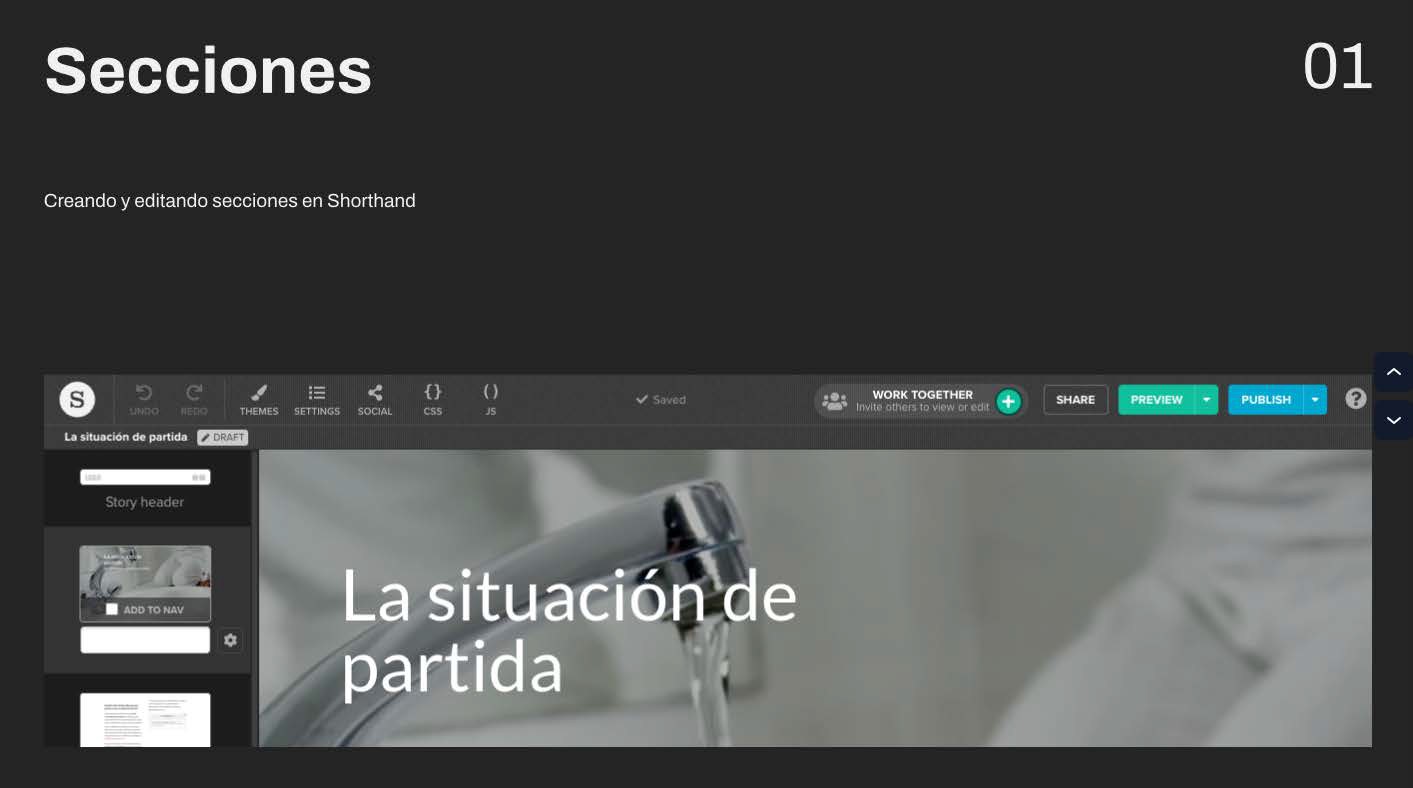
Fondo y forma, contenido y diseño, son elementos inseparables, así que piensa en diseño desde el inicio:

* Crear una **estructura** de secciones **lógica y atractiva:** principio, medio y final.
* Mantener un **diseño visual coherente** tanto en los contenidos de Shorthand como en los recursos externos:
  + Tipografía (tamaños, tipos...), colores, elementos visuales, etc.
* Haz tu texto facil de leer. Redacta lo mejor que sabes.

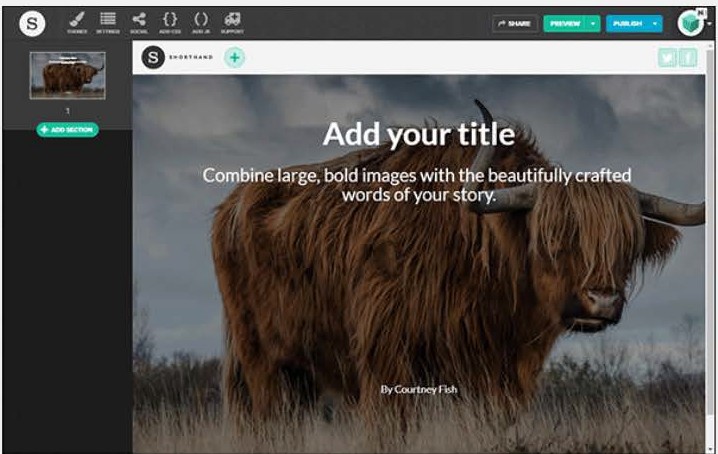
**Sección tipo:**

O TIil e O Text ov ar media O BG Scrollmation O 2-Col. §sr,ollmatlQo, O **M e d ia** (lm.ru!lJ/Video ) O 8-1 O Text

Dibuja tu sección: ¡RECUREDA. TU HISTORIA SERA LEIDA EN COIIPUTADORAS Y DI SPOSITIVOS MOVIU:S!



**Sección de Título**

La sección del título es un elemento por defecto de la historia.

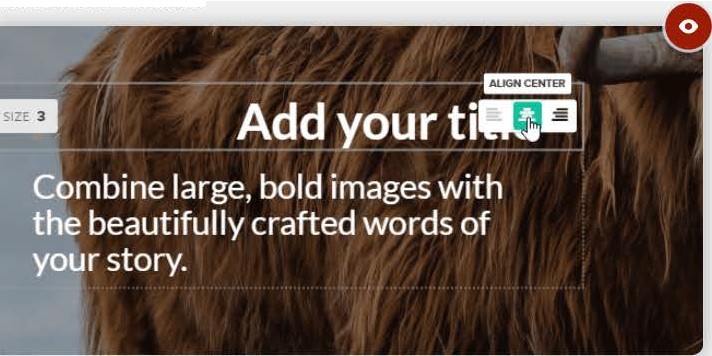
Es fundamental para presentar nuestro relato.

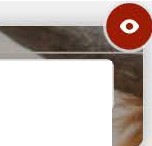
La sección de título incluye:

* Título
* Subtítulo
* Entradilla
* Puede incluirse como fondo: una imagen o un vídeo

Fuente: Shorthand

## Sección de Título I textos

Alineación de texto



Cambiar tamaño

Default font •

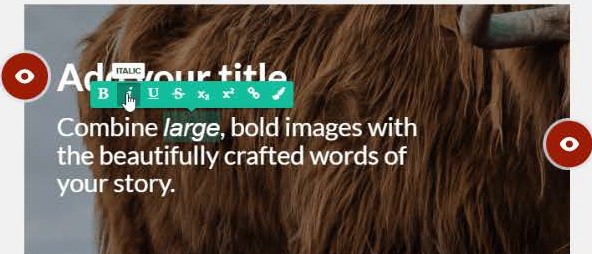
-

**200%** +

TITLE

**Hl**

Cambiar estilos y párrafo de texto Next pagc



Fuente: Shorthand

## Sección de Título I Imágenes

* Prepara y recorta las imágenes con un **área de texto** en mente.
* Usa el **selector de superposición** para ajustar la opacidad del fondo, de 0-100%, para que el texto destaque.

###### En las **pantallas verticales,** las imágenes se recortarán automáticamente al centro. Usa el punto de enfoque para ajustar el recorte o cargar una imagen diferente para que se muestre en pantallas verticales.

* Usa **zonas seguras** en las imágenes para evitar que se

###### recorten partes importantes.

* Las imágenes se comprimen de manera automática para ajustarse a múltiples tamaños y dispositivos.

**Imagen vertical a pantalla completa**



**Imagen hotizontal a pantalla completa**