UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente					
Datos Identificativos					2018/19
Asignatura (*)	Informática para creación de web y vídeo			Código	616G01017
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Segundo		Formación básica	6
Idioma	Gallego				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Computación				
Coordinador/a	Castro Pena, Luz		Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz		Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
Web					
Descripción general	El objetivo de la asignatura es conocer tanto los fundamentos como las herramientas necesarias asociadas a dos aspectos muy importantes hoy en día en numerosos proyectos audiovisuales: la creación web y el manejo de información multimedia. Desde un punto de vista práctico, el objetivo principal de esta materia es dar a conocer a los alumnos la existencia de herramientas que facilitan el diseño y que permiten la optimización del material a publicar, sin olvidar el aspecto teórico y de fundamentos.				

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A1	Comunicar mensajes audiovisuales.
A2	Crear productos audiovisuales.
A3	Gestionar proyectos audiovisuales.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología 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
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

Comunicar contidos mediante web	A2 A7 A8	B8	C2 C3
Deseñar materiais e contidos multimedia para publicación en web	A1 A2 A7 A8	B8	
Xestionar a creación dos contidos en función do entorno e obxectivo		B1 B2 B3 B4 B5 B8 B9	
Investigar e analizar a necesidades nun desenvolvemento multimedia así como xestionar os proxectos	A2 A3	B8	C1 C2 C3 C4

Contenidos	
Tema	**Subtema**
1. Sitios Web	1.1. Características y evolución: web 1.0, 2.0, ? 1.2. Análisis y planificación de un sitio web. 1.3. Mapa de navegación. 1.4. Estructura y guía de estilo. 1.5. Usabilidad y accesibilidad.
2. HTML	2.1. Introdución a los linguajes de marcado 2.2. Etiquetas básicas de composición de texto. 2.3. Imágenes y enlaces. 2.4. Etiquetas para la creación de listas y tablas.
3. Herramientas de creación de sitios web: Dreamweaver	3.1. Ambiente de trabajo 3.2. Inserción de etiquetas básicas 3.3. Atributos de la página 3.4. Composición con tablas 3.5. Formularios 3.6. Hojas de estilo 3.7. Composición con capas
4. Publicación y gestión de sitios web	4.1. Alojamiento 4.2. Posicionamiento en buscadores (SEO).

Planificación				
Metodologías / pruebas	**Competencias / Resultados**	**Horas lectivas (presenciales y virtuales)**	**Horas trabajo autónomo**	**Horas totales**
Sesión magistral	A7 A8 B8 C1	10	0	10
Trabajos tutelados	A1 A2 A3 B1 B2 B3 B4 B5 B8 B9 C2 C4	7	35	42
Prueba objetiva	A7 A8 B1 B4 B5 B8	1	0	1
Presentación oral	A7 B2 B3 B4 B5 B8 B9 C3	3	0	3

Prácticas de laboratorio	A2 A7 A8 B1 B2 B3 B8 B9 C2 C3	28	56	84
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**
Sesión magistral	Presentaciones de los temas teóricos de la asignatura.
Trabajos tutelados	Proyectos propuestos relacionados con las técnicas empleadas en las prácticas de laboratorio.
Prueba objetiva	Prueba de evaluación centrada principalmente en la parte teórica, aunque incluye preguntas también sobre prácticas.
Presentación oral	Presentaciones de trabajos y proyectos, en buena parte relacionados con las prácticas de laboratorio.
Prácticas de laboratorio	1. Creación de una estructura y mapa de navegación para una web propuesta. 2. Creación de páginas web básicas con el bloc de notas. 3. Creación de páginas web con distintos elementos y composiciones (tablas, formularios, capas?). 4. Busqueda y comparación de distintos tipos de alojamiento web. 5. Integración de componentes visuales en web.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Trabajos tutelados	O alumnado terá que formular un proxecto web individual como traballo da materia. Como parte dos traballos tutelados, o alumnado fará un seguimento durante o curso onde aplicará os coñecementos adquiridos nas aulas de teoría e prácticas no desenvolvemento do seu proxecto. O alumnado irá realizando en distintas fases os seus proxectos: deseño conceptual, deseño estrutural e desenvolvemento tecnolóxico.

Evaluación			
Metodologías	**Competencias / Resultados**	**Descripción**	**Calificación**
Prueba objetiva	A7 A8 B1 B4 B5 B8	Proba relacionada cos coñecementos teóricos da asignatura	50
Prácticas de laboratorio	A2 A7 A8 B1 B2 B3 B8 B9 C2 C3	Practicas individuais onde os alumnos poñen en practica os coñecementos aprendidos durante a asignatura.	25
Trabajos tutelados	A1 A2 A3 B1 B2 B3 B4 B5 B8 B9 C2 C4	Práctica obrigatoria: creación dunha web	25

Observaciones evaluación
Para superar la asignatura es imprescindible aprobar tanto la parte teórica como la práctica. Es imprescindible conseguir una nota mínima de 5 sobre 10 en las dos partes (trabajo tutelado y prueba objetiva) para aprobar la asignatura (en caso contrario, la máxima nota que se podrá conseguir es un 4,5). ESTUDIANTES CON MATRÍCULA A TIEMPO PARCIAL: Deberán ponerse en contacto con los profesores de la asignatura para posibilitar la realización de las tareas fuera de la organización habitual de la materia.

Fuentes de información	
Básica	
Complementária	

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Informática audiovisual/616G01008
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Audio/616G01016
Asignaturas que continúan el temario
Herramientas de creación multimedia/616G01027 Herramientas web avanzadas/616G01036 Taller de creación multimedia/616G01038
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