



Guía Docente				
Datos Identificativos			2016/17	
Asignatura (*)	Informática audiovisual	Código	616G01008	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Primeiro	Formación básica	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Tecnoloxía da ConstruciónTecnoloxías da Información e as Comunicacións			
Coordinación	Pérez Ordóñez, Juan Luis	Correo electrónico	juan.luis.perez@udc.es	
Profesorado	Carballal Mato, Adrián	Correo electrónico	adrian.carballal@udc.es	
	Castro Martinez, Alfonso		alfonso.castro@udc.es	
	Martinez Perez, Maria		maria.martinez@udc.es	
	Pérez Ordóñez, Juan Luis		juan.luis.perez@udc.es	
Web				
Descrición xeral	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, así 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 do título	
Código	Competencias do título
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A3	Xestionar proxectos audiovisuais.
A4	Investigar e analíza-la comunicación audiovisual.
A5	Coñecer as teorías e a historia da comunicación audiovisual.
A7	Coñecer as técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecer a tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecer os principais códigos da mensaxe audiovisual.
B1	Que os estudantes demostraran posuír e comprender coñecementos nun área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoitan atoparse nun nivel que, se ben se apoia en libros de textos avanzados, inclúe tamén algún aspecto que implica coñecementos procedentes da vangarda do seu eido de estudo.
B2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúan as competencias que adoitan amosarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
B3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar os datos relevantes (normalmente dentro do seu área de estudo)
B4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
B5	Que os estudantes desenvolven aquelas habilidades de aprendizaxe precisas para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía
B6	Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma
B7	Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro



B8	Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
B9	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e imprantar solución baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
C1	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C2	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C3	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C4	Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias do título		
Conocer as partes principais 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 información 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 produtos audiovisuais	A1 A2 A3 A4 A5 A12	B6 B7	C1 C4

Contidos	
Temas	Subtemas



Tema1: Introducción	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 transformación 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				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Prácticas de laboratorio	A2 A3 A4 A7 A8 B3 B8 C3	28	56	84
Sesión maxistral	A5 A7 A8 A12 B1 B3 B5 B9 C1 C2 C3	10	10	20
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A7 A8 B1 B2 B3 B4 B6 B7 B8 C1 C3 C4	10	26	36
Atención personalizada		10	0	10
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	Traballaranse os conceptos básicos da informática Conceptos avanzados relacionados coa búsqueda de información. Creación de material audiovisual. Manexo das aplicacións de ámbito audiovisual.
Sesión maxistral	Impartiranse os conceptos teóricos da materia.
Traballos tutelados	Realización dun traballo relacionado con comunicación audiovisual.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio Traballos 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.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A2 A3 A4 A7 A8 B3 B8 C3	Prácticas individuais de laboratorio	40



Sesión maxistral	A5 A7 A8 A12 B1 B3 B5 B9 C1 C2 C3	Exame teórico	30
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A7 A8 B1 B2 B3 B4 B6 B7 B8 C1 C3 C4	Entrega e exposición das prácticas de grupo	30

Observacións avaliación

Para superar la asignatura:

Es necesario puntuar en las 3 partes.

La entrega de las prácticas individuales y el trabajo en grupo.

Fontes de información

Bibliografía básica	- Elmasri, R. y otros (2002). Fundamentos de sistemas de bases de datos. Addison 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
----------------------------	--

Bibliografía complementaria

Recomendacións

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Informática para a creación de web e vídeo/616G01017

Observacións

(*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías