



Teaching Guide				
Identifying Data				2017/18
Subject (*)	Audiovisual Computer Science	Code	616G01008	
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	2nd four-month period	First	FB	6
Language	SpanishGalician			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	ComputaciónEnxeñaría Civil			
Coordinador	Dafonte Vazquez, Jose Carlos	E-mail	carlos.dafonte@udc.es	
Lecturers	Castro Martinez, Alfonso Dafonte Vazquez, Jose Carlos Gomez Garcia, Angel Martinez Perez, Maria Romero Cardalda, Juan Jesus	E-mail	alfonso.castro@udc.es carlos.dafonte@udc.es angel.gomez@udc.es maria.martinez@udc.es juan.romero1@udc.es	
Web	http://estudios.udc.es/es/study/detail/616G01V01#plan			
General description	<p>En la época de la sociedad de la información y los medios de expresión digitales, la creación y el arte se suman al campo de las tecnologías como medio de generación de contenidos, soporte de visualización e incluso caudal de distribución o difusión.</p> <p>En este sentido, la computadora personal se convierte en el elemento clave del nuevo estudio del autor. Muchos de los procesos creativos o de transformación se basan en su uso.</p> <p>El buen uso y mantenimiento de los ordenadores personales es fundamental para el correcto desarrollo de las posibilidades artísticas. Por desconocimiento o por falsas creencias, una máquina puede estar infrautilizada, imposibilitando el rendimiento óptimo y frustración al creador. En esta materia explicaremos conceptos básicos de informática aplicada a un catálogo de buenas práctica y consejos de puesta a punto, así como herramientas para optimizar sus tareas, con especial atención al uso y manejo del creador audiovisual de: herramientas para la documentación y presentación de contenidos, bases de datos, uso avanzado de internet, contenidos digitales multimedia y su distribución, etc.</p>			

Study programme competences / results	
Code	Study programme competences / results
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A3	Xestionar proxectos audiovisuais.
A4	Investigar e analizala comunicación audiovisual.
A5	Coñecelas teorías e a historia da comunicación audiovisual.
A7	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecelos principais códigos da mensaxe audiovisual.
B1	Que os estudantes demostraran posuir e comprender coñecementos nun área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoitan atoparse nun nivle que, se ben se apoia en libros de textos avanzados, inclúe tamén algún aspectos que implican 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 da súa área de estudo) para emitir xuízos que acheguen unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética
B4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado



B5	Que os estudantes desenvolvesen 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	
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.

Learning outcomes			
Learning outcomes	Study programme competences / results		
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 audiovisuales	A1 A2 A3 A4 A5 A12	B6 B7	C1 C4



Contents	
Topic	Sub-topic
Tema1: Introducción	1.1 Conceptos e definicións 1.2 Historia da informática 1.3 Codificación dixital da información 1.4 Comunicación dixital da información
Tema2: Hardware e dispositivos audiovisuais	2.1 Hardware informático 2.2 Conceptos de sistemas operativos 2.3 Interfaces de comunicacións 2.4 Sistemas de arquivos 2.5 Dispositivos audiovisuais
Tema3: Almacenamento de contido	3.1 Conceptos de dixitalización 3.2 Contenedores de imaxe, audio e vídeo 3.3 Transformación e compresión de imaxe, audio e vídeo 3.4 Creación de contidos audiovisuais 3.5 Distribución na rede de contido audiovisual
Tema 4: Xestión de información audiovisual	4.1 Fontes de Información 4.2 Ferramentas para a documentación e presentación de contidos 4.3 Seguridade na rede 4.4 Procura de contido audiovisual 4.5 Linguaxes de marcado e sindicación de contidos 4.6 Xestión e almacenamento de información

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A5 A7 A8 A12 B3 B5 B9 C1 C2 C3	16	32	48
Laboratory practice	A2 A3 A4 A7 A8 B3 B8 C3	13	6.5	19.5
Supervised projects	A1 A2 A3 A7 A8 B1 B2 B3 B4 B6 B7 B8 C1 C3 C4	15	40.5	55.5
Objective test	B1 B2 B5 B8	2	0	2
Practical test:	B8 B2	6	0	6
Oral presentation	B2 B4 B6 B8	4	0	4
Personalized attention		15	0	15

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Impartiranse os conceptos teóricos da materia.
Laboratory practice	Traballaranse os conceptos básicos da informática Conceptos avanzados relacionados ca búsqueda de informaición. Creación de material audiovisual. Manexo do aplicacións de ámbito audiovisual.
Supervised projects	Realización dun traballo relacionado con comunicación audiovisual.
Objective test	Proba escrita sobre os conceptos expostos nas sesión maxistrais.
Practical test:	Proba no laboratorio para a avaliación da adquisición das habilidades impartadas nas clases prácticas.



Oral presentation	Exposición do traballo tutelado desenvolvido o longo da materia.
-------------------	--

Personalized attention

Methodologies	Description
Laboratory practice Guest lecture / keynote speech Supervised projects	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.

Assessment

Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Supervised projects	A1 A2 A3 A7 A8 B1 B2 B3 B4 B6 B7 B8 C1 C3 C4	Avaliación do traballo desenvolvido polos diferentes grupos de traballo reducido.	30
Objective test	B1 B2 B5 B8	Proba de coñecemento de adquisición do conceptos expostos nas clases maxistras.	30
Practical test:	B8 B2	Proba de adquisición das competencias desenvolvidas nas prácticas.	30
Oral presentation	B2 B4 B6 B8	Presentación do traballo tuelado desenvolvido polos grupos de traballo reducido.	10

Assessment comments

Para superar a materia é obrigatorio:
Acadar puntos nas 4 partes: Avaliacións das prácticas Proba obxectiva da materia teórica Calidade do traballo tutelado Presentación do traballo
Acadar en (2) un mínimo de 5 puntos sobre 10. Obter en (1) ou en (3-4) un mínimo de 5 puntos sobre 10 (obviamente, o ideal é que isto ocorra nos dous bloques). Tras calcular e sumar as porcentaxes de cada parte, precísase obter un mínimo de 5 sobre 10. As prácticas de laboratorio son de obrigada asistencia así como a presentación do material solicitado en cada unha delas.

ESTUDANTES CON MATRÍCULA A TEMPO PARCIAL: Deberán poñerse en contacto co profesorado da asignatura para posibilitar a realización das tarefas fóra da organización habitual da materia.

Sources of information

Basic	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Álvarez García, Alonso (2010). HTML 5 (guía práctica). Anaya Multimedia - Zoe Plasencia (2013). Introducción a la informática. Anaya Multimedia
Complementary	

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus

Development of Web and Video Content/616G01017

Other comments



(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.