**UNIDAD 1: ¿Qué son los Sistemas de Gestión de Contenidos (CMS)?**

1. [UNIDAD 1: Introducción](https://learn.nextu.com/mod/page/view.php?id=4118&pid=P_ECOMMERCE)

**Introducción a los CMS**

Haremos un recorrido por la historia de la Web 2.0 para entender por qué se dio el nacimiento de los CMS y cómo la Interfaz de usuario, conocida como GUI, se convirtió en el elemento que, a través del lenguaje visual como gráficas y áreas interactivas, comunica las funciones de las páginas web. Teniendo claro el conocimiento teórico y básico de los CMS, veremos los principales –Wordpress, Joomla y Drupal- y posteriormente nos enfocaremos en los detalles de Wordpress.

**Puntos de aprendizaje**

**Unidad 1: Qué son los Sistemas de gestión de Contenidos (CMS)**   
¡Aquí comienza la Unidad 1: Qué son los Sistemas de gestión de Contenidos (CMS)!

**El objetivo del Programa que corresponde a esta Unidad es:**

* Entender los conceptos y estructuras que soportan un Sistema de gestión de contenidos (CMS).

**El objetivo del Curso 1 que corresponde a esta Unidad es:**

* Aprender qué es y cómo funciona un CMS.

1. Lección 1: ¿Qué son los CMS?

[2.1. Definición de CMS](https://learn.nextu.com/mod/lesson/view.php?id=4119&pid=P_ECOMMERCE)

Facilitar la creación de páginas y aparecieron los:

CMS 🡪 Content Management System, Sistema de Gestión de Contenidos

Separa en capaz el funcionamiento de los sitios:

1. La estructura funcional del sitio (el código)
2. Diseño visual y experiencia que suele basarse en plantillas que pueden cambiarse de manera dinámica.
3. El editor de contenidos – CMS es una interfaz desarrollada para controlar una o más bases de datos donde se alojan los contenidos del sitio web. Permite a los usuarios sin experiencia avanzada en programación crear los contenidos y modificarlos cuando sea necesario.

PHP 🡪 Lenguaje de programación Backend

MySQL 🡪 Base de datos.

ProSite

Wix

Squarespace

Plantillas personalizadas 🡪 Para que se vea y se sienta hecho a la medida.

* 1. Actividad 1

**Tiempo de pensar**

En esta lección:

Comprendiste el concepto de “Sistema de gestión de contenidos o Content management system”.

Conociste su razón de ser.

Y, finalmente, comprendiste su estructura de funcionamiento básica.

Instrucción:  
  
A continuación debes relacionar los conceptos de la izquierda con su correspondiente definición de la derecha, basándote en lo que has aprendido.



* 1. Lectura 1: Acerca de la historia de los CMS, y la web 2.0

**Acerca de la historia de los CMS, y la web 2.0**



Aproximadamente desde el año 2004, un fenómeno social revolucionó la industria de la comunicación y cambió las dinámicas de interacción con Internet.  
  
**Los años 80:** Al principio, desde el inicio de la década de los 80s, nació el Internet público, cuando se creó una red de servidores independientes a las de los servidores militares de Estados Unidos.

En el entorno de esta nueva red solamente se podía acceder a texto y luego a imágenes colgadas en algunos sitios de pocas empresas. Esto se conoce como la Internet de consulta o la 1.0.

**Los años 90:** El hecho de que las empresas contaran con un espacio en esta nueva red, hacía que su precio en las acciones de la bolsa aumentara. Esto hizo que más empresas quisieran un espacio en la nueva Internet, hacia la década de los 90s. Pero, sin embargo, hasta los 90’s los contenidos propios de Internet e Intranet eran rígidos e incapaces de manejar grandes cantidades de información de modo rápido e interactivo. Entonces, se empezaron a crear desde el año 2000 aproximadamente, programas que funcionaban en los servidores (server-side) que eran capaces de interactuar y realizar pequeños cambios en tiempo real, sobre los sitios web.



Aproximadamente desde el año 2004, un fenómeno social revolucionó la industria de la comunicación y cambió las dinámicas de interacción con Internet.

**Esta tecnología se aprovechó para permitir que los visitantes tuvieran la posibilidad de cambiar los contenidos de los sitios también en tiempo real.**  
**Este concepto se conoce como Web 2.0, el cual se acuñó alrededor del 2004.**  
**Esto permitió que los usuarios interactúan con otros usuarios, produjeran su propio contenido y lo compartieran, en contraste con el pasado consumo pasivo de información.**

El siguiente paso que le dio forma a la Web 2.0 fue la creación de aplicaciones como Ajax, acrónimo de Asynchronous JavaScript And XML (JavaScript asíncrono y XML), que es una técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas o RIA (Rich Internet Applications).

Estas aplicaciones se ejecutan en el ordenador del visitante, es decir, en el navegador de los usuarios, mientras se mantiene la comunicación con el servidor en un segundo plano.

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

Paralelamente surgió la necesidad de que las personas y las comunidades hicieran público su conocimiento, de esta manera surgieron los blogs y los sitios web independientes que no estaban asociados a ninguna organización en particular. Los blogs trajeron consigo un cambio en el modelo tradicional publicitario, en el que las empresas podían pasar por alto a las agencias publicitarias y contactar directamente a los clientes.



**El Nacimiento de los CMS**

En 1995 el sitio de noticias tecnológicas [CNET](http://www.cnet.com/) creó su sistema de administración de documentos y publicación, en el que varios reporteros y escritores podían montar noticias en tiempo real sin la necesidad de requerir el apoyo de un programador, lo que se considera como el **primer sistema CMS.** Creó, para ese efecto, una compañía llamada **Vignette** que se convirtió en pionera de los sistemas de administración de contenidos comerciales.

En los comienzos del Internet, los documentos eran convertidos a HTML manualmente y luego hacía falta un número de programas complejos para crear el contenido, haciendo que se necesitaran programadores muy especializados para realizar pequeños cambios. Sin embargo, la llegada de Vignette creó un esquema de interfaz amigable que enmascaraba este tipo de procesos complejos y les permitía a sus usuarios realizar cambios al sitio de manera rápida y sencilla. La evolución de Internet hacia sitios con más contenido y la altísima participación de visitantes, aceleró el nacimiento de productos más especializados y amigables.

En ese contexto podemos encontrar CMS más completos y globales, destacando la primera versión oficial del hoy famoso **WordPress** lanzado en enero del año 2004, **Textpattern** (otro CMS de código abierto escrito en PHP y una base de datos MySQL), y en septiembre del 2005 el también muy popular **Joomla 1.0.**

**Los CMS crearon un paradigma que cambió los negocios del siglo XXI pues les permitieron dedicar tiempo a su negocio y a sus clientes y no a realizarle mantenimientos y mejoras constantes a su página web.**

* 1. Actividad 2

**Tiempo de pensar**

En esta lección has conocido un fenómeno social que revolucionó la industria de la comunicación y cambió las dinámicas de interacción con el Internet: la Web 2.0.  
Ahora, te invitamos a realizar la siguiente actividad.  
  
Instrucción:  
  
De las siguientes afirmaciones determina cuáles son verdaderas y selecciona la opción de respuesta que corresponda.

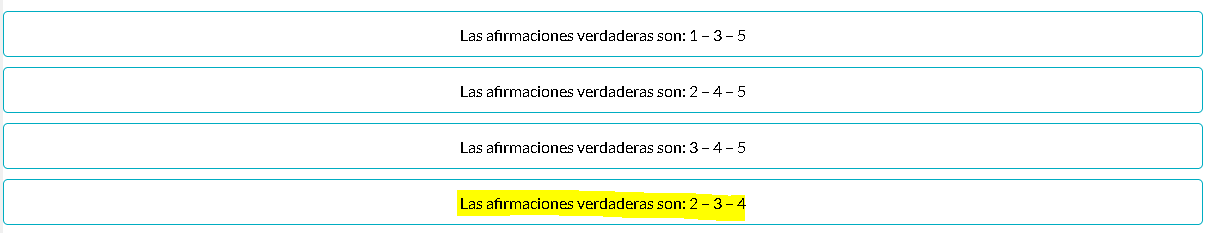
#### En los años 80´s, el hecho de que las empresas contarán con un espacio en la Web 1.0 hacía que su precio en las acciones de la bolsa aumentará.

#### Hasta los 90’s los contenidos propios de Internet e Intranet eran rígidos e incapaces de manejar grandes cantidades de información de modo rápido e interactivo.

#### La Web 2.0 les permitió a los usuarios interactuar con otros usuarios, producir su propio contenido y lo compartirlo.

#### En los comienzos del Internet, los documentos eran convertidos a HTML manualmente y luego hacía falta un número de programas complejos para crear el contenido, haciendo que se necesitaran programadores muy especializados para realizar pequeños cambios.

#### Al principio, desde el inicio de la década de los 70s, nació el Internet público, cuando se creó una red de servidores independientes a las de los servidores militares de Estados Unidos.



* 1. Lectura 2: Cómo funcionan las interfaces gráficas (GUI)

**Cómo funcionan las interfaces gráficas (GUI)**



**La interfaz gráfica (GUI), como su nombre lo indica, es un elemento que se enfoca en el lenguaje visual que comunica sus funciones a través de gráficos y áreas interactivas.**

La forma tradicional de generar códigos de programación es la interfaz de texto o línea de comandos (CLI), en la que los usuarios deben escribir, caracter por caracter, el código. A pesar de que las interfaces gráficas son su evolución, esto no significa que aún no se utilicen, ya que son más precisas y permiten una personalización al detalle.  
  
La creación de este tipo de interfaces (GUI y CLI) revolucionó los sitios web porque permiten implementar herramientas de fácil uso, sin la necesidad de tener conocimientos técnicos, como es el caso de los CMS.

Haciendo la asociación puntual con los CMS, la interfaz de usuario gráfica corresponde al dashboard y al gestor de contenidos de Wordpress.

En tu experiencia notarás que entender y utilizar una interfaz gráfica de usuario es relativamente mucho más sencillo que implementar todas las posibilidades y variables de un lenguaje de programación. Es decir que la interfaz gráfica (GUI) ha disminuido la curva de aprendizaje necesaria para desarrollar un sitio web. A pesar de ser una herramienta que facilita el desarrollo de los sitios web, no todos los desarrolladores la usan como su herramienta principal, ya que en cierta medida su usabilidad está condicionada a la interfaz gráfica.

Es por esto que la usabilidad adquiere un nivel de importancia relativamente alto, ya que la buena interacción entre la interfaz y el desarrollador determinan las posibilidades para el diseño del sitio web.

Las interfaces se componen de ***elementos básicos de interacción:***

* Entrada de comandos: botones, menús y desplegables.
* Entrada y salida de datos: cuadros de texto, barras de desplazamiento y listas desplegables.
* Informativos: íconos, barras de estado y globos de ayuda.
* Contenedores: barras de menús, contenedores y pestañas.
* De navegación: barra de direcciones e hipervínculos.

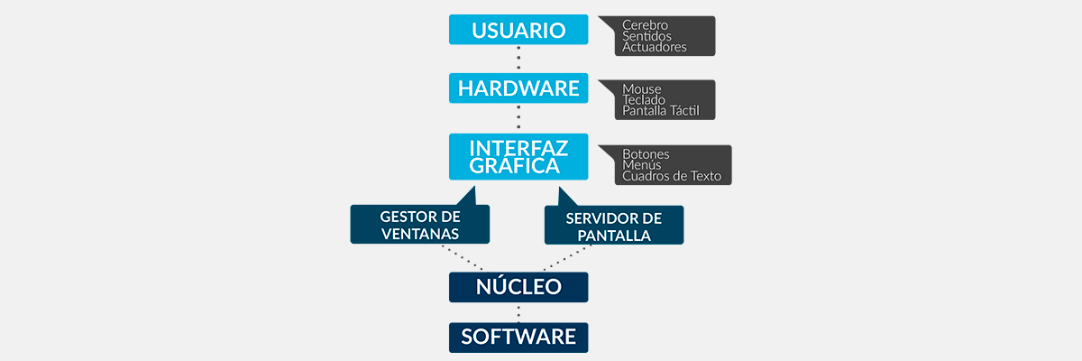
Un ejemplo de interfaces de usuario gráficas podrían ser los sistemas operativos, como Windows, Mac, Linux, entre otros, además de software como Windows Office o exploradores de Internet.

Como estos son los componentes que tienen contacto con los usuarios, las interfaces también se conocen como “FrontEnd”, es decir, la parte que le da la cara a los usuarios.

Sin embargo, el término FrontEnd hace referencia a un área o especialización del desarrollo web, más que a un componente. Se encarga de darle forma a las aplicaciones, accesibilidad, usabilidad, claridad, interactividad y comunicación.

A pesar de que los CMS son una excelente opción para el desarrollo web, algunos desarrolladores están llevando los FrontEnds de sus sitios web un paso más allá, al sentir que el desarrollo a partir de plantillas es limitado y produce resultados estáticos y aburridos y que no aportan lo suficiente a la usabilidad. Quieren más flexibilidad e interactividad.  
  
Utilizan los CMS como el BackEnd, es decir, gestionan el contenido, administrar el sitio y manejan las bases de datos desde allí y usan APIs, como Angular, Ember o Backbone.

Imagen para comprender la posición de la interfaz gráfica en el funcionamiento de un sitio web:



En conclusión, uno de los mayores retos de la democratización del Internet y la informática, que trajo la web 2.0, fue enseñarles a los usuarios los procesos, los lenguajes y las estructuras necesarias para crear aplicaciones web. El reto siempre es crear formas de interacción, con las técnicas de programación, que no sean técnicas ni académicas. Este es el propósito de las **interfaces gráficas. Ser un traductor entre las intenciones del usuario y los lenguajes de los computadores.**

* 1. Actividad 3

**Tiempo de pensar**

La interfaz gráfica (GUI), como su nombre lo indica, es un elemento que se enfoca en el lenguaje visual que comunica sus funciones a través de gráficos y áreas interactivas.  
  
**Instrucción:**

¿Recuerdas los elementos básicos de interacción de esta interfaz? Pues bien, de eso se trata esta actividad:

Asocia los elementos de la columna izquierda, a los ítems de la columna derecha que les corresponden. ¡Adelante!



* 1. Ejercicio

1. Lección 2: ¿Cuáles son los principales CMS?
   1. [Conocer los diferentes CMS](https://learn.nextu.com/mod/lesson/view.php?id=4120&pid=P_ECOMMERCE)
   2. Actividad 1
   3. Lectura 1: Tipos de CMS
   4. Actividad 2
   5. Actividad 3
   6. Infografía: Compara tres CMS: Wordpress, Joomla y Drupal
   7. Actividad 4

4. Lección 3: ¿Qué es WordPress y razones para escogerlo?

5. UNIDAD 1: Prueba