



Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Informática audiovisual	Código	616G01008	
Titulación				
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Primeiro	Formación básica	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputaciónEnxeñaría Civil			
Coordinación	Castro Martinez, Alfonso	Correo electrónico	alfonso.castro@udc.es	
Profesorado	Boveda alvarez, María del Carmen Castro Martinez, Alfonso Dafonte Vazquez, Jose Carlos Martinez Perez, María	Correo electrónico	carmen.boveda@udc.es alfonso.castro@udc.es carlos.dafonte@udc.es maria.martinez@udc.es	
Web	<a href="http://estudios.udc.es/es/study/detail/616G01V01#plan">http://estudios.udc.es/es/study/detail/616G01V01#plan</a>			
Descrición xeral	<p>Na época da sociedade da información e os medios de expresión dixitais, a creación e o arte súmanse ó campo das tecnoloxías como medio de xeración de contidos, soporte da visualización e incluso caudal de distribución ou difusión.</p> <p>Desta maneira, a computadora persoal converte-se no elemento clave do novo estudo do autor. Moitos dos procesos creativos ou de transformación baséanse no seu emprego.</p> <p>O bo uso e mantemento destas computadoras é fundamental para o correcto desenvolvemento das posibilidades artísticas. Por descoñecemento ou falsas crenzas, unha máquina pode ser infrautilizada, imposibilitando o rendemento óptimo e provocar frustración no creador. Nesta materia explicaremos os conceptos básicos de informática aplicada a un catálogo de boas prácticas e consellos de posta a punto, así como ferramentas para optimizar as súas tarefas, con especial atención ó uso e manexo polo creador audiovisual de: ferramentas para a documentación e presentación de contidos, bases de datos, manexo avanzado de Internet, contidos dixitais multimedia e a súa distribución, etc.</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Coñecer 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 procuras 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	C1 C4

Contidos	
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 / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A5 A7 A8 A12 B3 B5 B9 C1 C2 C3	14	42	56



Prácticas de laboratorio	A2 A3 A4 A7 A8 B3 B8 C3	14	28	42
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A7 A8 B1 B2 B3 B4 B6 B8 C1 C3 C4	6	24	30
Proba obxectiva	B1 B2 B5 B8	2	5	7
Proba práctica	B2 B8	6	0	6
Presentación oral	B2 B4 B6 B8	1	3	4
Atención personalizada		5	0	5

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Impartiranse os conceptos teóricos da materia.
Prácticas de laboratorio	Traballaranse os conceptos básicos da informática Conceptos avanzados relacionados ca procura de información. Creación de material audiovisual. Manexo do aplicacións de ámbito audiovisual.
Traballos tutelados	Realización dun traballo relacionado con comunicación audiovisual.
Proba obxectiva	Proba escrita sobre os conceptos expostos nas sesión maxistrais.
Proba práctica	Proba no laboratorio para a avaliación da adquisición das habilidades impartidas nas clases prácticas.
Presentación oral	Exposición do traballo tutelado desenvolvido o 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 materia. Por iso prevese facer una atención personalizada para as prácticas na aula e para os traballos que fagan en grupo.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	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 maxistrais.	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
<p>Para superar a materia é obrigatorio:</p> <p>Acadar puntos nas 4 partes: Avaliacións das prácticas Proba obxectiva da materia teórica Calidade do traballo tutelado Presentación do traballo</p> <p>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 nalgunha 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).</p> <p>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.</p>



## 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