



Guía Docente				
Datos Identificativos			2016/17	
Asignatura (*)	Informática para a creación de web e vídeo		Código	616G01017
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Segundo	Formación básica	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Tecnoloxías da Información e as Comunicacións			
Coordinación	Dafonte Vazquez, Jose Carlos		Correo electrónico	carlos.dafonte@udc.es
Profesorado	Castro Pena, Luz		Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es
	Dafonte Vazquez, Jose Carlos			carlos.dafonte@udc.es
	Gomez Garcia, Angel			angel.gomez@udc.es
	Martinez Perez, Maria			maria.martinez@udc.es
	Romero Cardalda, Juan Jesus			juan.romero1@udc.es
	Santos Del Riego, Antonino			antonino.santos@udc.es
Web				
Descrición xeral	O obxectivo da asignatura é coñecer tanto os fundamentos como as ferramentas necesarias asociadas a dous aspectos moi importantes hoxe en día en numeros proxectos audiovisuais: a creación web e o manexo de información multimedia. Dende un punto de vista práctico, o obxectivo principal desta materia é dar a coñecer aos alumnos a existencia de ferramentas que facilitan o deseño e permiten a optimización do material a publicar, sen esquecer o aspecto teórico e de fundamentos.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A2	Crear productos audiovisuais.
A5	Coñecelas teorías e a historia da comunicación audiovisual.
A6	Coñecelo sector audiovisual: a oferta e as audiencias.
A7	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
A10	Coñecelo marco legal e deontolóxico.
A11	Coñecelas metodoloxías de investigación e análise.
A12	Coñecelos principais códigos da mensaxe audiovisual.
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 implanter 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



Comunicar contidos mediante web e vídeo	A7 A8 A10 A12	B6 B7	
Deseñar materiais para publicación en web e contidos multimedia mediante video	A2 A7 A8 A10 A12	B8	
Xestionar a creación dos contidos en función do entorno e obxectivo	A6 A7 A8 A10		C3
Investigar e analizar a necesidades nun desenvolvemento multimedia así como xestionar os proxectos	A5 A6 A11	B9	C1 C2 C4

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Sitios Web	1.1. Características e evolución: web 1.0, 2.0, ? 1.2. Análise e planificación dun sitio web. 1.3. Mapa de navegación. 1.4. Estrutura e guía de estilo. 1.5. Usabilidade e accesibilidade.
2. HTML5	2.1. Introducción ás linguaxes de marcado 2.2. Etiquetas básicas de composición de texto. 2.3. Imaxes e ligazóns. 2.4. Etiquetas para a creación de listas e táboas.
3. Ferramentas de creación de sitios web: Dreamweaver	3.1. Ambiente de traballo 3.2. Inserción de etiquetas básicas 3.3. Atributos da páxina 3.4. Composición con táboas 3.5. Formularios 3.6. Follas de estilo 3.7. Composición con capas
4. Publicación e xestión de sitios web	4.1. Aloxamento 4.2. Posicionamento en buscadores (SEO).
5. Introducción á codificación e almacenamento de datos dixitais.	5.1. Codificación binaria e álgebra de boole. 5.2. Almacenamento en dispositivos e tecnoloxías. 5.3. Interfaces de comunicación (USB, IEEE1394, RS-232, etc.)
6. Introducción ás tecnoloxías multimedia.	6.1. Teoría da cor e modelos. 6.2. Codificación en imaxe fixa. 6.3. Mecanismos de compresión en imaxe fixa, formatos. 6.4. Audio para multimedia, audio envolvente. 6.5. Conceptos básicos de vídeo.



7. Vídeo para multimedia	7.1. Dixitalización de vídeo e codificación. 7.2. Formatos estándar de televisión e cine. Denominacións comerciais. 7.3. Dispositivos de captura de vídeo. 7.4. Ratio de bits e tasa de transferencia. 7.5. Campos de vídeo i entrelazado. 7.6. Entropía e redundancia. 7.7. Compresión con perda e sen perda. 7.8. Compresión intercadro e intracadro. 7.9. Artefactos da compresión. 7.10. Cableado analóxico e digital para a comunicación de vídeo.
8. Formatos de vídeo para multimedia	8.1. Códec 8.2. Arquivos contenedores multimedia 8.3. Formatos para almacenamento de vídeo 8.4. Códec de vídeo e audio/vídeo. 8.5. Evolución dos códec: MPEG e outros. 8.6. Tecnoloxías de difusión en internet.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A5 A6 A8 A12	10	0	10
Traballos tutelados	A2 A7 A8 A10 A11 A12 B8 B9 C3	7	35	42
Proba obxectiva	A5 A7 A8 A10 A12	1	0	1
Presentación oral	A7 A8 A11 A12 B6 B7	3	0	3
Prácticas de laboratorio	A7 A8 A11 A12 C1 C2 C4	28	56	84
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
Sesión maxistral	Presentacións dos temas máis teóricos da asignatura.
Traballos tutelados	Proxectos propostos relacionados coas técnicas empregadas nas prácticas de laboratorio.
Proba obxectiva	Proba de avaliación centrada principalmente na parte teórica pero tamén incorpora preguntas sobre as prácticas.
Presentación oral	Presentacións de traballos e proxectos, en boa parte relacionados coas prácticas de laboratorio.
Prácticas de laboratorio	1. Creación dunha estrutura e mapa de navegación para unha web proposta. 2. Creación de páxinas web básicas co bloc de notas. 3. Creación de páxinas web con distintos elementos e composicións (táboas, formularios, frames?). 4. Busca e comparación de distintos tipos de aloxamento web. Aloxamento da páxina web persoal. 5. Deseño de compoñentes visuais para web. 6. Manexo de ferramentas de edición e compresión de imaxes. 7. Manexo de ferramentas de edición e procesado de vídeo. 8. Manexo de ferramentas de conversión e compresión de vídeo.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



Traballos tutelados	Os alumnos terán que plantexar un proxecto web individual como traballo da asignatura. Como parte dos traballos tutelados, os alumnos farán un seguimento durante ó curso onde aplicarán os coñecementos adquiridos na clases de teoría e practicas no desenvolvemento de seu proxecto. O alumnado irá realizando en distintas fases os seus proxectos: deseño conceptual, deseño estrutural e desenvolvemento tecnolóxico.
---------------------	--

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Proba obxectiva	A5 A7 A8 A10 A12	Proba relacionada cos coñecementos teóricos da asignatura	50
Prácticas de laboratorio	A7 A8 A11 A12 C1 C2 C4	Prácticas individuais onde os alumnos poñen en práctica os coñecementos aprendidos durante a asignatura.	20
Traballos tutelados	A2 A7 A8 A10 A11 A12 B8 B9 C3	Práctica obrigatoria: creación dunha web	30

Observacións avaliación
As prácticas de laboratorio son de abrigada asistencia e presentación do material solicitado en cada unha delas. Para superar a asignatura é imprescindible aprobar tanto a parte teórica como a práctica (traballos tutelados e practicas de laboratorio). É imprescindible acadar unha nota mínima de 5 sobre 10 en ámbalas dúas partes (prácticas e proba obxectiva) para aprobar a asignatura (en caso contrario, a máxima nota que se poderá acadar é un 4,5). ESTUDANTES CON MATRÍCULA A TEMPO PARCIAL: Deberán poñerse en contacto cos profesores da asignatura para posibilitar a realización das tarefas fora da organización habitual de materia.

Fontes de información	
Bibliografía básica	- Rummel, Manuel. Producción de Vídeo Digital para Multimedia. Ediciones Paraninfo, Madrid, 2001- Bethencourt, Tomás. Televisión Digital. Colección Beta. Temas Audiovisuales, Madrid, 2001- Watkinson, John. El Arte del Vídeo Digital. Instituto Oficial de RTVE. Madrid, 1992- Zabaleta, Iñaki. Tecnología de la Información Audiovisual. Bosch Comunicación, Barcelona, 2003- Crespo, Julio. DVD, DIVX y Otros Formatos de Vídeo Digital. Anaya Multimedia, Madrid, 2003- Martínez, José. Manual básico de tecnología audiovisual y técnicas de creación, emisión y difusión de contenidos. Paidós, Barcelona, 2004- Fries, Bruce. Audio digital práctico (medios digitales y creatividad). Anaya Multimedia, Madrid, 2005- Pohlmann K.C. Principios del audio digital, McGraw Hill, 2002- Sánchez J.M. Fotografía digital, Anaya Multimedia, 2003- Wootton, Cliff. Compresión de audio y vídeo (medios digitales y creatividad). Anaya Multimedia, Madrid, 2006- Álvarez García, Alonso. HTML 5 (guía práctica). Anaya Multimedia, Madrid, 2010.- McFarland, David Sawyer. CSS. Anaya Multimedia, Madrid, 2010.- Peña de San Antonio, Óscar. CSS. Anaya Multimedia, Madrid, 2010.- Pascual, Francisco. Navegar en Internet, Adobe Dreamweaver CS4. RA-MA, Madrid, 2010.- Mediaactive. Aprender Dreamweaver CS4 con 100 ejercicios prácticos. S.A. MARCOMBO, Barcelona, 2009.- Prat, Marie. Posicionamiento de su sitio web en Google y otros buscadores. ENI, Paris, 2009.- Valdés-Miranda, Claudia & Plasencia López, Zoe. Dreamweaver CS4. Anaya Multimedia, Madrid, 2009.- Murphy, Christopher & Persson, Nicklas. HTML y CSS. Anaya Multimedia, Madrid, 2009.
Bibliografía complementaria	http://www.w3.org/http://www.htmlcodetutorial.com/http://validator.w3.org/http://www.w3.org/Style/CSS/http://www.w3schools.com/css/http://www.w3.org/http://www.htmlcodetutorial.com/http://validator.w3.org/http://www.w3.org/Style/CSS/http://www.w3schools.com/css/

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente



Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Materias que continúan o temario
Fundamentos tecnolóxicos dos medios audiovisuais/616G01003
Informática audiovisual/616G01008
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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías