

# Gestión de la información en el ámbito de la salud

Ignasi Sebastià Oriol

Xavier Sánchez Porrás

25 horas



# Índice

<b>Introducción</b> .....	5
<b>Objetivos</b> .....	7
<b>1. De la página estática a la página dinámica</b> .....	8
1.1. De la página dinámica al CMS .....	8
1.2. Tipología de los gestores de contenidos .....	9
1.3. Tecnologías utilizadas en un CMS .....	10
1.3.1. HTML .....	10
1.3.2. PHP .....	10
1.3.3. JavaScript .....	11
1.3.4. CSS .....	12
1.3.5. MySQL .....	14
1.3.6. AJAX.....	15
1.3.7. DOM .....	15
1.3.8. XML .....	16
1.4. Diferencias entre una página y un CMS .....	16
<b>2. Utilidades de JOOMLA! aplicado a la gestión de la información en el ámbito de salud</b> .....	18
2.1. Cómo registrarse.....	18
2.2. Cómo enviar artículos.....	30
2.3. Qué son las secciones y las categorías.....	35
2.4. Cómo añadir imágenes .....	38
2.5. Cómo enviar un enlace .....	42
2.6. Cómo añadir un fichero.....	47
2.7. Cómo añadir un vídeo .....	50
2.8. Cómo añadir una línea de tiempo .....	52
2.9. Cómo añadir otras webs.....	55
2.10. Cómo añadir enlaces externos.....	56
2.11. Las encuestas .....	58
2.12. Cómo añadir estilos en los artículos.....	60
<b>Resumen</b> .....	64
<b>Actividades</b> .....	65
<b>Ejercicios de autoevaluación</b> .....	66
<b>Solucionario</b> .....	67

**Glosario**..... 69

**Bibliografía** ..... 71

## Introducción

Durante mucho tiempo las páginas web se construyeron de manera estática, puesto que estaban basadas en el lenguaje HTML, y este por sí mismo es estático aunque suficiente para la expresión de un documento en el formato requerido por la WWW. El lenguaje Javascript fue el primer elemento que se incorporó como posibilidad para que el documento dejara de ser estático y pasara a ser dinámico e interactivo. El único problema de esta nueva incorporación era que trabajaba principalmente en el cliente, del lado del usuario. En aquellos momentos la manera habitual de conseguir que una página interactuara con el servidor era el lenguaje PERL, que trabajaba fundamentalmente a partir de *scripts* alojados en el servidor en lo que se llamaba CGI-BIN. El sustituto de PERL fue el lenguaje PHP, que permitió un mayor aprovechamiento del servidor a favor de unas páginas que habían ya adquirido un cierto dinamismo, a pesar de que resultaban todavía muy lejanas del potencial que presentaban los programas de escritorio escritos en C o C++, incluso de JAVA (que intentaba emular este tipo de programas de escritorio mediante *applets* incrustados en el HTML, lo que significaba una mejora sustancial pero no integrada en la página web, sino yuxtapuesta). PHP, por su parte, no necesitaba cargar una máquina virtual en el cliente, al contrario de lo que le sucedía a JAVA, que sí lo necesitaba. El cuarto elemento que venía de la mano de PHP eran las bases de datos. MySQL, como base de datos libre de costes y adaptada al servidor, fue la candidata principal para acompañar a las tres tecnologías anteriores.

El conjunto de estas cuatro tecnologías cambió el mundo del diseño de páginas web: HTML aportaba la visualización de las páginas; JavaScript, la posibilidad de trabajar en el cliente de manera interactiva; PHP trasladaba las posibilidades del JavaScript al servidor, y MySQL permitía archivar datos de manera que estos pudieran introducirse o no o elegir según necesidades en la página web. Técnicamente, los gestores de contenidos estaban preparados, solo se necesitaba que alguien se pusiera a trabajar en las cuatro tecnologías a la vez para que las páginas fueran activas e interactivas, que pudieran conservar estados a través de las bases de datos, y ser personalizadas para cada usuario, dado que eran ya capaces de reconocerlo y decidir qué contenidos le debían servir, y no como en un principio, que se presentaba a todo el mundo la misma cara.

A partir de este momento muchos grupos en Internet, tanto libres como propietarios, se pusieron a trabajar en este espacio y nacieron multitud de gestores de contenidos, unos dedicados a propósitos generales y otros, a propósitos específicos, pero ya podían emular cada vez más lo que en otro tiempo solo podía hacer una aplicación de escritorio; además, esto podían hacer-

lo de manera comunitaria, dado que las aplicaciones de escritorio pertenecían a un único usuario, mientras que los gestores de contenidos permitían poner en contacto a muchos y diferentes usuarios que interactuaban en un espacio común.

Aunque el sistema básico de trabajo no ha cambiado, pues siempre se ha tratado de diseñar la página en nuestro ordenador y después subirla al servidor para que los usuarios de la WWW puedan acceder a ella, las posibilidades se han multiplicado y a día de hoy no hay empresa de *hosting* que se precie que no ofrezca la posibilidad de construir un gestor de contenidos (CMS) basado en HTML, JavaScript, PHP y MySQL a un solo golpe de ratón en el propio dominio incluso para usuarios de nivel medio.

Si bien diseñar páginas con HTML estaba al alcance de cualquiera después de realizar un cursillo hasta cierto punto sencillo, la creación e implementación de un CMS requiere más competencias, pero no su uso, que necesita un aprendizaje incluso más corto que el de crear una página web, de manera que el usuario que ha adquirido un *hosting* y un dominio tiene a su disposición, con un aprendizaje breve, una herramienta de comunicación muy potente.

Si examinamos a día de hoy la WWW, la gran mayoría de las páginas que visitamos ya no son páginas estáticas creadas por un usuario con interés en crear sus documentos en formato web, sino gestores de contenidos que responden a particulares y a empresas o asociaciones que permiten una multitud de funciones gracias a su estructura modular, y dan a su mantenedor posibilidades casi infinitas para la gestión y la creatividad.

De este modo, se hace necesario para cualquier persona que quiera dedicarse a la gestión e implementación web el conocimiento de estos espacios de gestión de contenidos a la hora de gestionar la información en el ámbito de la salud; también resulta interesante su conocimiento para aquellos que estén interesados en la teoría acerca de en qué consiste la nueva Web y sus posibilidades en el ámbito de la salud. Por último, habría que dejar de llamar "blog", como sucede en la percepción del usuario normal de la Web en el ámbito de la salud, a lo que en realidad es un gestor de contenidos.

## Objetivos

Los objetivos de aprendizaje son:

- Adquirir estrategias para gestionar información en el ámbito de la salud en un gestor de contenidos.
- Aprender a utilizar recursos de los gestores de contenidos (texto, imagen, vídeos, enlaces externos, etc.).
- Vincular artículos con otros artículos.
- Adquirir estrategias de uso de los gestores de contenidos en el ámbito de salud.
- Conocer las tipologías de los gestores de contenidos y sus finalidades.
- Registrarse en un gestor de contenidos y conocer sus funcionalidades.
- Tener una actitud crítica ante la comunicación en un gestor de contenidos.
- Distinguir las diferentes herramientas de la Web 2.0 que podemos encontrar en un gestor de contenidos.

## 1. De la página estática a la página dinámica

### 1.1. De la página dinámica al CMS

El primero que imaginó una página web lo hizo a partir de las imágenes mentales que tenía de lo que era un objeto proporcionador de lectura, desde la piedra hasta el libro.

Un plano escrito e inmóvil que permitía leer caracteres que representaban el habla y, de este modo, comunicarse de manera diferida con otra persona o personas. Esto suponía un hecho fundamental para la historia del ser humano: la posibilidad de atesorar el conocimiento, la cultura y la civilización.

El libro, corolario extraordinario de este modo de atesorar la información, fue el modelo que se tomó para crear las primeras páginas web hechas con HTML.

Pero en estos tiempos, filósofos, escritores y científicos reclamaban algo más al libro; el libro era estático y el pensamiento, dinámico; al libro se le pedía la capacidad de mantener enlaces a otros libros para agilizar el proceso científico de búsqueda y la representación del pensamiento dinámico que reclamaban escritores y filósofos.

Bajo estas ideas nació la página web, que representaba la página de un libro y además era capaz de presentar enlaces a páginas similares que trataran contenidos relacionados.

Casualmente o no, estas páginas se canalizaban mediante un soporte informático al que le resultaba bastante sencillo efectuar cualquier milagro con los textos contenidos en estas páginas, más allá del clásico que fue mantener enlaces entre ellas.

La influencia de los menús interactivos de los CD-ROM y los menús en general en cristales líquidos y electrodomésticos, los de los programas informáticos y de los videojuegos y también del cine y la televisión acabó en una demanda en las páginas web de interactividad y movimiento.

Varias tecnologías nacieron para mejorar el HTML básico en el que estaban construidas las primeras páginas: JavaScript aportó el primer soporte al dinamismo; PHP aportó las mismas posibilidades pero del lado del servidor, además de la posibilidad de construir la página en el momento y sin que fuera una estructura inmutable; MySQL permitió archivar datos y recuperarlos para construir páginas, y CSS se dedicó a dar forma y color a todo esto.

No solo se consiguió que las páginas (HTML) tuvieran menús y apariencias bellos (CSS), sino que las páginas se podían crear según quiénes, cuándo, cómo y/o dónde u otros supuestos, puesto que PHP permitía trabajarlas antes de enviarlas al usuario, y JavaScript controlaba el dinamismo una vez que la página estaba en el ordenador del usuario.

Otra cosa que permitía PHP era tomar datos de las páginas generadas, proporcionados, naturalmente, por el usuario, y guardarlos en las bases de datos del tipo de MySQL, con el fin de recuperarlos para construir con PHP nuevas páginas o retomar las sesiones de un usuario guardadas previamente.

El antiguo concepto heredado del libro había cambiado completamente; ahora el libro no solo podía cambiar de forma y de color, sino también presentar menús, enlazar con otros libros, incluso no existir de una manera fija sino construirse ante el lector y según la situación, incluso cambiar dinámicamente (AJAX).

La imagen del libro que inspiró las primeras páginas web dejó paso a la imagen del programa informático que manejaba los documentos de manera distinta al clásico libro, era capaz ya de archivarlos y gestionar su consulta, y de trabajar de modo que el usuario pudiera generar contenidos por su cuenta y relacionar muchos tipos de datos con estos contenidos y documentos no de la parte de quien crea la web, sino del que la usa.

Con facilidad y sin conocer el modo como se crea una web, el usuario podía incorporar sus propios contenidos, y la web, gestionarlos. Esta gestión de la información es la que realizan los sistemas de gestión de contenidos (CMS, *content management system*).

## 1.2. Tipología de los gestores de contenidos

El criterio que se utiliza normalmente para clasificar los diferentes gestores de contenidos es el del uso que se le da y su funcionalidad.

- **Portales:** pensados para gestionar información de manera específica o general con multitud de complementos o módulos que permiten ampliar las funcionalidades.
- **Foros:** pensados para compartir opiniones.
- **Blogs:** pensados como páginas o diarios personales.
- **Wikis:** pensados para el desarrollo de trabajos o documentos colaborativos.
- **Enseñanza:** plataforma para desarrollar la enseñanza virtual.
- **Comercio electrónico:** plataforma para la venta de productos en línea.

Fuente: Wikipedia. [CMS](#)

Más información: [Joomla!](#)

### 1.3. Tecnologías utilizadas en un CMS

#### 1.3.1. HTML

HTML, siglas de *hypertext markup language* (lenguaje de marcado de hipertexto), es el lenguaje de marcado predominante para la elaboración de páginas web.

Es usado para describir la estructura y el contenido en forma de texto, así como para complementar el texto con objetos tales como imágenes.

El HTML se escribe en forma de “etiquetas” rodeadas por corchetes angulares (<,>). HTML también puede describir, hasta un cierto punto, la apariencia de un documento, y puede incluir un *script* (por ejemplo, JavaScript), que puede afectar al comportamiento de navegadores web y otros procesadores de HTML.

Fuente: Wikipedia. [HTML](#)

Más información: [HTML](#)

#### 1.3.2. PHP

PHP es un lenguaje de programación interpretado, diseñado originalmente para la creación de páginas web dinámicas.

Se utiliza principalmente para la interpretación del lado del servidor (*server-side scripting*). PHP es un acrónimo recursivo que significa *hypertext pre-processor* (inicialmente PHP *tools* o *personal home page tools*).

Fue creado originalmente por Rasmus Lerdorf en 1994; sin embargo, la implementación principal de PHP es producida ahora por The PHP Group, y sirve como el estándar de facto para PHP al no haber una especificación formal.

Publicado bajo la PHP License, la Free Software Foundation considera esta licencia software libre. Puede abrirse en la mayoría de los servidores web y en casi todos los sistemas operativos y plataformas sin coste alguno.

El lenguaje PHP se encuentra instalado en más de veinte millones de sitios web y en un millón de servidores; PHP, debido a la cantidad de sitios que posee, ha compartido un poco de su preponderante lugar con otros nuevos lenguajes no tan poderosos desde agosto del 2005. Es también el módulo Apache más popular entre las computadoras que utilizan Apache como servidor web. El gran parecido que posee PHP con los lenguajes más comunes de programación estructurada, como C y Perl, permiten a la mayoría de los programadores crear aplicaciones complejas con una curva de aprendizaje muy corta.

También les permite involucrarse con aplicaciones de contenido dinámico sin necesidad de aprender todo un nuevo grupo de funciones. Cuando el cliente efectúa una petición al servidor para que le envíe una página web, el servidor ejecuta el intérprete de PHP. Este procesa el *script* solicitado que generará el contenido de manera dinámica (por ejemplo, obteniendo información de una base de datos). El resultado es enviado por el intérprete al servidor, que a su vez se lo envía al cliente.

Fuente: Wikipedia: [PHP](#)

Más información: [PHP](#)

Mediante extensiones es también posible la generación de archivos PDF o Flash, así como imágenes en diferentes formatos.

Permite la conexión a diferentes tipos de servidores de bases de datos, tales como MySQL, PostgreSQL, Oracle, ODBC, DB2, Microsoft SQL Server, Firebird y SQLite.

### 1.3.3. JavaScript

JavaScript es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo y dinámico.

Se utiliza principalmente en su forma del lado del cliente (*client-side*), implementado como parte de un navegador web que permite mejoras en la interfaz de usuario y las páginas web dinámicas, aunque existe una forma de JavaScript del lado del servidor (*server-side* JavaScript o SSJS).

Su uso en aplicaciones externas a la Web, por ejemplo en documentos PDF, y aplicaciones de escritorio (mayoritariamente *widgets*) es también significativo.

JavaScript se diseñó con una sintaxis similar al C, aunque adopta nombres y convenciones del lenguaje de programación Java.

Sin embargo, Java y JavaScript no están relacionados y tienen semánticas y propósitos diferentes.

Todos los navegadores modernos interpretan el código JavaScript integrado en las páginas web. Para interactuar con una página web se provee al lenguaje JavaScript de una implementación del *document object model* (DOM). Tradicionalmente se utilizaba en páginas web HTML para realizar operaciones y únicamente en el marco de la aplicación cliente, sin acceso a funciones del servidor.

JavaScript se interpreta en el agente de usuario, al mismo tiempo que las sentencias van descargándose junto con el código HTML.

JavaScript fue desarrollado originalmente por Brendan Eich, de Netscape, con el nombre de Mocha, que fue renombrado posteriormente LiveScript, para finalmente quedar como JavaScript. El cambio de nombre coincidió aproximadamente con el momento en el que Netscape agregó soporte para la tecnología Java en su navegador web Netscape Navigator en la versión 2.0B3 en diciembre de 1995. La denominación produjo confusión.

JavaScript es una marca registrada de Oracle Corporation. Se usa con licencia por los productos creados por Netscape Communications y entidades actuales como la Fundación Mozilla.<sup>6</sup>

En 1997 los autores propusieron a JavaScript para que fuera adoptado como estándar de la European Computer Manufacturers 'Association ECMA, que a pesar de su nombre no es europea sino internacional, con sede en Ginebra.

En junio de 1997, fue adoptado como un estándar ECMA con el nombre de ECMAScript. Poco después, también como un estándar ISO.

#### 1.3.4. CSS

El nombre *hojas de estilo en cascada* viene del inglés *cascading style sheets*, del que toma sus siglas. CSS es un lenguaje usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML (y, por extensión, en XHTML).

El W3C (World Wide Web Consortium) es el encargado de formular la especificación de las hojas de estilo que servirán de estándar para los agentes de usuario o navegadores. La idea que se encuentra detrás del desarrollo de CSS es separar la estructura de un documento de su presentación.

Por ejemplo, el elemento de HTML H1 indica que un bloque de texto es un encabezamiento y que es más importante que un bloque etiquetado como H2. Versiones más antiguas de HTML permitían atributos extra dentro de la etiqueta abierta para darle formato (como el color o el tamaño de fuente). Sin embargo, cada etiqueta H1 debía disponer de la información si se deseaba un diseño consistente para una página y, además, una persona que leía esta página con un navegador perdía totalmente el control sobre la visualización del texto.

Cuando se utiliza CSS, la etiqueta H1 no debería proporcionar información sobre cómo será visualizado, solamente marca la estructura del documento. La información de estilo, adjuntada en una hoja de estilo, especifica cómo se ha de mostrar H1: color, fuente, alineación del texto, tamaño y otras caracte-

Fuente: Wikipedia: [Javascript](#)

Más información:  
<http://www.w3schools.com/jsref/default.asp>

W3C

rísticas no visuales, como definir el volumen de un sintetizador de voz, por ejemplo.

La información de estilo puede ser adjuntada como un documento separado o en el mismo documento HTML. En este último caso podrían definirse estilos generales en la cabecera del documento o en cada etiqueta particular mediante el atributo *style*.

CSS proporciona tres caminos diferentes para aplicar las reglas de estilo a una página web.

Una hoja de estilo externa es una hoja de estilo que está almacenada en un archivo diferente al archivo donde se almacena el código HTML de la página web. La manera de programar más potente, porque separa completamente las reglas de formato para la página HTML de la estructura básica de la página, es la que sigue a continuación.

Una hoja de estilo interna es una hoja de estilo que está incrustada dentro de un documento HTML. (Va a la derecha dentro del elemento). De este modo se obtiene el beneficio de separar la información del estilo del código HTML propiamente dicho. Se puede optar por copiar la hoja de estilo incrustada de una página a otra (esta posibilidad es difícil de ejecutar si se desea para guardar las copias sincronizadas). En general, la única vez que se utiliza una hoja de estilo interna es cuando se quiere proporcionar alguna característica a una página web en un simple fichero, por ejemplo, si se está enviando algo a la página web.

Un estilo en línea (*on-line*) es un método para insertar el lenguaje de estilo de página directamente dentro de una etiqueta HTML. Esta manera de proceder no es totalmente adecuada. Incrustar la descripción del formato dentro del documento de la página web, a nivel de código, se convierte en una manera larga, tediosa y poco elegante de resolver el problema de la programación de la página. Esta manera de trabajo se podría emplear ocasionalmente si se pretende aplicar un formato con prisa, al vuelo. No es todo lo claro o estructurado que debería ser, pero funciona. Este es el método recomendado para maquetar correos electrónicos en HTML.

Las ventajas de utilizar CSS (u otro lenguaje de estilo) son las siguientes:

El control centralizado de la presentación de un sitio web completo con el que se agiliza de manera considerable la actualización de este.

Los navegadores permiten a los usuarios especificar su propia hoja de estilo local, que será aplicada a un sitio web, con lo que aumenta considerablemente la accesibilidad. Por ejemplo, personas con deficiencias visuales pue-

den configurar su propia hoja de estilo para aumentar el tamaño del texto o remarcar más los enlaces.

Una página puede disponer de diferentes hojas de estilo según el dispositivo que la muestre o, incluso, a elección del usuario. Por ejemplo, para ser imprimida, mostrada en un dispositivo móvil o ser "leída" por un sintetizador de voz.

El documento HTML en sí mismo es más claro a la hora de entenderlo, y se consigue reducir considerablemente su tamaño (siempre que no se utilice estilo en línea).

### 1.3.5. MySQL

MySQL es un sistema de gestión de bases de datos relacional, multihilo y multiusuario con más de seis millones de instalaciones. MySQL AB –desde enero del 2008 una subsidiaria de Sun Microsystems y esta a su vez de Oracle Corporation desde abril del 2009– desarrolla MySQL software libre en un esquema de licencia dual.

SQL (lenguaje de consulta estructurado) fue comercializado por primera vez en 1981 por IBM, que fue presentado a ANSI, y desde entonces ha sido considerado como un estándar para las bases de datos relacionales.

Desde 1986, el estándar SQL ha aparecido en diferentes versiones como, por ejemplo: SQL:92, SQL:99, SQL:2003.

MySQL es una idea originaria de la empresa Opensource MySQL AB establecida inicialmente en Suecia en 1995 y cuyos fundadores son David Axmark, Allan Larsson, y Michael "Monty" Widenius.

El objetivo que persigue esta empresa consiste en que MySQL cumpla el estándar SQL, pero sin sacrificar velocidad, fiabilidad o usabilidad.

MySQL es muy utilizado en aplicaciones web, como Drupal o phpBB, en plataformas (Linux, Windows-Apache-MySQL-PHP, Perl, Python), y por herramientas de seguimiento de errores Bugzilla.

Su popularidad como aplicación web está muy ligada a PHP, que a menudo aparece en combinación con MySQL.

MySQL es una base de datos muy rápida en la lectura cuando utiliza el motor no transaccional MyISAM, pero puede provocar problemas de integridad en entornos de alta concurrencia en la modificación.

Fuente: Wikipedia: [CSS](#)

Más información: [W3C](#)

Fuente: Wikipedia: [MySQL](#)

Más información: [MySQL Reference](#)

### 1.3.6. AJAX

Ajax, acrónimo de *asynchronous JavaScript and XML* (JavaScript asíncrono y XML), es una técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas o RÍA (*rich Internet applications*).

Fuente: Wikipedia: [AJAX](#)

Más información: [AJAX](#)

Estas aplicaciones se ejecutan en el cliente, es decir, en el navegador de los usuarios mientras se mantiene la comunicación asíncrona con el servidor en segundo plano.

De este modo es posible realizar cambios sobre las páginas sin necesidad de recargarlas, lo que significa aumentar la interactividad, velocidad y usabilidad en las aplicaciones.

Ajax es una tecnología asíncrona, en el sentido de que los datos adicionales se solicitan al servidor y se cargan en segundo plano sin interferir con la visualización ni el comportamiento de la página.

JavaScript es el lenguaje interpretado (*scripting language*) en el que normalmente se efectúan las funciones de llamada de Ajax, mientras que el acceso a los datos se realiza mediante XMLHttpRequest, objeto disponible en los navegadores actuales.

En cualquier caso, no es necesario que el contenido asíncrono esté formateado en XML. Ajax es una técnica válida para múltiples plataformas y utilizable en muchos sistemas operativos y navegadores, dado que está basado en estándares abiertos como JavaScript y *document object model* (DOM).

### 1.3.7. DOM

El *document object model* o DOM (modelo de objetos del documento o modelo en objetos para la representación de documentos) es esencialmente una interfaz de programación de aplicaciones (API) que proporciona un conjunto estándar de objetos para representar documentos HTML y XML, un modelo estándar sobre cómo pueden combinarse estos objetos, y una interfaz estándar para acceder a ellos y manipularlos.

Fuente: Wikipedia: [DOM](#)

Más información: [DOM](#)

Por medio del DOM, los programas pueden acceder y modificar el contenido, la estructura y el estilo de los documentos HTML y XML, que es para lo que se diseñó principalmente. El responsable del DOM es el World Wide Web Consortium (W3C). En efecto, el DOM es una interfaz de programación de aplicaciones para acceder, añadir y cambiar dinámicamente contenido estructurado en documentos con lenguajes como ECMAScript (Java-Script).

### 1.3.8. XML

XML, siglas en inglés de *extensible markup language* (lenguaje de marcas extensible), es un metalenguaje extensible de etiquetas desarrollado por el World Wide Web Consortium (W3C). Es una simplificación y adaptación del SGML y permite definir la gramática de lenguajes específicos (del mismo modo que HTML es a su vez un lenguaje definido por SGML). Por lo tanto, XML no es realmente un lenguaje en particular, sino una manera de definir lenguajes para diferentes necesidades. Algunos de estos lenguajes que usan XML para su definición son XHTML, SVG, MathML. XML no ha nacido solo para su aplicación en Internet, sino que se propone como un estándar para el intercambio de información estructurada entre diferentes plataformas. Se puede utilizar en bases de datos, editores de texto, hojas de cálculo y casi cualquier cosa imaginable. XML es una tecnología sencilla que tiene a su alrededor otras que la complementan y la hacen mucho más grande y con unas posibilidades mucho mayores. Tiene un papel muy importante en la actualidad, puesto que permite la compatibilidad entre sistemas para compartir la información de una manera segura, fiable y fácil.

Fuente: Wikipedia: [XML](#)

Más información: [XML](#)

### 1.4. Diferencias entre una página y un CMS

A día de hoy para el usuario normal no resulta fácil distinguir un programa de ordenador de otro que se ejecute en el navegador, tal ha sido la potencia de la transformación de las páginas web, y mucho menos algo más sutil como es si estamos ante una página estática o una dinámica, ante una página o un sistema CMS.

Para entendernos, las grandes firmas, empresas o instituciones hacen sus propias páginas aprovechando todas estas tecnologías, pero no necesariamente mediante un CMS, sino mediante un diseño instruccional personalizado de la web. Para decirlo de manera sencilla, un CMS personal. Es decir, los CMS que vamos a tratar tomando como modelo JOOMLA! Suelen ser usados por su gratuidad para fines científicos o humanitarios, aunque también para usos comerciales con baja inversión en infraestructura. Pero son realmente potentes incluso para satisfacer las necesidades de una gran empresa.

En el mundo y ámbito de la salud, son una ocasión de archivar, gestionar y compartir información o incluso obtenerla por medio de encuestas y formularios. Sirven para la administración y son muy prácticas en este ámbito en el que los diferentes participantes no se encuentran reunidos cuando realizan su trabajo. Permiten compartir información a voluntad con otros que realicen actividades parecidas a las nuestras, y administrar la información generada en cualquier proceso de salud desde el planteamiento del problema

hasta su resolución y, además, guardar datos del proceso que sirvan para tomar decisiones en procesos posteriores.

Para acudir a la experiencia personal del estudiante, un CMS suele ser esa página que nos pide que nos registremos y que a partir de ese momento podemos personalizar; la página nos recuerda por nuestro *nick* y guarda datos que hemos aportado nosotros, desde un blog, un microblog, un foro, un aula de estudio hasta una página de compra de libros.

## 2. Utilidades de JOOMLA! aplicado a la gestión de la información en el ámbito de salud

### 2.1. Cómo registrarse

En primer lugar, deberíamos acceder a la URL <http://www.hilit.es/CURSOS/SOC>

Lo que nos encontraremos es lo siguiente:



Haremos clic en Registro para iniciar el proceso, si es la primera vez que accedemos a ella:



Accederemos a la pantalla siguiente:

The screenshot shows the registration page of the Universitat Oberta de Catalunya (UOC). The page has a dark header with the UOC logo and navigation links for 'Inici' and 'Llista de membres'. On the left, there is a 'Menú principal' and a 'CB Login' section. The main content area is titled 'Registro' and contains several form fields: 'Nombre:', 'Correo electrónico:', 'Nombre de usuario:', 'Contraseña:', and 'Verificar contraseña:'. Each field has a set of icons to its right, including a yellow warning icon, a green checkmark, a red 'X', and an information icon. A 'Registro' button is located below the fields. At the bottom of the form, there is a legend explaining the icons: a yellow circle for 'Campo obligatorio', a green checkmark for 'Campo visible en su perfil', a red 'X' for 'Campo no visible en el perfil', and an information icon for 'Información: Dirija el ratón al icono'.

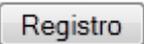
en la que podemos introducir nuestros datos básicos de acuerdo con las indicaciones que podemos ver pasando el ratón por el icono . Podemos observarlo en las siguientes capturas:

This screenshot shows the same registration page as the previous one, but with the 'Nombre:' field filled with the text 'Xavier Sánchez Porras'. A tooltip is visible over the information icon in the 'Nombre:' field, displaying the text 'Nombre' and 'Introduzca su nombre completo.' The other form fields are also filled: 'Correo electrónico:' with 'uoc@hilit.es', 'Nombre de usuario:' with 'xeis', and 'Contraseña:' and 'Verificar contraseña:' with masked characters. The 'Registro' button is still present, and the legend at the bottom remains the same.

The screenshot shows the registration page of the UOC website. The page has a dark header with the UOC logo and navigation links. On the left, there is a sidebar with a 'Menú principal' and a 'CB Login' section. The main content area is titled 'Registro' and contains a form with the following fields: 'Nombre' (filled with 'Xavier Sánchez Porras'), 'Correo electrónico' (filled with 'uoc@hilit.es'), 'Nombre de usuario' (filled with 'xeis'), 'Contraseña' (masked with dots), and 'Verificar contraseña' (masked with dots). A 'Registro' button is located below the form. A blue error message box is displayed over the 'Correo electrónico' field, stating: 'Correo electrónico: Introduzca una dirección de correo electrónico válida. Se enviará un correo de confirmación a esta dirección tras el registro.'

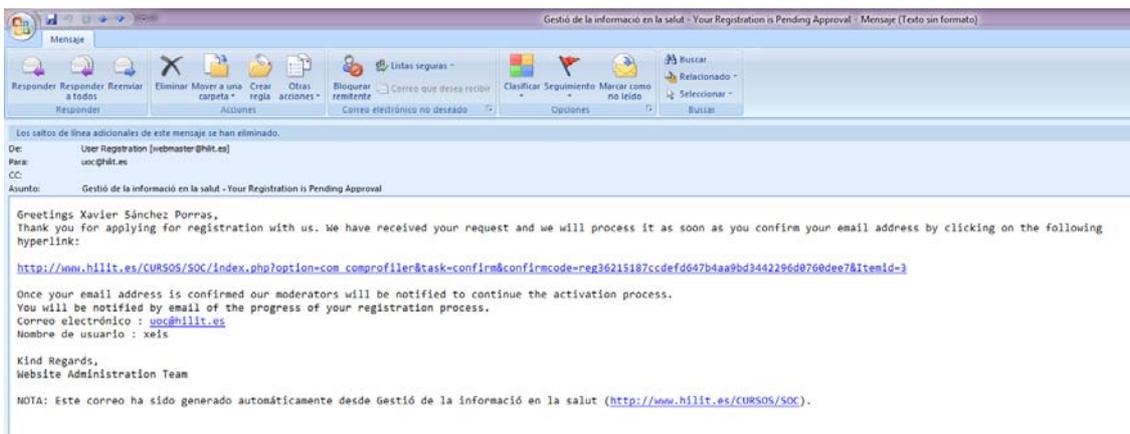
Si disponéis de correo de la UOC, usadlo, o usad uno que consultéis a menudo, de manera que os llegue la información generada por el entorno y la leáis en el momento adecuado.

This screenshot shows the same registration page as above, but with a different error message. The 'Correo electrónico' field is now filled with 'uoc@hilit.es'. A blue error message box is displayed over the 'Contraseña' field, stating: 'Contraseña: Introduzca una contraseña válida. Sin espacios, al menos de 6 caracteres y que contenga letras minúsculas y mayúsculas, números y símbolos'.

Rellenaremos los datos de acuerdo con las instrucciones que allí podemos leer. Una vez rellenados los campos, haremos clic en . En el entorno veremos el siguiente mensaje:



De acuerdo con el correo electrónico que hayamos definido en la casilla correspondiente, recibiremos en nuestra cuenta un mensaje similar al siguiente:

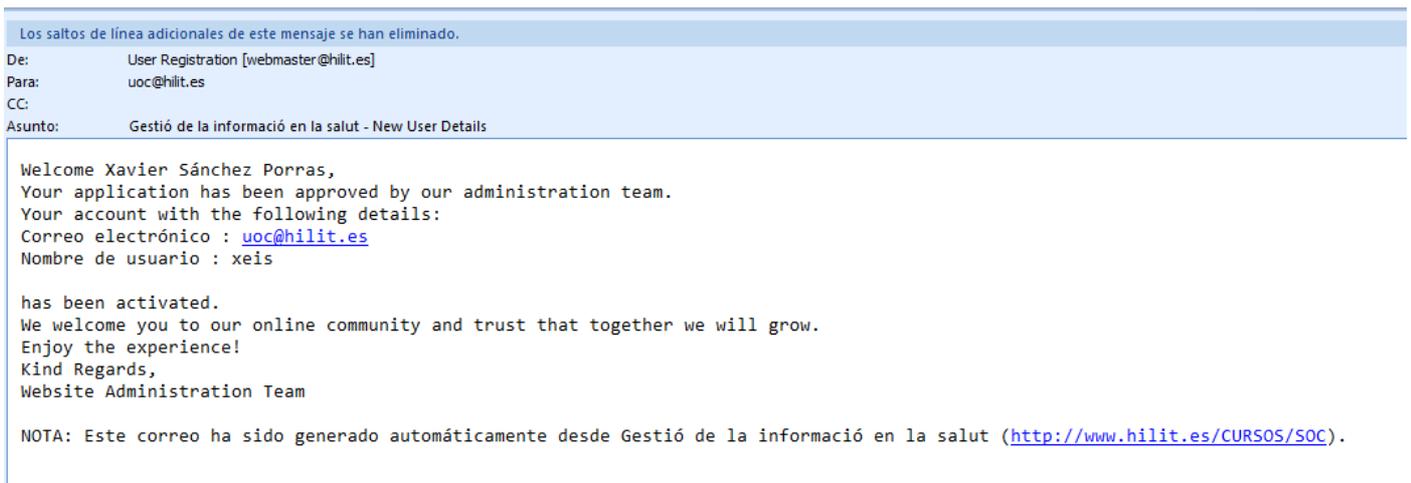


Lo único que hay que hacer es hacer clic en el primer enlace. Algunos gestores de correo bloquean este tipo de enlaces (por ejemplo, Hotmail.com); en ese caso, hay que mirar en la parte superior del correo Hotmail la zona amarilla para admitir el funcionamiento del enlace. También podemos copiarlo y pegarlo en la barra de direcciones del navegador.

Llegaremos de nuevo al entorno y obtendremos el siguiente mensaje:



Y en nuestro correo personal recibiremos un mensaje parecido al siguiente:



Entre tanto, el usuario queda registrado en el *back-end* o sección de administración. Allí el administrador podrá consultar o modificar datos y parámetros del usuario.

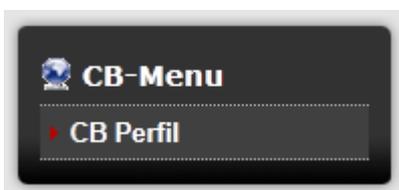


#	Nombre	Nombre de Usuario	Identificado	Grupo	Correo electrónico	Registrado	Última visita	Activado	Confirmado	Aprobado	ID
1	Xavier Sánchez Porras	xeis	✓	Registered	uoc@hilit.es	30/05/11 06:43:45	30/05/11 06:47:53	✓	✓	✓	64
2			✓	Super Administrator		28/05/11 22:19:30	30/05/11 06:58:09	✓	✓	✓	62
3			✓	Super Administrator		28/05/11 20:18:30	28/05/11 16:38:17	✓	✓	✓	63

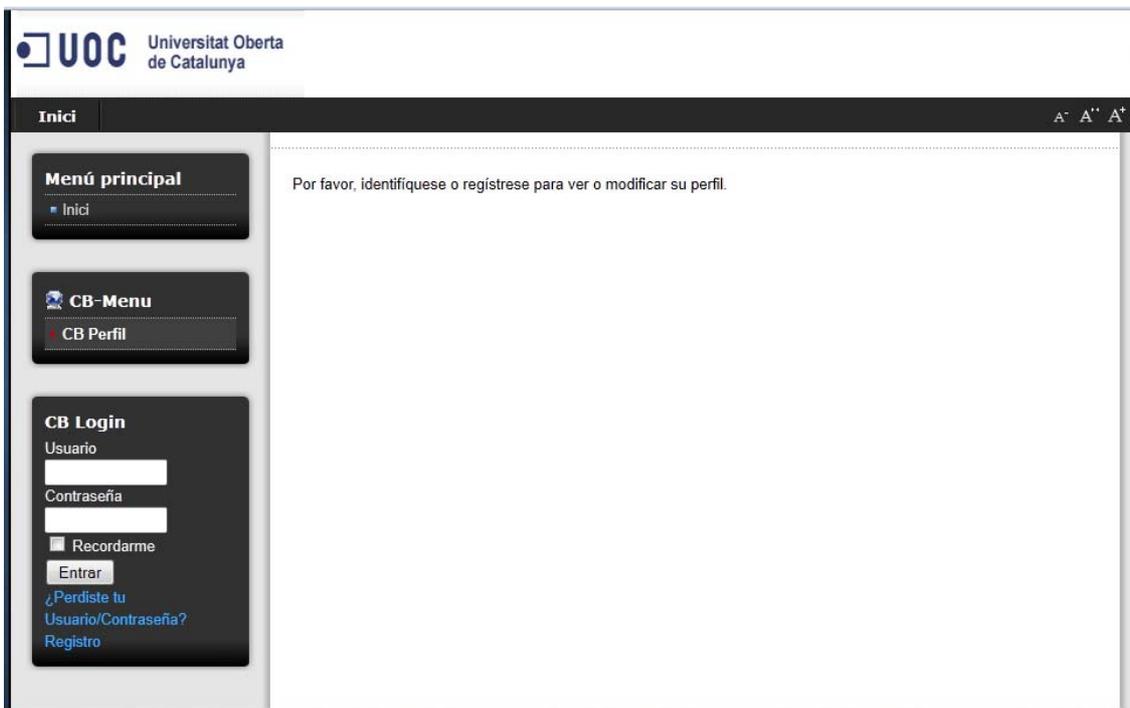
Ahora ya podemos poner nuestro nombre de usuario y contraseña en el módulo CB Login que da acceso al interior del entorno JOOMLA!



Aunque vemos en CB Menú la posibilidad de acceder directamente al perfil,



esto no funciona si no estamos debidamente identificados por el paso comentado anteriormente de identificarse mediante un usuario y una contraseña. Si todavía no estamos identificados, nos dará un aviso como el siguiente:



Esto indica que no hemos accedido todavía al sistema CMS JOOMLA!

Estamos, pues, introduciendo nuestros datos de usuario y contraseña y hacemos clic en **Entrar**.

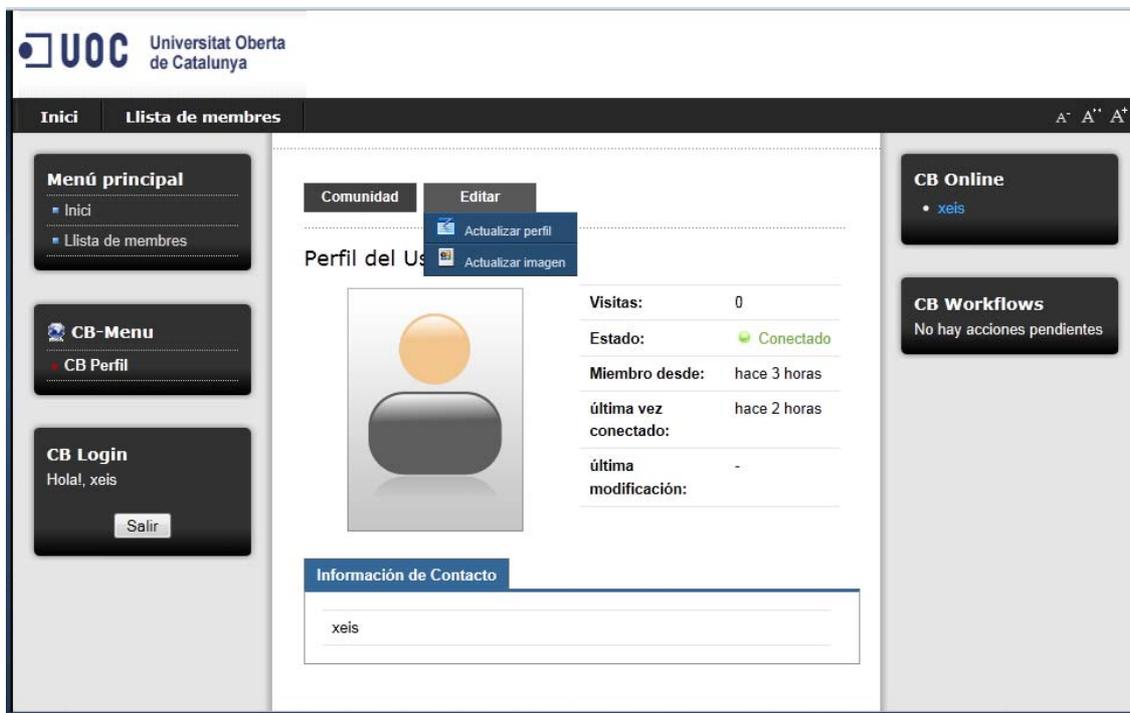
El resultado de este acto lo podemos apreciar en la captura que vemos a continuación.

The screenshot shows the user profile page for 'xeis' on the UOC platform. The page layout includes a header with the UOC logo and navigation tabs for 'Inici' and 'Llista de membres'. On the left, there is a sidebar with sections: 'Menú principal' (containing 'Inici' and 'Llista de membres'), 'CB-Menu' (containing 'CB Perfil'), and 'CB Login' (greeting 'Hola!, xeis' and a 'Salir' button). The main content area features a 'Comunidad' and 'Editar' tab, a profile picture placeholder, and a 'Perfil del Usuario: xeis' section with the following details: 'Visitas: 0', 'Estado: Conectado' (with a green dot), 'Miembro desde: hace 3 horas', 'última vez conectado: hace 2 horas', and 'última modificación: -'. Below this is an 'Información de Contacto' section with a text input field containing 'xeis'. On the right, there are two dark panels: 'CB Online' with a link to 'xeis' and 'CB Workflows' with the message 'No hay acciones pendientes'.

Si hacemos clic en **Comunidad**, veremos que sencillamente se nos ofrece información general.

This screenshot is identical to the previous one, but the 'Comunidad' tab is now selected and highlighted. Below the 'Comunidad' and 'Editar' tabs, there is a new link: 'Acerca del Community Builder...'. The rest of the page content, including the user profile details and sidebar, remains the same.

Si hacemos lo mismo en **Editar**, podremos completar nuestra ficha de registro con nuevos e importantes datos.



En primer lugar, insertar nuestra imagen o avatar: como estamos en un entorno educativo y no lúdico, es conveniente no usar avatares ni fotos extrañas que den una idea equivocada de nosotros mismos. En el ejemplo hemos usado una foto divertida, pero se recomienda que la foto nos identifique lo máximo posible, si no encontramos una foto nuestra de nuestro gusto y tuviéramos que elegir una representativa sin caer en lo lúdico. Esto último está bien para Facebook, pero no para un entorno de trabajo, pues puede crear una imagen falsa de nosotros como estudiantes.

Empezaremos, pues, a incluir nuestra fotografía o avatar haciendo clic en



Con lo que obtendremos la siguiente interfaz:

The screenshot shows the UOC website interface. On the left, there is a navigation menu with sections: 'Menú principal' (containing 'Inici' and 'Llista de membres'), 'CB-Menu' (containing 'CB Perfil'), and 'CB Login' (with the name 'Hola!, xeis' and a 'Salir' button). The main content area is titled 'Actualizar imagen' and includes the following text: 'Elegir una nueva imagen para subir. Si es necesario, su imagen será modificada para que pueda caber en su perfil, los tamaños son 200 píxels de ancho por 500 de alto, pero su imagen no puede ser mas grande que 2000 KB.' Below this text is a file selection interface with a text box 'Seleccione un archivo', an 'Examinar...' button, and a 'Subir' button. A note states: 'Al presionar "Subir", está declarando que tiene el permiso para usar esta foto.' The next section is 'Elija una imagen de la Galería de Imágenes', which displays a grid of 15 small image thumbnails (including a car, flower, soccer ball, butterfly, dog, fish, airplane, duck, guitar, frog, and person). At the bottom of the gallery are 'Confirme su elección' and 'Cancelar' buttons. On the right side of the page, there are two dark boxes: 'CB Online' with a link to 'xeis' and 'CB Workflows' with the text 'No hay acciones pendientes'.

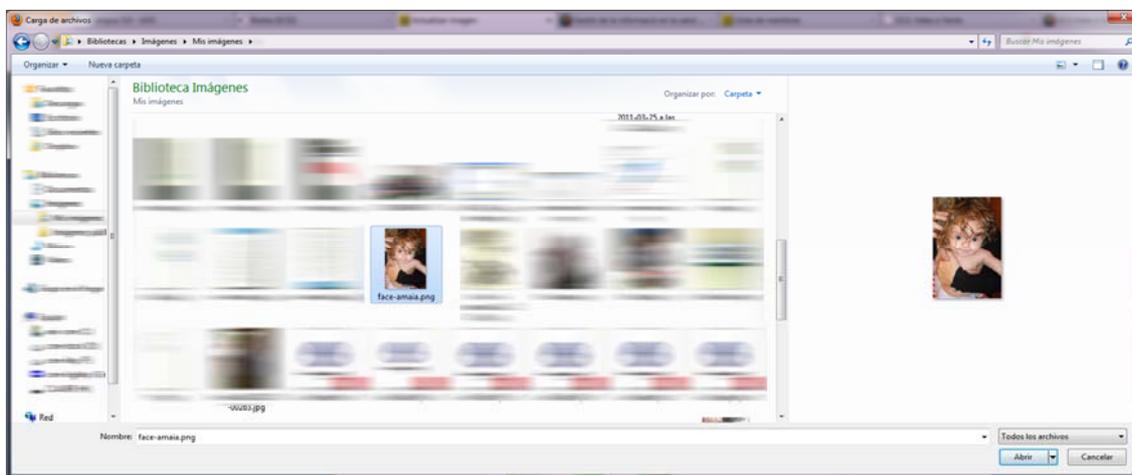
Para elegir un avatar, no hay más que seleccionar uno de los de abajo y hacer clic en **Confirme su elección**.

En caso de que queramos subir una foto de nuestro ordenador, deberemos efectuar la selección en la parte superior:

Seleccione un archivo  **Examinar...** **Subir**

Al presionar "Subir", está declarando que tiene el permiso para usar esta foto.

Haremos clic primero en **Examinar...**, con lo que se nos abrirá un cuadro de diálogo de nuestro sistema que nos permitirá elegir la imagen,



y después, una vez seleccionada la foto y vista su dirección en el disco en la celda **Seleccione un archivo**  , ya podremos  la fotografía o avatar.

Veréis la siguiente interfaz hasta que el administrador dé el visto bueno a la fotografía, para evitar fotografías fuera de orden o de carácter obsceno.

The screenshot shows the user profile page for 'xeis' on the UOC Community Builder. The page has a dark header with the UOC logo and navigation links for 'Inici' and 'Llista de membres'. A notification banner at the top states: 'Su imagen está pendiente de aprobación por el moderador.' Below this, there are buttons for 'Comunidad' and 'Editar'. The profile information includes:
 

- Perfil del Usuario: xeis**
- Visitas:** 0
- Estado:** Conectado (with a green status icon)
- Miembro desde:** hace 3 horas
- última vez conectado:** hace 2 horas
- última modificación:** -

 There is a placeholder for a profile picture and a section for 'Información de Contacto' with the name 'xeis'. On the right side, there are sections for 'CB Online' (with a link to 'xeis') and 'CB Workflows' (stating 'No hay acciones pendientes'). A 'CB Login' box on the left shows 'Hola!, xeis' and a 'Salir' button.

El administrador, desde la parte administrativa del entorno o *back-end*, dará el visto bueno a vuestra fotografía:

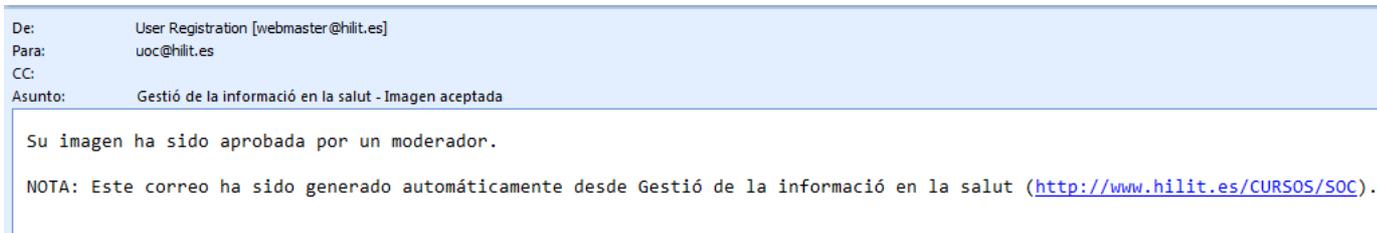
The screenshot shows the 'Editar' (Edit) page for user 'xeis' in the Community Builder. The page title is 'Usuario Community Builder: Editar [ xeis ]'. It features two tabs: 'Retrato' (selected) and 'Información de...'. Under the 'Retrato' tab, there is a section for 'Icono:' with a placeholder image and a dropdown menu for selecting a photo. The dropdown menu options are:
 

- Dejar la foto que ya tengo
- Dejar la foto que ya tengo
- Subir una nueva foto
- Seleccionar una imagen de la galería
- Aprobar imagen** (highlighted in blue)
- Quitar imagen

 At the bottom of the page, there is a legend for field types:
 

- Campo obligatorio
- Campo visible en su perfil
- Campo no visible en el perfil
- Información: Dirija el ratón al icono

Una vez realizado este proceso de autorización, recibiréis un mensaje confirmando que ha sido así,



y ya podéis ver la fotografía o avatar en vuestra interfaz.

UOC Universitat Oberta de Catalunya

Inici Llista de membres A<sup>-</sup> A<sup>+</sup> A<sup>+</sup>

**Menú principal**

- Inici
- Llista de membres

**CB-Menu**

- CB Perfil

**CB Login**

Hola!, xeis

Salir

Comunidad Editar

**Perfil del Usuario: xeis**



Visitas:	0
Estado:	<span style="color: green;">●</span> Conectado
Miembro desde:	hace 3 horas
última vez conectado:	hace 2 horas
última modificación:	hace 29 segundos

**Información de Contacto**

xeis

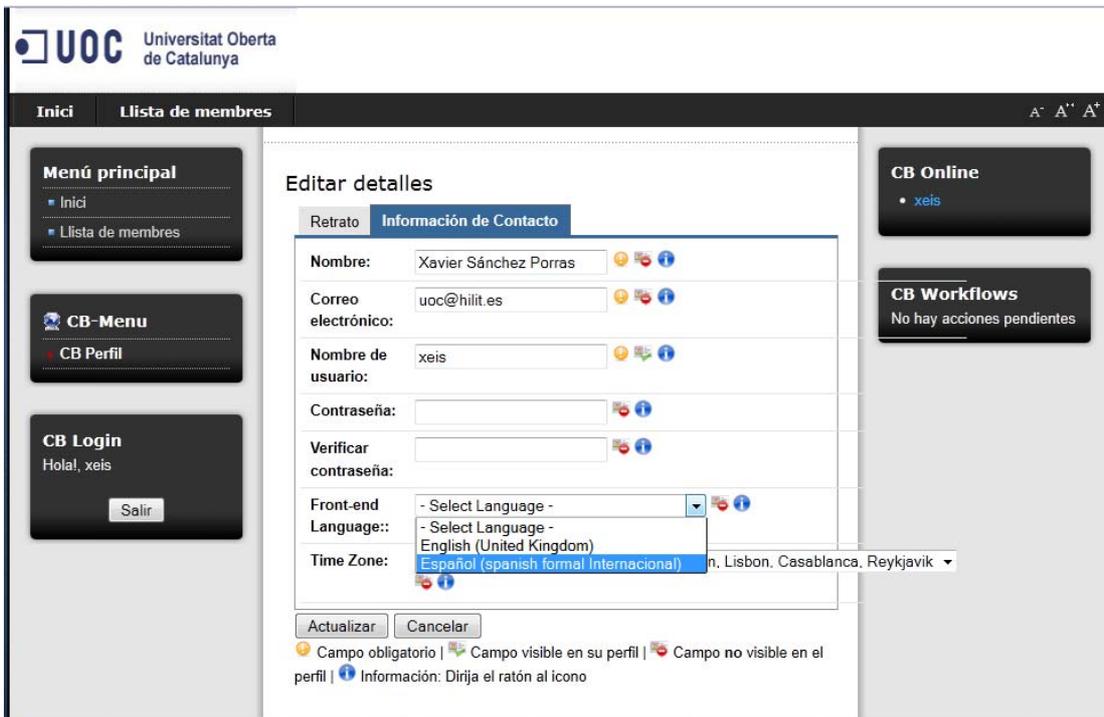
**CB Online**

- xeis

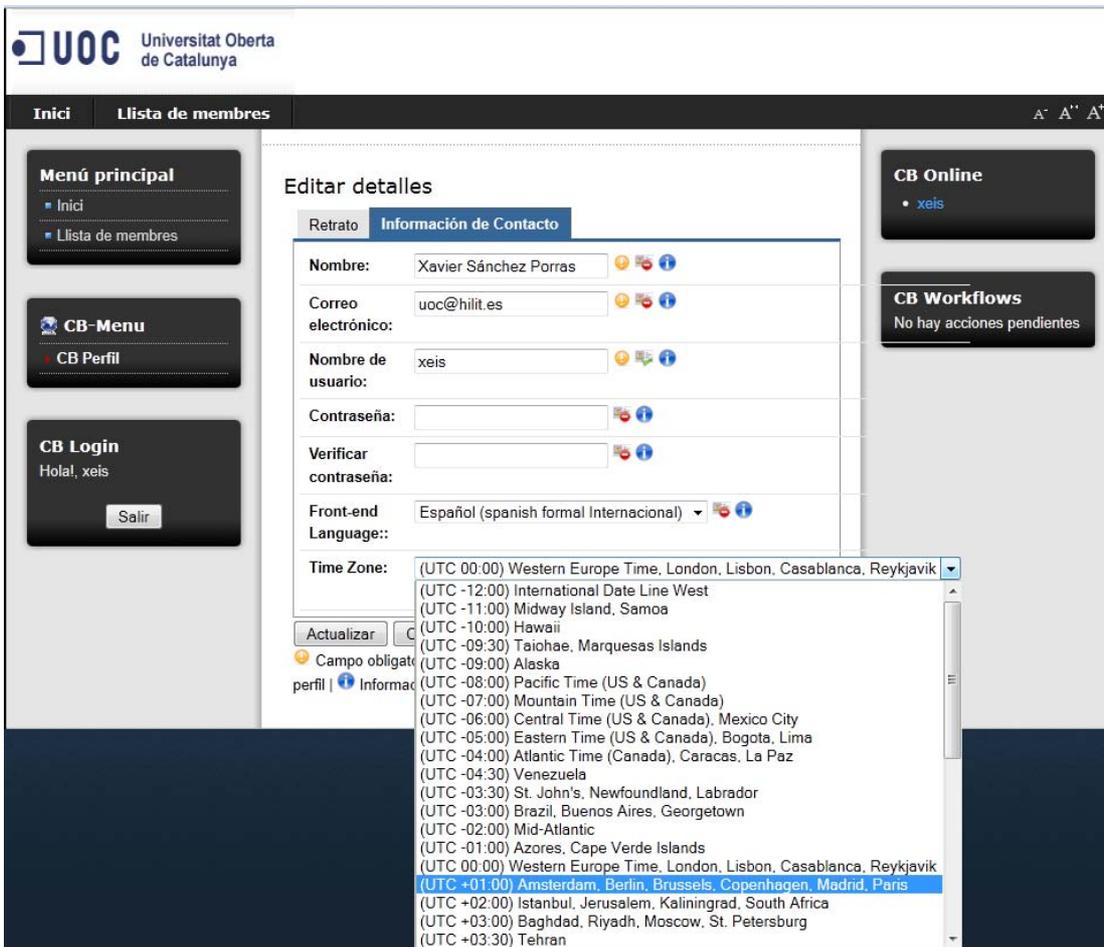
**CB Workflows**

No hay acciones pendientes

Después deberíais proceder a rellenar la siguiente ficha con la información de contacto que amplía la que introdujisteis en el Registro la primera vez. Primero el idioma en el que aparecerá en



vuestra interfaz y después vuestra franja horaria. Dado que trabajamos de manera virtual, puede ocurrir que diferentes usuarios trabajen desde diferentes usos horarios, así que es importante la sincronización:



Aquí finaliza el proceso de registro del usuario.

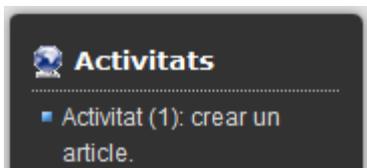
## 2.2. Cómo enviar artículos

Para crear un nuevo artículo en el entorno JOOMLA!, lo primero que hay que hacer es ingresar en el entorno:



Después iremos al apartado Actividades y haremos clic sobre el primer enlace denominado:

Actividad (1) crear un artículo.



Al hacer clic sobre él, podremos ver la interfaz que nos permite crear artículos.





Publicando

Sección: Sin categoría

categoría: - Seleccionar una sección -  
Sin categoría  
SOC

Mostrar en la página principal:

Pseudónimo del autor:

Iniciar la publicación el: 2011-07-07 21:18:37

Finaliza la publicación: Nunca

Nivel de acceso: Público  
Registrado  
Especial

Ordenando: El nuevo artículo por defecto se pondrá en primer lugar. El orden puede ser cambiado después de que este artículo se guarde.

Y dentro de ella una categoría. Esto es muy importante de cara a la gestión de la información, especialmente para su recuperación. El entorno dispone de posibilidades para consultar la información de diferentes modos, siempre que los artículos estén correctamente categorizados.

Se pueden mostrar por secciones, lo que resulta más general, o por categorías, lo que resulta más específico.

Publicando

Sección: SOC

categoría: Gestió de la informació en la salut.

Mostrar en la página principal:  No  Si

Pseudónimo del autor:

Iniciar la publicación el: 2011-07-07 21:18:37

Finaliza la publicación: Nunca

Nivel de acceso: Público  
Registrado  
Especial

Ordenando: El nuevo artículo por defecto se pondrá en primer lugar. El orden puede ser cambiado después de que este artículo se guarde.

Después indicaremos que el artículo deberá ser publicado en la página principal. Si no lo hacemos, el artículo ingresará en el entorno pero no podrá ser visto.

Publicando

Sección: SOC

categoría: Gestió de la informació en la salut

Mostrar en la página principal:  No  Si

Pseudónimo del autor:

Iniciar la publicación el: 2011-07-07 21:18:37

Finaliza la publicación: Nunca

Nivel de acceso: Público  
Registrado  
Especial

Ordenando: El nuevo artículo por defecto se pondrá en primer lugar. El orden puede ser cambiado después de que este artículo se guarde.

Podemos indicar un pseudónimo para que aparezca como autor de nuestro artículo:

Pseudónimo del autor:

Será muy importante determinar el inicio y el final de su publicación.

Iniciar la publicación el: 2011-07-07 21:18:37

Finaliza la publicación: Nunca

En el cuadrado naranja que acompaña a las fechas, podemos seleccionar la fecha mediante una interfaz más amigable.

Path: ? Julio, 2011 x

Imagen P

Publicando

Sección:

categoría:

Mostrar en la página principal:

Pseudónimo del a

Iniciar la publicación el: 2011-07-07 21:18:37

Finaliza la publicación: Nunca

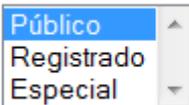
se	Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
25						1	2
26	3	4	5	6	7	8	9
27	10	11	12	13	14	15	16
28	17	18	19	20	21	22	23
29	24	25	26	27	28	29	30
30	31						

Seleccionar una fecha.

La última selección que deberíamos realizar es determinar el rango del usuario que podrá visualizar el artículo. Nosotros elegiremos Registrado para que

solo los alumnos del curso (registrados) puedan ver el artículo y no pueda ser visto por cualquiera.

Nivel de acceso:



A dropdown menu with three options: 'Público' (highlighted in blue), 'Registrado', and 'Especial'. The menu is open, showing the options.

Finalmente, haremos clic en  salvo que deseemos no publicar el artículo, en cuyo caso haremos clic en .

Los metadatos son una cuestión muy compleja que excede el ámbito de este curso, baste con saber que sirven para que los buscadores localicen con exactitud y precisión el artículo y lo puedan mostrar independientemente de su entorno, aunque en nuestro caso –como los artículos no son ofrecidos al público en general – no podrán ser accedidos desde fuera del entorno.

### 2.3. Qué son las secciones y las categorías

Debido al hecho de que los entornos CMS tienen como primera finalidad archivar documentación y datos, una de sus principales funcionalidades consiste en la recuperación de esta información.

Esto supone que cuantos más datos incluyamos en los archivos en la sección Meta de los archivos HTML, mejor podrá ser localizada, clasificada y ofrecida la información.

Sin embargo, este modo de clasificación orientada a los buscadores resulta difícil de manejar y requiere personal especializado.

Entonces, el entorno dispone de un modo de clasificación más elemental y con herramientas integradas en el entorno, que permiten recuperarla de manera organizada con facilidad y por personal no especializado.

Para entender la relación entre sección y categoría, debemos recordar la relación que existe en el lenguaje entre hiperónimos e hipónimos. *Felino* (hiperónimo) tiene como hipónimos *gato* y *león*.

Todo gato o león es felino, pero no todo felino es gato o león únicamente. Aunque en el lenguaje este tipo de relación puede descender (variedades del gato y del león) o ascender mucho (el hiperónimo por excelencia es *cosa*, puesto que todo lo que existe es *cosa*).

Esta es la relación que existe entre sección y categoría. Toda categoría pertenece a una sección (es, dicho de otro modo, una subsección). Y toda sección incluye una serie de categorías en ella.

Contamos aquí únicamente con dos niveles, aunque por medio de módulos incorporables a los CMS este árbol se puede desarrollar más. En principio, con estos dos niveles suele ser suficiente para categorizar un volumen discreto de información; si la información resulta más voluminosa y variada, ya habría que buscar algún módulo programado a tal efecto para lograr una mejor y más precisa subclasificación.

Pondremos un ejemplo basado en un centro de salud general para que se vea de manera práctica lo que queremos decir.

La documentación generada por un centro podría tener las secciones siguientes:

Administración	(Con las categorías) Ingresos Ecónomos (...)
Auxiliares	(Con las categorías) Bedeles Clínicas (...)
Enfermeras	(Con las categorías) Jefe de servicio General (...)
Facultativos	(Con las categorías) Diagnóstico Radiología Cirugía (...)

Las clasificaciones dependen tanto de la composición del centro de referencia como de la funcionalidad que se pretenda dar a la documentación. Conviene efectuar un buen análisis de las necesidades de cada institución o centro y de la funcionalidad a la hora de establecer estas secciones y categorías.

Después servirán para archivar y recuperar correctamente la información, y cuanto más fino se hile, mejor será el resultado y la satisfacción del usuario. En un CMS básico las secciones y categorías son establecidas por el administrador del entorno, aunque como en tantas otras ocasiones, a través de módulos y perfiles los usuarios también pueden llegar a generar nuevas seccio-

nes y categorías con el fin de clasificar de la mejor manera la información que introducen.

Aunque la aplicación de las secciones y categorías normalmente se aplica a artículos y enlaces publicados en el entorno, hay toda una serie de elementos que pueden beneficiarse de esta funcionalidad; por ejemplo, las descargas o las galerías de fotografías pueden sacar también mucho partido de ellas. En general, todo aquello que sea susceptible de ser categorizado en el mundo físico o presencial puede encontrar su representación en el entorno por medio de un recurso o entidad.

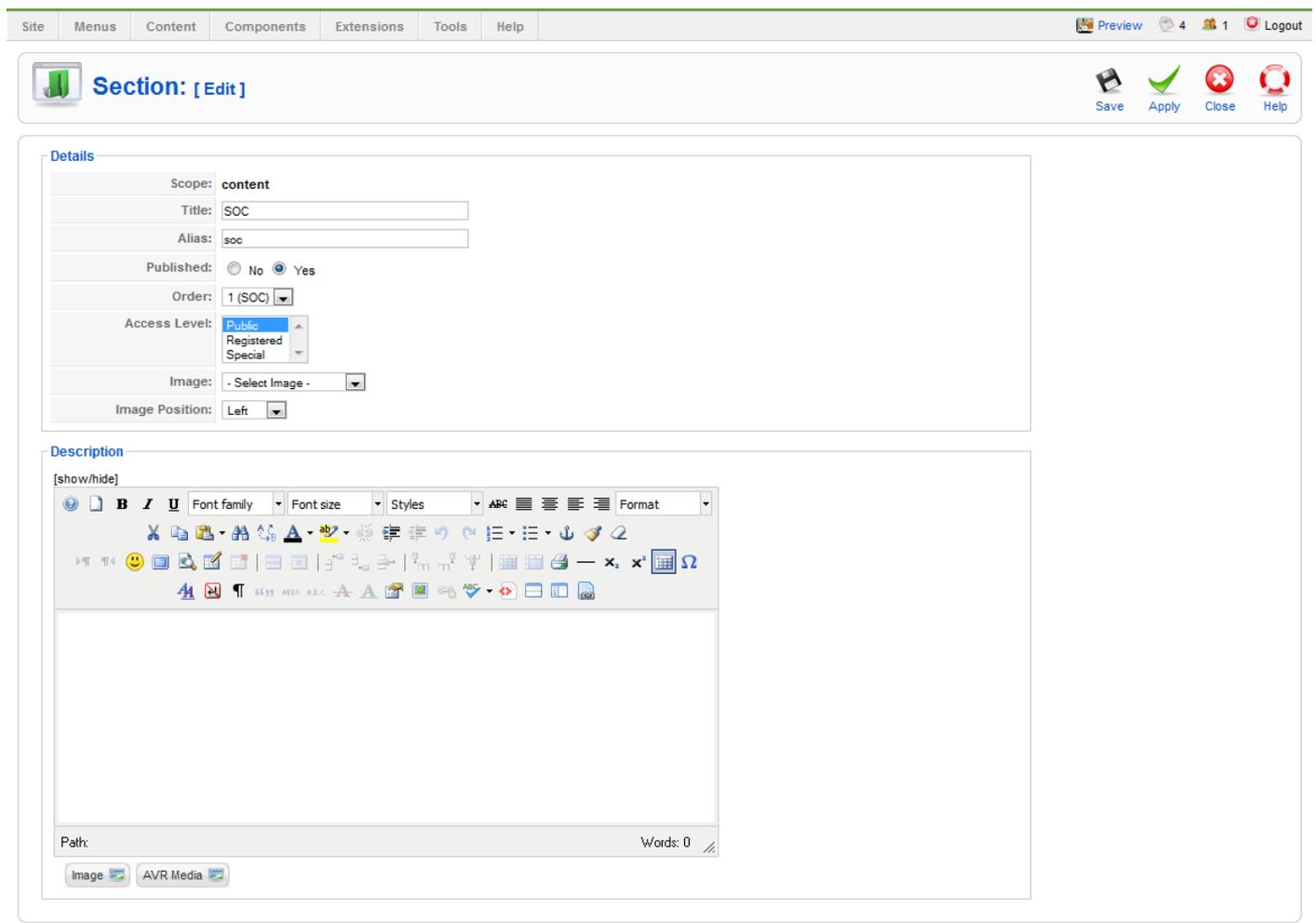
El administrador define las secciones desde el *back-end* del CMS:



The screenshot shows the Joomla! Section Manager interface. At the top, there is a navigation menu with options: Site, Menus, Content, Components, Extensions, Tools, and Help. On the right, there are icons for Preview, 4 notifications, 1 user, and Logout. The main heading is "Section Manager". Below it, there are icons for Publish, Unpublish, Copy, Delete, Edit, New, and Help. A filter input field with "Go" and "Reset" buttons is present. A table lists the sections:

#	Title	Published	Order	Access Level	# Categories	# Active	# Trash	ID
1	SOC	✓	1	Public	1	0	0	1

At the bottom, there is a "Display # 100" dropdown and a small note: "Joomla! is Free Software released under the GNU/GPL License."



The screenshot shows the Joomla! Section: [Edit] interface. At the top, there is a navigation menu with options: Site, Menus, Content, Components, Extensions, Tools, and Help. On the right, there are icons for Save, Apply, Close, and Help. The main heading is "Section: [Edit]". Below it, there are icons for Save, Apply, Close, and Help. The interface is divided into two main sections: "Details" and "Description".

**Details**

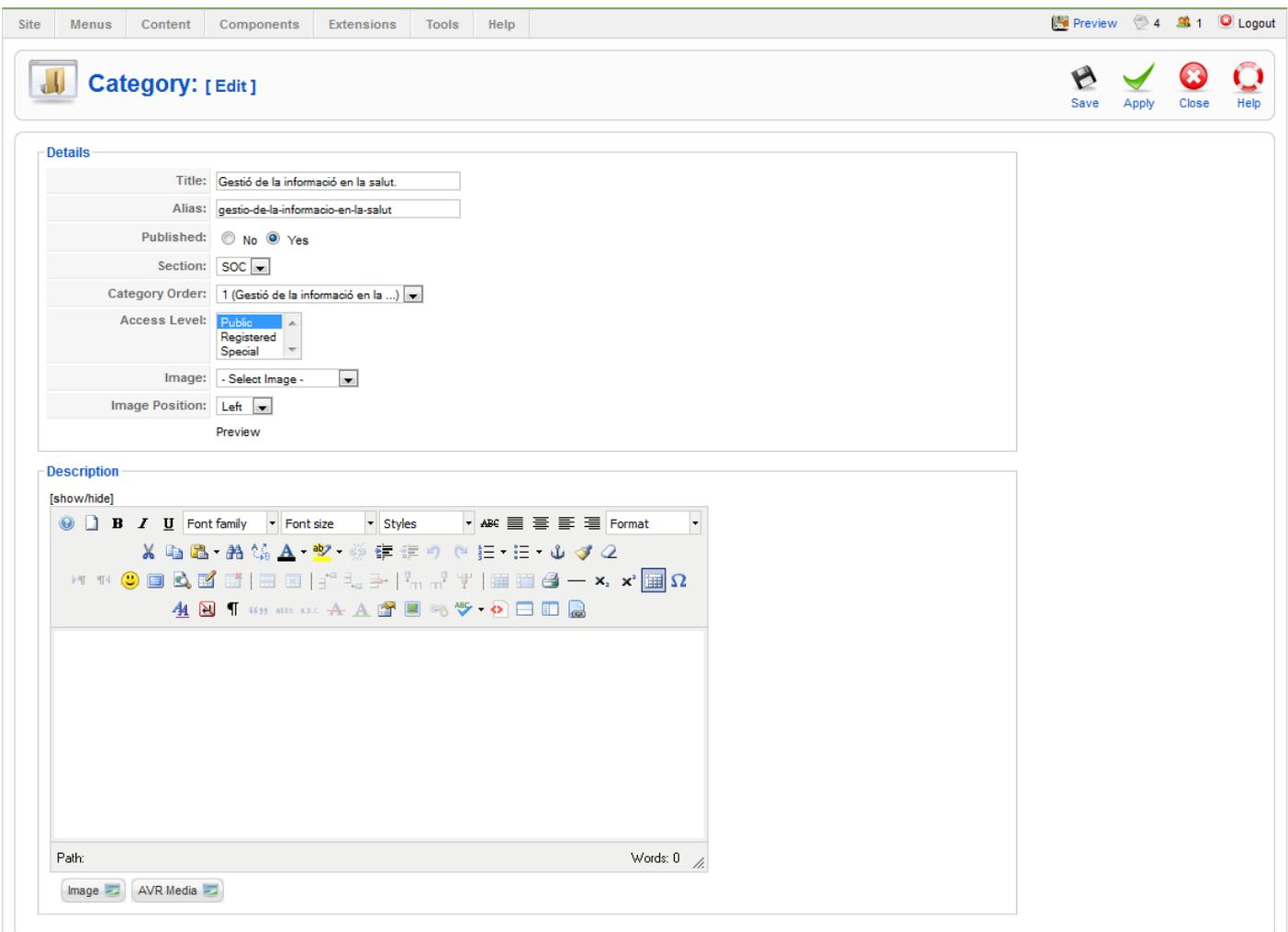
Scope: content  
Title: SOC  
Alias: soc  
Published:  No  Yes  
Order: 1 (SOC)  
Access Level: Public (Selected), Registered, Special  
Image: - Select Image -  
Image Position: Left

**Description**

[show/hide]

The description field contains a rich text editor with various formatting options (bold, italic, underline, font family, font size, styles, ABC, list, link, unlink, image, video, table, etc.). Below the editor, there is a "Path" field and a "Words: 0" counter. At the bottom, there are buttons for "Image" and "AVR Media".

El administrador define las categorías desde el *back-end* del CMS:



## 2.4. Cómo añadir imágenes

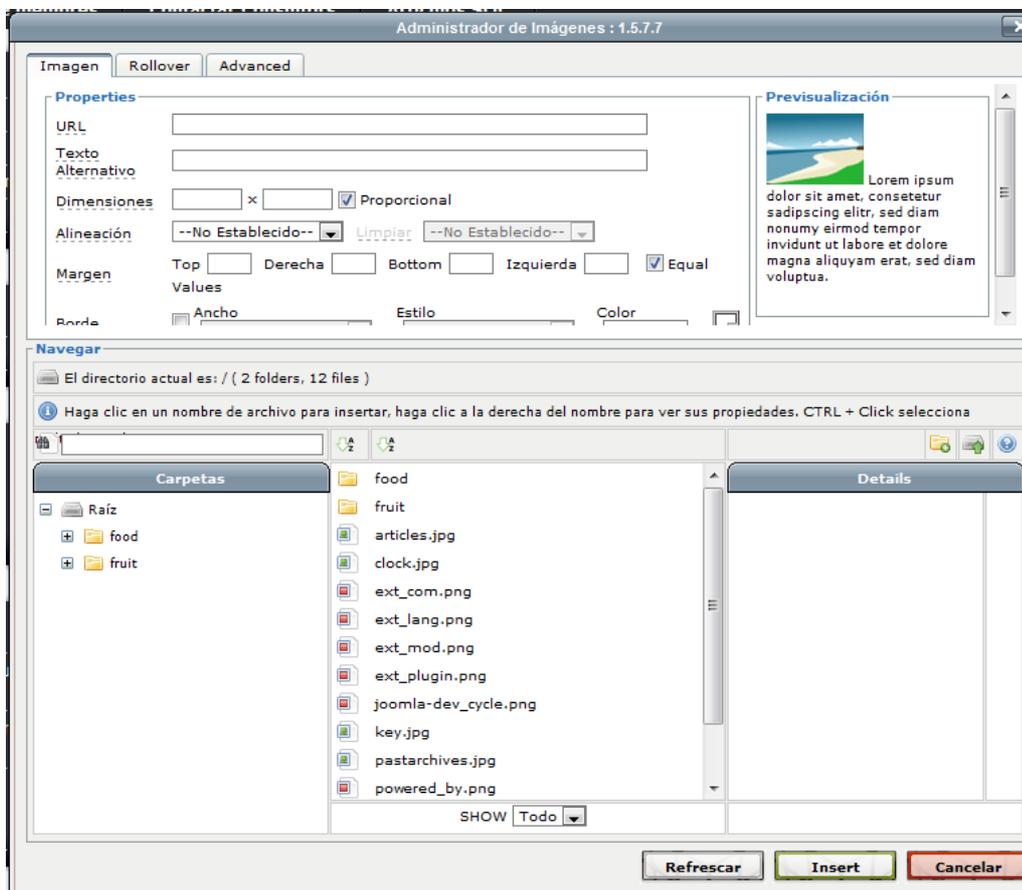
Cuando queremos añadir una imagen a un gestor de contenidos, lo que debemos hacer primero es subir o llevar la imagen al ordenador que contiene el gestor de contenidos (*hosting*), para que cuando se visualice la información de un artículo aparezca la imagen.

Se debe tener cuidado con no subir imágenes de mucha resolución, puesto que la velocidad de visualización cuando se consulte el artículo será muy lenta y el espacio de almacenamiento se llenará rápidamente.



Entendemos pues que nos hemos identificado dentro del entorno JOOMLA! con nuestro código de usuario y nuestra contraseña, y que estamos editando un artículo existente o creando uno nuevo.

Para añadir una imagen que no existe en el *hosting*, primero deberemos colocar el cursor del teclado en el lugar donde queremos añadir la imagen y hacer clic en el botón .



En la anterior imagen nos aparecen todas las opciones que podemos elegir en la inserción de imágenes dentro de los artículos. En la parte superior, están las **propiedades** de la imagen una vez ha sido seleccionada. Y en el apartado **navegar** están las diferentes carpetas e imágenes que podemos elegir. Dado que estamos tratando el caso de que no hemos subido la imagen al

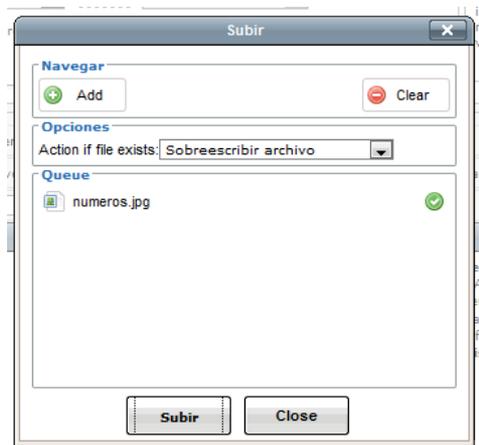
*hosting*, haremos clic en el botón Subir  (pintado de color amarillo).

Ahora nos toca seleccionar las imágenes que queremos subir haciendo clic

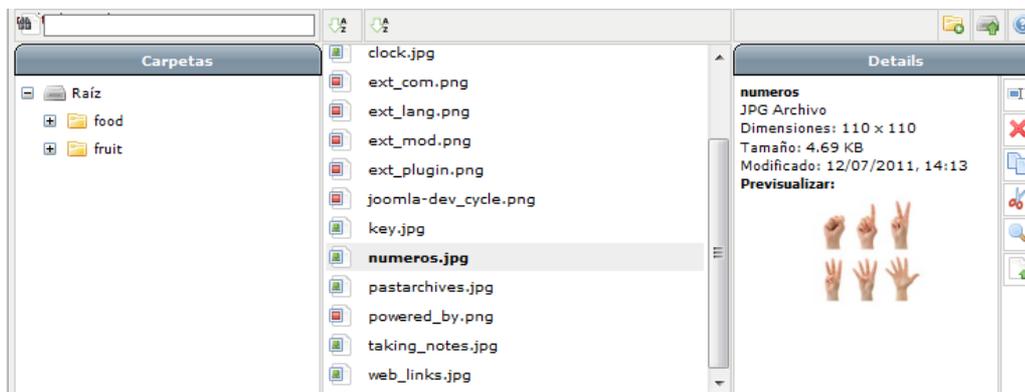


en el botón Add

Nos aparecerá la típica ventana en la que podemos seleccionar ficheros, haremos clic en nuestra imagen y después en el botón Subir.



Si nos fijamos en la derecha de la imagen numeros.jpg, aparece el icono , que quiere decir que se ha subido la imagen correctamente. Si queremos repetir el proceso y subir más imágenes, repetimos el procedimiento. Una vez acabado, hacemos clic en el botón Close y veremos que ya nos aparece la imagen dentro de todas las imágenes del *hosting*:



Ahora hay que indicar que queremos añadir la imagen. Para llevarlo a cabo, haremos clic en el nombre de la imagen y veremos que en el apartado **Propiedades** aparece la siguiente información referente a esta imagen:



Hay que destacar las opciones de Alineación y Margen. La primera (Alineación) permite indicar si queremos que la imagen aparezca a la derecha, a la izquierda, etc. Esto es muy importante si tenemos texto que borde la imagen. Por ejemplo:

Imagen a la izquierda:

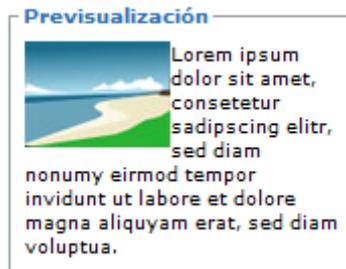
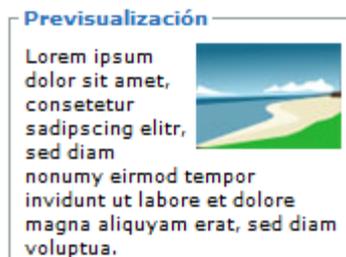
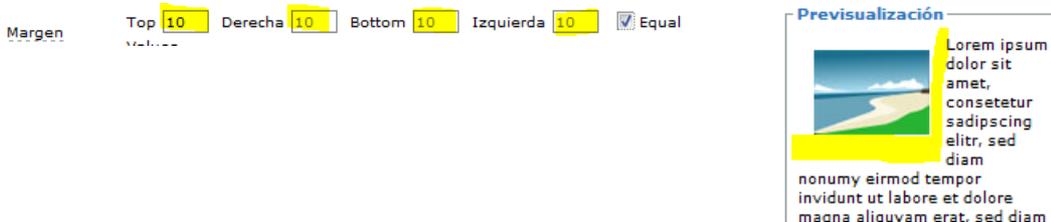
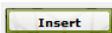


Imagen a la derecha:

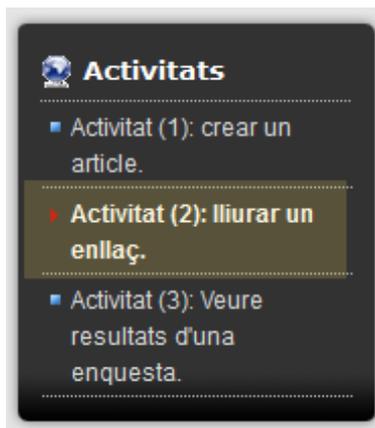


La segunda (Margen) permite indicar si queremos que haya un margen entre el texto y la imagen. Por ejemplo, añadiremos un margen de 10 píxeles entre texto e imagen (marcado con color amarillo):



Una vez hemos realizado todos los cambios, hacemos clic en el botón , y ya tendremos la imagen dentro del artículo:





Pondremos primero el nombre del enlace, e intentaremos que sea descriptivo:

### Enviar un enlace web

Nombre:

categoria:

URL:

Publicado:  No  Si

Descripción:

Solicitando: El nuevo enlace por defecto se pondrá en el último lugar. El orden se puede cambiar después de que este enlace Web se guarde.

Después seleccionaremos la categoría en la que deseamos incluir el enlace desplegando la persianita:

### Enviar un enlace web

Nombre:

categoria:

URL:

Publicado:  No  Si

Descripción:

Solicitando: El nuevo enlace por defecto se pondrá en el último lugar. El orden se puede cambiar después de que este enlace Web se guarde.

### Enviar un enlace web

Nombre:

categoria:

URL:

Publicado:  No  Si

Descripción:

Solicitando: El nuevo enlace por defecto se pondrá en el último lugar. El orden se puede cambiar después de que este enlace Web se guarde.

## Enviar un enlace web

Nombre:

categoría:

URL:

Publicado:  No  Si

Descripción:

Solicitando: El nuevo enlace por defecto se pondrá en el último lugar. El orden se puede cambiar después de que este enlace Web se guarde.

Pondremos también la URL que tiene el recurso diferente de su nombre, que será el que verá el usuario y a partir del que enlazará utilizando esta URL:

## Enviar un enlace web

Nombre:

categoría:

URL:

Publicado:  No  Si

Descripción:

Solicitando: El nuevo enlace por defecto se pondrá en el último lugar. El orden se puede cambiar después de que este enlace Web se guarde.

Para que se vea en el entorno deberíamos seleccionar Publicado:  Si .

Finalmente, podemos incluir una descripción más amplia que la del Nombre, que permita decidir al usuario si merece la pena acceder al enlace o no de acuerdo con sus intereses de navegación:

## Enviar un enlace web

Nombre:

categoría:

URL:

Publicado:  No  Si

Descripción:

Solicitando: El nuevo enlace por defecto se pondrá en el último lugar. El orden se puede cambiar después de que este enlace Web se guarde.

Para que el enlace quede guardado en el entorno, elegiremos  , y

en caso contrario, para descartarlo  .

En caso de elegir  obtendremos la siguiente pantalla:



## Gestió informació

Mostrar # 100

#	Enlaces web	Hits
1	<b>Universitat Oberta de Catalunya</b> Universitat que hi dona els cursos.	0

- **Gestió informació** (1)

Si queremos acceder al conjunto de enlaces y sus clasificaciones, podemos

hacerlo desde el  en Ver enlaces:



En el que accederemos primero al menú de Categorías existentes,

## Enlaces

Regularmente estamos navegando por la red. Cuando consideramos un sitio interesante lo añadimos en la siguiente lista.

- [Gestió informació](#) (1)

y después a nuestra categoría en concreto, que contiene los enlaces:

## Gestió informació

#	<a href="#">Enlaces web</a>	Hits
1	 <a href="#">Universitat Oberta de Catalunya</a> Universitat que hi dona els cursos.	0

- [Gestió informació](#) (1)

### 2.6. Cómo añadir un fichero

Cuando queremos añadir un fichero del tipo DOC, PPT, PDF, etc. (que son formatos de documentos de texto, presentaciones, etc.), hay que utilizar un procedimiento diferente que el de las imágenes para añadirlo al artículo.

Lo que debemos hacer primero es subir o llevar el fichero (también llamado archivo) al ordenador que contiene el gestor de contenidos (*hosting*), para que cuando se visualice la información de un artículo aparezca un enlace al fichero.

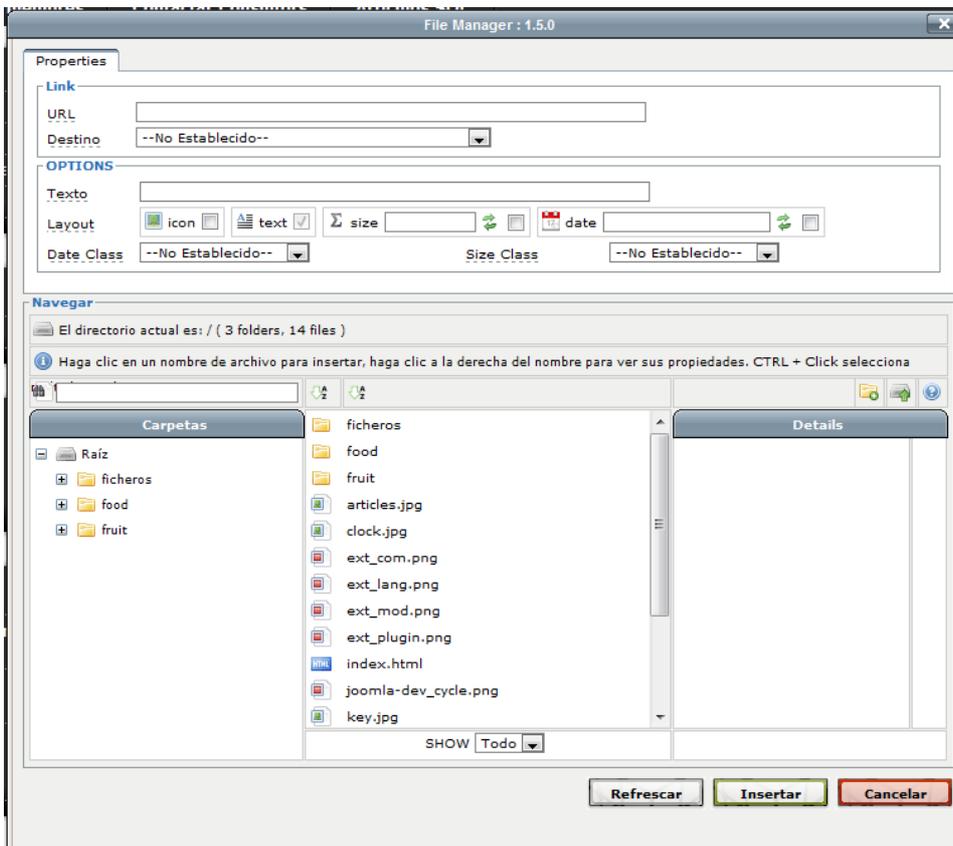
Se debe tener cuidado con no subir ficheros muy pesados (que ocupen muchos Kbytes) para no saturar el espacio de almacenamiento.



Entendemos, pues, que nos hemos identificado dentro del entorno JOOMLA! con nuestro código de usuario y nuestra contraseña, y que estamos editando un artículo existente o creando uno nuevo.

Para añadir un enlace a un fichero que no existe en el *hosting*, primero deberemos colocar el cursor del teclado en el lugar donde queremos añadir la imagen y

hacer clic en el botón Insertar/Editar archivos .



En la anterior imagen nos aparecen todas las opciones que podemos elegir en la inserción de ficheros dentro de los artículos. En la parte superior, están las **propiedades** del fichero; debajo, la parte Options con las diferentes opciones del fichero, y en el apartado **navegar** están las diferentes carpetas y ficheros que podemos elegir.

Es importante, antes de nada, entrar dentro de la carpeta Ficheros para tener listos todos los ficheros.



Cuando nos aparece la carpeta en la que sobresale una hoja, significa que estamos dentro de la carpeta *ficheros*.



Dado que estamos tratando el caso de que el fichero no lo hemos subido al



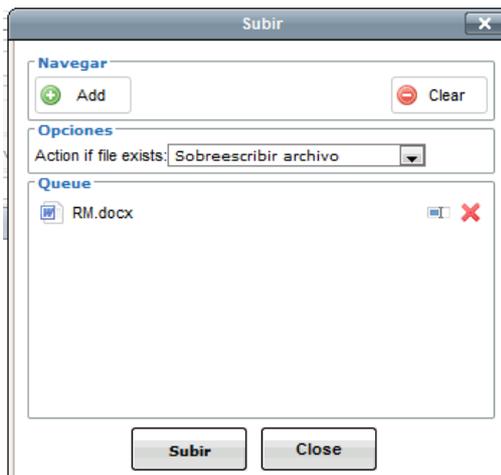
*hosting*, haremos clic en el botón Subir (pintado de color amarillo).

Ahora nos toca seleccionar el fichero que queremos subir haciendo clic en el

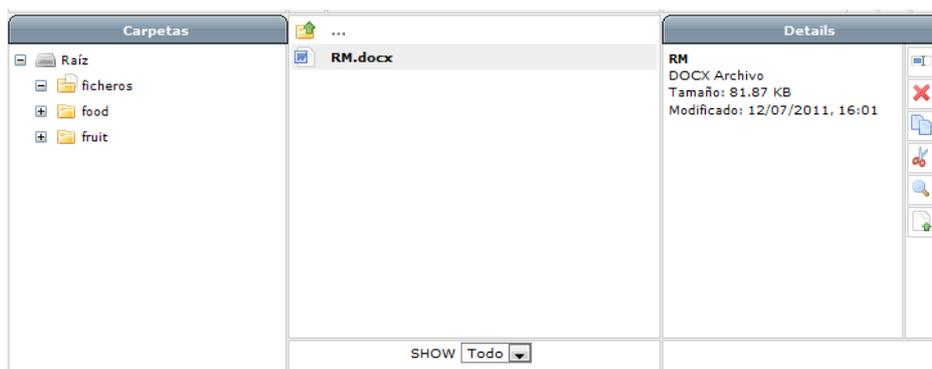


botón Add

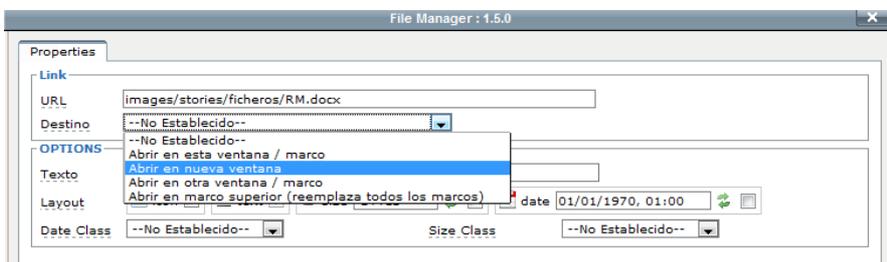
Nos aparecerá la típica ventana en la que podemos seleccionar ficheros, haremos clic en nuestra imagen y después, en el botón Subir.



Si nos fijamos en la parte derecha de la imagen RM.docx, aparece el icono , que significa que se ha subido el fichero (documento Word en este caso) correctamente. Una vez finalizado, hacemos clic en el botón Close y veremos que ya nos aparece el fichero dentro de la carpeta Ficheros del *hosting*.



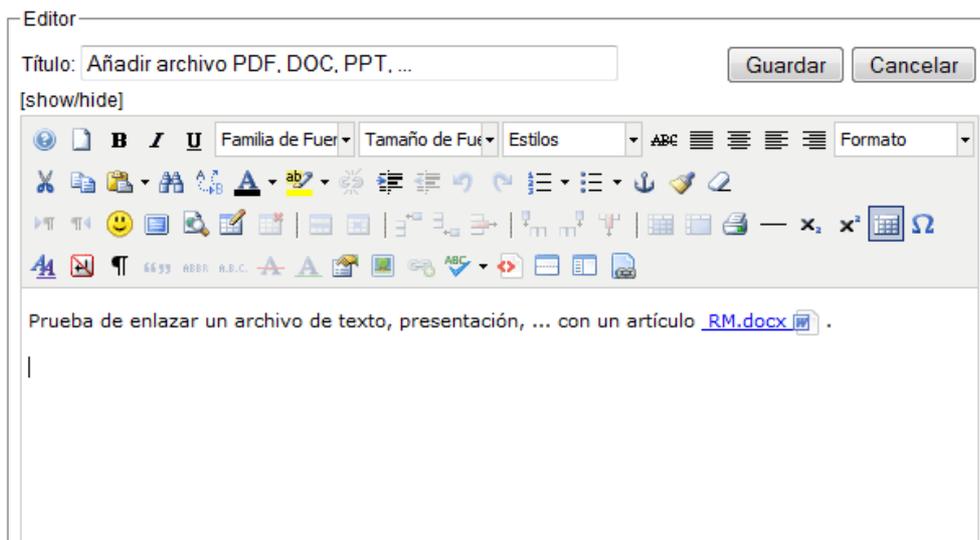
Ahora hay que indicar que queremos añadir el fichero. Para hacerlo, haremos clic en el nombre del fichero, y en el apartado **Link** modificaremos el Destino con la opción Abrir en nueva ventana:



También conviene activar la opción  , de modo que cuando visualizamos el artículo, veremos un pequeño icono junto al enlace al fichero:

Prueba de enlazar un archivo de texto, presentación, ... con un artículo [RM.docx](#) .

Una vez hemos efectuado todos los cambios, hacemos clic en el botón  y ya tendremos el artículo con el enlace a un fichero (en este caso, documento de texto Word):



Por último, no hemos de olvidar de hacer clic en el botón Guardar o Cancelar según si queremos o no guardar los cambios.

## 2.7. Cómo añadir un vídeo

Cuando queremos añadir un vídeo del tipo YouTube (u otros), hay que añadir un código que genera la web del vídeo dentro del artículo de una manera especial.



Entendemos pues, que nos hemos identificado dentro del entorno JOOMLA! con nuestro código de usuario y nuestra contraseña, y que estamos editando un artículo existente o creando uno nuevo.

Para añadir un vídeo de YouTube, entramos en su web desde una ventana del navegador (<http://www.youtube.es>) y seleccionamos un vídeo:

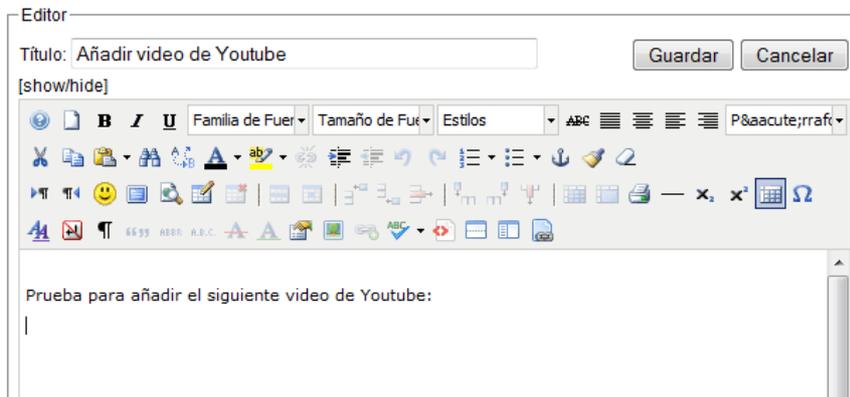
### Pranav Mistry at TED; The Sixth Sense - part 1



Nos hemos de fijar en la dirección de la página web que contiene el vídeo:

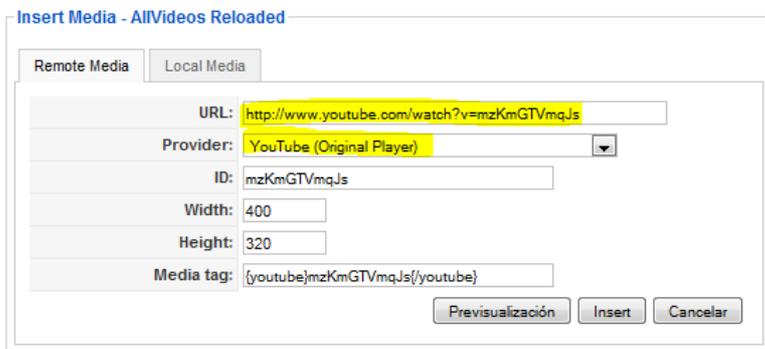


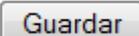
Editamos o creamos el artículo en el que queremos añadir el vídeo y colocamos el cursor del teclado donde lo queremos dejar:



Ahora hacemos clic en el botón  y modificamos los campos **URL** y **Provider** con la dirección del vídeo (que hemos copiado antes) y con la opción *Youtube (Original Player)*.

El resto de las opciones se actualizarán solas.



Ahora hacemos clic en  y después en . A continuación, podremos ver el artículo con el vídeo de YouTube añadido.

Prueba para añadir el siguiente video de Youtube:



## 2.8. Cómo añadir una línea de tiempo

Cuando queremos añadir una línea de tiempo creada con alguna aplicación externa, por ejemplo, **Dipity** (<http://www.dipity.com>), hemos de utilizar una que ya esté creada o crear nosotros una nueva (una vez nos hemos dado de alta con la opción **Join Dipity**):

The screenshot shows a Dipity timeline titled "South Sudan: World's Newest Country". The timeline is set to "Timeline" view and shows events from 1983 to 2011. Key events include:

- End Civil War (1983)
- Nimeiri Overthrown (Apr 6, 1985)
- Military Coup (Jun 30, 1989)
- Bashir Appointed President (1989)
- Nimeiri Returns From 14 Years E... (May 1999)
- Advent of Oil Exports (Aug 1999)
- Peace at Hand (Jul 20, 2002)
- Law Authorizes Independence Referendu (Dec 29, 2009)
- Widespread Elections (Apr 11, 2010)
- Independence (Jul 9, 2011)

The interface includes a search bar, navigation tabs (Timeline, Flipbook, List, Map), and social media sharing options (Facebook, Twitter). The timeline is powered by Dipity.

**CB Login**

Usuario  
isebastia

Contraseña  
\*\*\*\*\*

Recordarme

[¿Perdiste tu Usuario/Contraseña?](#)

[Registro](#)

Entendemos pues que nos hemos identificado dentro del entorno JOOMLA! con nuestro código de usuario y nuestra contraseña y que estamos editando un artículo existente o creando uno nuevo.

Para centrar el tema, nos imaginaremos que hemos buscado una línea del tiempo sobre salud: **YouTube: Tecnología** **Salud**

([http://www.dipity.com/timetube/youtube-tecnologia-](http://www.dipity.com/timetube/youtube-tecnologia-salud/)

salud/).

Haremos clic en el botón **Embed** y copiaremos todo el código que aparece en la siguiente imagen con color amarillo:

Editamos o creamos el artículo en el que queremos añadir la línea del tiempo y colocamos el cursor del teclado donde lo queremos dejar:

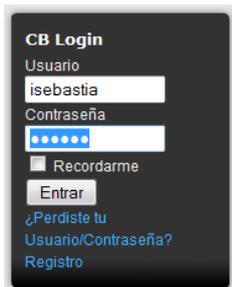
Ahora hacemos clic en el botón  y añadimos el código que hemos copiado:

Seguidamente, hacemos clic en Actualizar y en Guardar. A continuación, podremos ver el artículo con la línea de tiempo incrustada.

## 2.9. Cómo añadir otras webs

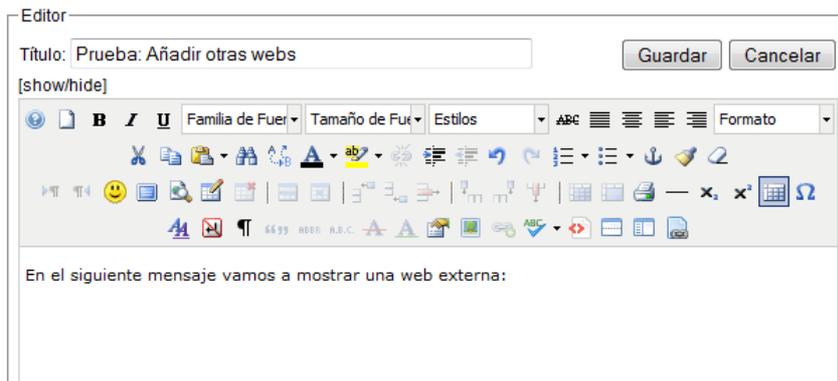
En ocasiones puede interesar poder mostrar otras webs dentro de un artículo. Estas páginas web son externas y, por lo tanto, no tenemos control sobre ellas.

Para conseguirlo, simplemente copiaremos la dirección de la página web utilizando un procedimiento concreto.



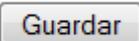
Entendemos que nos hemos identificado dentro del entorno JOOMLA! con nuestro código de usuario y nuestra contraseña y que estamos editando un artículo existente o creando uno nuevo.

Para añadir una web externa, colocamos el cursor del teclado en la parte inferior donde queremos añadirla:



A continuación, haremos clic en la opción de menú  y nos aparecerá un código HTML. No os preocupéis, tan solo debéis colocar el cursor en la posición en la que queréis dejar la web externa y escribir el siguiente texto: `{iframe}http://www.uoc.edu{/iframe}`



Para que se aplique el cambio, haremos clic en el botón  y en .

El resultado es el siguiente:

## Prueba: Añadir otras webs

PDF PRINT EMAIL 

Escrito por Ignasi Sebastià

Martes, 12 de Julio de 2011 10:39

En el siguiente mensaje vamos a mostrar una web externa:



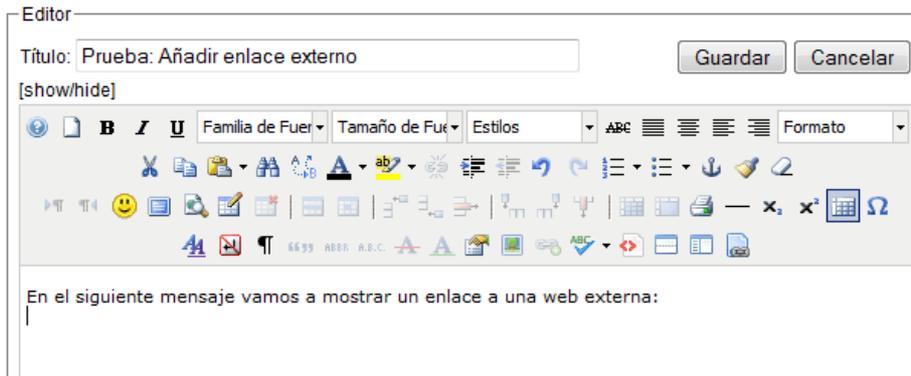
Lógicamente, entre las marcas (*tags*) `{iframe}url{/iframe}` hay que poner la dirección de la web que queremos mostrar (URL).

### 2.10. Cómo añadir enlaces externos

Cuando queremos añadir un enlace externo desde un artículo, hemos de seguir un procedimiento concreto.

Entendemos, pues, que nos hemos identificado dentro del entorno JOOMLA! con nuestro código de usuario y nuestra contraseña y que estamos editando un artículo existente o creando uno nuevo.

Editamos o creamos el artículo en el que queremos añadir el enlace externo:



Escribimos el texto que queremos que muestre el enlace a la web externa (hacéis clic aquí) y pulsamos el botón :

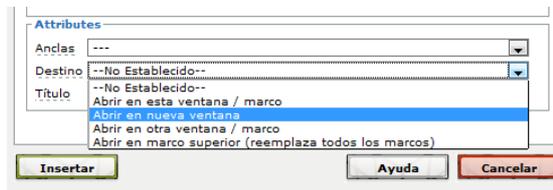


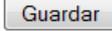
a web externa: [Cliqueu Aquí](#)

Imaginemos que queremos poner un enlace a la web de la UOC (<http://www.uoc.edu>):



No olvidemos indicar que cuando hacemos clic en el enlace, nos abre una nueva ventana y nos muestra la ventana nueva:



Por último, hemos de hacer clic en el botón  y en . El resultado es el siguiente:

### Prueba: Añadir enlace externo

[PDF](#) [PRINT](#) [EMAIL](#)

Escrito por Ignasi Sebastià  
Martes, 12 de Julio de 2011 10:39

En el siguiente mensaje vamos a mostrar un enlace a una web externa: [Cliqueu Aquí](#)

Última actualización el Martes, 12 de Julio de 2011 20:35

## 2.11. Las encuestas

Una vez nos hemos identificado en el entorno,



**CB Login**

Usuario  
xeis

Contraseña  
●●●●●●●●

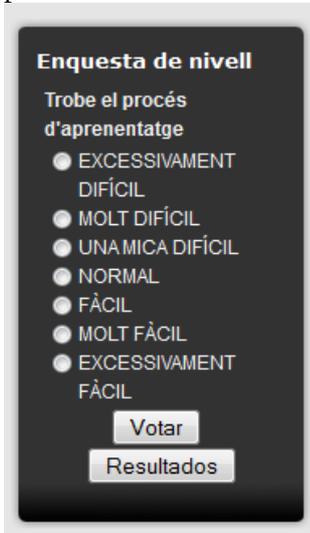
Recordar

Entrar

[¿Perdiste tu Usuario/Contraseña?](#)

[Registro](#)

podemos ver en el lado derecho la encuesta llamada Encuesta de nivel.



**Enquesta de nivell**

Troba el procés d'aprenentatge

EXCESSIVAMENT DIFÍCIL

MOLT DIFÍCIL

UNA MICA DIFÍCIL

NORMAL

FÀCIL

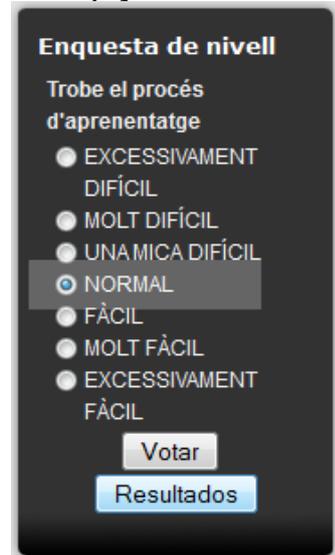
MOLT FÀCIL

EXCESSIVAMENT FÀCIL

Votar

Resultados

Solo hay que hacer clic en alguna de las opciones que se muestran.



**Enquesta de nivell**

Troba el procés d'aprenentatge

EXCESSIVAMENT DIFÍCIL

MOLT DIFÍCIL

UNA MICA DIFÍCIL

NORMAL

FÀCIL

MOLT FÀCIL

EXCESSIVAMENT FÀCIL

Votar

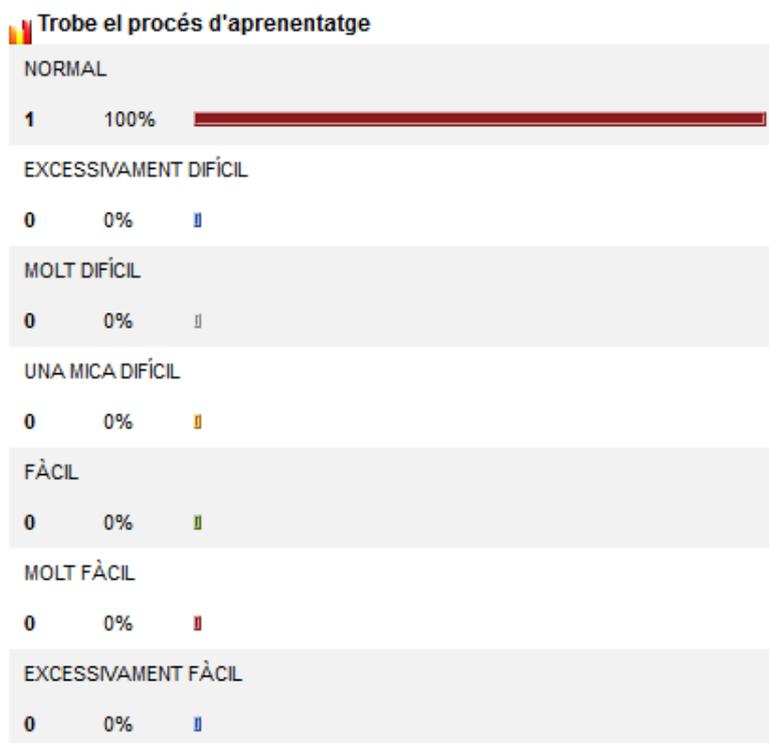
Resultados

Después, hay que accionar el botón . Y obtenemos, en el centro de la web, la pantalla de resultados:



### Trobe el procés d'aprenentatge

Seleccione una encuesta



Número de votantes : 1  
Primer voto : Lunes, 11 de Julio de 2011 01:21  
Último voto : Lunes, 11 de Julio de 2011 01:21

Para consultar los resultados sin haber votado, podemos elegir diferentes opciones, como muestra la captura:

Menú principal

- Inicio
- Lista de miembros
- Contactar Consultors

CB-Menu

- CB Perfil

CB Login

Hola!, xelis

Sair

Activitats

- Activitat (1): crear un article.
- Activitat (2): lliurar un enllaç.
- Activitat (3): Veure resultats d'una enquesta.

Compartir

ADD THIS

Gestió de la informació en la salut

CB Online

- xelis

CB Workflows

No hay acciones pendientes

Enquesta de nivell

Trobe el procés d'aprenentatge

- EXCESSIVAMENT DIFÍCIL
- MOLT DIFÍCIL
- UNA MICA DIFÍCIL
- NORMAL
- FÁCIL
- MOLT FÁCIL
- EXCESSIVAMENT FÁCIL

Votar

Resultados

Documents de treball

- Registrar-se a JOOMLA!
- Registrarse en JOOMLA!
- Crear un article a JOOMLA!
- Crear un artículo en JOOMLA!

Las encuestas deben ser gestionadas desde la administración, aunque existen módulos que permiten mejorar esta situación de manera que diferentes tipos de usuarios puedan crear encuestas de acuerdo con un perfil determinado.

## 2.12. Cómo añadir estilos en los artículos

A veces en los textos queremos remarcar una parte del texto de un artículo de una manera diferente para informar al usuario de que aquella información tiene un interés especial.

El hecho de que todo el mundo utilice los mismos formatos permite dar una coherencia a toda nuestra web.

En concreto, en este apartado trataremos los siguientes estilos:

**Alert text**

This is styling for alert or warning text paragraph requiring user's attention. Example: `<p class="alert">Alert text</p>`. You can use tag `<div>` instead of tag `<p>`.

**Info text**

This is styling for regular information text paragraph. Example: `<p class="info">Information text</p>`. You can use tag `<div>` instead of tag `<p>` as well.

**Download text**

This is styling for download information text paragraph. Example: `<p class="download">Download information text</p>`. You can use tag `<div>` instead of tag `<p>` as well.

**Tip text**

This is styling for useful information like tips, hint or help text paragraph. Example: `<p class="tip">Tip text</p>`. You can use tag `<div>` instead of tag `<p>` as well.

**Comment text**

This is styling for comment text paragraph. Example: `<p class="comment">Comment text</p>`. You can use tag `<div>` instead of tag `<p>` as well.

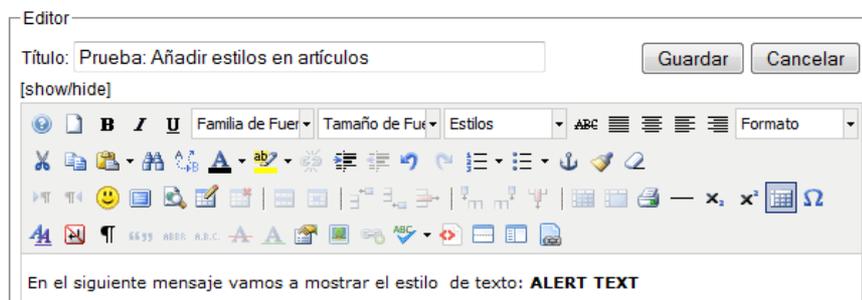
**Attachment text**

This is styling for attachment information text paragraph. Example: `<p class="attachment">Attachment text</p>`. You can use tag `<div>` instead of tag `<p>` as well.

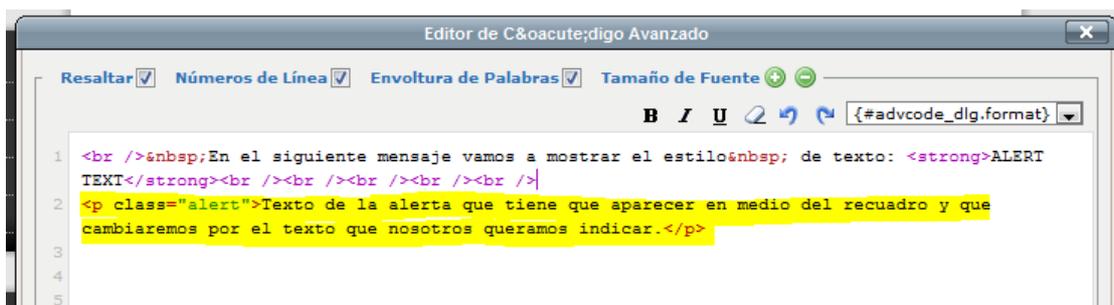


Entendemos, pues, que nos hemos identificado dentro del entorno JOOMLA! con nuestro código de usuario y nuestra contraseña y que estamos editando un artículo existente o creando uno nuevo.

Para crear un estilo Alert Text, colocamos el cursor del teclado en la parte inferior, donde queremos añadir el estilo, tal y como se muestra con una cruz roja en la siguiente imagen:



A continuación, hacemos clic en la opción de menú  y nos aparecerá un código HTML. No os preocupéis, tan solo debéis colocar el cursor en la posición en la que queréis dejar el estilo y escribir el siguiente texto:  
`<p class="alert">Texto de la alerta que debe aparecer en medio del recuadro y que cambiaremos por el texto que nosotros queramos indicar.</p>`



Para que se aplique el estilo, haremos clic en el botón . El resultado sería el siguiente:

Editor

Título: Prueba: Añadir estilos en artículos Guardar Cancelar

[show/hide]

Familia de Fuente Tamaño de Fuente Estilos Formato

En el siguiente mensaje vamos a mostrar el estilo de texto: **ALERT TEXT**

 Texto de la alerta que tiene que aparecer en medio del recuadro y que cambiaremos por el texto que nosotros queramos indicar.

En el supuesto de que se quiera crear otro estilo, habremos de seguir el mismo procedimiento pero añadiendo el texto que corresponda:

Estilo **Info**:

`<p class="info">Texto de la alerta que debe aparecer en medio del recuadro y que cambiaremos por el texto que nosotros queramos indicar.</p>`

 Texto de la alerta que tiene que aparecer en medio del recuadro y que cambiaremos por el texto que nosotros queramos indicar.

Estilo **Download**:

`<p class="download">Texto de la alerta que debe aparecer en medio del recuadro y que cambiaremos por el texto que nosotros queramos indicar.</p>`

 Texto de la alerta que tiene que aparecer en medio del recuadro y que cambiaremos por el texto que nosotros queramos indicar.

Estilo **Tip**:

`<p class="tip">Texto de la alerta que debe aparecer en medio del recuadro y que cambiaremos por el texto que nosotros queramos indicar.</p>`

 Texto de la alerta que tiene que aparecer en medio del recuadro y que cambiaremos por el texto que nosotros queramos indicar.

**Estilo Comment:**

`<p class="comment">Texto de la alerta que debe aparecer en medio del recuadro y que cambiaremos por el texto que nosotros queramos indicar.</p>`



Texto de la alerta que tiene que aparecer en medio del recuadro y que cambiaremos por el texto que nosotros queramos indicar.

**Estilo Attachment:**

`<p class="attachment">Texto de la alerta que debe aparecer en medio del recuadro y que cambiaremos por el texto que nosotros queramos indicar.</p>`



Texto de la alerta que tiene que aparecer en medio del recuadro y que cambiaremos por el texto que nosotros queramos indicar.

Para finalizar, no olvidéis hacer clic en el botón Guardar (si queréis guardar los cambios) o Cancelar (si no queréis guardar los cambios).

## Resumen

El curso trata de que el estudiante perteneciente al ámbito de la salud conozca y sea capaz de usar de manera creativa y funcional las nuevas herramientas de gestión de la información en formato web.

En concreto, un CMS de uso general frente a los más específicos pero que le permitirá más adelante, y sin mucho aprendizaje, utilizar otras herramientas de tipo más específico pero con técnicas iguales a las que logrará con el CMS de ejemplo (Joomla!).

El alumno empezará realizando una serie de lecturas que le pondrán al día de qué es un CMS, cuáles son sus características, funcionalidades y las tecnologías en las que está basado.

Después tendrá un periodo de práctica dentro del entorno que le permitirá hacer uso de las diferentes herramientas que el CMS pone a su alcance.

Al final participará en un debate en el que compartirá una reflexión en torno al tema de la aplicación del CMS de gestión de la información aplicado al ámbito de la salud.

## Actividades

### Actividad 1

Teniendo en cuenta los elementos trabajados en las primeras sesiones y el módulo 1 del material del curso, los estudiantes deberéis hacer un ejercicio de síntesis y presentar un resumen o esquema jerarquizado de un máximo de una página en Word, en el que queden reflejados los puntos más importantes de los textos teóricos aparecidos en el módulo de estudio. Además, deberéis pensar un caso práctico de gestión de la información en el que creáis que se pueda aplicar un gestor de contenidos (CMS) para comentarlo en el BBForo del aula UOC.

### Actividad 2

Los estudiantes realizaréis unas capturas de pantalla en las que se muestre el resultado de haber realizado satisfactoriamente cada una de las actividades propuestas:

- Cómo registrarse
- Cómo enviar artículos
- Qué son las secciones y las categorías
- Cómo añadir imágenes
- Cómo enviar un enlace
- Cómo añadir un fichero
- Cómo añadir un vídeo
- Cómo añadir una línea de tiempo
- Cómo añadir otras webs
- Cómo añadir enlaces externos
- Las encuestas
- Cómo añadir estilos en los artículos

### Actividad 3

Los estudiantes realizaréis una valoración personal acerca del curso: dificultad, utilidades, aspectos que hay que mejorar, incidencias, experiencias personales, etc., a partir del aula de debate del aula UOC: BBForo, de carácter experimental y de reciente implementación en estas aulas.

## Ejercicios de autoevaluación

### Ejercicio 1

Añadid el vídeo de YouTube en el que se explica el funcionamiento de la aplicación iPad para conectarse al Campus UOC (<http://youtu.be/ozba4ujnvma>) añadido dentro de un artículo.

### Ejercicio 2

Añadid una noticia en la que se comente la tabla de suplencias siguiente:

Nom i Cognoms	Dilluns	Dimarts	Dimecres	Dijous	Divendres
Joan P.		x			
Anna V.					
Berta M.	x				
Helena G.				x	
Carla D.			x		
David D.					x
Alfons T.		x			
Noa V.	x				
Ricard F.				x	

# Solucionario

## Ejercicio 1

La pantalla para parametrizar el vídeo debe ser esta:

**Insert Media - AllVideos Reloaded**

Remote Media Local Media

URL:

Provider:

ID:

Ancho:

Height:

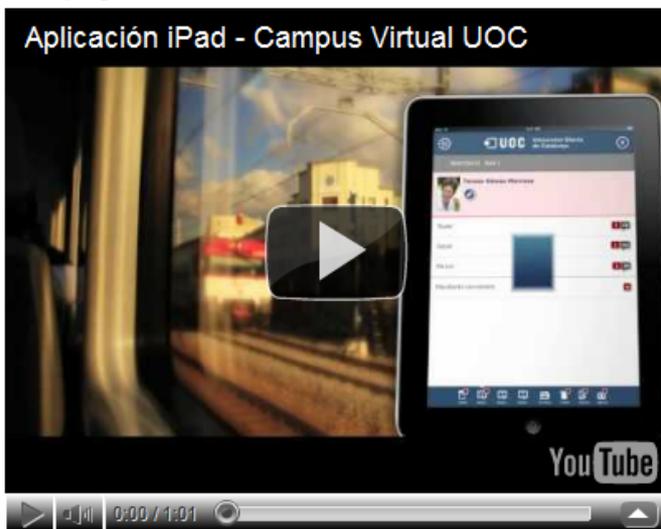
Media tag:

Y el resultado sería este:

### SOC

#### Aplicación iPad - Campus Virtual UOC

Escrito por Ignasi



## Ejercicio 2

### Taula de suplències

Escrito por Ignasi

Benvolguts companys,

Us passo la Taula de Suplències per a la propera setmana:

Nom i Cognoms	Dilluns	Dimarts	Dimecres	Dijous	Divendres
Joan P.		x			
Anna V.					
Berta M.	x				
Helena G.				x	
Carla D.			x		
David D.					x
Alfons T.		x			
Noa V.	x				
Ricard F.				x	

**Nota:** Marcat amb una creu la persona i el dia que ha de realitzar la suplència.

Si hi ha cap dubte, feum-ho saber.

Atentament,

Ignasi

[PDF](#)[PRINT](#)[EMAIL](#)

## Glosario

**administrador JOOMLA!** *m* Aplicación para administrar tu portal web JOOMLA! directamente en el servidor. A veces también se le denomina el *back-end* o sección de la administración.

**back-end** *m* Otro nombre para el administrador de JOOMLA!, en el que el administrador del sitio maneja el sitio web, su contenido y los módulos de ampliación.

**base de datos** *f* Conjunto de información organizada. Contiene una compilación de los registros en los que se puede buscar, clasificar y analizar rápidamente.

**categoría** *f* Nombre genérico para un conjunto de ítems que se relacionan de una cierta manera.

**componentes** *m* Funcionalidades que permiten ampliar la funcionalidad del gestor de contenidos. Por ejemplo: *banners*, contacto, alimentadores de noticias, encuestas, formularios, etc.

**front-end** *m* Cara visible de los gestores de contenidos que pueden ver todos los usuarios (con diferencias según sea su perfil).

**ítem de contenido** *m* Diferentes artículos o noticias que se añaden en los gestores de contenidos, clasificados en secciones y categorías.

**módulos** *m* Contenido que aparece generalmente en cualquier lado del área central de contenido. Los módulos extienden las capacidades de JOOMLA!, dándole al software nuevas funcionalidades, y son muy fáciles de instalar desde el *back-end*. Continuamente la comunidad JOOMLA! desarrollan nuevos módulos.

**open source** *f* Término que describe partes de la licencia del movimiento por el software libre.

sigla OS

**plantillas** *f* "Capa de presentación" de un sitio web realizado con JOOMLA! Una plantilla habitualmente está formada por un archivo llamado "index.php", que define el aspecto general de todas las páginas web que genera el sitio, y una hoja de estilos CSS (*cascading style sheet*) para definir el formato que hay que utilizar. Podéis aplicar diferentes plantillas a diferentes opciones de menú si queréis crear un aspecto diferente para ciertas partes del

sitio web. La plantilla controla dónde aparecen los diferentes módulos instalados en el sitio (definidos en `index.php` mediante unas sencillas etiquetas PHP), qué colores y tipos de fuentes se aplican a cada contenido, etc. Hay centenares de ellas que pueden ser descargadas y modificadas libremente en la web con una sencilla instalación desde el administrador.

*en* templates

**plantillas para el panel de administración** *f* Plantillas que modifican el aspecto de la parte *back-end* de un sitio web realizado en JOOMLA!

*en* admin templates

**parámetros** *m* Opciones que incorporan elementos, menús, módulos y otras partes de JOOMLA! para modificar el comportamiento de estos.

**registro** *m* Término genérico para una fila en la base de datos, como si habláramos de una ficha. Un registro representa muy a menudo un trozo del contenido. La funcionalidad dinámica del contenido de los CMS se apoya en una base de datos para funcionar.

**sección** *f* Compilación de categorías que se relacionan de una cierta manera. Por ejemplo, una sección Hospital puede contener categorías como Médicos, ATS, Administración, etc.

**sindicación de contenidos** *m* Generado de manera automática por los sitios creados con JOOMLA!, la sindicación de contenidos nos permitirá compartir la información publicada en el sitio web con otros sitios webs o con lectores de noticias en este tipo de formatos.

*en* really simple syndication

sigla **RSS**

**sistema gestor de contenidos** *m* Software para el manejo de contenidos de sitios web directamente desde el servidor.

*en* content management system

sigla **CMS**

**título** *m* Nombre que se mostrará sobre un ítem de contenido y que se utilizará para construir la dirección web que lo relaciona para que se pueda consultar directamente esta noticia o ítem de contenido.

**wrapper** *m* Componente que incluye el sistema para mostrar otro sitio web o una URL en el propio sitio web. Así nos permite mostrar webs externas dentro de nuestro gestor de contenidos sin salir de él. Un nombre alternativo para este componente es *iframe*.

## Bibliografía

Diseño web:

**Burns, J; Growney, A.** (2000). *Descubre JavaScript*. Madrid: Prentice.

**Codina, Lluís** (1997-98). "H de Hypertext, o la teoría de los hipertextos revisitada". *Quaderns de Documentació Multimèdia* (núm. 6-7). En <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/codina.htm>

**Darnell, Rick y otros** (1998). *HTML 4, Profesional Reference Edition*. Samms.net Publishing.

**Dublin, Core.** *Metadata Initiative*. <http://purl.org/dc/>

**Goodman, D.** (1998). *Dynamic HTML: the definitive guide*. California: O'Reilly & Associates.

**Harris, Robert.** *Evaluating Internet Research Sources*. En: <http://www.virtualsalt.com/evalu8it.htm>

**Herwijnen, Eric van** (1994). *Practical SGML* (2.<sup>a</sup> ed.). Kluwer Academic Publishers.

**Martínez Sánchez, J. M.; Hilera González, J. R.** (1997-1998). "Modelado de documentación multimedia e hipermedia". *Quaderns de Documentació Multimèdia* (núm. 6-7). En <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/artmulti.htm>

**Pastor, J. A.; Saorín, T.** (1997-1998). "La escritura hipermedia". *Quaderns de Documentació Multimèdia* (núm. 6-7). En <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/saorin.htm>

**Reino, Alfredo.** *Introducción a XML en castellano*. En: <http://www.areino.com/alf/docs/introxml.pdf>

**TEI** (1996). *A gentle introduction to SGML.Text Encoding Initiative*. En: <http://www.sil.org/sgml/gentle.html>

**W3C** (1998). *Extensible Markup Language (XML).WWW Consortium (W3C)*. En: <http://www.w3.org/tr/1998/rec-xml-19980210>

**W3C** (1998). *HTML 4.0 Specification*. *WWW Consortium (W3C)*. En: <http://www.w3.org/tr/1998/rec-html40-19980424/>

**W3C** (1998). *XML Linking Language (XLink)*. *WWW Consortium (W3C)*. En: <http://www.w3.org/tr/1998/wd-xlink-19980303>

**W3C** (1998). *XSL Requirements Summary*. *WWW Consortium (W3C)*. En: <http://www.w3.org/tr/1998/wd-xslreq-19980511>

**W3C** (1998). *HTML 4.0 Specification*. *WWW Consortium (W3C)*. En: <http://www.w3.org/tr/1998/rec-html40-19980424/> <http://www.w3.org/tr/html401/>

### Gestores de contenidos:

**Addey, Dave y otros** (2002). *Content management systems*. Arden House: Glasshaus, cop.

**Boiko, Bob** (2005). *Content management Bible* (2.<sup>a</sup> ed.). Indianapolis (Ind.): Wiley, cop.

**Fumero, A.; Roca, G.** (2007). *Web 2.0*. Madrid: Fundación Orange.

**Rahmel, Dan** (2007). *Profesional Joomla!* Madrid: Anaya Multimedia.

**White, Martin S.** (2005). *The Content management handbook*. Londres: Facet Publishing.

**Ferran Ferrer, Núria; Julià Minguillón, Alfonso** (eds.) (2011). *Content management for e-learning*. Nueva York/Londres: Springer.

(2010). *Gestión de contenidos: documentos de lectura*. Barcelona: UOC Universitat Oberta de Catalunya. Código del módulo PID\_00154840

*Crea tu web en unos pasos con JOOMLA!* por José Joaquín Fuentes Martínez