UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente					
Datos Identificativos					2023/24
Asignatura (*)	Informática audiovisual			Código	616G01008
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Primero		Formación básica	6
Idioma	CastellanoGallego				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputaciónEnxeñaría Civil				
Coordinador/a	Castro Martinez, Alfonso		Correo electrónico	alfonso.castro@udc.es	
Profesorado	Boveda alvarez, Maria del Carmen Castro Martinez, Alfonso Dafonte Vazquez, Jose Carlos Martinez Perez, Maria		Correo electrónico	carmen.boveda@udc.es alfonso.castro@udc.es carlos.dafonte@udc.es maria.martinez@udc.es	
Web	http://estudos.udc.es/es/study/detail/616G01V01#plan				
Descripción general	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 / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A1	Comunicar mensajes audiovisuales.
A2	Crear productos audiovisuales.
A3	Gestionar proyectos audiovisuales.
A4	Investigar y analizar la comunicación audiovisual.
A5	Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
A12	Conocer los principales códigos del mensaje 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

B6	Expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita en las lenguas oficiales de la comunidad autonoma.
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		
Conocer las partes principales de la computadora a nivel hardware y saber manejar el sistema de archivos (organización de la información)	A1 A2 A8		C3
Saber crear documentos de texto complejos	A1 A2 A3	B4 B5 B8	C3
Creación de hojas de cálculo	A1 A2 A3	B4 B5 B9	C3
Creación de presentaciones	A1 A2	B2 B3 B4 B5	C3
Saber gestionar la información de una base de datos	A1 A2 A3	B5 B9	C3
Creación de soportes digitales	A1 A2 A3	B5 B9	C3
Uso avanzado de búsquedas por internet	A2 A4 A5 A8	B1	C3
Gestión de información audiovisual	A3 A7 A8	B2	C2
Difusión de productos audiovisuales	A1 A2 A3 A4 A5 A12	B6	C1 C4

Contenidos	
Tema	Subtema

Tema1: Introducción	1.1 Conceptos y definiciones 1.2 Historia de la informática 1.3 Codificación digital de la información 1.4 Comunicación digital de la información
Tema2: Hardware y dispositivos audiovisuales	2.1 Hardware informático 2.2 Conceptos de sistemas operativos 2.3 Interfaces de comunicaciones 2.4 Sistemas de archivos 2.5 Dispositivos audiovisuales
Tema3: Almacenamiento de contenido audiovisual	3.1 Conceptos de digitalización 3.2 Contenedores de imagen, audio y vídeo 3.3 Transformación y compresión de imagen, audio y vídeo 3.4 Creación de contenidos audiovisuales 3.5 Distribución en la red de contenido audiovisual
Tema 4: Gestión de información audiovisual	4.1 Fuentes de Información 4.2 Herramientas para la documentación y presentación de contenidos 4.3 Seguridad en la red 4.4 Búsqueda de contenido audiovisual 4.5 Lenguajes de marcado y sindicación de contidos 4.6 Gestión y almacenamiento de información

Planificación				
Metodologías / pruebas	**Competencias / Resultados**	**Horas lectivas (presenciales y virtuales)**	**Horas trabajo autónomo**	**Horas totales**
Sesión magistral	A5 A7 A8 A12 B3 B5 B9 C1 C2 C3	20	40	60
Prácticas de laboratorio	A2 A3 A4 A7 A8 B3 B8 C3	20	20	40
Trabajos tutelados	A1 A2 A3 A7 A8 B1 B2 B3 B4 B6 B8 C1 C3 C4	6	24	30
Prueba objetiva	B1 B2 B5 B8	2	5	7
Prueba práctica	B2 B8	6	0	6
Presentación oral	B2 B4 B6 B8	1	1	2
Atención personalizada		5	0	5
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	**Descripción**
Sesión magistral	Se impartirán los conceptos teóricos de la asignatura. Para su impartación se utilizaran herramientas telemáticas institucionales como Teams y Moodle.
Prácticas de laboratorio	Se pondrán en práctica los conceptos básicos de la informática. Conceptos avanzados con la búsqueda de información. Creación de material audiovisual. Uso de aplicaciones del ámbito audiovisual. Se desarrollaran de manera, principalmente, presencialmente por el alumno. Apoyándose en herramientas telemáticas institucionales como Teams y Moodle.

Trabajos tutelados	Realización de un trabajo relacionado con comunicación audiovisual. Se realizará tanto en modo presencial como telemáticamente.
Prueba objetiva	Prueba escrita presencial sobre los conceptos expuestos en las sesiones magistrales.
Prueba práctica	Prueba en el laboratorio para la evaluación de la adquisición de las habilidades impartidas en las clases prácticas. Apoyándose en herramientas telemáticas institucionales como Teams y Moodle.
Presentación oral	Exposición presencial del trabajo tutelado desarrollado a largo de la asignatura.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Prácticas de laboratorio Sesión magistral Trabajos tutelados	Se considera que el alumnado tendrá diferencias notables tanto en el uso como en los conceptos manejados en esta asignatura. Por eso se preveé hacer una atención personalizada para las prácticas en el aula y para los trabajos que realicen en grupo.

Evaluación			
Metodologías	**Competencias / Resultados**	**Descripción**	**Calificación**
Trabajos 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.	10
Prueba objetiva	B1 B2 B5 B8	Proba de coñecemento de adquisición do conceptos expostos nas clases maxistrais.	40
Prueba práctica	B2 B8	Proba de adquisición das competencias desenvolvidas nas prácticas.	40
Presentación oral	B2 B4 B6 B8	Presentación do traballo tuelado desenvolvido polos grupos de traballo reducido.	10

Observaciones evaluación
Para superar la materia es obrigatorio: Conseguir puntos en las 4 partes: Evaluaciones de las prácticas Prueba objetiva de la materia teórica Calidad del trabajo tutelado Presentación del trabajo Para superar la asignatura es obligatorio tras calcular y sumar los porcentajes de cada parte, obtener un mínimo de 5 sobre 10 para aprobar la asignatura. La realización fraudulenta de pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la calificación de suspenso en la convocatoria en que se cometa: el/la estudiante será calificado con ?suspenso? (nota numérica 0) en la convocatoria correspondiente del curso académico, tanto si la comisión de la falta se produce en la primera oportunidad como en la segunda. Para esto, se procederá a modificar su calificación en el acta de primera oportunidad, si fuese necesario. NOTA: Las fechas oficiales de examen no se podrán modificar en ningún caso (salvo modificación aprobada en la Junta de Facultad). ESTUDIANTES CON MATRÍCULA A TIEMPO PARCIAL: Deberán ponerse en contacto con el profesorado de la asignatura para posibilitar la realización de las tareas fuera de la organización habitual de la materia.

Fuentes de información	
Básica	- Elmasri, R. y otros (2002). Fundamentos de sistemas de bases de datos. Addision 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
Complementária	

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Informática para la creación de web y vídeo/616G01017
Otros comentarios
En prespectiva de género e igualdad se seguiran las siguientes directrices:-Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores/as de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...)-Se trabajará para identificar y modificar perjuicios y actitudes sexistas y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.-Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.

(*) 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