



Guía Docente				
Datos Identificativos				2018/19
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	ComputaciónEnxeñaría Civil			
Coordinación	Dafonte Vazquez, Jose Carlos	Correo electrónico	carlos.dafonte@udc.es	
Profesorado	Boveda alvarez, Maria del Carmen Castro Martinez, Alfonso Dafonte Vazquez, Jose Carlos Gomez Garcia, Angel Martinez Perez, Maria	Correo electrónico	carmen.boveda@udc.es alfonso.castro@udc.es carlos.dafonte@udc.es angel.gomez@udc.es maria.martinez@udc.es	
Web	http://estudios.udc.es/es/study/detail/616G01V01#plan			
Descrición xeral	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. 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. 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.			

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



Temas	Subtemas
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

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A5 A7 A8 A12 B3 B5 B9 C1 C2 C3	16	32	48
Prácticas de laboratorio	A2 A3 A4 A7 A8 B3 B8 C3	13	6.5	19.5
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A7 A8 B1 B2 B3 B4 B6 B8 C1 C3 C4	15	40.5	55.5
Proba obxectiva	B1 B2 B5 B8	2	0	2
Proba práctica	B2 B8	6	0	6
Presentación oral	B2 B4 B6 B8	4	0	4
Atención personalizada		15	0	15
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Impartíranse os conceptos teóricos da materia.
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.
Traballos tutelados	Realización dun traballo relacionado con comunicación audiovisual.
Proba obxectiva	Proba escrita sobre os conceptos expostos nas sesións maxistrais.
Proba práctica	Proba no laboratorio para a avaliación da adquisición das habilidades impartidas nas clases prácticas.
Presentación oral	Exposición do traballo tutelado desenvolvido ao longo da materia.



Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio Sesión maxistral 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
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A7 A8 B1 B2 B3 B4 B6 B8 C1 C3 C4	Avaliación do traballo desenvolvido polos diferentes grupos de traballo reducido.	30
Proba obxectiva	B1 B2 B5 B8	Proba de coñecemento de adquisición do conceptos expostos nas clases maxistras.	30
Proba práctica	B2 B8	Proba de adquisición das competencias desenvolvidas nas prácticas.	30
Presentación oral	B2 B4 B6 B8	Presentación do traballo tuelado desenvolvido polos grupos de traballo reducido.	10

Observacións avaliación

Para superar a materia é obrigatorio:

Acadar puntos nas 4 partes: Avaliación das prácticas Proba obxectiva da materia teórica Calidade do traballo tutelado Presentación do traballo
Acadar en (2) un mínimo de 4 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. No caso de non obter a nota mínima nalguna das partes, a máxima nota global que se poderá acadar é 4.5. As prácticas de laboratorio son de obrigada asistencia así como a presentación do material solicitado en cada unha delas. As datas oficiais de exame non poderán ser modificadas en ningún caso (salvo modificación aprobada na Xunta de Facultade).

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.

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 - Álvarez García, Alonso (2010). HTML 5 (guía práctica). Anaya Multimedia - Zoe Plasencia (2013). Introducción a la informática. Anaya Multimedia
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda 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

