UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Informática audiovisual		Código	616G01008
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Primero	Formación Básica	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Tecnoloxía da ConstrucciónTecnoloxías da Información e as Comunicacións			
Coordinador/a	Pérez Ordóñez, Juan Luis	Correo electrónico	juan.luis.perez@udc.es	
Profesorado	Castro Martinez, Alfonso Martinez Perez, Maria Pérez Ordóñez, Juan Luis Romero Cardalda, Juan Jesus	Correo electrónico	alfonso.castro@udc.es maria.martinez@udc.es juan.luis.perez@udc.es juan.romero1@udc.es	
Web				
Descripción general	Na época da sociedade da información e os medios de expresión dixitais, a creación e a arte súmanse ao campo das tecnoloxías como medio de xeración de contidos, soporte de visualización ou mesmo caudal de distribución ou difusión. Neste sentido, a computadora persoal convértese no elemento clave do novo estudo do autor. Moitos dos seus procesos creativos ou de transformación baséanse no seu uso e emprego O bo funcionamento e mantemento dos ordenadores é fundamental para un correcto desenvolvemento das posibilidades artísticas. Por descoñecemento ou por falsas crenzas, unha máquina pode estar infrautilizada, imposibilitando o rendemento óptimo e frustración ao creador. Nesta materia explicaremos conceptos básicos de informática aplicada un catálogo de boas prácticas, e consellos de posta a punto, asi como ferramentas para optimizar as súas tarefas, con especial atención ao uso e manexo do creador audiovisual de: ferramentas ofimáticas, bases de datos, uso avanzado de internet, etc.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A1	Comunicar mensajes audiovisuales.
A2	Crear productos audiovisuales.
A3	Gestionar proyectos audiovisuales.
A4	Investigar y analizar la comunicación audiovisual.
A5	Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
A12	Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.
B1	Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	Expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita en las lenguas oficiales de la comunidad autonoma.
B7	Dominar la expresion y la comprension de forma oral y escrita de un idioma extranjero.

B8	Utilizar las herramientas basicas de las tecnologias de la informacion y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
B9	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadania abierta, culta, critica, comprometida, democratica y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien comun.
C1	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
C2	Valorar criticamente el conocimiento, la tecnologia y la informacion disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C3	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C4	Valorar la importancia que tiene la investigacion, la innovacion y el desarrollo tecnologico en el avance socioeconomico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Conocer as partes principales da computadora a nivel hardware e saber manexar o sistema de arquivos (organización da información)	A1 A2 A8		C3
Saber crear documentos de texto complexos.	A1 A2 A3	B4 B5 B8	C3
Creación de follas de cálculo	A1 A2 A3	B4 B5 B9	C3
Creación de presentacións	A1 A2	B2 B3 B4 B5	C3
Saber xestionar a informaicón dunha bases de datos	A1 A2 A3	B5 B9	C3
Creación de soportes dixitais	A1 A2 A3	B5 B9	C3
Uso avanzado de búsquedas por internet	A2 A4 A5 A8	B1	C3
Xestión de información audiovisual	A3 A7 A8	B2	C2
Difusión de productos audiovisuales	A1 A2 A3 A4 A5 A12	B6 B7	C1 C4

Contenidos	
Tema	Subtema

Tema1: Introdución	1.1 Definicións 1.2 Codificación da información 1.3 Historia da informática.
Tema2: Hardware e dispositivos Audiovisuais	2.1 Hardware PC 2.2 Dispositivos audiovisuais
Tema3: Almacenamento de contido audiovisual	3.1 Dixitalización de contido audiovisual 3.2 Formatos de Imaxe, audio e vídeo 3.2 Operacións de trasformación de imaxes 3.3 Creación de contido audiovisual
Tema 4: Xestión de información audiovisual	4.1 Fontes de Información 4.2 Procura de contido audiovisual 4.2 Linguaxes de marcado 4.3 Sindicación de contidos 4.4 Podcasting 4.5 Software de xestión audiovisual

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Prácticas de laboratorio	A2 A3 A4 A7 A8 B3 B8 C3	28	56	84
Sesión magistral	A5 A7 A8 A12 B1 B3 B5 B9 C1 C2 C3	10	10	20
Trabajos tutelados	A1 A2 A3 A7 A8 B1 B2 B3 B4 B6 B7 B8 C1 C3 C4	10	26	36
Atención personalizada		10	0	10
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	Traballaranse os conceptos básicos da informática Conceptos avazados relacionados ca búsqueda de informaicón. Creación de material audiovisual. Manexo do aplicacións de ámbito audiovisual.
Sesión magistral	Impartiranse os conceptos teóricos da materia.
Trabajos tutelados	Realización dun traballo relacionado con Comunicación audiovisual.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio Trabajos tutelados	Estímase que o alumnado terá diferenzas notables tanto no emprego como nos conceptos manexados nesta asignatura. Por eso prevese facer una atención personalizada para as prácticas na aula e para os traballos que fagan en grupo.

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	**Calificación**

Prácticas de laboratorio	A2 A3 A4 A7 A8 B3 B8 C3	Prácticas individuales de laboratorio	30
Sesión magistral	A5 A7 A8 A12 B1 B3 B5 B9 C1 C2 C3	Exame teórico	40
Trabajos tutelados	A1 A2 A3 A7 A8 B1 B2 B3 B4 B6 B7 B8 C1 C3 C4	Entrega e exposicón das prácticas de grupo	30

Observaciones evaluación
Para superar la asignatura: es necesario obtener como mínimo un 4 sobre 10 en el examen teórico.la entrega de las prácticas individuales y el trabajo en grupo.

Fuentes de información	
Básica	- Elmasri, R. y otros (2002). Fundamentos de sistemas de bases de datos. Addision Wesley - Silberschatz, A. y otros (2007). Fundamentos de Bases de Datos . McGraw-Hill - Prieto Espinosa, Alberto (1995). Introducción a la Informática . McGraw-Hill - Morton, Pete (2000). Introducción a la computación . McGraw-Hill - Martín Martínez, Francisco José. (2003). Informática básica . Ra-Ma
Complementária	

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Informática para creación de web y vídeo/616G01017
Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías