



Guía Docente				
Datos Identificativos				2021/22
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	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputaciónEnxeñaría Civil			
Coordinación	Castro Martinez, Alfonso		Correo electrónico	alfonso.castro@udc.es
Profesorado	Boveda alvarez, Maria del Carmen		Correo electrónico	carmen.boveda@udc.es
	Castro Martinez, Alfonso			alfonso.castro@udc.es
	Dafonte Vazquez, Jose Carlos			carlos.dafonte@udc.es
	Martinez Perez, Maria			maria.martinez@udc.es
Web	http://estudios.udc.es/es/study/detail/616G01V01#plan			
Descrición xeral	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. 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. 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.			



Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios. 2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen ? Sesión maxistral ? Prácticas de laboratorio ? Traballos tutelados ? Proba obxectiva ? Proba práctica *Metodoloxías docentes que se modifican ? Presentación oral (elimínase o non haber presencialidade) 3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Empregaremos o correo electrónico para a resolución de dúbidas e asistencia que poida xurdir, Moodle para poñer a disposición do alumno o material necesario traballos e a realización das tarefas asociadas. E Teams tanto de xeito grupal como individual para a impartición de clases o alumnado como para a impartición de titorías. 4. Modificacións na avaliación <table data-bbox="339 1131 778 1276"> <tr> <td>Metodoloxía</td><td>Peso na cualificación</td></tr> <tr> <td>Traballos tutelados</td><td>30</td></tr> <tr> <td>Proba obxectiva</td><td>30</td></tr> <tr> <td>Proba práctica</td><td>40</td></tr> </table> *Observacións de avaliación: Mantense as consideracións feitas no apartado correspondente da GADU. 5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía	Metodoloxía	Peso na cualificación	Traballos tutelados	30	Proba obxectiva	30	Proba práctica	40
Metodoloxía	Peso na cualificación								
Traballos tutelados	30								
Proba obxectiva	30								
Proba práctica	40								

	Competencias do título
Código	Competencias do título
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A3	Xestionar proxectos audiovisuais.
A4	Investigar e analízala comunicación audiovisual.
A5	Coñecer as teorías e a historia da comunicación audiovisual.
A7	Coñecer as técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecer a tecnoloxía audiovisual.
A12	Coñecer os principais códigos da mensaxe audiovisual.
B1	Que os estudantes demostraran posuír e comprender coñecementos nun área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoitan atoparse nun nivel que, se ben se apoia en libros de textos avanzados, inclúe tamén algúns 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	
Coñecer 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 procuras por internet	A2	B1	C3
	A4		
	A5		
	A8		
Xestión de información audiovisual	A3	B2	C2
	A7		
	A8		



Difusión de produtos audiovisuais	A1	B6	C1 C4
	A2		
	A3		
	A4		
	A5		
	A12		

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	Horas presenciais	Horas non presenciais / 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. Para su impartación se empregaran a maiores ferramentas telemáticas apoiadas pola institución como Moodle e Teams.
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. Desenvolveránse, principalmente, de maneira presencial polo alumno. Apoiándose a maiores ferramentas telemáticas apoiadas pola institución como Moodle e Teams.
Traballos tutelados	Realización dun traballo relacionado con comunicación audiovisual. Fáranlo tanto en modo presencial como telemáticamente.
Proba obxectiva	Proba escrita presencial sobre os conceptos expostos nas sesión maxistrais.
Proba práctica	Proba no laboratorio para a avaliación da adquisición das habilidades impartadas nas clases prácticas. Apoiándose en maiores ferramentas telemáticas apoiadas pola institución como Moodle e Teams.
Presentación oral	Exposición presencial 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	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
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. Para superar a materia é obrigatorio tras calcular e sumar as porcentaxes de cada parte, obter un mínimo de 5 sobre 10 para aprobar a materia. NOT: 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 materia 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