

# **Escola Universitària Politécnica de Mataró**

Centre adscrit a:



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA  
DE CATALUNYA**

**Grado en Ingeniería Informática**

## **WOONEST**

**Memoria**

**CARLOS BORREGO HONORATO  
PONENT: JOSEP MARIA GABRIEL SOLANILLA**

PRIMAVERA 2014



**TecnoCampus  
Mataró-Maresme**



## **Dedicatoria**

Dedico este proyecto a todas las personas que me han apoyado a lo largo de mi carrera.

En especial a mi pareja María, que me ha ayudado a continuar  
y no rendirme en los peores momentos.



## **Resum**

El projecte consisteix en el desenvolupament d'una aplicació web que permet als Community Manager presentar-se a les empreses utilitzant les Noves Tecnologies. Per això, el CM tindrà un accés que li permetrà crear articles per demostrar el seu ingeni i les empreses podran veure el seu treball i, en cas d'estar interessades, comunicar-se amb ell fent servir un missatge intern.

## **Resumen**

El proyecto consiste en el desarrollo de una aplicación web que permite a los Community Manager presentarse a las empresas utilizando las Nuevas Tecnologías. Para ello, el CM tendrá un acceso que le permitirá crear artículos para demostrar su ingenio y las empresas podrán ver su trabajo y, en caso de estar interesadas, comunicarse con él a través de un mensaje interno.

## **Abstract**

The project consists the development of a web application which lets introducing Community Manager to companies using the New Technologies. For that, CM will have a login which allows creating items to show his ability and companies will be able to watch his job and communicate with him in case of to be interesting in that, through an internal mail.



# Índice

Índice de figuras .....	III
Índice de tablas .....	VII
Glosario de términos .....	X
1. Objetivos .....	1
1.1. Propósito .....	1
1.2. Finalidad .....	1
1.3. Objeto.....	1
1.4. Alcance .....	1
2. Introducción .....	3
3. Análisis.....	5
3.1 Reuniones.....	5
3.2 Requisitos.....	6
3.3 Casos de uso.....	8
3.4 Menús.....	15
4. Estudio de campo .....	19
4.1 Redes sociales .....	19
4.2 Blogs .....	27
4.3 Programas utilizados.....	31
5. Joomla .....	39
5.1 Base de datos .....	39
5.2 Instalación.....	40
5.3 Estructura de Joomla.....	41
5.4 Instalación de una extensión .....	44
5.5 Gestión de menús.....	45
5.6 Extensiones utilizadas.....	46
6. Funcionamiento .....	59
6.1 Login.....	59
6.2 Perfil Público .....	60
6.3 Perfil CM .....	64
6.4 Perfil común CM y Empresa .....	68

6.5 Perfil Empresa .....	70
7. Estudio Económico.....	71
8. Conclusiones .....	75
9. Referencias .....	77

## Índice de figuras

Fig. 3.1 Diagrama de casos de uso.....	8
Fig. 3.2 Estructura de la web.....	15
Fig. 3.3 Estructura de la página Blog.....	16
Fig. 3.4 Esquema con los diferentes accesos.....	17
Fig. 4.1 Muestra donde se crea una nueva aplicación en Facebook.....	19
Fig. 4.2 Muestra el lugar donde está el id y el número de secreto.....	20
Fig. 4.3 Muestra la página para seleccionar los privilegios.....	20
Fig. 4.4 Resultado de la demostración.....	22
Fig. 4.5 Muestra cómo crear una aplicación en Twitter.....	22
Fig. 4.6 Muestra las configuraciones para Twitter.....	23
Fig. 4.7 Ejemplo de uso.....	24
Fig. 4.8 Web oficial de Klout [8].....	25
Fig. 4.9 Web para los desarrolladores Klout [9].....	26
Fig. 4.10 Ejemplo Elgg.....	27
Fig. 4.10 Ejemplo de Wordpress.....	28
Fig. 4.12 Ejemplo de Joomla.....	29
Fig. 4.13 Programa EasyPhp.....	31
Fig. 4.14 Aplicación PsPad.....	32
Fig. 4.15 Aplicación Filezilla.....	32
Fig. 4.16 Web de Bitbucket [13].....	33

Fig. 4.17 Aplicación SourceTree [14].....	34
Fig. 4.18 Web de FTPLOY [15].....	34
Fig. 4.19 Ejemplo de Parallax.....	35
Fig. 4.20 Portada de cPanel .....	36
Fig. 4.21 Opciones del apartado Correo en el cPanel.....	36
Fig. 4.22 Opciones del apartado Archivos en el cPanel.....	37
Fig. 4.23 Opciones del apartado Dominios en el cPanel.....	37
Fig. 4.24 Opciones del apartado Base de datos en el cPanel.....	38
Fig. 5.1 Crear una base de datos.....	39
Fig. 5.2 Visualización del phpMyAdmin .....	40
Fig. 5.3 Instalación de Joomla.....	40
Fig. 5.4 Instalación finalizada de Joomla.....	41
Fig. 5.5 Pantalla de los componentes .....	42
Fig. 5.6 Pantalla de los módulos.....	42
Fig. 5.7 Pantalla de los plugins.....	43
Fig. 5.8 Pantalla de las plantillas.....	44
Fig. 5.9 Opciones para agregar una extensión Joomla.....	44
Fig. 5.10 Añadir un menú en Joomla.....	45
Fig. 5.11 Agregar un elemento al menú.....	46
Fig. 5.12 Autenticación a Twitter con SLogin.....	46
Fig. 5.13 Configuración del plugin SLogin .....	48

Fig. 5.14 Agregar artículos con K2.....	49
Fig. 5.15 Añadir un campo en phpMyAdmin.....	51
Fig. 5.16 Añadir la variable en la tabla k2.....	51
Fig. 5.17 Añadir el diseño del nuevo campo.....	52
Fig. 5.18 Ejemplo de la extensión Kunena.....	52
Fig. 5.19 Ejemplo de la extensión uddeIM.....	53
Fig. 5.20 Logo Tapatalk.....	54
Fig. 5.21 Configuración del componente Jumi.....	55
Fig. 5.22 Ejemplo de contenido en un archivo Jumi.....	56
Fig. 5.23 Añadir un elemento al menú de tipo Jumi.....	56
Fig. 5.24 Pantalla de configuración de una plantilla.....	57
Fig. 6.1 Pantalla de acceso a Woonest.....	59
Fig. 6.2 Menús de los diferentes perfiles.....	59
Fig. 6.3 Home de Woonest.....	60
Fig. 6.4 Pantalla del botón Foro.....	61
Fig. 6.5 Ejemplo del contenido de un artículo.....	62
Fig. 6.6 Pantalla de ayuda para los CM.....	63
Fig. 6.7 Pantalla de ayuda para las empresas.....	63
Fig. 6.8 Página de un CM.....	64
Fig. 6.9 Lista de CM.....	65
Fig. 6.10 Botón para añadir un artículo.....	66

Fig. 6.11 Agregar un artículo.....	66
Fig. 6.12 Foro de Woonest.....	67
Fig. 6.12 Configuración de una cuenta.....	68
Fig. 6.14 Menú de mensajería de una empresa.....	69
Fig. 6.15 Ejemplo para enviar un mensaje.....	69
Fig. 6.16 Buscar un CM.....	70

## Índice de tablas

Tabla 4.1 Tabla comparativa de CMS.....	30
Tabla 5.1 Tabla de configuración para la extensión SLogin.....	47
Tabla 5.2 Tabla de configuración para el módulo SLogin.....	47
Tabla 5.3 Configuración de la extensión en K2.....	49
Tabla 5.4 Configuración del módulo K2.....	50
Tabla 5.5 Configuración del componente uddeIM.....	53
Tabla 7.1 Tabla de amortización.....	71
Tabla 7.2 Tabla de costes directos.....	71
Tabla 7.3 Tabla de las horas del analista.....	72
Tabla 7.4 Tabla de las horas del diseñador.....	72
Tabla 7.5 Tabla de las horas del programador.....	73
Tabla 7.6 Tabla de costes indirectos.....	73
Tabla 7.7 Tabla de costes totales.....	74



## **Glosario de términos**

CM	Community Manager
CMS	Sistema de gestión de contenido
ADE	Administración y dirección de empresas
API	Interfaz de programación de aplicaciones



# **1. Objetivos**

## **1.1. Propósito**

Crear una aplicación web donde los Community Managers puedan escribir sus artículos, para captar la atención de las empresas y poder ser contratados.

## **1.2. Finalidad**

Ayudar a las empresas a encontrar el Community Manager que necesita su negocio.

## **1.3. Objeto**

Una vez finalizado el proyecto, se presentará una aplicación web agradable y fácil de utilizar, en la que todo el mundo pueda acceder a ella.

## **1.4. Alcance**

Una aplicación accesible en cualquier momento, pues desde cualquier dispositivo se puede acceder a ella. Además, es sencilla de utilizar, por lo que las empresas no tendrán problema a la hora de ponerse en contacto con cualquier CM.



## 2. Introducción

La idea de este proyecto apareció cuando un estudiante de ADE me comentó que estaba trabajando en su proyecto de grado y quería desarrollarlo. El proyecto surgió de su experiencia con dos negocios que necesitaban la ayuda de alguna persona que se encargara de promocionar sus negocios en las diferentes redes sociales. Entonces, pensó en una idea de negocio que pudiera cubrir estas necesidades. Así nació **Woonest**.

Woonest es un proyecto que tiene como objetivo facilitar la comunicación entre las empresas y los Community Manager (CM), que son las personas encargadas de hacer publicidad a las empresas a través de las redes sociales y/o blogs. El funcionamiento de Woonest consiste en lo siguiente: los CM al registrarse obtienen una puntuación con respecto a su influencia en las redes sociales, y además, se les facilita un espacio en el que pueden escribir artículos, los cuales se clasifican en diferentes categorías de blogs dependiendo del contenido, que pueden ser ideas y opiniones de diferentes cosas, tanto propias como promocionadas. A partir de esos datos, una empresa puede tomar la decisión de contratar a un CM por sus artículos o puntuación; todo esto ayuda a los CM a encontrar trabajo y a las empresas a decidir cuál de todos los CM es el mejor para ellos.

Esta aplicación está dirigida a tres perfiles diferentes:

- Los CM que realizan artículos de interés. Y el objetivo fundamental será que alguna empresa les contrate.
- Las personas que quieren estar a la última de las diferentes temáticas. Por lo que verán los blogs de los diferentes CMs.
- Las empresas que quieren contratar algún CM.

Mi compañero de ADE realizó todo el estudio de viabilidad del proyecto, en el que se estudia la sociedad actual y se busca la forma de captar la atención de las empresas y los CM. También desarrolló el área económica-financiera, en la que explica las contrataciones previstas, las inversiones, el financiamiento, los ingresos y costes, el balance, la tesorería...

Además se encargó de analizar el área jurídica y fiscal, en la que evalúa las posibilidades de formar una empresa y cuáles son las diferentes posibilidades y los pasos a seguir para la creación. Hasta aquí se ha encargado del estudio y creación de Woonest. En la elaboración del proyecto ha ayudado en la definición del diseño y en el marketing, utilizando diferentes vías para captar la atención como en Facebook y Twitter.

## **3. Análisis**

### **3.1 Reuniones**

Para realizar las especificaciones del proyecto se han necesitado varias reuniones con el compañero de ADE. Las primeras reuniones fueron más de estudio de campo, para determinar la viabilidad. Las últimas ya fueron las que definieron los requisitos del proyecto.

#### **3.1.1 Primera reunión**

Esta reunión fue la primera y en ella me expuso su idea de negocio. En esta reunión se determinó que se debía hacer una conexión con las redes sociales y a través de diferentes parámetros, como los *likes*, el número de publicaciones o comentarios recibidos, determinar un algoritmo para establecer una puntuación.

Se determinó que se debía realizar un estudio de las diferentes redes sociales, para saber las posibilidades que ofrecían cada una de ellas al acceder a un sitio web con la autenticación de estas.

#### **3.1.2 Segunda reunión**

En esta reunión se comenzó hablando de la viabilidad que ofrecían las redes sociales al iniciar sesión, ya que permiten realizar un algoritmo para determinar una puntuación. Pero se cambió de idea y se optó por la posibilidad de extraer la puntuación de Klout, ya que ellos realizan una puntuación a través de la influencia en las diferentes redes sociales adscritas.

Se determinó que la puntuación se obtendría de Klout, así que no se necesitará un algoritmo para establecer la puntuación.

#### **3.1.3 Tercera reunión**

En esta reunión se especificaron varias cosas:

- Se determinaron 3 perfiles de usuarios: el CM, la empresa y el público. Esto significa que deberá haber dos tipos de *logins* diferentes.

- Cada CM deberá tener un blog en el que pueda escribir sus propios artículos.
- Las empresas tienen que tener algún mecanismo de mensajería, para poder ponerse en contacto con un CM.

A partir de este punto ya no fueron reuniones presenciales, sino que se cambiaron a conversaciones por Skype, para confirmar el progreso de la web.

## **3.2 Requisitos**

### **3.2.1 Diferenciar los diferentes perfiles**

Se debe diferenciar el acceso de los dos perfiles más significativos que son las empresas y los CM para poder establecer diferentes opciones.

### **3.2.2 Creación de artículos**

Los CM deben tener una opción para añadir artículos en una categoría de blog.

### **3.2.3 Modificar artículos**

Los CM pueden modificar artículos, que previamente hayan añadido.

### **3.2.4 Mostrar los blogs**

Los blogs se mostrarán ordenados por fecha y se podrá visualizar la imagen de portada (si se ha introducido), y un pequeño resumen. También existirá la posibilidad de filtrar por una categoría de blog.

### **3.2.5 Listado de CM**

Las empresas tendrán un listado de los CM, con la posibilidad de contactar con ellos. También tendrán la opción de ver los artículos de un CM en concreto.

### **3.2.6 Configuración de cuenta**

Se podrá realizar una administración de la cuenta personal, permitiendo cambiar nombres, correo, descripción, imagen, entre otras cosas.

### **3.2.7 Mensajería para las empresas**

Se ofrecerá la posibilidad de que puedan redactar nuevos mensajes a los diferentes CM, puedan recibir mensajes de respuesta y contestar o eliminar mensajes,

### **3.2.8 Mensajería para los CM**

Los CM solo podrán recibir mensajes de empresas y contestarlos o eliminarlos.

### **3.2.9 FAQ**

Debe haber un apartado de preguntas frecuentes, para explicar un poco el funcionamiento del CM y el de las empresas.

### **3.2.10 Foro para los CM**

Los CM tendrán un pequeño foro donde puedan debatir cualquier tema y podrán sugerir mejoras del sistema o bugs.

## 3.3 Casos de uso

### 3.3.1 Diagrama de casos de uso

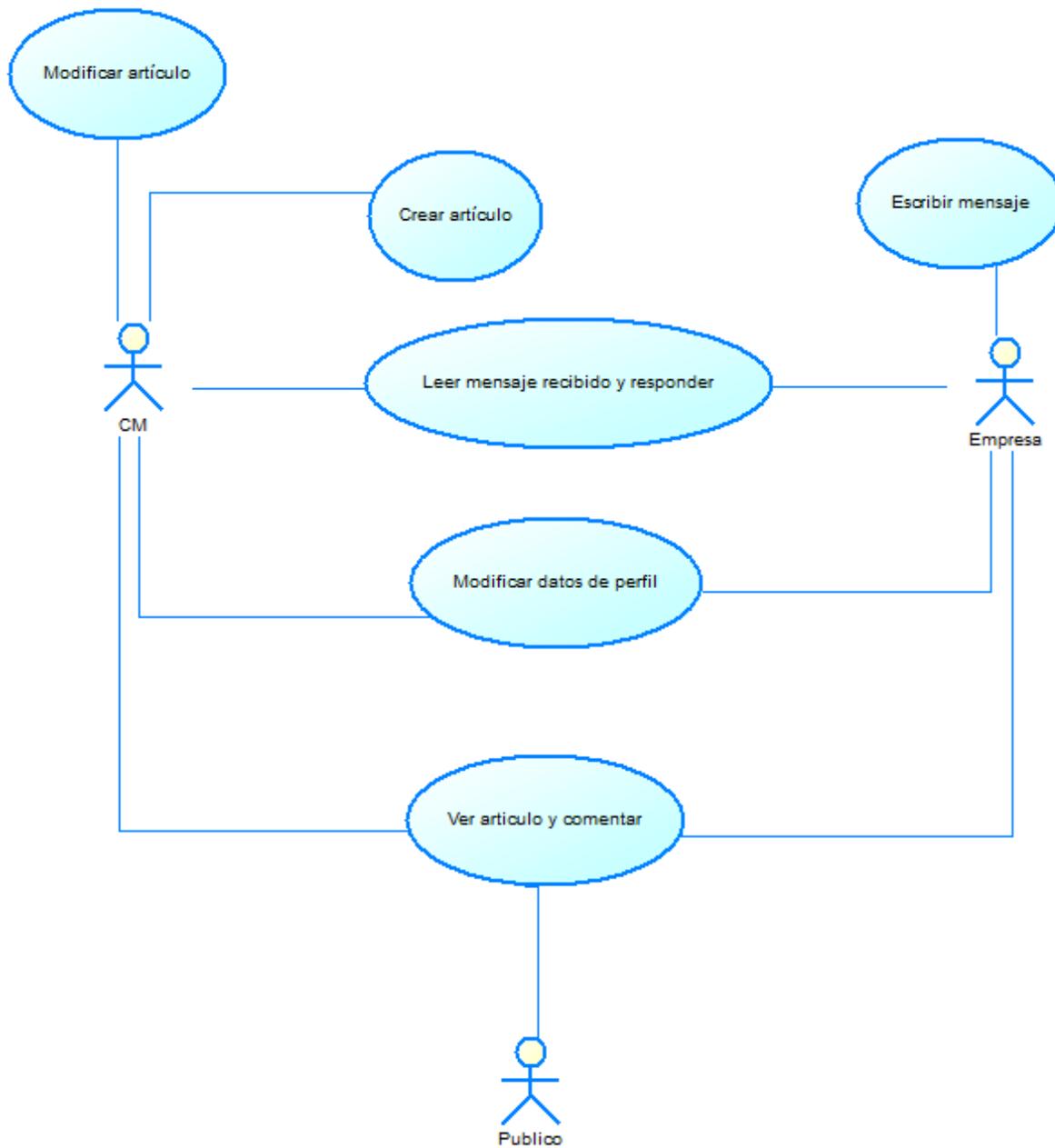


Fig. 3.1 Diagrama de casos de uso

### 3.3.2 Crear artículo

**Actor:** CM

**Propósito:** Crear un artículo público en una categoría de blog, para mostrar una nueva noticia a los lectores.

**Visión general:** Una vez accedido como CM tendrá un botón que le permita crear un nuevo artículo. Entonces tendrá la opción de escribir su artículo y guardarlo.

**Precondición:** El usuario ha tenido que acceder como CM.

#### Flujo normal

1. Este caso de uso comienza cuando un CM pulsa el botón de *crear nuevo artículo*.
2. El usuario añade los datos de su artículo.
3. El sistema comprueba que se haya introducido un título.
4. El sistema notifica que se han guardados los cambios.
5. El CM pulsa el botón de cerrar.

#### Flujo alternativo:

El CM no introduce el título.

2. El usuario añade los datos del artículo sin introducir el título.
3. El sistema notifica la falta del título.
4. El CM acepta el error.

Continúa en el punto 2.

### 3.3.3 Modificar artículo

**Actor:** CM

**Propósito:** Modificar un artículo creado anteriormente.

**Visión general:** Una vez accedido como CM y localizado el artículo que se quiere modificar, ya sea por el botón de *mi nido* o por el de *blogs*, aparecerá un botón que pone *editar artículo*, el cual se pulsará para realizar los cambios y guardar.

**Precondición:** El usuario ha tenido que acceder como CM.

#### Flujo normal

1. Este caso de uso comienza cuando un CM ha iniciado sesión y ha pulsado *mi nido* y ha localizado el artículo a modificar.
2. El CM pulsa el botón de *leer más* para acceder al artículo.
3. El CM pulsa el botón de editar artículo.
4. El CM realiza todos los cambios necesarios en el artículo y pulsa el botón de guardar.
5. El sistema comprueba que haya introducido el título.
6. El sistema notifica que el cambio ha sido realizado.
7. El CM pulsa cerrar.

#### Flujo alternativo:

Accede por otro lugar.

1. El usuario pulsa Blogs y localiza su artículo

Continúa en el punto 3.

El CM no introduce el título.

5. El usuario añade los datos del artículo sin introducir el título.
6. El sistema notifica la falta del título.

Continúa en el punto 4.

### 3.3.4 Escribir mensaje

**Actor:** Empresa

**Propósito:** Escribir un nuevo mensaje a un CM

**Visión general:** Una vez accedido como Empresa, se pulsa el botón de *escribir a un community* y se rellena el mensaje y se añade el CM al que se quiere enviar.

**Precondición:** El usuario ha tenido que acceder como Empresa.

#### Flujo normal

1. El caso de uso comienza cuando se inicia sesión como Empresa y se quiere establecer una conexión con un CM.
2. La empresa pulsa el botón de *escribir a un community* y selecciona al CM que le interesa.
3. La empresa escribe el mensaje que quiere enviar y pulsa *enviar*.
4. El sistema comprueba que los campos de destinatario y de mensaje están rellenos.
5. El sistema notifica que el mensaje ha sido enviado y se dirige a la bandeja de entrada, donde están las respuestas recibidas.

#### Flujo alternativo:

Accede por *buscar un community manager*

2. La empresa localiza al community que quiere ponerse en contacto y pulsa la imagen del sobre.

Continúa en el punto 3.

Accede por página de un CM

2. La empresa pulsa la imagen del sobre.

Continúa en el punto 3.

La empresa no introduce destinatario o mensaje o contiene más de un destinatario.

7. La empresa no añade el destinatario o el mensaje.
8. El sistema notifica el campo sin rellenar con color rojo.

Continúa en el punto 3.

### 3.3.5 Leer mensaje y responder

**Actor:** Empresa o CM

**Propósito:** Leer un mensaje nuevo y responder.

**Visión general:** Una vez accedido como Empresa o CM, se pulsa el botón de *Respuestas* y aparecerán todos los mensajes recibidos. Se selecciona el mensaje nuevo, se lee el mensaje y se escribe la respuesta. Por último, se presiona el botón de enviar.

**Precondición:** El usuario ha tenido que acceder como Empresa o CM.

#### Flujo normal

1. El caso de uso comienza cuando se ha iniciado sesión como Empresa y se quiere consultar los mensajes nuevos.
2. El usuario pulsa el botón de *respuestas* y selecciona el mensaje que quiere leer.
3. El sistema abre el mensaje.
4. El usuario lee el mensaje y escribe la respuesta.
5. El usuario pulsa el botón enviar.
6. El sistema avisa que el mensaje ha sido enviado
7. El sistema vuelve a la pantalla de mensajes recibidos.

#### Flujo alternativo:

Cerrar mensaje sin responder.

4. Lee el mensaje y vuelve atrás.

Continúa en el punto 7.

### 3.3.6 Leer artículo y escribir comentario

**Actor:** Todos.

**Propósito:** Leer un artículo y hacer un comentario.

**Visión general:** Se entra en el apartado de blogs y se selecciona un artículo. Después, se pulsa *ver más*, para leer el artículo. Una vez acabado de leer, se escribe un comentario.

**Precondición:** Ninguna.

#### Flujo normal

1. El caso de uso comienza cuando se pulsa el botón de blog.
2. El usuario selecciona el artículo que quiere leer, pulsando en leer más.
3. El sistema muestra el artículo seleccionado.
4. El usuario lee el artículo.
5. El usuario escribe un comentario y pulsa el botón *enviar comentario*.
6. El sistema comprueba que se haya introducido mensaje, nombre y email.
7. El sistema notifica que se ha guardado el comentario.
8. El usuario cierra el artículo.

#### Flujo alternativo:

El usuario no introduce el mensaje o el nombre o el email.

5. El usuario no rellena el mensaje o el nombre o el email.
6. El sistema comprueba los datos.
7. El sistema avisa de que hay datos sin rellenar.

Continúa en el punto 5.

No escribe comentario

4. El usuario lee el artículo.

Continúa en el punto 8.

### 3.3.7 Modificación de datos

**Actor:** Empresa o CM.

**Propósito:** Modificar los datos personales.

**Visión general:** Se entra en la configuración de cuenta y se modifican los datos de perfil.

**Precondición:** El usuario ha tenido que acceder como CM o empresa.

#### Flujo normal

1. El caso de uso comienza cuando un usuario ha iniciado sesión y quiere modificar los datos de perfil.
2. El usuario presiona el botón de *mi cuenta*.
3. El sistema abre la configuración de la cuenta de usuario.
4. El usuario modifica sus datos.
5. El usuario presiona el botón de *guardar*.
6. El sistema comprueba los datos.
7. El sistema notifica que los datos han sido guardados y sale al *home*.

#### Flujo alternativo:

El usuario no introduce email.

4. El usuario modifica los datos y deja en blanco el email.
5. El sistema comprueba los datos.
6. El sistema avisa que falta el campo email por rellenar.

Continúa en el punto 4.

No modifica los datos

4. El usuario comprueba los datos.
5. El usuario sale de la configuración.

## 3.4 Menús

La Fig. 3.2 representa la estructura base que deberá tener la web.

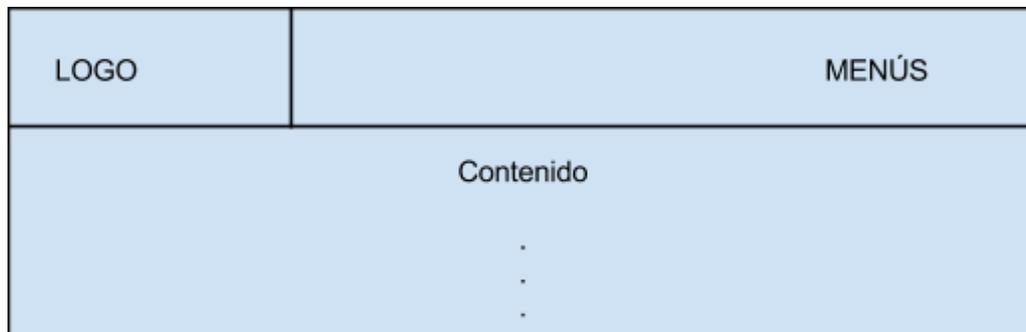


Fig. 3.2 Estructura de la web

Los menús serán: Home, foro, FAQ, blogs, mensajería, ranking, mi página, lista de CM y *login*.

### 3.4.1 Home

Este menú tendrá la página de inicio donde explicará un poco el objetivo de esta web y los diferentes perfiles.

### 3.4.2 Foro

Este menú accede a un foro en el que los CM puedan debatir sus asuntos. Además, cuenta con un apartado de sugerencias, donde podrán comunicar sus nuevas necesidades.

### 3.4.3 FAQ

Este menú tendrá una guía explicativa de los dos grandes perfiles de esta herramienta, que son los CM y las empresas.

### 3.4.4 Blogs

En la *figura 2* se puede ver un pequeño esquema del contenido de este apartado, que está dividido en dos bloques: la parte izquierda y la derecha.

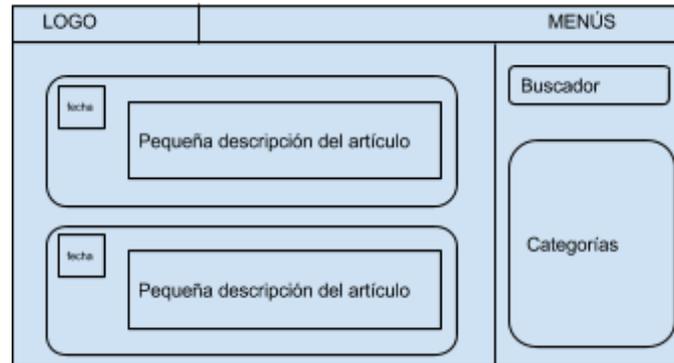


Fig. 3.3 Estructura de la página Blog

En la izquierda habrá un resumen de los diferentes artículos que se han introducido por los diferentes CM y estarán ordenados de forma ascendente por la fecha de creación.

En la derecha habrá un buscador en la parte superior, el cual permitirá encontrar blogs por palabras clave.

Y en la parte inferior se ven las diferentes categorías que se pueden encontrar.

### 3.4.5 Mensajería

En este menú se deberá enviar y recibir mensajes para establecer la comunicación entre las empresas y los CM. Este sistema debe permitir a las empresas enviar mensajes a los CM, pero a estos sólo se les permitirá contestar mensajes de aquellas empresas que se hayan puesto en contacto con ellos.

### 3.4.6 Ranking

En este apartado se debe mostrar un listado de CM ordenado por la influencia en las redes sociales. Este menú sólo deberá ser visible para los CM.

### 3.4.7 Mi página

Este menú será sólo visible para los CM, ya que muestran una pequeña descripción de todos los artículos que han ido escribiendo desde su creación.

### 3.4.8 Lista CM

Este menú muestra un listado de todos los CM que hay y será visible para las empresas, ya que será una de las formas en las que puedan contactar con ellos.

### 3.4.9 Login

Tiene que haber dos tipos de logins: el de CM y el de empresa. Los CM deberían poder entrar a través de una red social.

### 3.4.10 Resumen de los diferentes accesos

En este apartado se hace un resumen de los diferentes accesos a los menús por perfil de usuario:

- Todos: deberán poder ver los menús de Home, Blogs, FAQ y el Login.
- CM: podrán redactar artículos que tendrán la posibilidad de asignarlos a una categoría y podrán entrar en los menús: mi página.
- Empresas: podrán ver un listado de CM y tendrán la posibilidad de ponerse en contacto con ellos.

La Fig. 3.4 muestra la conectividad entre las diferentes páginas del sistema. También se puede ver los perfiles que tienen acceso a esas conexiones.

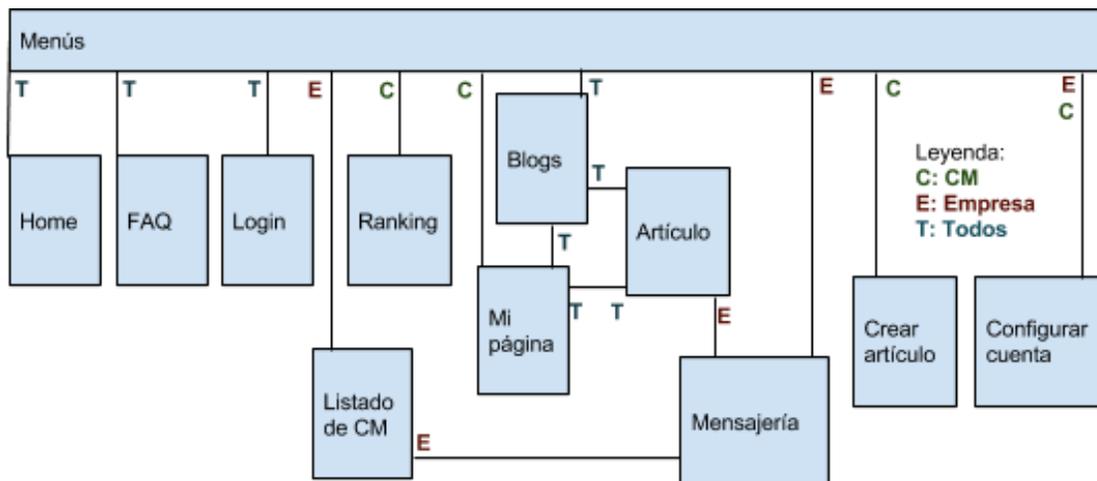


Fig. 3.4 Esquema con los diferentes accesos



## 4. Estudio de campo

Para el desarrollo de este proyecto, primero hay que hacer un estudio de todas las herramientas que pueden ayudar.

### 4.1 Redes sociales

Con este estudio se pretende descubrir las limitaciones que tienen las redes sociales más conocidas, como Facebook y Twitter, para descubrir la influencia que tiene un CM en estas redes y poder puntuarla.

Por lo tanto, las redes sociales son necesarias en este proyecto para poder asignar puntuaciones a los CM y se pretende utilizar como *login* exclusivo de los CM.

#### 4.1.1 Facebook

Es una de las mayores redes sociales que, principalmente, pretende conectar a las personas entre sí, como amigos y familiares. Actualmente, también las empresas pueden contactar con las personas.

El primer paso que se ha de seguir para obtener la autenticación de Facebook en una aplicación es registrarse en la parte de desarrollador de Facebook [1] y allí registrar la herramienta. Se puede ver en la Fig. 4.1 dónde hay que añadir la aplicación.



Fig. 4.1 Muestra dónde se crea una nueva aplicación en Facebook

El siguiente paso que hay que seguir es descargar la API de Facebook, en ella piden un App Id, un *App Secret* y un *Token*.

El App Id y el App Secret se obtienen del registro de la aplicación. Como se puede ver en la Fig. 4.2, se encuentran los dos valores.

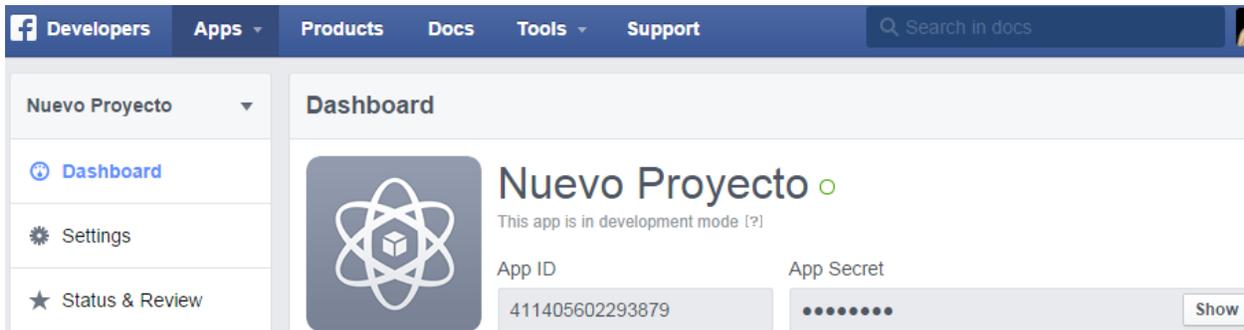


Fig. 4.2 Muestra el lugar donde está el id y el número de secreto

El token son los permisos de acceso que se le piden al usuario, antes de entrar. Para obtener el número de token, Facebook facilita un lugar para obtenerlo [2].

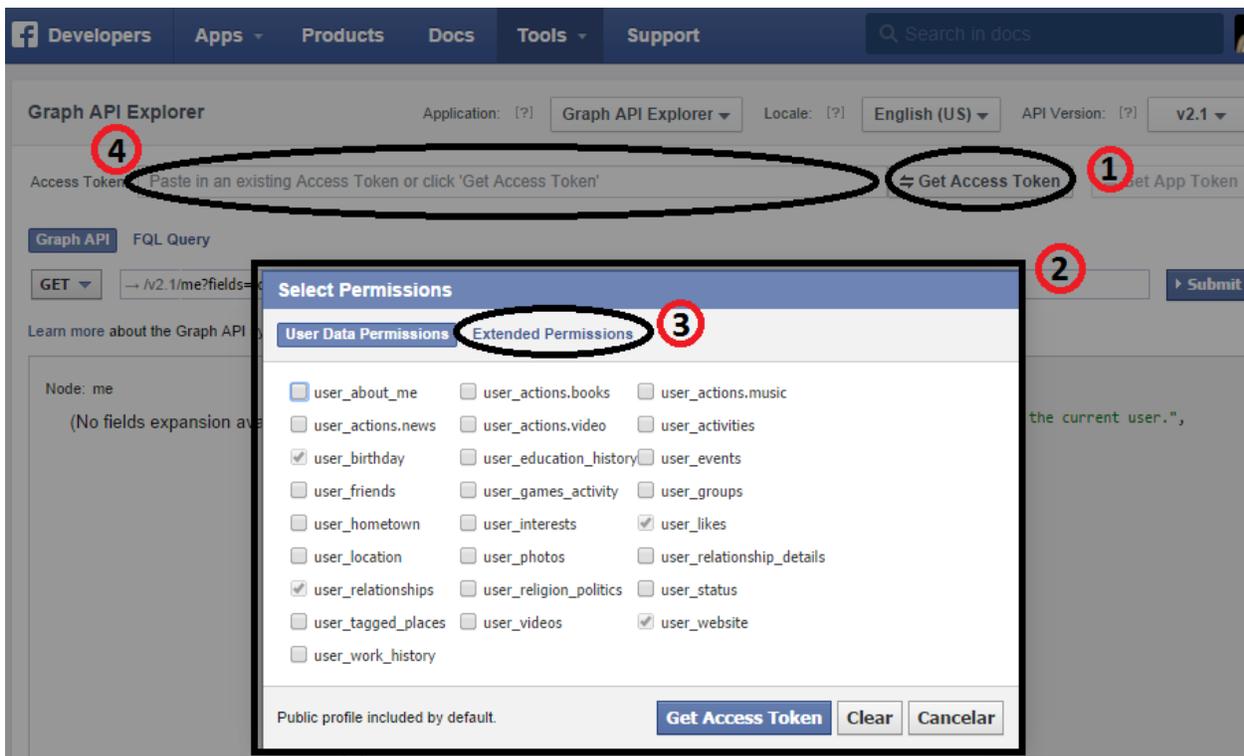


Fig. 4.3 Muestra la página para seleccionar los privilegios

En la Fig. 4.3, se encuentra la página para obtener el token.

El número 1 es el botón que abrirá el “Select Permissions”, el número 2 muestra todos los permisos que hay y el número 3 mostrará más permisos.

Después, se le pulsa a “Get Access Token” y se obtendrá en el punto 4 el token que estaba pidiendo la API.

#### 4.1.1.1 Ejemplo de conexión

Para poder realizar una conexión sencilla a Facebook, se deberá crear un archivo php que contenga lo siguiente:

```
require_once 'src/facebook.php';
$app_id = '411405602293879';
$app_secret = 'e6e7ec90efe7bc3b3d08ab2436efa8d4';
$token='CAAF2K9TliHcBALI42VXy6WuwNwFRby1PiLDlkzkw9fOEZBJ4nTKsaZBgKE19R1mfQDqTf
GKcHrqzBGGITNkuQuZCYL2aDFnZB7SiEkCJkCQLXbiRs5VmbfakrQZCTTH92ciZByUykUGJjYsYE8yIn
2x7XQnpDqsKVv07ZAGA6XQDSoDfP5qCO0VD0sxHuoA0ZD';
$facebook = new Facebook(array(
    'appId' => $app_id,
    'secret' => $app_secret,
    'access_token' => $token
));
$user = $facebook->getUser();
if($user <> 0){
    echo $user;
    $data = $facebook->api('/me');
    echo $data['email'];
    echo $data['birthday'];
}
```

Este archivo hace referencia a un documento llamado facebook.php, donde previamente se habrá descargado de la web oficial de Facebook para desarrolladores [3] o en GitHub [4].

A continuación, se deposita los valores de *app\_id*, *app\_secret* y *token*, que se habrán obtenido previamente como anteriormente se ha explicado.

Después se llama a la clase de *facebook* y se le pasan los parámetros, para establecer la conexión a Facebook. Una vez establecida, se utilizará el método *getUser* para obtener el identificador del

usuario, en caso de ser 0 significa que no se ha establecido conexión. Si la conexión se ha establecido se podrá utilizar el método `api('/me')`, para obtener los valores del usuario.

Para acabar se podrá obtener por ejemplo el correo o la fecha de nacimiento utilizando: `$data[email]`; o `$data[birthday]`;



Fig. 4.4 Resultado de la demostración

## 4.1.2 Twitter

Es una red social pública, esto significa que está orientada a la comunicación con todas las personas. Twitter permite libertad de opinión y la posibilidad de seguir a tus famosos favoritos, por lo que proporciona una gran fuente de información.

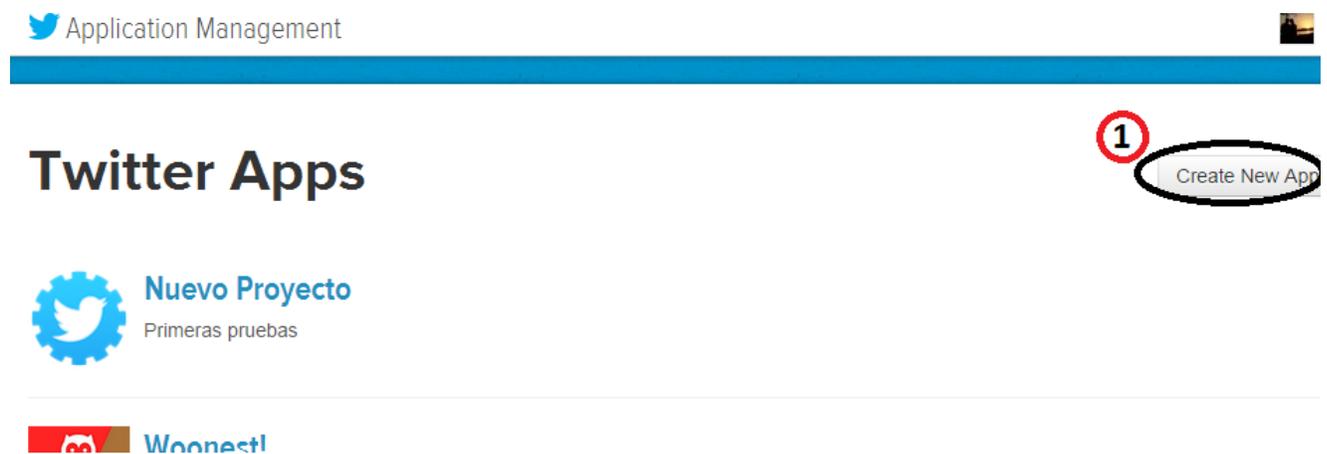


Fig. 4.5 Muestra cómo crear una aplicación en Twitter

El modo de acceder a Twitter es parecido al de Facebook, pero tiene ciertas diferencias: Hay que registrar la aplicación, y los permisos se reducen más que en Facebook, ya que son solo: de solo

lectura; de lectura y escritura; lectura, escritura y acceder a los mensajes directos. En la Fig. 4.6 se puede ver el menú donde se encuentran estas opciones.

Hay que descargar la API que proporciona Twitter [6]-[7], en ella se encuentran los siguientes archivos: twitteroauth.php, OAuth.php.php y callback.php.

# Nuevo Proyecto

Details Settings **API Keys** **Permissions**

**3** **4**

## Application details

**Name \***

*Your application name. This is used to attribute the source of a tweet and in user-facing authorization screens. 32*

**Description \***

*Your application description, which will be shown in user-facing authorization screens. Between 10 and 200 chara*

**Website \***

*Your application's publicly accessible home page, where users can go to download, make use of, or find out more source attribution for tweets created by your application and will be shown in user-facing authorization screens. (If you don't have a URL yet, just put a placeholder here but remember to change it later.)*

**Callback URL** **1**

*Where should we return after successfully authenticating? OAuth 1.0a applications should explicitly specify their o here. To restrict your application from using callbacks, leave this field blank.*

**2**  Allow this application to be used to [Sign in with Twitter](#)

Fig. 4.6 Muestra las configuraciones para Twitter

En la Fig. 4.6, se ve en el punto 1 que se debe introducir la ruta donde está el archivo `Callback.php`. También se encuentra la opción de hacer *login* con Twitter. En el punto 3 es donde se obtienen la API key y API secret, que pide el archivo de configuración.

#### 4.1.2.1 Ejemplo de conexión

Para poder realizar una conexión sencilla a Twitter, se deberá crear un archivo php que contenga lo siguiente:

```
require_once 'twitteroauth/twitteroauth.php';
require_once 'config.php';
$twitter = new TwitterOAuth(CONSUMER_KEY,
CONSUMER_SECRET,$_SESSION["twitter_token"], $_SESSION["twitter_secret"]);
$credenciales = $twitter->get("account/verify_credentials");
$credenciales->followers_count;
$credenciales->friends_count;
```

El archivo hace referencia a `twitteroauth.php`, que es un archivo que se descarga en la web oficial de Twitter, en el apartado de desarrollador. También hace referencia a `config.php`, que contiene lo siguiente:

```
define ('CONSUMER_KEY', 'Y0I1fwvGiiYShnOJ3H82mQ');
define ('CONSUMER_SECRET', 'MyNb3UnbT5PR80NNLim1b8snU30PhvgQvTvm9RiZYCg');
define ('OAUTH_CALLBACK', 'http://www.papeleriarosalopez.com/tw/callback.php');
```

Aquí se definen las variables que de *key*, *secret* y la ubicación del archivo *callback.php*.

Una vez realizados los pasos anteriores, ya se puede crear la clase `TwitterOAuth`, para establecer la conexión con Twitter. Una vez conectados se podrá utilizar el método `get` para obtener la información deseada. En el ejemplo se llama a `$twitter->get("account/verify_credentials");` y con esto se podrán obtener por ejemplo los seguidores y los seguidos.

ID	NOMBRE	SCREEN NAME	SEGUIDORES	SIGUIENDO	IMAGEN
2301485034	KyRyHc	KyRyHc	0	18	

> [Logout](#)

Fig. 4.7 Ejemplo de uso.

### 4.1.3 Klout

Klout es una herramienta que permite medir la influencia social que tiene una persona a través de las redes sociales a las que pertenezca. Esta influencia se expresa con una puntuación.

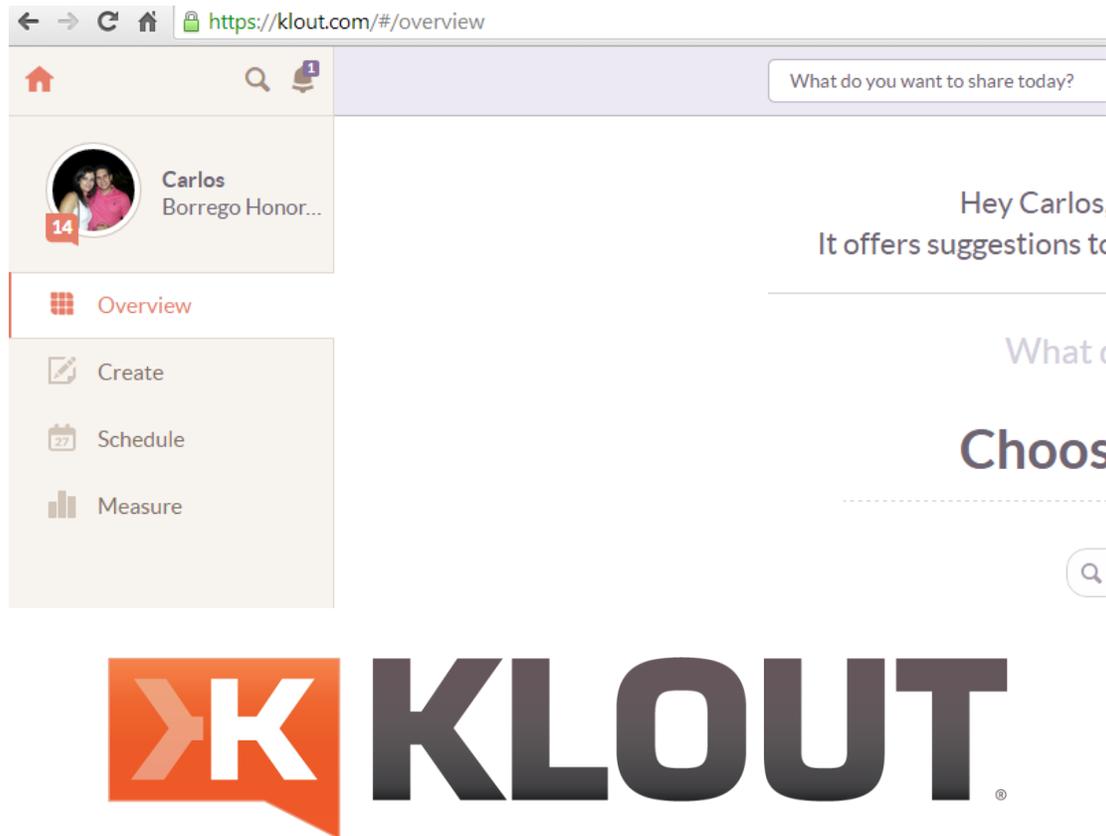


Fig. 4.8 Web oficial de Klout [8]

Klout tiene una sesión de desarrollador, donde se explica cómo utilizar su API para poder obtener la puntuación que ellos te proporcionan. Además se deberá entrar para registrar la aplicación y obtener un número key.

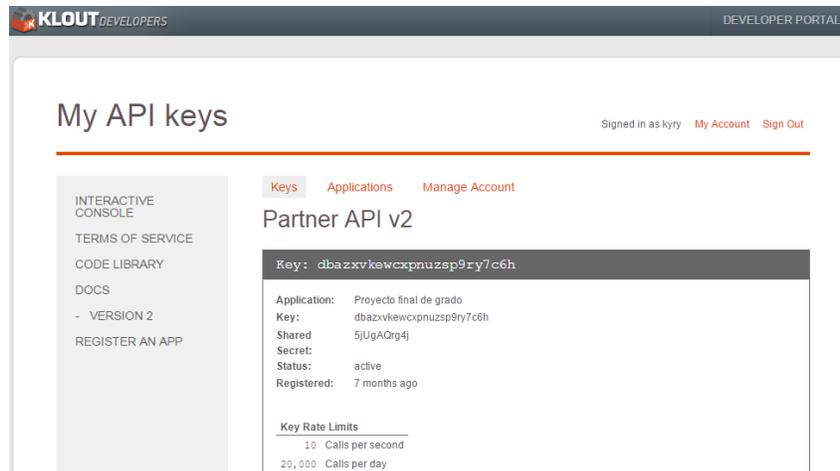


Fig. 4.9 Web para los desarrolladores Klout [9]

La forma para obtener la puntuación es muy sencilla, ya que únicamente se deben hacer peticiones. El contenido del archivo para realizar este proceso es el siguiente:

```
$api_key_klout = 'dbazxvkewcxpnuzsp9ry7c6h';
$json =
file_get_contents('http://api.klout.com/v2/identity.json/twitter?screenName=kyryhc&key='
$api_key_klout);
$info->screen_name .'&key=' $api_key_klout);
$id = json_decode($json, TRUE);
$json = file_get_contents('http://api.klout.com/v2/user.json/'. $id['id'] .'score?key='
$api_key_klout);
$score = json_decode($json, TRUE);
$score['score'];
```

El primer paso es guardar la clave que te proporciona Klout y seguidamente hacer la primera petición para obtener el número de identificación de Klout para ese usuario, ya que en la segunda petición se utiliza para obtener el número analizado de influencia.

## 4.2 Blogs

Se ha realizado un estudio de los diferentes sistemas de gestión de contenidos (CMS), para realizar los blogs por usuario. Normalmente todo CMS está orientado al modelo vista controlador. A continuación se detallan las diferentes características que ofrecen.

### 4.2.1 Elgg

Es un CMS, no muy conocido, que permite fácilmente realizar una red social. La administración de la página no es muy complicada, ya que únicamente se debe acceder como administrador y se da la posibilidad de gestionar el contenido, como por ejemplo, añadir plugins. Los usuarios sólo pueden gestionar su apariencia y tienen la posibilidad de escribir una entrada al blog, de hacer amigos con otros usuarios y enviar mensajes entre ellos.



Fig. 4.10 Ejemplo Elgg

## 4.2.2 WordPress

Es un CMS enfocado a la creación de blogs, con una gran comunidad de usuarios. Hay dos tipos de perfiles como en cualquier CMS: los administradores y los usuarios, los cuales pueden tener diferentes privilegios. Ambos perfiles acceden desde el mismo *login*.

Los usuarios tienen un menú que les permite añadir artículos, gestionar los comentarios y modificar su perfil. En cambio, los administradores pueden realizar todo lo de los usuarios normales, además de otras funciones como: añadir nuevas páginas, categorías, plugins, gestión de usuarios y cambiar el aspecto de la página utilizando plantillas. Los plugins permiten incorporar nuevas funcionalidades al sitio web.

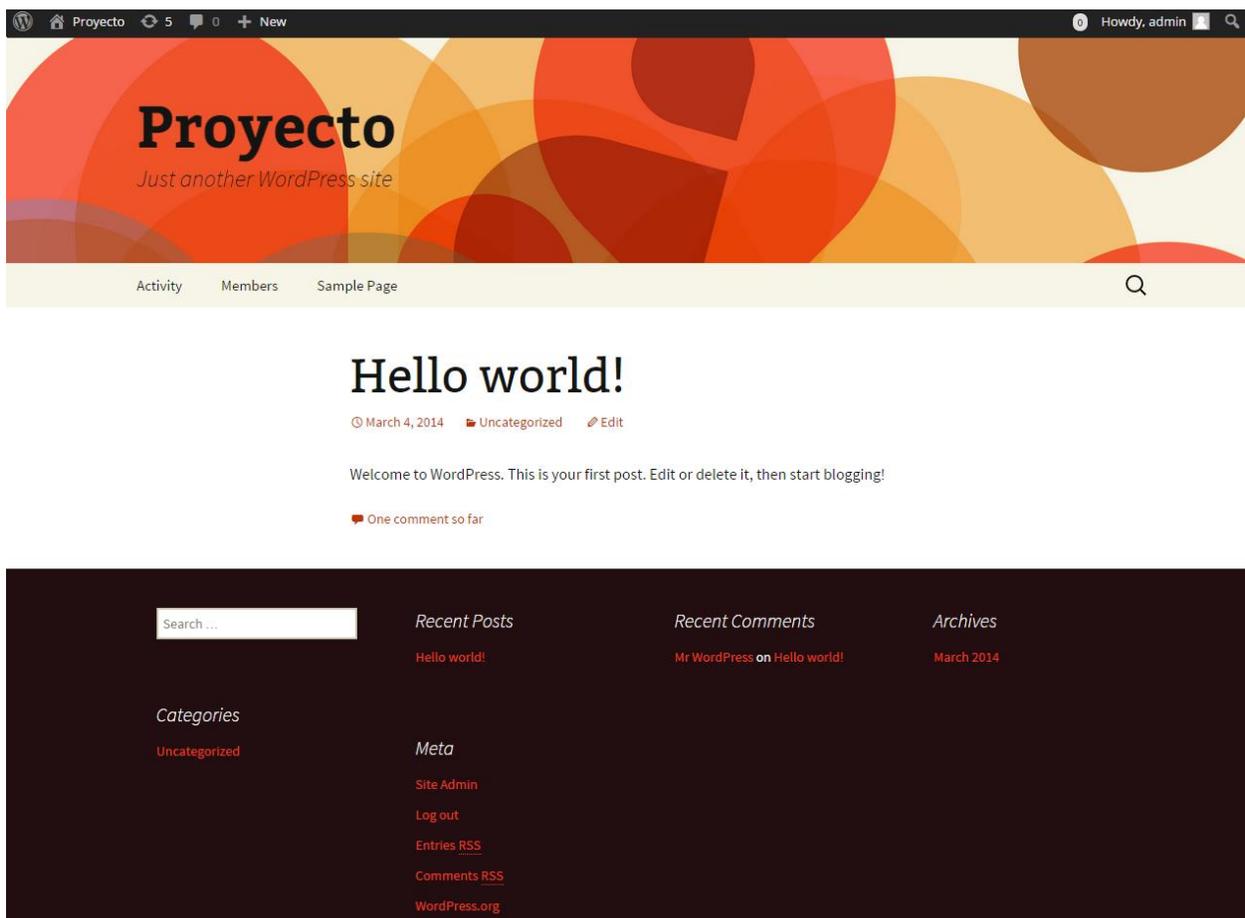


Fig. 4.11 Ejemplo de Wordpress

### 4.2.3 Joomla

Es otro sistema de CMS, el cual está enfocado al desarrollo de sitios web dinámicos e interactivos. Este sistema tiene dos tipos de perfiles, igual que wordpress: el administrador y los usuarios, con diferentes tipos de privilegios. Joomla diferencia el acceso de administrador con el de usuario, ya que se debe entrar por otro path para gestionar la página.

En el acceso de la página sólo pueden añadir artículos, hacer comentarios y configurar su cuenta.

En cambio, en el acceso de administrador es donde se realizan todas las configuraciones, tanto de sistema, usuario, menús, contenido, componentes, módulos, plugins y plantillas, que se especificarán más adelante.

## Joomla 3

Inicio
Joomla! Spanish

**Proyecto en JoomlaCode**



**Cursos Online**



**Pack 3.0 Joomla! Spanish**



### Introducción Joomla! 3.0

Es fácil empezar a crear su sitio web. Conocer algunos de los conceptos básicos le ayudará.

#### ¿Qué es un Sistema de Gestión de Contenidos?

Un Sistema de Gestión de Contenidos es un software que te permite crear y administrar páginas web fácilmente separando la creación de su contenido de la mecánica necesaria para presentarlo en la web..

En este sitio, el contenido se almacena en una base de datos. El aspecto y la sensación son creados por una plantilla. El software de Joomla! reúne la plantilla y el contenido para crear páginas web.

#### Sitio y Administrador

El sitio tiene actualmente dos sitios separados. El sitio de la parte delantera (también llamado (Frontend) es lo que los visitantes verán de su sitio . El administrador (también llamado el backend) es utilizado por personas que gestionan el sitio. Puede acceder al administrador haciendo clic en el "Administrador del sitio" en el "Menú de usuario" el menú es (visible una vez que se conecte) o añadiendo /administrator al final del nombre de su dominio.

Inicie sesión en el administrador con el nombre de usuario y contraseña creados durante la instalación de Joomla.

#### Iniciar una sesión

Para acceder a la parte delantera de su sitio usar el formulario de acceso. Utilice el nombre de usuario y contraseña que se crearon como parte del proceso de instalación. Una vez que han iniciado la sesión serán capaces de crear y editar artículos.

En la gestión de su sitio, usted será capaz de crear contenido que sólo los usuarios registrados puedan ver.

#### La creación de un artículo

**Menú principal**

[Inicio](#)

**Formulario de acceso**

Recordarme

[Iniciar sesión](#)

[Crear una cuenta >](#)

Potenciado por:



Fig. 4.12 Ejemplo de Joomla

## 4.2.4 Comparativa

	Elgg [10]	WordPress [11]	Joomla [12]
Fácil uso	x	x	x
Fácil administración		x	x
Comunidad/Soporte		x	x
Privilegios por usuario		x	x
Plugins	x	x	x
Red Social	x	x*	x*
Componentes		x	x
Gestión de módulos			x
Multilenguaje	x	x	x
Mensajería	x	x	x*
Login redes sociales	x	x	x*

Tabla 4.1 Tabla comparativa de CMS

\*Uso de plugins para realizarlo.

Elgg es un buen CMS, pero está muy orientado a una red social y no tanto a los blogs por usuarios, además no tiene tanta comunidad de usuarios como los otros dos. Por esos motivos se descartó Elgg para su realización.

La estructura de Joomla y WordPress son similares, pues también tienen los dos unas grandes comunidades de usuarios. Con ambos se podría realizar el proyecto, pero finalmente se optó por Joomla por los siguientes motivos:

Joomla separa el acceso de administración (configuración de la web) al acceso de usuario. En cambio WordPress no lo permite; el acceso únicamente se hace en un mismo lugar. Además, parece más complicada la gestión de módulos, al contrario de Joomla, que parece más intuitiva y, por lo tanto, más fácil.

## 4.3 Programas utilizados

En este apartado se habla de todos los programas utilizados y de los servicios contratados.

### 4.3.1 EasyPhp

Es un programa que se utiliza para poder trabajar con una Web de forma fácil en tu propio ordenador. Con esta única instalación se obtiene un servidor Apache, junto con el módulo de programación de php y la base de datos MySQL.

Por lo que EasyPhp se ha utilizado para realizar pruebas en local de Joomla y Parallax, para tener un primer contacto.

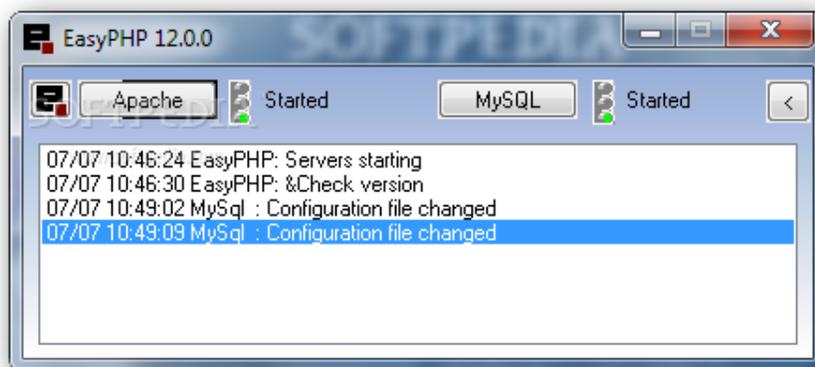


Fig. 4.13 Programa EasyPhp

### 4.3.2 Photoshop

Photoshop es un editor gráfico muy conocido, que principalmente se utiliza para el retoque de imágenes. Se ha utilizado para la creación o modificación de las imágenes en la web, como por ejemplo, el logotipo de Woonest.

### 4.3.3 PsPad

Es un editor de texto, muy poco conocido, que está orientado a la programación, por ejemplo para los archivos CSS, HTML, JavaScript, PHP, etc. También proporciona la posibilidad de abrir

archivos a través del FTP y poder editarlos y guardarlos. Se ha utilizado principalmente a raíz de que se necesitó implementarlo en un *hosting*.



Fig. 4.14 Aplicación PsPad

### 4.3.4 Filezilla

Es un cliente FTP, FTPS y SFTP, que está desarrollado para multiplataforma. FTP es un protocolo para la transmisión de archivos a través de Internet. FTPS y SFTP son las versiones cifradas de este protocolo. Se ha utilizado este programa para la gestión de los archivos al *hosting* contratado.

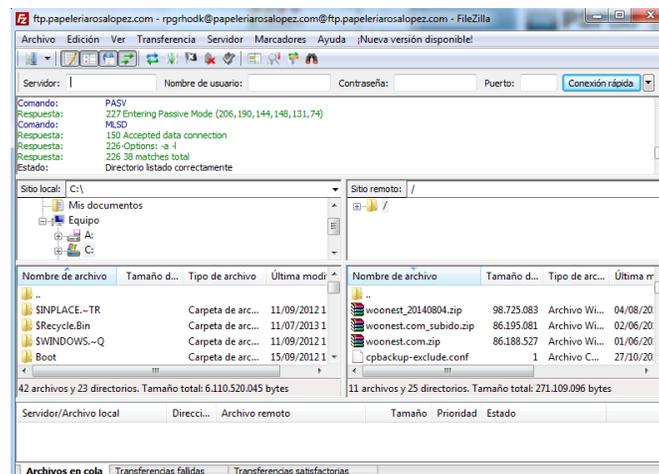


Fig. 4.15 Aplicación Filezilla

### 4.3.5 Bitbucket

Git es un sistema de control de versiones, que piensa en la eficiencia y la confiabilidad del mantenimiento de versiones de aplicaciones cuando tienen un gran número de código fuente.

Bitbucket es un sitio donde se pueden alojar repositorios Git, pero también es compatible con Mercurial, que es otro tipo de sistema para el control de versiones.

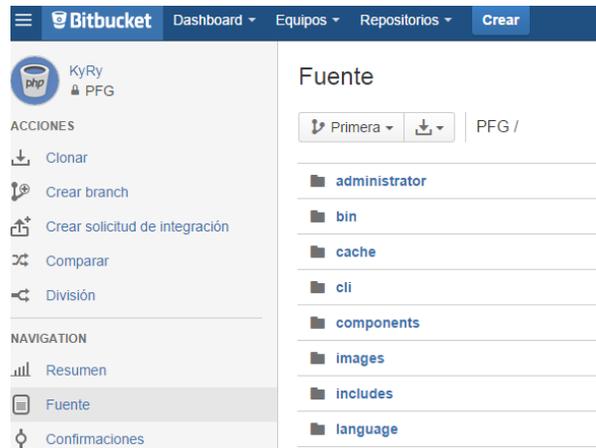


Fig. 4.16 Web de Bitbucket [13]

### 4.3.6 SourceTree

Es una herramienta de escritorio para el ordenador, que permite gestionar las copias de seguridad de bitbucket.

SourceTree permite realizar muchas operaciones, las más importantes son las siguientes:

- Clone/New: Esto permite crear un nuevo repositorio a la cuenta de bitbucket o descargar un repositorio ya creado previamente.
- Commit: Sube todos los cambios realizados y crea un punto de actualización con los cambios realizados.
- Pull: Descarga todos los cambios que se han realizado. Muy útil para descargar los cambios que se han realizados en otro ordenador.

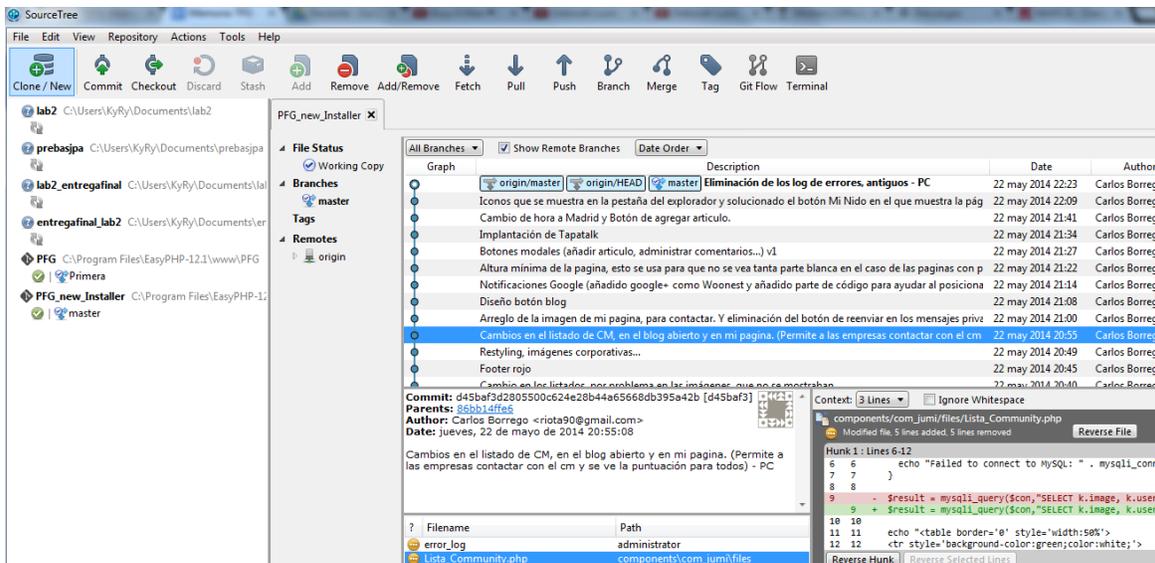


Fig. 4.17 Aplicación SourceTree [14]

### 4.3.7 Ftploy

Es una web que permite vincular bitbucket y actualizar los cambios que se realicen en un repositorio al servidor web a través del ftp.

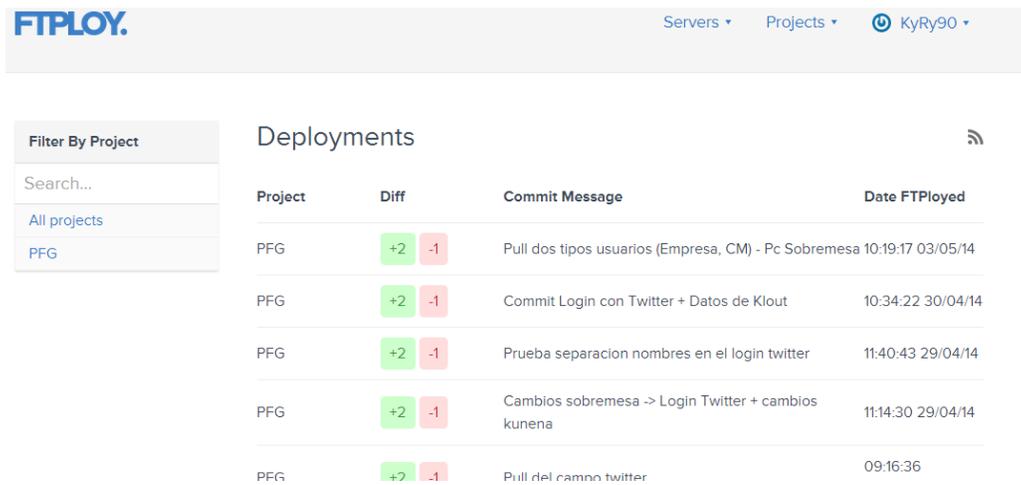


Fig. 4.18 Web de FTPLOY [15]

### 4.3.8 Efecto Parallax

Es un efecto pensado para las webs, que se basa en diferentes capas de objetos que se mueven a distintas velocidades a través del uso del scroll. Este efecto forma una animación realmente interesante, porque crea una ilusión de profundidad en 2D. Uno de los grandes inconvenientes en utilización es que puede tardar más en cargar la página por el uso de animación pesada.

En la Fig. 4.19 se puede ver un ejemplo de este efecto [16]:

En la primera Fig. 4.19 se ve que el texto está por debajo de las zapatillas, en cambio en la otra, el texto ha subido más rápido que la imagen.



Fig. 4.19 Ejemplo de Parallax

Este efecto se utiliza en la home de la web, donde se ve que la imagen de fondo no se desplaza, en cambio el resto sí.

### 4.3.9 BanaHosting

Es una web que ofrece el servicio de *hosting*. En esta web se realizó un pedido de alojamiento y un dominio, ya que se necesita para poder conectar a las redes sociales.

#### 4.3.9.1 cPanel

Es el panel donde se pueden realizar todas las gestiones del servidor contratado. Se explicará brevemente todas aquellas funciones que se han utilizado:



Fig. 4.20 Portada de cPanel

##### 4.3.9.1.1 Correo

En este apartado se pueden crear y gestionar las cuentas de correo de los dominios asociados. También se pueden hacer redirecciones y contestaciones automáticas.

The image shows a screenshot of the cPanel interface. On the left, there is a 'Estadísticas' (Statistics) section with a dropdown arrow. It contains several rows of data: 'Dominio Principal' (Main Domain) is 'papelerialosalopez...', 'Directorio Home' (Home Directory) is '/home/rpgrhodk', 'Último acceso de' (Last accessed) is '62.57.36.224', 'Uso de CPU' (CPU usage) is '0 / 100 %', 'Uso de Memoria Virtual' (Virtual Memory usage) is '0 / 2048 MB', 'Uso de Memoria Física' (Physical Memory usage) is '17,3 / 1024 MB', 'Procesos Entrantes' (Incoming Processes) is '0 / 20', 'Número de Procesos' (Number of Processes) is '0 / 20', 'Uso I/O' (I/O usage) is '0 / 1 MB/s', 'Uso de Inodes' (Inodes usage) is '82.001 / 500.000', and 'Uso de Espacio de Disco' (Disk Space usage) is '10,13 GB / ∞'. On the right, there is a 'Correo' (Email) section with an upward arrow. It contains a grid of icons and text labels for various email management functions: 'Cuentas de Email' (Email Accounts), 'Webmail', 'Apache SpamAssassin™', 'Redirección' (Redirection), 'Auto Contestadores' (Auto Responders), 'Dirección por Defecto' (Default Directory), 'Listas de Correos' (Email Lists), 'Filtración al Nivel de Cuenta' (Account Level Filtering), 'Filtración de Nivel de Usuario' (User Level Filtering), 'Correo electrónico de seguimiento' (Email Tracking), 'Direcciones de importación/ Reenviadores' (Import/Forwarding Directories), and '(Autenticación de e-mail)' (Email Authentication). There is also an 'Entrada de MX' (MX Entry) icon at the bottom left of the grid.

Fig. 4.21 Opciones del apartado Correo en el cPanel

### 4.3.9.1.2 Archivos

En este apartado se pueden gestionar los archivos del lugar web, crear cuentas ftp y realizar backups o restablecer copias ya realizadas.



Fig. 4.22 Opciones del apartado Archivos en el cPanel

### 4.3.9.1.3 Dominios

Los dominios en la temática de Internet son nombres de identificación a una dirección IP, donde está alojado el contenido de la web.

En este apartado se pueden añadir nuevos dominios que ya se han contratado previamente, crear subdominios y redirecciones.



Fig. 4.23 Opciones del apartado Dominios en el cPanel

### 4.3.9.1.4 Base de datos

En este apartado se podrán crear diferentes bases de datos, asignando a cada una de ellas diferentes usuarios con sus privilegios. También se pueden administrar los datos de las bases de datos a través del PhpMyAdmin.



Fig. 4.24 Opciones del apartado Base de datos en el cPanel

## 5. Joomla

### 5.1 Base de datos

Este proyecto necesita una base de datos. Para generarla hay que ir a MySQL Base de Datos del CPanel y generar la base de datos. Después, hay que crear un usuario y una contraseña. Y, finalmente, asignar el nuevo usuario con la base de datos creada.

Una vez generada la base de datos vacía, el proceso de instalación de Joomla es la que se encarga de crear todas las tablas necesarias. Para ello, en la instalación de Joomla es necesario introducir el nombre, el usuario y la contraseña de la base de datos.

**Crear una Nueva Base de Datos**

Nueva Base de datos: rpgrhodk\_

BASE DE DATOS	TAMAÑO	PRIVILEGED USERS	ACCIONES
rpgrhodk_woonest	16.88 MB	rpgrhodk_admin	

Página:    Per Página:

**MySQL Usuarios** [↑ Brincar a las Bases de Datos MySQL](#)

**añadir Nuevo Usuario**

Nombre Usuario: rpgrhodk\_

Contraseña:

Contraseña (Otra vez):

Fuerza (por qué?):

**añadir Usuario a Base de Datos**

Usuario:

Base de Datos:

**Usuarios Actuales**

USUARIOS	ACCIONES
rpgrhodk_admin	Set Password  Rename  Borrar

Fig. 5.1 Crear una base de datos

Con el PhpMyAdmin del cpanel del servidor se puede consultar las tablas y administrar en caso necesario. En este caso se ha añadido un campo nuevo en tabla de usuarios, para depositar el número de influencia impuesta por Klout.

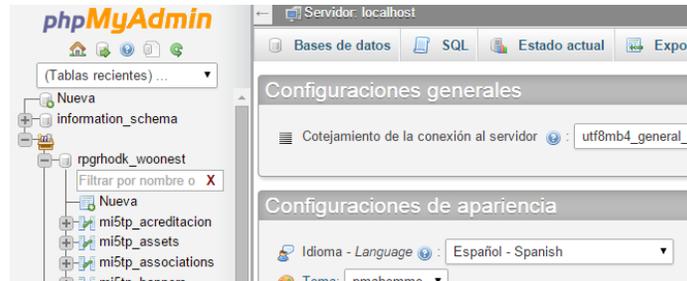


Fig. 5.2 Visualización del PhpMyAdmin

## 5.2 Instalación

Para realizar la instalación hay que descargar los archivos de la página oficial. Una vez descargados se deben subir al servidor contratado, por ejemplo utilizando Filezilla. Con todos esos pasos, solo hay que entrar al dominio y ahí comienza la configuración.

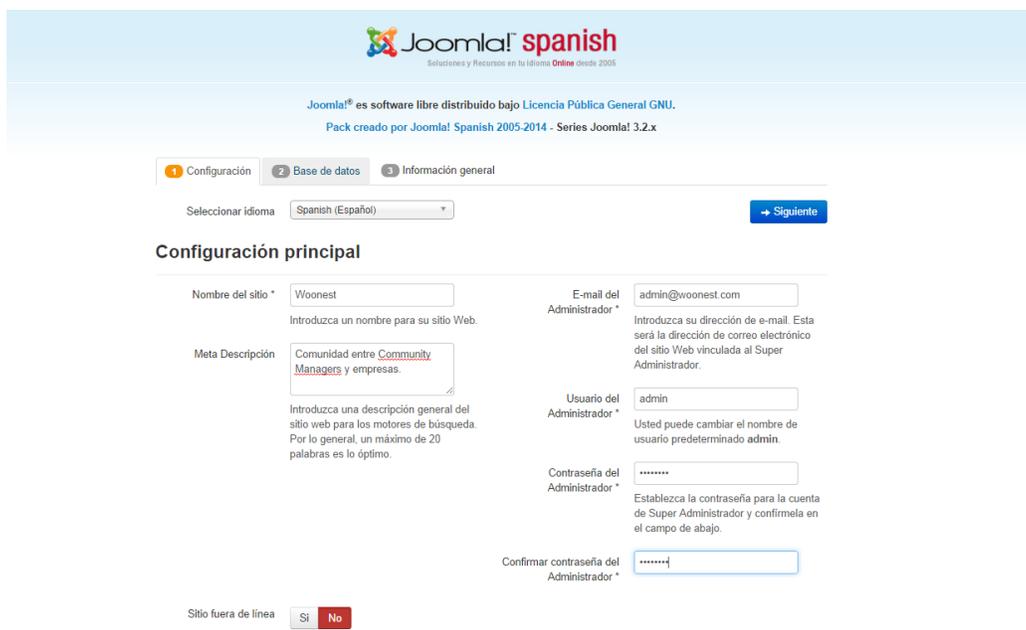


Fig. 5.3 Instalación de Joomla

Primero hay que rellenar todos los datos de la web que se va a crear, como el nombre y la descripción. En el siguiente paso se deben completar los datos de la base de datos, que previamente se ha tenido que crear. Una vez completados estos dos pasos, se deberá confirmar todos los datos y a partir de ahí comienza a instalar Joomla todos los datos necesarios, como crear las tablas necesarias para la base de datos.



Fig. 5.4 Instalación finalizada de Joomla

Una vez finalizado, se elimina la carpeta de instalación.

## 5.3 Estructura de Joomla

Joomla se estructura por sus extensiones que son los componentes, los módulos y los plugins. Se pueden descargar extensiones en la página oficial de Joomla [17].

### 5.3.1 Los componentes

Los componentes son los elementos principales de una página web, que gestionan la información dentro de Joomla. Estos elementos aparecen, generalmente, en el centro del diseño de Joomla. Los componentes añaden diferentes funcionalidades a Joomla, lo que le hace ser el núcleo de las funcionalidades. Un ejemplo es el foro de Kunena, que contiene un componente.

Si lo que se quiere es configurar un componente se deberá ir al botón de componentes y seleccionar el que se quiere configurar.

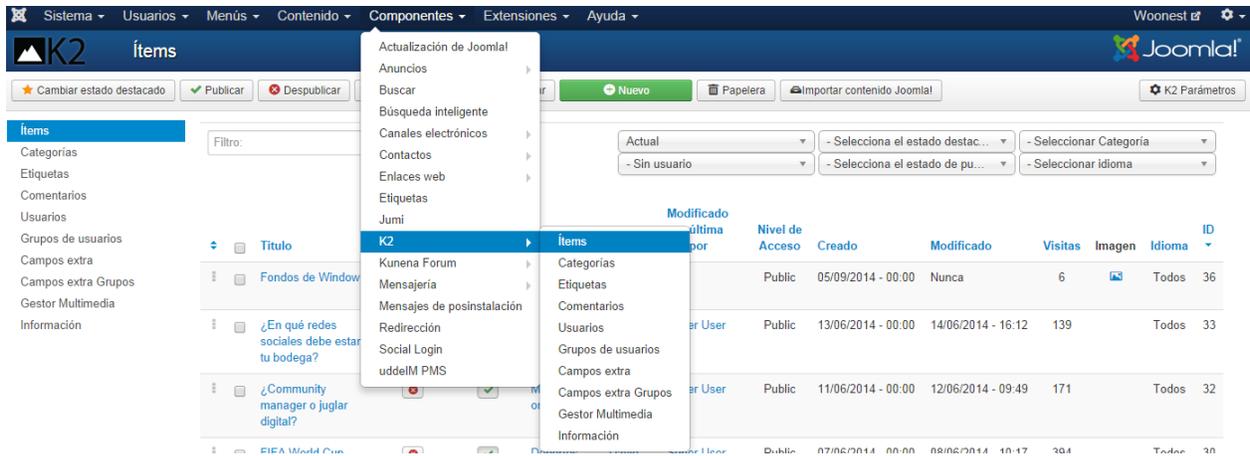


Fig. 5.5 Pantalla de los componentes

### 5.3.2 Módulos

Los módulos se encargan de mostrar los bloques de información en las diferentes posiciones definidas en la plantilla instalada. Normalmente suelen ser los complementos de los componentes, un ejemplo claro son los artículos populares.

Si se quiere consultar o modificar la configuración de un módulo se deberá pulsar el botón de *extensiones* y después el botón de *gestor de módulos*. Finalmente, se buscará el módulo deseado a modificar o consultar y se pulsará el nombre para abrir su configuración.

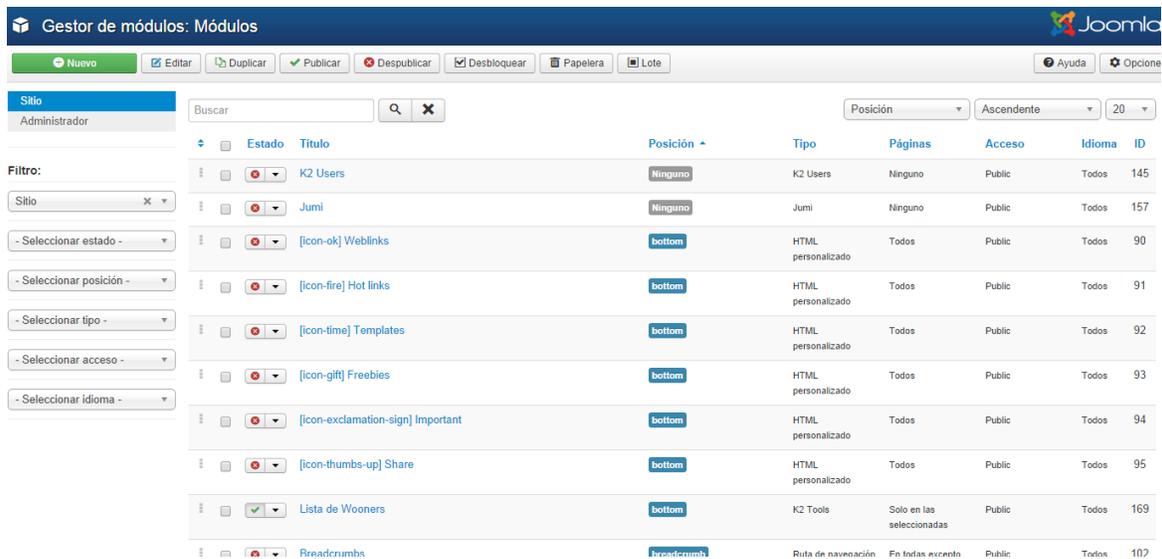


Fig. 5.6 Pantalla de los módulos

### 5.3.2 Plugins

Los plugins son extensiones destinadas a desempeñar pequeñas funciones, que se ejecutan cuando se produce un evento predefinido en Joomla. Funcionan de manera independiente o pueden estar asociados con alguna otra extensión.

Si se quiere consultar o modificar la configuración de un plugin se deberá pulsar el botón de *extensiones* y después el botón de *gestor de plugins*. Finalmente, se buscará el plugin deseado a modificar o consultar y se pulsará en el nombre para abrir su configuración.

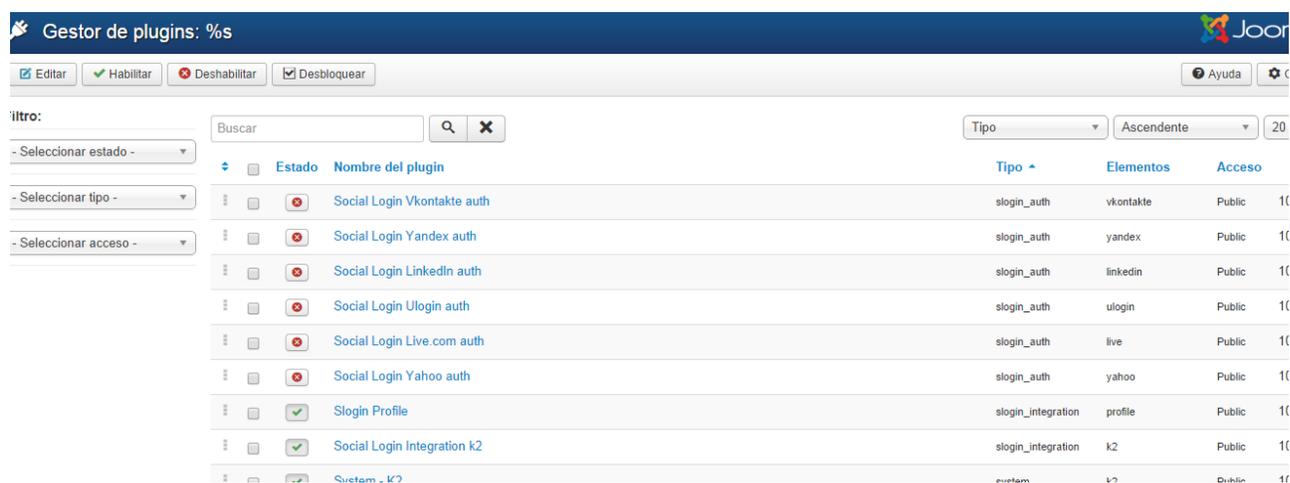


Fig. 5.7 Pantalla de los plugins

### 5.3.3 Plantillas

Joomla cuenta con un método sencillo de posicionar y cambiar el aspecto de una web. Este método son las diferentes plantillas que se pueden encontrar. En Joomla hay plantillas que son de pago y otras que son gratuitas [18] y por defecto trae dos plantillas muy básicas.

Si se quiere consultar o modificar la configuración de una plantilla se deberá pulsar el botón de *extensiones* y después el botón de *gestor de plantillas*. Finalmente, se buscará la plantilla deseada a modificar o consultar y se pulsará en el nombre para abrir su configuración.

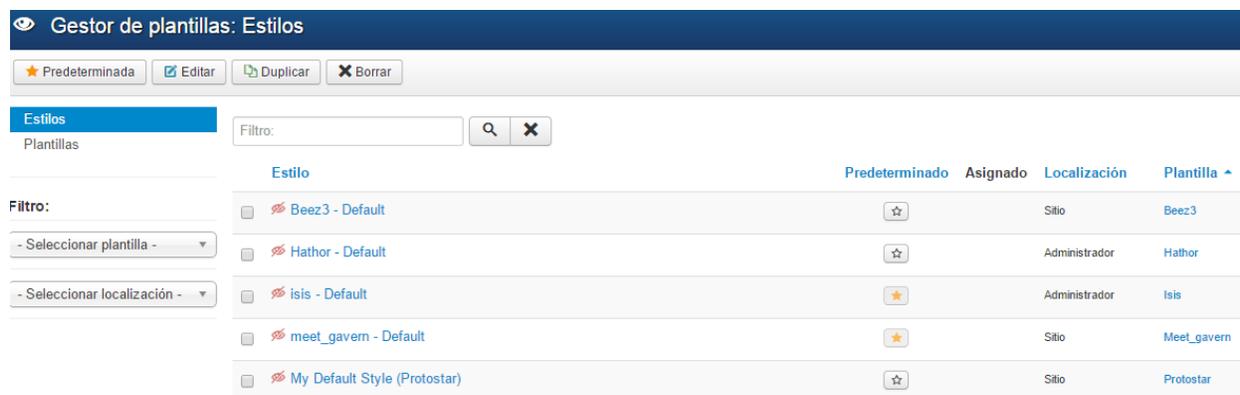


Fig. 5.8 Pantalla de las plantillas

## 5.4 Instalación de una extensión

Para realizar la instalación de una extensión se deberá ir al apartado del menú superior donde pone *Extensiones* y luego *gestor de extensiones*. Aquí aparecen 4 formas de instalar una extensión:



Fig. 5.9 Opciones para agregar una extensión Joomla

- **Instalar desde la web:** En esta opción se busca un componente entre las categorías o por búsqueda y en caso de ser gratuito el componente, te permite instalarlo. En cambio, si no es gratuito, se puede ir a la página del creador para comprarlo.
- **Subir paquete:** En esta opción se ha debido descargar el componente por Internet, en formato .zip o haber creado uno propio, por lo que te indica la ubicación del archivo para efectuar la instalación.
- **Instalar desde un directorio:** En este caso, el componente debe estar en algún lugar del servidor, para poder hacer la instalación y únicamente te pide el directorio de instalación.
- **Instalar desde una URL:** Este proceso consiste en indicar la URL donde se encuentra la extensión.

Una vez realizados los pasos para instalar un componente, Joomla notifica que la extensión se ha instalado correctamente o que la instalación no se ha podido realizar.

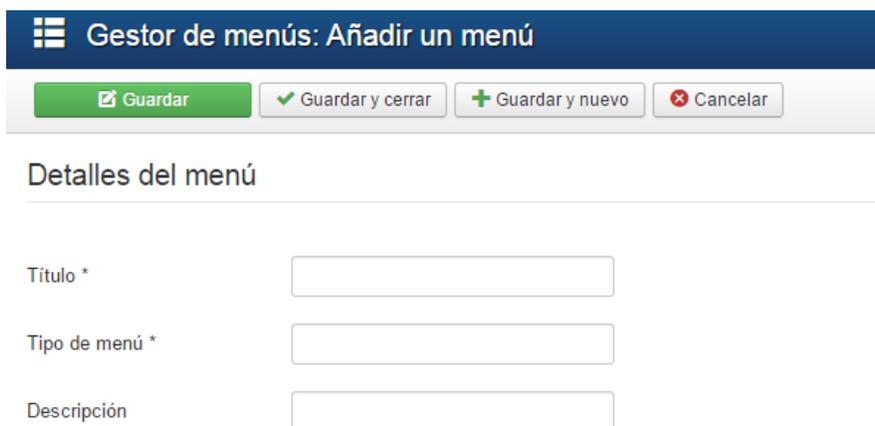
Para acceder a las configuraciones de una extensión, se debe ir al botón de *sistema* y luego *configuración global*. Después, se habrá de buscar la extensión que se quiere modificar en los menús de la parte izquierda. Una vez realizados estos pasos se mostrará la configuración que se quiere modificar y se podrán realizar los cambios deseados.

Una extensión puede tener otras configuraciones dependiendo del contenido, ya que puede constar de un componente y/o un módulo y/o un plugin o una plantilla.

## 5.5 Gestión de menús

### 5.5.1 Agregar un menú

Para agregar un menú, se necesita entrar en la administración de Joomla y pulsar el botón de *Menús*. Después se pulsa el botón de nuevo y aparecerá el formulario para crear un nuevo menú. Este formulario contiene el Título, el tipo de menú y la descripción. Por ejemplo, aquí se crea el menú destinado a los CM o a las Empresas.



The image shows a Joomla! administration interface for adding a new menu. At the top, there is a dark blue header with a hamburger menu icon and the text "Gestor de menús: Añadir un menú". Below the header is a row of four buttons: "Guardar" (green), "Guardar y cerrar" (green with a checkmark), "Guardar y nuevo" (green with a plus sign), and "Cancelar" (red with an X). The main content area is titled "Detalles del menú" and contains three input fields: "Título \*" (required), "Tipo de menú \*" (required), and "Descripción".

Fig. 5.10 Añadir un menú en Joomla.

## 5.5.2 Agregar elementos

Un menú necesita elementos, que accedan a contenidos. Para añadir un elemento a un menú, se necesita entrar en la administración de Joomla, pulsar el botón de *Menús* y seleccionar el menú al que se le quiere añadir un elemento.

Una vez pulsado en *Nuevo*, aparecerá la pantalla de configuración, donde lo más importante es seleccionar el tipo de elemento del menú. Por ejemplo, si se selecciona K2, Categorías, como se puede ver en la figura x, aparecerán las configuraciones que se le pueden aplicar a este tipo de menú.

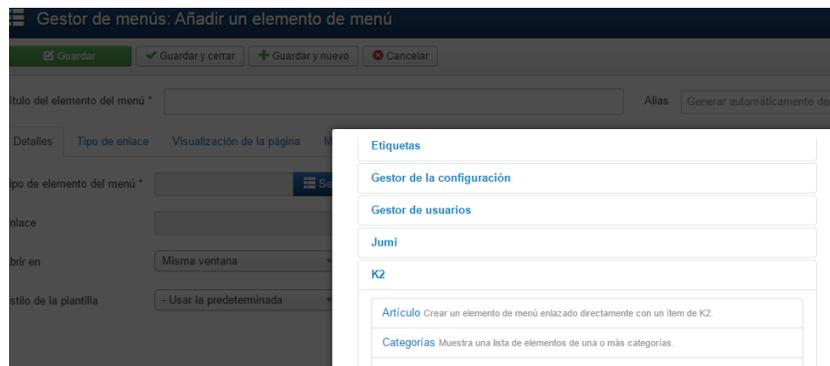


Fig. 5.11 Agregar un elemento al menú.

## 5.6 Extensiones utilizadas

### 5.6.1 SLogin

Es una extensión que permite acceder a una web a través de las redes sociales como: Twitter, Facebook, LinkedIn, Yahoo, Instagram, Google, entre otras más. Además, tiene un plugin que permite asociar los registros al componente K2, pero este plugin es de pago [19].



Fig. 5.12 Autenticación a Twitter con SLogin

Este componente se utilizó para el registro y acceso a la web a través de Twitter para los CM. Cada vez que se accede a la web mediante sLogin se establece una conexión a Klout, para obtener la puntuación que se le ha establecido.

### 5.6.1.1 Configuraciones realizadas en la extensión

La configuración que se ha hecho en la extensión es la siguiente:

Nombre de la configuración	Opción escogida
Nombre de usuario	Nombre y Apellido
Nombre de acceso	Nombre en Twitter
Preguntar por dirección de correo	Sí
Editar datos antes de guardar	Sí
Redirección después del registro	Mi nido
Redirección en registro fallido	Home

Tabla 5.1 Tabla de configuración para la extensión SLogin.

### 5.6.1.2 Configuración en el módulo

La configuración que se ha realizado en este módulo es la siguiente:

Nombre de la configuración	Opción escogida
Posición	Login
Acceso	Guest (Invitados, es decir no registrados)
Asignación del módulo	En todas las páginas

Tabla 5.2 Tabla de configuración para el módulo SLogin.

### 5.6.1.3 Configuración de los plugins

Este módulo contiene un plugin por cada red social, en este proyecto se han deshabilitado todos los plugins excepto el de Twitter. También, al adquirir el suplemento de integración con K2, contiene otro plugin extra donde la única modificación que se ha hecho ha sido indicar al nuevo registro por sLogin la categoría de Community.

La configuración hecha en el plugin de Twitter ha sido indicar los campos de key, secret y la ubicación del archivo Callback. Datos que ya se obtuvieron al realizar las pruebas de Twitter.

Fig. 5.13 Configuración del plugin SLogin.

#### 5.6.1.4 Cambios en el código

En esta extensión se ha hecho una modificación en el código, con el objetivo de obtener la influencia en las redes sociales del usuario al que está accediendo en ese mismo momento.

Para ello, se ha tenido que buscar el archivo `plugins\slogin_integration\k2\k2.php` y modificarlo, de tal manera que a la hora de crear un usuario, primero busque el valor de influencia de Klout para añadirlo en el instante que se hace la inserción. También se ha tenido que crear una función que actualiza la puntuación de un CM, después de que se hayan validado los datos.

#### 5.6.2 K2

Joomla es un sistema de gestión de contenidos, pero el sistema por defecto de los artículos es un poco incompleto. Aquí es donde aparece K2, dando otra opción para gestionar los artículos. Una de las principales características que proporciona K2 es que permite la edición y creación de los artículos en el front-end. Además, esta extensión es totalmente gratuita y cuenta con una gran comunidad de usuarios [20].

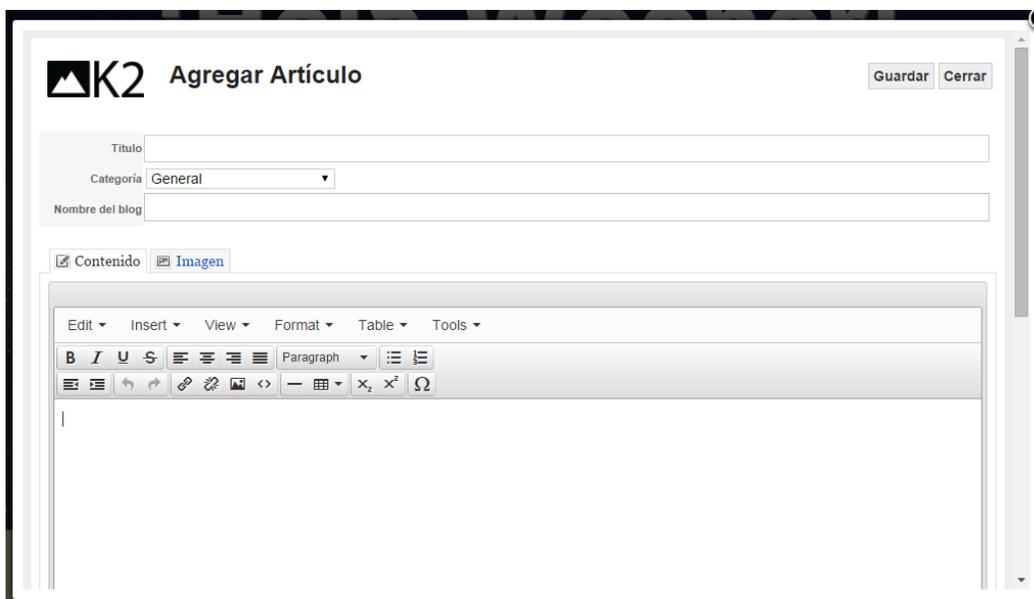


Fig. 5.14 Agregar artículos con K2.

Al instalar la extensión se ha configurado el componente de tal forma que se han creado las categorías para los blogs y los tres perfiles de usuario.

### 5.6.2.1 Configuraciones realizadas en la extensión

La configuración que se ha hecho en la extensión es la siguiente:

Nombre de la configuración	Opción escogida
En la página de usuario, campo Email	No mostrar
Permitir la edición frontend	Sí
Pestaña de campos extra en formulario de edición	Ocultar
Activar perfil de usuario	Sí
Al registrar un usuario pertenece a la categoría	Empresa
Redirección del perfil	Home

Tabla 5.3 Configuración de la extensión en K2

### 5.6.2.2 Configuración en el módulo

Los módulos utilizados son: k2user (el acceso a las empresas), y k2content (muestra los artículos más populares)

Nombre de la configuración	Opción escogida
Posición k2User	Login
Acceso (k2User, k2Content )	Público
Asignación del módulo k2User	En todas las páginas
Posición k2Content	Sidebar (barra lateral derecha)
Asignación del módulo k2Content	Página de un usuario, en un artículo...

Tabla 5.4 Configuración del módulo K2

### 5.6.2.3 Cambios en el código

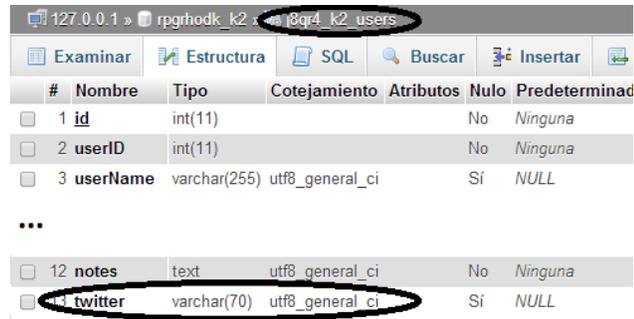
En este componente se han tenido que realizar varios cambios en distintos lugares.

El primer cambio es en el frontend para crear un artículo, se han quitado varios campos. Por ejemplo, se ha quitado un campo llamado publicar, ya que lo que interesa es que publiquen directamente. También se ha tenido que modificar el desplegable de categoría, ya que mostraba todas las categorías que existían y se ha tenido que modificar, poniendo únicamente aquellas categorías que pertenezca a blog. Para efectuar todos estos cambios se ha tenido que buscar el fichero: *components\com\_k2\templates\default\itemform.php*.

Se ha tenido que modificar el código donde K2 ponía los datos del usuario; estos datos aparecen en la página del CM y en la página de un artículo. El cambio que se ha hecho ha sido añadir una imagen que tan solo podrán ver los usuarios que hayan accedido como empresa, para poder contactar con ese CM. Los archivos que se han buscado para realizar estos cambios son: *templates\meet\_gavern\html\com\_k2\templates\default\item.php* y *templates\meet\_gavern\html\com\_k2\templates\default\user.php*

También se ha investigado la forma de añadir nuevos campos para la configuración de la cuenta de un usuario. Este cambio es importante para poder añadir cualquier campo que se quiera, por ese motivo se explicara paso a paso el proceso. Para poder obtener estos nuevos campos se debe hacer lo siguiente:

El primer paso es entrar en PhpMyAdmin y añadir los campos deseados en la tabla k2\_users.



#	Nombre	Tipo	Cotejamiento	Atributos	Nulo	Predeterminad
<input type="checkbox"/>	1 id	int(11)			No	Ninguna
<input type="checkbox"/>	2 userID	int(11)			No	Ninguna
<input type="checkbox"/>	3 userName	varchar(255)	utf8_general_ci		Sí	NULL
...						
<input type="checkbox"/>	12 notes	text	utf8_general_ci		No	Ninguna
<input type="checkbox"/>	13 twitter	varchar(70)	utf8_general_ci		Sí	NULL

Fig. 5.15 Añadir un campo en phpMyAdmin.

El segundo paso a seguir es añadir el campo en la clase *TableK2User* que debe tener el mismo nombre que en la base de datos. Esta tabla se encuentra en el archivo: *administrator/components/com\_k2/tables/k2user.php*. También se puede añadir una comprobación del campo añadido.

```

class TableK2User extends K2Table
{
    var $id = null;
    var $userID = null;
    var $userName = null;
    var $gender = null;
    var $description = null;
    var $image = null;
    var $url = null;
    var $group = null;
    var $plugins = null;
    var $ip = null;
    var $hostname = null;
    var $notes = null;
    var $twitter = null;
    Añadir las variables necesarias

    function __construct(&$db)
    {
        parent::__construct('#_k2_users', 'id', $db);
    }

    function check()
    {
        if (JString::trim($this->url) != '' && substr($this->url, 0, 7) != 'http://')
            $this->url = 'http://'.$this->url;
        return true;
    }
    Añadir la comprobación de los campos deseados

    function bind($array, $ignore = '')

```

Fig. 5.16 Añadir la variable en la tabla k2.

Después se deben modificar los archivos que contienen el registro y las configuraciones, para añadir el nuevo campo. Los archivos que se deben modificar son los siguientes: *components/com\_k2/templates/register.php* y *components/com\_k2/templates/profile.php*

```

<input type="text" size="50" value="<?php echo $this->K2User->url; ?>" name="url" id="url"/>
</td>
</tr>
<tr>
<td class="key">
<label id="twittermsg" for="twitter"><?php echo "Twitter";//JText::_('K2_URL'); ?></label>
</td>
<td>
<input type="text" size="70" value="<?php echo $this->K2User->twitter; ?>" name="twitter" id="twitter">
</td>
</tr>
<?php if(count(array filter($this->K2Plugins))): ?>

```

Mismo nombre que la variable de k2User.php

Necesario para recuperar el valor.

Fig. 5.17 Añadir el diseño del nuevo campo

### 5.6.3 Kunena

Kunena es un componente de foros para Joomla, que permite instalar fácilmente un foro comunitario a un sitio web basado en Joomla. Además, es totalmente gratuito [21].

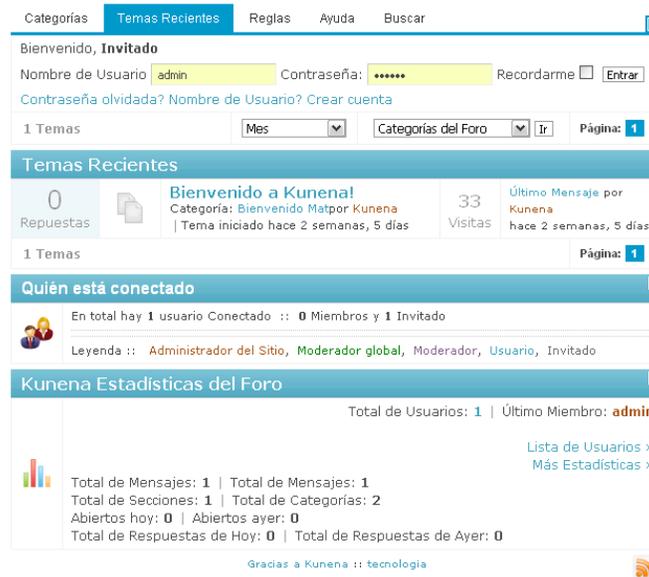


Fig. 5.18 Ejemplo de la extensión Kunena.

En Kunena no se ha realizado ninguna modificación en las configuraciones, ya que las que vienen por defecto han sido las que han interesado.

## 5.6.4 uddeIM

UddeIM es un componente que ofrece todas las características necesarias para establecer la comunicación entre los usuarios del sistema a través de mensajería privada.

Este componente es totalmente gratuito [22], pero, para poder utilizarlo con los requisitos del proyecto se han tenido que realizar unos cambios.

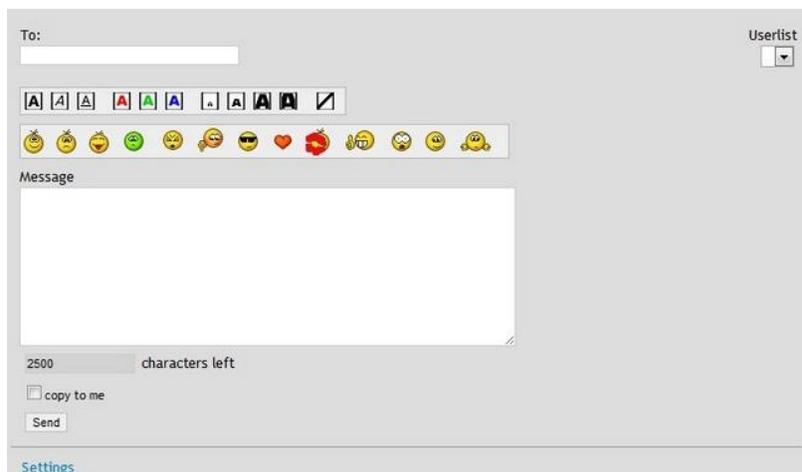


Fig. 5.19 Ejemplo de la extensión uddeIM

### 5.6.4.1 Configuración en el Componente

Los cambios en las configuraciones en el componente son:

Nombre de la configuración	Opción escogida
Permitir emoticonos	Sí
Permitir emoticonos animados	No
Re-envío de mensajes	No
Permitir múltiple destinatario	No
Activar el envío de archivos	No

Tabla 5.5 Configuración del componente uddeIM

### 5.6.4.2 Cambios en el código

En esta extensión se ha tenido que hacer unos tres cambios.

El primer cambio fue añadir una entrada que se envía por parámetro GET, que contiene el usuario al que se le quiere enviar el mensaje. Por lo tanto lo que se hace es consultar este

parámetro y en caso de que exista lo añade en el INPUT y lo marca como ReadOnly. El archivo que se buscó para realizar el cambio es: *components\com\_uddeim\includes.php*

El segundo cambio que se ha realizado es la eliminación de botones, que enviaban a otras páginas. Esto se hizo porque no interesaba, ya que los CM solo pueden recibir y contestar mensajes. Los archivos que se han tenido que buscar para hacer posible este cambio son: *components\com\_uddeim\includes.php*

Por último, se tuvo que modificar la consulta a la base de datos, en el momento de realizar el desplegable que contiene los usuarios, ya que únicamente interesa mostrar aquellos usuarios que son CM. El archivo que se ha buscado para realizar este cambio es: *components\com\_uddeim\userlists.php*

### 5.6.5 Tapatalk

Tapatalk es una herramienta que facilita la navegación y la búsqueda de foros nuevos, ya que ofrece acceso a más de 50.000 comunidades de Internet. Permite leer, publicar, compartir fotos y estar actualizado de los nuevos mensajes privados que se reciban. Por lo tanto, se puede mantener conectado con los foros favoritos.



Fig. 5.20 Logo Tapatalk

Esta extensión se descarga en la página web oficial y se instala un solo plugin [23].

#### 4.6.5.1 Configuración del plugin

La configuración es parecida a una red social, ya que al registrarse proporcionan una *API Key* que luego se utiliza en las configuraciones.

## 5.6.6 Jumi

Jumi es un componente que permite la creación de páginas estáticas utilizando lenguaje html, php o javascript. Estas páginas tienen acceso a todas las variables, funciones y constantes de Joomla. De esta manera se pueden crear páginas estáticas fácilmente.

Esta extensión es gratuita y se puede descargar en la página oficial de Joomla, en el apartado de extensiones [24].

Esta extensión ha sido utilizada para crear el listado de CM y el de empresas.

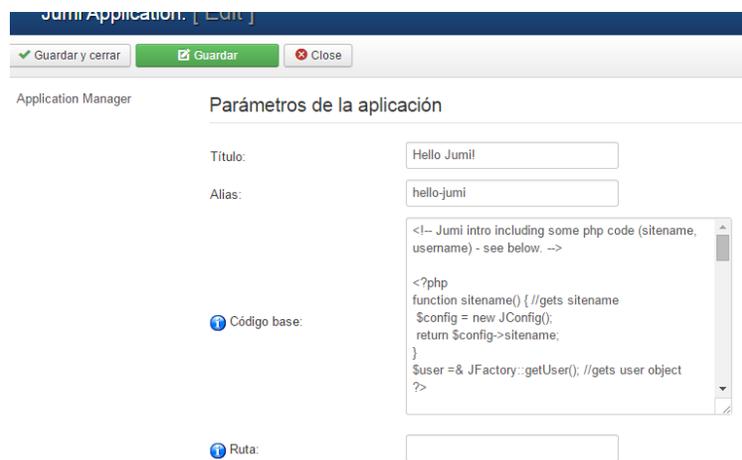


Fig. 5.21 Configuración del componente Jumi

Su funcionamiento es intuitivo, únicamente se debe vincular el código con un nombre y de esta manera hacer referencia a un menú para abrirlo. Para generar el código, se tiene que escribir en el apartado de código base o introduciendo la ruta del archivo donde se encuentra.

### 5.6.6.1 Configuración del módulo

Los pasos para configurar un componente Jumi es el siguiente:

- Se crea el código que se quiere mostrar en el módulo.
- Se indica la ubicación en que estará.
- Se indica el perfil que lo puede ver.
- Por último, indicar la ubicación del archivo o escribir el código en el campo proporcionado.

### 5.6.6.2 Configuración del componente

Los pasos a seguir para añadir un componente son los siguientes:

El primer paso que se debe seguir es la creación del código a mostrar. Por ejemplo para mostrar el listado de los CM, se ha creado un archivo php, donde se hace una consulta a la tabla k2\_users, filtrando por el grupo de CM. Después, a partir de los registros encontrados, se genera una tabla con los datos de cada uno. Una vez creado el archivo, se sube al servidor web.

```

while($row = mysqli_fetch_array($result)) {
    echo "<tr>";
    echo "<td><div align=center style='margin-left:15px'><img SRC='";
    if(($row['image']=="") OR ($row['image']==null)){
        echo"http://www.gravatar.com/avatar/2b59743c7adc46608b5e5bd522a7243b?s=50&default=http%3A%2F%2Fwww.pap
    }else{
        echo "../media/k2/users/" . utf8_encode($row['image']);
    }
    echo "' width='50' height='50'></div></td>";
    echo "<td><div align=center style='margin-left:15px'>" . utf8_encode($row['userName']) . "</div></td>";
    echo "<td><div style='margin-left:15px'>" . utf8_encode($row['Twitter']) . "</div></td>";
    echo "<td><div style='margin-left:15px'>" . $row['Klout'] . "</div></td>";
    echo "</tr>";
}

```

Fig. 5.22 Ejemplo de contenido en un archivo Jumi.

El segundo paso es entrar en la parte de administración de Joomla y pulsar *Components/Jumi*, aquí se entra a la configuración del componente y lo que se pretende es añadir uno nuevo. Para añadirlo se debe indicar un nombre, un alias y la ubicación del archivo que se ha subido al servidor. En la Fig 5.23 se muestra el formulario que se ha de rellenar.

Por último, para poder mostrar este archivo que se ha creado, se tiene que ir a menús y agregar un elemento, escogiendo la opción de menú de Jumi. Para acabar, se introduce el nombre del menú y se indica el archivo que se quiere mostrar.

Fig. 5.23 Añadir un elemento al menú de tipo Jumi.

## 5.6.7 Plantilla Meet Gavern

En este proyecto se ha utilizado la plantilla *Meet Gavern*, creada por *gavick* y es totalmente gratuita, aunque también se puede encontrar de pago en su web.

Nombre del estilo \*

Detalles	Layout	Fonts	Features	Menu Options	Social API	Cookie Law	Advanced settings	Asignación a los menús
Logo type	<input type="text" value="From CSS"/>							
Logo image	<input type="text" value="images/logo1.png"/> <input type="button" value="Seleccionar"/> <input type="button" value="X"/>							
Logo text	<input type="text" value="Woonest"/>							
Logo slogan	<input type="text" value="La comunidad de community mana"/>							
Favicon image	<input type="text" value="images/favicon.png"/> <input type="button" value="Seleccionar"/> <input type="button" value="X"/>							
Show details in category item	<input type="button" value="Disabled"/> <input checked="" type="button" value="Enabled"/>							
Framework logo at the bottom	<input type="button" value="Disabled"/> <input checked="" type="button" value="Enabled"/>							
copyright	<input type="text" value="© 2014 WOONEST. All Rights Reserved"/>							

Fig. 5.24 Pantalla de configuración de una plantilla

### 5.6.7.1 Configuración de la plantilla

Las configuraciones que se han realizado en la plantilla son:

- Se ha añadido la imagen del logo de la aplicación.
- Se ha indicado el Copyright.
- Se ha introducido un correo de administrador.
- Se ha añadido el nombre que aparece en la barra del navegador.

### 5.6.7.2 Código modificado

Se han realizado unos cambios en unos archivos de *css*, para modificar algunos colores de la aplicación.



## 6. Funcionamiento

### 6.1 Login

Hay tres tipos de perfiles en este sistema. El primer perfil es el público, que son todas aquellas personas interesadas en los artículos. Los dos restantes necesitan acceder al sistema a través del botón de Login.

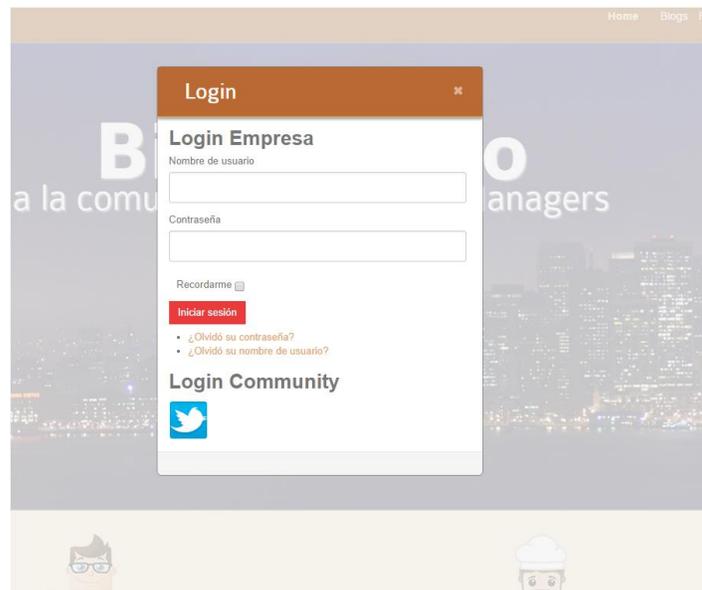


Fig. 6.1 Pantalla de acceso a Woonest

Las empresas utilizan un nombre de usuario y una contraseña. En cambio los CM utilizarán su cuenta de Twitter para poder acceder y empezar a escribir artículos.

Cada perfil tiene una disposición de menús diferente. Son los siguientes:

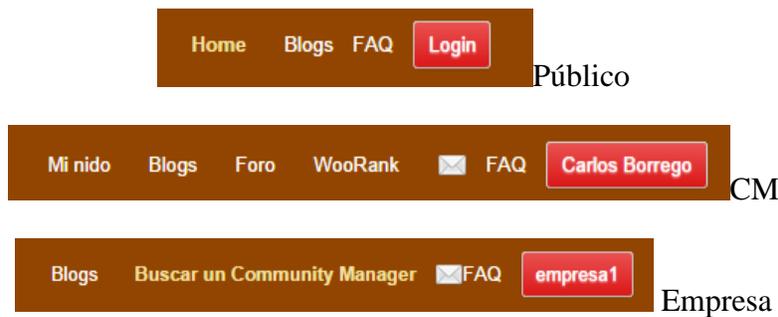


Fig. 6.2 Menús de los diferentes perfiles

## 6.2 Perfil Público

### 6.2.1 Home

Esta página explica brevemente la finalidad de la web, explicando los dos perfiles más importantes y sus funcionalidades. Además, en la parte inferior se puede ver un resumen de los últimos comentarios y los artículos más visitados.

The screenshot shows the homepage of Woonest. At the top, there is a navigation bar with the Woonest logo (marked as BETA) and links for Home, Blogs, FAQ, and a Login button. The main header features a night cityscape background with the text "Bienvenido a la comunidad de Community Managers". Below this, there are two columns of content. The left column is titled "¿Eres Community Manager?" and includes a cartoon character holding a sign that says "let's get to work!". The right column is titled "¿Necesitas un Community Manager?" and includes a cartoon character in a chef's hat. Both columns have a "Read more" button. In the center, a dashed box contains the text: "Woonest es la primera comunidad de selección donde la valía de una persona no se demuestra con un currículum vitae. En Woonest se valoran por sus acciones reales." Below this, there are two sections: "Artículos más visitados" and "Últimos comentarios". The "Artículos más visitados" section shows a preview of an article titled "¡Hola, mundo!" with a forest background. The "Últimos comentarios" section shows two comments with user avatars and names (mymouth and Hauggisp).

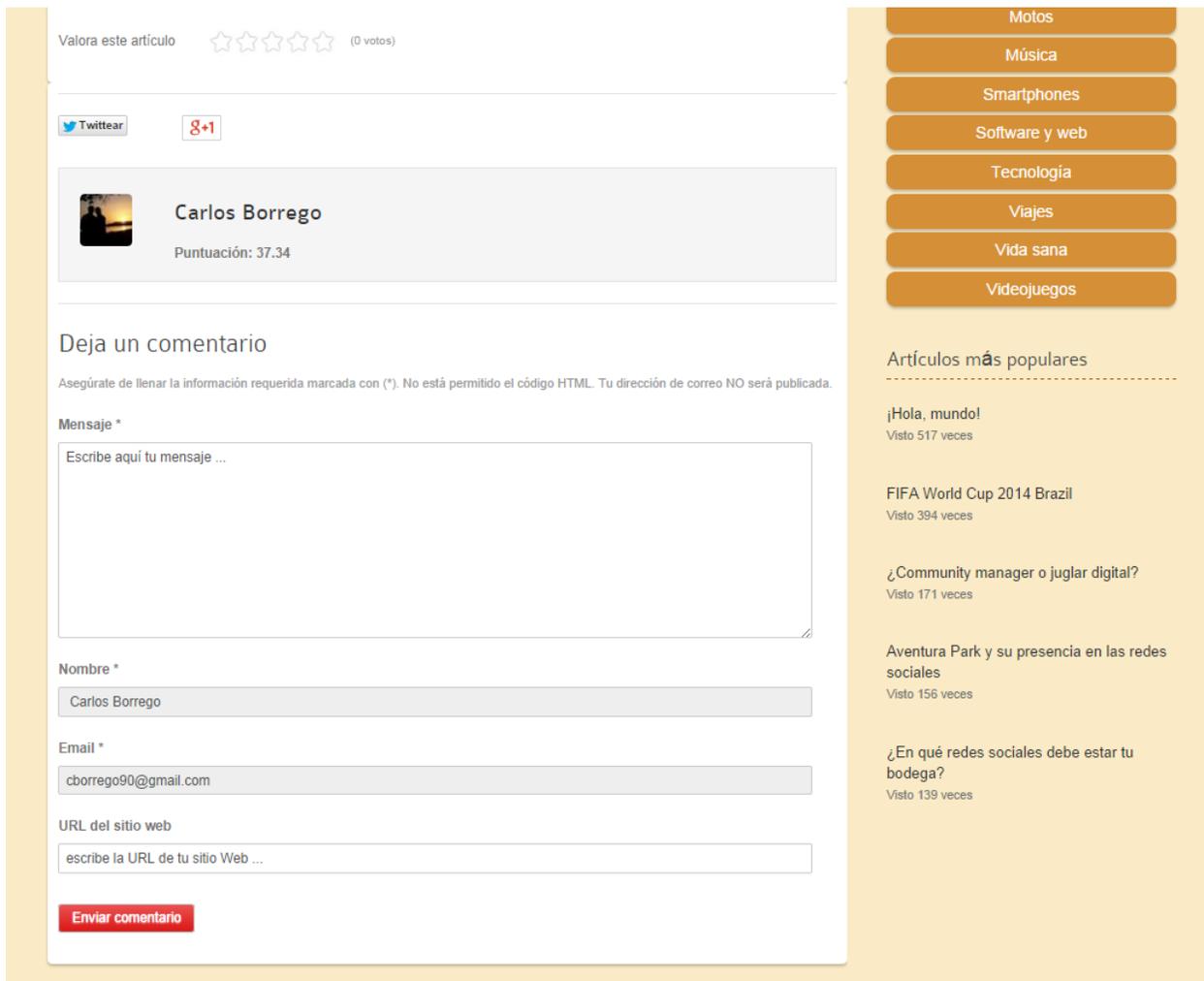
Fig. 6.3 Home de Woonest



### 6.2.3 Artículos

Al pulsar un artículo aparece todo su contenido y a continuación del artículo, permite ser votado. Además, muestra la puntuación del autor y los comentarios escritos, dando la posibilidad de escribir un nuevo comentario.

La parte derecha contiene el mismo contenido que en la página de blogs, es decir, todas las categorías de blogs y los artículos más populares.



The screenshot displays a web interface for a blog article. On the left, there is a voting section with five stars and a '0 votos' count. Below this is a 'Twitter' button and a '+1' button. The author's profile for 'Carlos Borrego' is shown with a score of 37.34. A 'Deja un comentario' section follows, with a warning about HTML and a form for a message, name, email, and website URL. A red 'Enviar comentario' button is at the bottom. On the right sidebar, there is a vertical list of categories: Motos, Música, Smartphones, Software y web, Tecnología, Viajes, Vida sana, and Videojuegos. Below the categories is a section for 'Artículos más populares' listing: '¡Hola, mundo!' (517 views), 'FIFA World Cup 2014 Brazil' (394 views), '¿Community manager o jugar digital?' (171 views), 'Aventura Park y su presencia en las redes sociales' (156 views), and '¿En qué redes sociales debe estar tu bodega?' (139 views).

Fig. 6.5 Ejemplo del contenido de un artículo

## 6.2.4 FAQ

### 6.2.4.1 Funcionamiento de un CM

En esta página se explica el funcionamiento del CM. Describe los pasos a seguir de un CM, para llegar a ser contratado.

El primer paso es registrarse. Al registrarse se recoge la puntuación de Klout, es decir que se continúa en el paso 2. Después, consiste en que el CM escriba sus artículos, para que finalmente, una empresa se ponga en contacto con él y pueda ser contratado.



Fig. 6.6 Pantalla de ayuda para los CM

### 6.2.4.2 Funciona Empresa

En esta página se explica el funcionamiento de una empresa, la cual se registra. Una vez registrada, busca al CM que más le interese. Cuando haya encontrado al CM deseado, únicamente se debe poner en contacto con él.



Fig. 6.7 Pantalla de ayuda para las empresas.

## 6.3 Perfil CM

### 6.3.1 Mi nido

Mi nido corresponde a todos los blogs del CM que ha iniciado sesión. También, se indica la puntuación que Klout ha valorado, respecto a su influencia en las redes sociales.

Esta estructura de página se muestra de la misma forma, cuando se consulta a un CM, por ejemplo, pulsando el nombre del autor de un artículo.



The image shows a screenshot of a user profile page on the Woonest website. The top navigation bar is dark brown with the Woonest logo (a red owl) and the word "woonest" in a stylized font. To the right of the logo are links for "Mi nido", "Blogs", "Foro", "WooRank", "FAQ", and a red button labeled "Carlos Borrego". Below the navigation bar is a light yellow header area. The main content area is white and features a profile card for "Carlos Borrego" with a silhouette profile picture and a score of "Puntuación: 37.34". Below the profile card is a date widget showing "05 Sep" and the text "Publicado en Software y web" and "¡Escribe el primer comentario!". The main article title is "Fondos de Windows" and the featured image shows three King penguins standing on a snowy surface against a blue sky.

Fig. 6.8 Página de un CM

### 6.3.2 WooRank

Esta página contiene un listado de CM ordenados por la influencia en las redes sociales, es decir, la puntuación de Klout. Esta página es solo visible por los CM, ya que representa el posicionamiento entre todos los CMs.

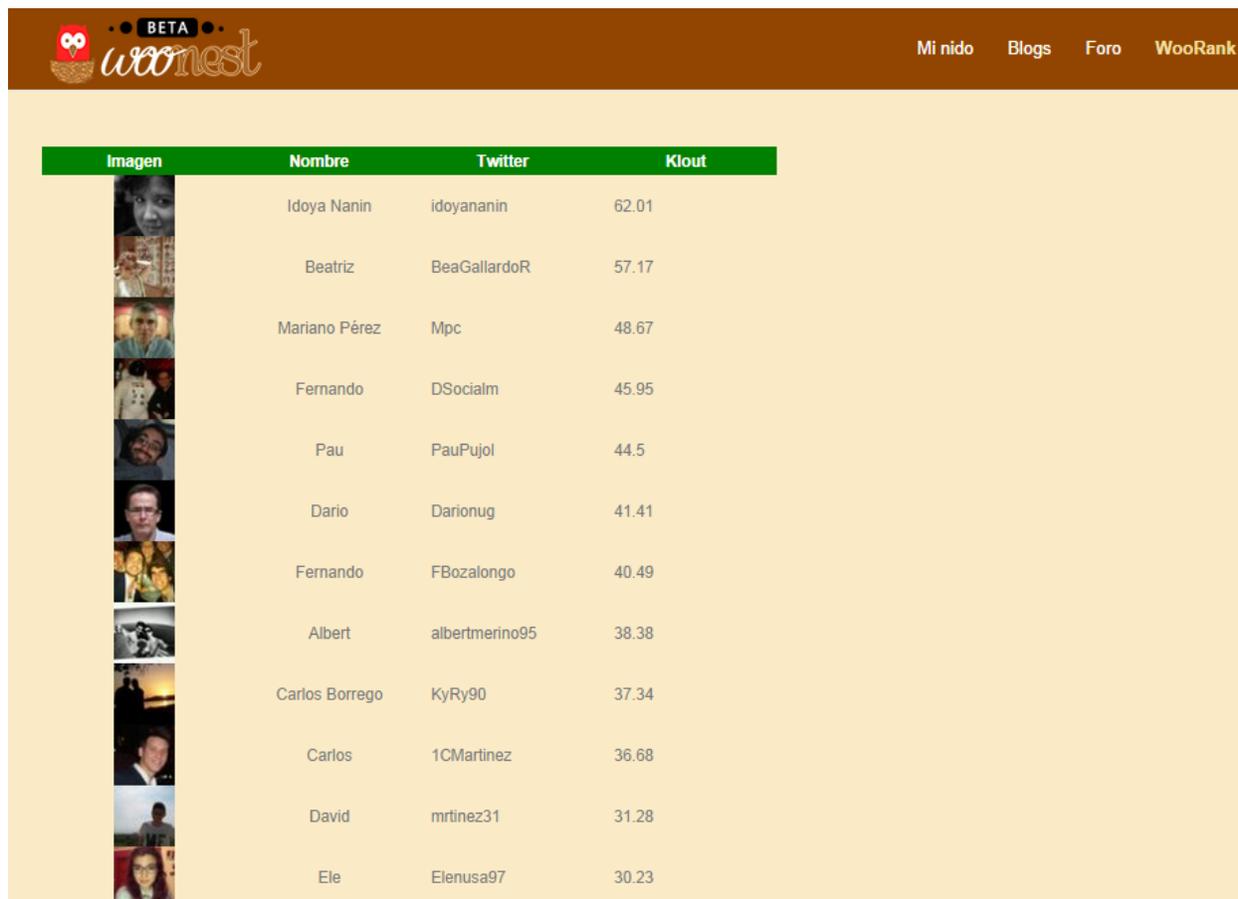


Imagen	Nombre	Twitter	Klout
	Idoya Nanin	idoyananin	62.01
	Beatriz	BeaGallardoR	57.17
	Mariano Pérez	Mpc	48.67
	Fernando	DSocialm	45.95
	Pau	PauPujol	44.5
	Dario	Darionug	41.41
	Fernando	FBozalongo	40.49
	Albert	albertmerino95	38.38
	Carlos Borrego	KyRy90	37.34
	Carlos	1CMartinez	36.68
	David	mrtinez31	31.28
	Ele	Elenusa97	30.23

Fig. 6.9 Lista de CM

### 6.3.3 Agregar Artículos

Los CM son los únicos que pueden añadir nuevos artículos en el sistema. Por ese motivo, al iniciar sesión como CM se le facilita un botón a la derecha, donde se le permite añadir nuevos artículos.



Fig. 6.10 Botón para añadir un artículo

La forma de añadir artículos es muy sencilla, únicamente se debe escribir el título, la categoría a la que se quiere asignar y el contenido del blog. También se puede añadir una imagen de portada al artículo. Esta imagen se muestra con una pequeña descripción en la pestaña de blogs.

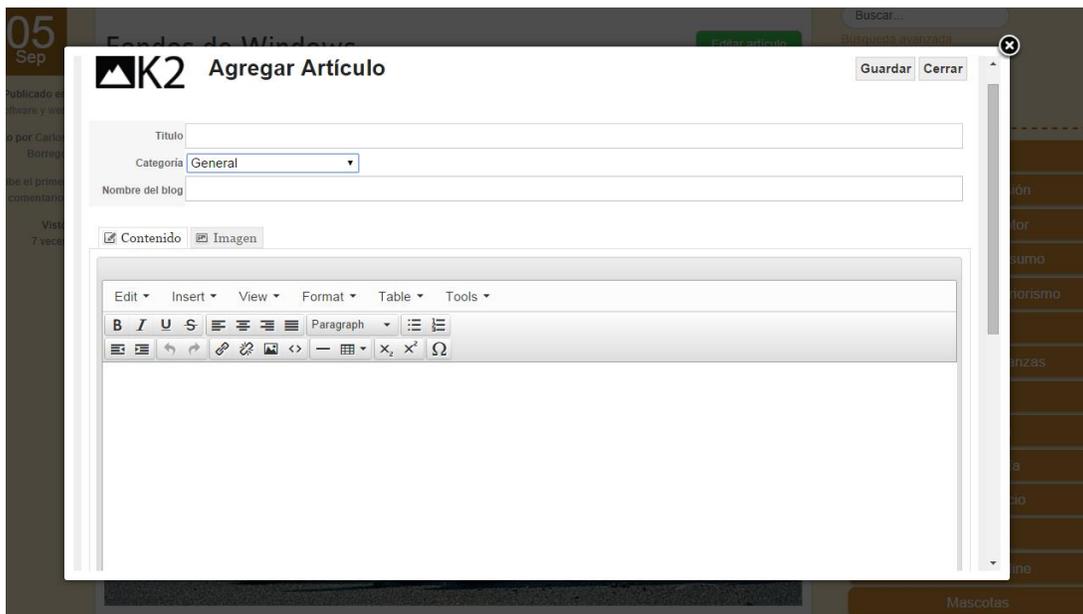


Fig. 6.11 Agregar un artículo

### 6.3.4 Foro

La pestaña de blogs está únicamente destinada a los CM, para que puedan realizar sus discusiones, puedan aportar nuevas mejoras al sistema o puedan reportar errores o *bugs*.

The screenshot displays the Woonest forum homepage. At the top, there is a navigation bar with links for 'Mi nido', 'Blogs', 'Foro', 'WooRank', 'FAQ', and a user profile for 'Carlos Borrego'. Below this, a secondary navigation bar includes 'Categorías', 'Mensajes Recientes', 'Nuevo Tema', 'Sin Respuesta', 'Mis Temas', 'Perfil', and 'Buscar'. A user login area shows 'Welcome, KyRy90' with a 'Logout' button. The main content area is divided into several sections:

- Woonest.com**: A table listing forum categories with their respective topic and reply counts, and the last post information.
- Marketing y redes sociales**: A list of sub-forums related to marketing and social media.
- Who Is Online**: A section indicating the current number of users online.

Category	Topics	Replies	Last Post
<b>Antes de empezar</b> Categoría editada por los administradores y los moderadores. Aquí os hablaremos sobre cómo utilizar Woonest y todas las novedades.	1	0	Last Post: ¡Enhorabuena! by <b>1CMartinez</b> 4 months 2 weeks ago
<b>Errores y dudas</b> ¿Tienes alguna duda sobre el funcionamiento de la página? No seas tímido y envíanos una nota. Queremos saber de ti y tratar de hacer de nuestro sitio el mejor y más fácil de usar para nuestros miembros.	0	0	No Posts
<b>Sugerencias y nuevas ideas</b> ¿Tienes alguna sugerencia, nueva idea o aporte para compartir? Estaremos encantados de escucharla.	2	3	Last Post: ¿Hay algún viajero e ... by <b>1CMartinez</b> 3 months 2 weeks ago
<b>Offtopics</b> Esta categoría está dedicada a todas aquellas cosas que queráis comentar y que no tengan nada que ver con Wooner.	0	0	No Posts
<b>Marketing y redes sociales</b>			
<b>ROI en Social Media</b> Foro de discusión y conversación sobre ROI en Social Media.	0	0	No Posts
<b>Social Media Marketing</b> Foro de discusión y conversación sobre Social Media Marketing.	0	0	No Posts
<b>Marketing digital</b> Foro de discusión y conversación sobre Marketing Digital.	0	0	No Posts
<b>Redes Sociales</b> Foro de discusión y conversación sobre las Redes Sociales.	0	0	No Posts
<b>SEO</b> Foro de discusión y conversación sobre SEO.	0	0	No Posts
<b>Google Adwords</b> Foro de discusión, conversación y resolución de preguntas sobre Google AdWords.	0	0	No Posts
<b>Herramientas y Aplicaciones</b> Comparte tu experiencia con diversas herramientas y aplicaciones que usas en tu trabajo. Resuelve inquietudes y responde con toda tu experiencia sobre las preguntas de otros.	0	0	No Posts
<b>Humor y viral</b> Es hora de relajarse, compartir caricaturas, casos de éxito (o mas bien, casos FAIL) y publicaciones divertidas sobre Social Media, Marketing Digital o lo que se te pueda ocurrir.	0	0	No Posts

**Who Is Online**  
Total users online: 1 Member and 0 Guests Online

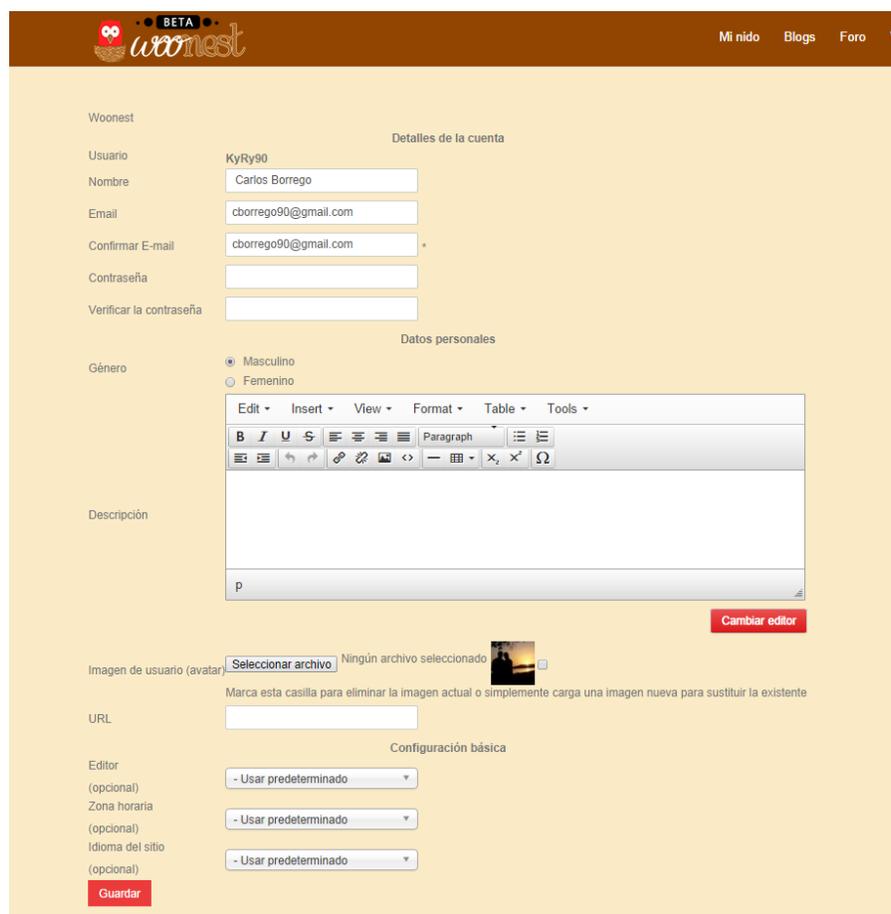
Fig. 6.12 Foro de Woonest

## 6.4 Perfil común CM y Empresa

### 6.4.1 Detalles de la cuenta

En esta página se podrán realizar todos los cambios deseados a la cuenta, como por ejemplo, modificar el email. Esta página es igual tanto para empresas, como para CM.

Los CM pueden introducir su contraseña para vincular el foro en la aplicación Tapatalk a su dispositivo móvil y poder recibir notificaciones.



The screenshot shows the 'Detalles de la cuenta' (Account Details) page on the Woonest website. The page has a brown header with the Woonest logo and navigation links for 'Mi nido', 'Blogs', and 'Foro'. The main content area is light yellow and contains several sections:

- Account Information:** Fields for 'Usuario' (KyRy90), 'Nombre' (Carlos Borrego), 'Email' (cborrego90@gmail.com), 'Confirmar E-mail' (cborrego90@gmail.com), 'Contraseña', and 'Verificar la contraseña'.
- Datos personales:** A 'Género' section with radio buttons for 'Masculino' (selected) and 'Femenino'.
- Descripción:** A rich text editor with a toolbar (Edit, Insert, View, Format, Table, Tools) and a text area containing the letter 'p'. A 'Cambiar editor' button is located at the bottom right of the editor.
- Imagen de usuario (avatar):** A section with a 'Seleccionar archivo' button, a small image placeholder, and a note: 'Marca esta casilla para eliminar la imagen actual o simplemente carga una imagen nueva para sustituir la existente'.
- URL:** A text input field.
- Configuración básica:** Three dropdown menus for 'Editor (opcional)', 'Zona horaria (opcional)', and 'Idioma del sitio (opcional)', all set to '- Usar predeterminado'. A 'Guardar' button is at the bottom left.

Fig. 6.13 Configuración de una cuenta

Para acceder a ella, únicamente hay que pulsar en el nombre de la persona que accede y después a “Mi cuenta”.

## 6.4.2 Mensajería privada

La mensajería está asignada únicamente a las empresas, ya que ellas son las que se ponen en contacto con los CM. Por ese motivo, ellas tienen más opciones en la mensajería.

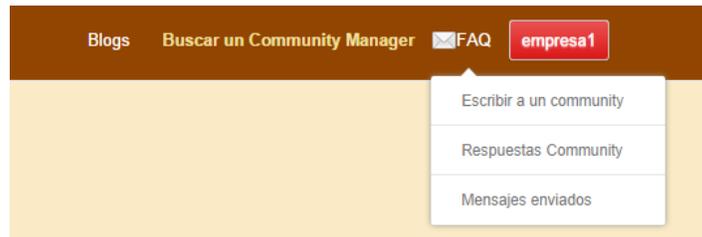


Fig. 6.14 Menú de mensajería de una empresa

Los CM podrán ver todos aquellos mensajes que le han enviado las empresas y responder, pero no podrán crear mensajes nuevos.

La realización de un envío o una respuesta es muy simple. Únicamente se debe escribir el contenido del mensaje y enviar.

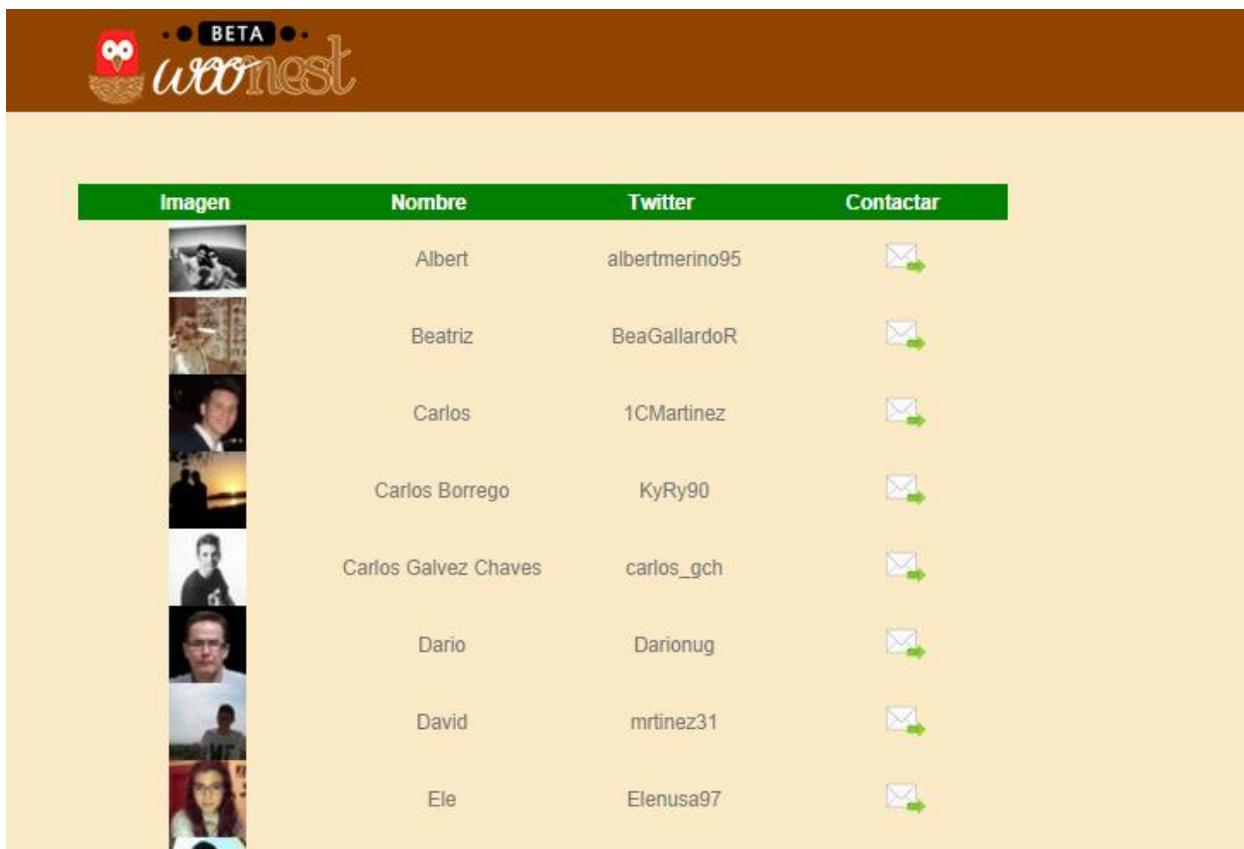


Fig. 6.15 Ejemplo para enviar un mensaje

## 6.5 Perfil Empresa

### 6.5.1 Buscar un Community Manager

Esta página corresponde a las empresas, para que puedan buscar a un CM. El sistema de ordenación es alfabéticamente por el nombre. También, tienen la posibilidad de contactar con aquellos CM que les hayan interesado pulsando en contactar. Esto les llevará a la página de mensajería con el CM seleccionado. También, se puede consultar todos los blogs de un CM pulsando la imagen de aquel que sea de interés.



The screenshot shows the Woonest website interface. At the top, there is a logo with a red owl and the text "BETA Woonest". Below the logo is a table listing several Community Managers (CM) with their names, Twitter handles, and contact buttons. The table has four columns: "Imagen", "Nombre", "Twitter", and "Contactar".

Imagen	Nombre	Twitter	Contactar
	Albert	albertmerino95	
	Beatriz	BeaGallardoR	
	Carlos	1CMartinez	
	Carlos Borrego	KyRy90	
	Carlos Galvez Chaves	carlos_gch	
	Dario	Darionug	
	David	mrtinez31	
	Ele	Elenusa97	

Fig. 6.16 Buscar un CM

## 7. Estudio Económico

### 7.1 Amortización contable

Es un proceso financiero en el que se extiende una deuda por medio de pagos periódicos, por ejemplo un equipo informático se extiende la deuda del equipo por el transcurso de vida útil.

Concepto	Precio	Vida útil	Tiempo utilizado	Amortización
Equipo Informático	789 €	5 años (60 meses)	5 meses	65,75 €
Total				65,75 €

Tabla 7.1 Tabla de amortización.

Se define un equipo informático con un valor de 789 €, una vida útil de 60 meses y la utilización para este proyecto ha sido de 5 meses. Por lo que el cálculo es el siguiente:

$$\text{Equipo informático} = (789 \text{ €} / 60 \text{ meses}) * 5 \text{ meses} = 65,75 \text{ €}$$

### 7.2 Costes directos

Los costes directos son aquellos costes que se asocian al producto o servicio de forma clara, es decir que no conllevan ningún reparto de costes.

Concepto	Coste
Horas de analista (17h) 30€/h	510 €
Horas de diseñador (36h) 25€/h	900 €
Horas de programador (204h) 20€/h	4080 €
Hospedaje de sitio web + dominio 1 año (5 meses)	24 €
Licencia de cLogin para Joomla (Extensión de Joomla)	5 €
Total	5519 €

Tabla 7.2 Tabla de costes directos.

### 7.3 Horas de analista

Las horas de analista son aquellas horas que se han invertido en reuniones, definición de casos de usos y requerimiento. En este proyecto el coste por hora de un analista es de 30€/h.

Actividades	Horas	Coste
Reuniones	5 h	150 €
Definición de los caso de uso	7 h	210 €
Definición de requisitos	5 h	150 €
Total	17 h	510 €

Tabla 7.3 Tabla de las horas del analista

### 7.4 Horas de diseñador

Las horas de diseñador son aquellas horas que se han utilizado para el diseño de la web y en la definición de la estructura. En este proyecto el coste por hora de un diseñador es de 25€/h.

Actividades	Horas	Coste
Buscar de plantilla y modificar	16 h	400 €
Obtener nombre y logo de la aplicación	5 h	125 €
Definición de la estructura de la web y los permisos por usuario	15 h	375 €
Total	36 h	900 €

Tabla 7.4 Tabla de las horas del diseñador

## 7.5 Horas de programador

Las horas de programador son aquellas horas que se han utilizado en tareas de desarrollo de la web. En este proyecto el coste por hora de un programador es de 20€/h.

Actividades	Horas	Coste
Estudio de las tecnologías	88 h	1760 €
Búsqueda y montaje del servidor	5h	100 €
Montaje del CMS y sus extensiones	6 h	120 €
Modificación de extensiones	98 h	1960 €
Testing	7 h	140 €
<b>Total</b>	<b>204 h</b>	<b>4080 €</b>

Tabla 7.5 Tabla de las horas del programador

## 7.6 Costes indirectos

Los costes indirectos son aquellos costes que no se pueden aplicar a un solo producto, sino que son comunes para varios productos y se determina por un criterio de reparto.

Concepto	Precio (mes)	Tiempo utilizado	Reparto (%)	Total
Electricidad	60 €	5 meses	12 %	36 €
Conexión a Internet	39 €	5 meses	17 %	33,15 €
<b>Total</b>				<b>69,15 €</b>

Tabla 7.6 Tabla de costes indirectos

$$\text{Electricidad} = (60 \text{ €/mes} * 5 \text{ meses}) * 0,12 = 36 \text{ €}$$

$$\text{Conexión a Internet} = (39 \text{ €/mes} * 5 \text{ meses}) * 0,17 = 33,15 \text{ €}$$

## 7.7 Coste total

El coste total es la suma de todos los costes reflejados anteriormente.

Concepto	Precio
Amortización contable	65,75 €
Costes directos	5519 €
Costes indirectos	69,15 €
Total	5653,90 €

Tabla 7.7 Tabla de costes totales

Por lo tanto, el coste total de esta aplicación asciende a 5653,90 €.

## **8. Conclusiones**

### **8.1 Resultado final del proyecto**

Los resultados del proyecto son positivos, ya que se presenta una aplicación que cumple los requisitos más imprescindibles. El principal requisito es la comunicación de empresa con los CM. Además, la vista al público es muy agradable y la forma de añadir un artículo es sencilla y cómoda.

Este proyecto no está totalmente acabado, ya que se pensaron unas modificaciones para que la idea de negocio funcione y que explicaré en las posibles mejoras.

Para acabar, comentar que ha sido muy interesante este proyecto, ya que nunca había utilizado estas herramientas y me han proporcionado conocimientos en el ámbito de los CMS, en especial en Joomla, y también otros conocimientos, como por ejemplo, la conexión a las diferentes redes sociales.

En conclusión, con este proyecto he adquirido conocimientos sobre este tema y los he llevado a cabo, cosa que quizás no hubiera podido hacer a lo largo de mi vida.

### **8.2 Problemas encontrados**

El principal problema de este proyecto es la modificación de extensiones, ya que alguna vez se han tenido que realizar cambios importantes en el código y el problema es que para encontrar el archivo correcto al que se le deben realizar los cambios se deben invertir unas cuantas horas.

### **8.3 Cambios y mejoras**

En este proyecto se deben realizar unas mejoras del servicio ofrecido y cambiar algunos aspectos de funcionalidad para que la idea de negocio funcione.

### 8.3.1 Captcha

Este proyecto necesitaría la introducción de un control a la hora de añadir nuevos comentarios, ya que actualmente se podría producir un *spam* en los comentarios de los artículos.

### 8.3.2 Añadir nuevos campos para los CM

En este caso, la mejora es para facilitar a las empresas una mejor búsqueda, ya que la idea es implementar nuevos campos al CM, como por ejemplo: La ciudad, el precio de su servicio, entre otros.

### 8.3.3 Juego de niveles

La idea sería establecer un juego a los CM, de tal forma que los motive a entrar y participar.

La idea de este juego consiste en sustituir la puntuación de Klout por 4 parámetros que permitan ganar experiencia para subir de nivel. Estos parámetros serían:

- La puntuación de Klout.
- El número de visitas en sus blogs.
- El número de contrataciones por empresas.
- Aportaciones a la comunidad.

Por lo tanto, este nivel sería visible por las empresas y podrían ser contratados con mayor facilidad.

## 9. Referencias

- [1] <https://developers.facebook.com/apps>, registrar una aplicación en Facebook. Visitado el 3 de marzo del 2014.
- [2] <https://developers.facebook.com/tools/explorer>, obtener un token para Facebook. Visitado el 3 de marzo del 2014
- [3] <https://developers.facebook.com/docs/php/gettingstarted/4.0.0>, descargar la API para php. Visitado el 3 de marzo del 2014.
- [4] <https://github.com/facebookarchive/facebook-php-sdk>, descargar la API para php. Visitado el 8 de marzo del 2014.
- [5] <https://apps.twitter.com/>, registrar una aplicación en Twitter. Visitado el 9 de marzo del 2014.
- [6] <https://dev.twitter.com/oauth/overview/single-user>, ejemplos de la API de Twitter. Visitado el 9 de marzo del 2014.
- [7] <https://github.com/abraham/twitteroauth>, descarga de la API de Twitter. Visitado el 10 de marzo del 2014.
- [8] <http://developer.klout.com/>, página que valora la actividad en las redes sociales. Visitado el 15 de marzo del 2014.
- [9] <http://developer.klout.com/>, registrar una aplicación en Klout. Visitado el 29 de abril del 2014.
- [10] <http://elgg.org/download.php>, web oficial de Elgg. Visitado el 27 de marzo del 2014.
- [11] <https://es.wordpress.org/>, web oficial en español de Wordpress. Visitado el 27 de marzo del 2014.
- [12] <http://www.joomlaspanish.org/>, web oficial en español de Joomla. Visitado el 27 de marzo del 2014.

- [13] <https://bitbucket.org/>, web oficial de Bitbucket. Visitado el 9 de abril del 2014.
- [14] <http://www.sourcetreeapp.com/>, web de descarga para el SourceTree. Visitado el 9 de abril del 2014.
- [15] <http://ftploy.com/login>, web oficial para Fploy. Visitado el 12 de abril del 2014.
- [16] <http://manuelbaronetti.com.ar/blog/2013/01/simple-tutorial-para-crear-efecto-parallax-scrolling/>, ejemplo del efecto Parallax. Visitado el 17 de abril del 2014.
- [17] <http://extensions.joomla.org/>, página oficial de Joomla para obtener extensiones. Visitado el 29 de marzo del 2014.
- [18] <http://robustiana.com/177-10-plantillas-gratuitas-para-joomla-3-x>, plantillas de Joomla gratuitas. Visitado el 4 de mayo del 2014.
- [19] <http://joomline.org/extensions/component-for-joomla/slogin.html>, descarga de la extensión SLogin de Joomla. Visitado el 20 de mayo del 2014.
- [20] <http://getk2.org/>, comunidad y descarga de la extensión K2 de Joomla. Visitado el 7 de mayo del 2014.
- [21] <http://extensions.joomla.org/extensions/communication/forum/7256>, descarga de la extensión Kunena de Joomla. Visitado el 23 de mayo del 2014.
- [22] <http://extensions.joomla.org/extensions/communication/pms/3206>, descarga de la extensión uddeIM de Joomla. Visitado el 24 de mayo del 2014.
- [23] [https://tapatalk.com/activate\\_tapatalk.php?plugin=kun](https://tapatalk.com/activate_tapatalk.php?plugin=kun), descarga y explicación para la extensión Tapatalk de Joomla. Visitado el 10 junio del 2014.
- [24] <http://2glux.com/projects/jumi>, descarga para la extensión Jumi de Joomla. Visitado el 31 de mayo del 2014.