Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Informática para a creación de web e vídeo		Código	616G01017
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuadrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	Galego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinación	Romero Cardalda, Juan Jesus	Correo electrónico	juan.romero1@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz Romero Cardalda, Juan Jesus	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es juan.romero1@udc.es	
Web				
Descrición xeral	O obxectivo da materia é coñecer tanto os fundamentos como as ferramentas necesarias asociadas a dous aspectos moi importantes hoxe en día en numerosos proxectos audiovisuais: a creación web e o manexo de información multimedia. Dende un punto de vista práctico, o obxectivo principal desta materia é dar a coñecer ao alumnado a existencia de ferramentas que facilitan o deseño e permiten a optimización do material a publicar, sen esquecer os aspectos teóricos e de fundamentos.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear productos audiovisuais.
A3	Xestionar proxetos audiovisuais.
A7	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía 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
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 imprantar 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		
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 da contorna 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

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Sitios Web	1.1. Características e evolución: web 1.0, 2.0, ? 1.2. Análise e planificación dun sitio web. 1.3. Mapa de navegación. 1.4. Estrutura e guía de estilo. 1.5. Usabilidade e accesibilidade.
2. HTML5	2.1. Introdución ás linguaxes de marcado 2.2. Etiquetas básicas de composición de texto. 2.3. Imaxes e ligazóns. 2.4. Etiquetas para a creación de listas e táboas.
3. Ferramentas de creación de sitios web: Dreamweaver	3.1. Ambiente de traballo 3.2. Inserción de etiquetas básicas 3.3. Atributos da páxina 3.4. Composición con táboas 3.5. Formularios 3.6. Follas de estilo 3.7. Composición con capas
4. Publicación e xestión de sitios web	4.1. Aloxamento 4.2. Posicionamento en buscadores (SEO).

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A7 A8 B8 C1	10	0	10
Traballos tutelados	A1 A2 A3 B1 B2 B3 B4 B5 B8 B9 C2 C4	7	35	42
Proba obxectiva	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
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Presentacións dos temas máis teóricos da asignatura.
Traballos tutelados	Proxectos propostos relacionados coas técnicas empregadas nas prácticas de laboratorio.
Proba obxectiva	Proba de avaliación centrada principalmente na parte teórica pero tamén incorpora preguntas sobre as prácticas.
Presentación oral	Presentacións de traballos e proxectos, en boa parte relacionados coas prácticas de laboratorio.
Prácticas de laboratorio	1. Creación dunha estrutura e mapa de navegación para unha web proposta. 2. Creación de páxinas web básicas co bloc de notas. 3. Creación de páxinas web con distintos elementos e composicións (táboas, formularios, capas?). 4. Busca e comparación de distintos tipos de aloxamento web. 5. Integración de compoñentes visuais en web.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos 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.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	**Cualificación**
Proba obxectiva	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.	20
Traballos tutelados	A1 A2 A3 B1 B2 B3 B4 B5 B8 B9 C2 C4	Práctica obrigatoria: creación dunha web	30

Observacións avaliación
As prácticas de laboratorio son de obrigada asistencia, así como a presentación do material solicitado en cada unha delas. Para superar a materia é imprescindible aprobar tanto a parte teórica como a práctica (traballos tutelados e prácticas de laboratorio). É imprescindible acadar unha nota mínima de 5 sobre 10 no traballo tutelado e na proba obxectiva para aprobar a materia (en caso contrario, a máxima nota que se poderá acadar é un 4,5). 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	- Álvarez García, Alonso. HTML 5 (guía práctica). Anaya Multimedia, Madrid, 2010.- McFarland, David Sawyer. CSS. Anaya Multimedia, Madrid, 2010.- Peña de San Antonio, Óscar. CSS. Anaya Multimedia, Madrid, 2010.- Prat, Marie. Posicionamiento de su sitio web en Google y otros buscadores. ENI, Paris, 2009.- Murphy, Christopher & Persson, Nicklas. HTML y CSS. Anaya Multimedia, Madrid, 2009.
Bibliografía complementaria	http://www.w3.org/http://www.htmlcodetutorial.com/http://validator.w3.org/http://www.w3.org/Style/CSS/http://www.w3schools.com/css/http://www.w3.org/http://www.htmlcodetutorial.com/http://validator.w3.org/http://www.w3.org/Style/CSS/http://www.w3schools.com/css/

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
Informática audiovisual/616G01008
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Audio/616G01016
Materias que continúan o temario
Ferramentas de creación multimedia/616G01027 Ferramentas web avanzadas/616G01036 Obradoiro de creación multimedia/616G01038
Observacións
Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sustentable, a entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:- Solicitaranse en formato virtual ou soporte informático- Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilosDébese de facer un uso sustentable dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural.Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais.Incorpórase perspectiva de xénero na docencia desta materia.Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.Deberanse detectar situacións de discriminación e propoñeranse accións e medidas para corrixilas.Facilitarase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimente dificultades a un acceso adecuado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(*)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