

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2014-2015

Identificación y características de la asignatura					
Código	500341			Créditos ECTS	6
Denominación (español)	Introducción a la Tecnología de la Información y la Comunicación				
Denominación (inglés)	Introduction to Information Technology and Communication				
Titulaciones	Grado en Comunicación Audiovisual (CAV) Grado en Información y Documentación (INDO) P.C.E.O. Com. Audiovisual – Información y Documentación (PCEO INDO-CAV)				
Centro	Facultad de Ciencias de la Documentación y la Comunicación				
Semestre	1	Carácter	Formación básica		
Módulo	Formación Básica en Ciencias de la Comunicación (CAV) Formación Básica (INDO) Formación Básica (PCEO INDO-CAV)				
Materia	Comunicación				
Profesor/es					
Nombrez	Despacho	Correo-e	Página web		
Jesús M. Álvarez Llorente	1.06	llorente@unex.es	http://alcazaba.unex.es/~jmalvll		
Área de conocimiento	Lenguajes y Sistemas Informáticos				
Departamento	Ingeniería de Sistemas Informáticos y Telemáticos				
Profesor coordinador (si hay más de uno)	Jesús M. Álvarez Llorente				
Competencias					
Competencias básicas (INDO y CAV)					
CB1 - 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.					
CB2 - 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.					
CB3 - 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.					
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.					
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.					
Competencias generales (INDO)					
CG3 - Conocimiento de las tecnologías de la información que se emplean en las unidades y					

Servicios de información.
CG4 - Habilidades en el manejo de las tecnologías como medio indispensable en los procesos de tratamiento y transferencia de la información.
Competencias generales (CAV)
CG3 - Proporcionar un conocimiento exhaustivo de las técnicas y procesos de creación y difusión audiovisuales en sus diversas fases, así como las interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores. Esta formación le capacitará para la toma de decisiones creativas y profesionales en el campo de la comunicación y de la gestión de los recursos tecnológicos y humanos en las empresas del sector.
CG4 - Adquirir las destrezas necesarias para expresarse con claridad y coherencia en la propia lengua, así como tener conocimiento de otros idiomas, en particular el inglés, para comunicarse en su ejercicio profesional.
Competencias transversales (INDO)
CT3 - Habilidades en el uso de Internet y software genérico (ofimática).
CT5 - Capacidad de organización y planificación del trabajo propio.
CT8 - Razonamiento crítico en el análisis y la valoración de alternativas.
CT9 - Compromiso ético en las relaciones con los usuarios y en la gestión de la información.
CT10 - Capacidad para el aprendizaje autónomo.
CT11 - Capacidad para la adaptación a cambios en el entorno.
CT12 - Capacidad para emprender mejoras y proponer innovaciones.
CT14 - Capacidad de generar una conciencia solidaria: capacidad para generar formas de comportamiento que pasen por el respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, la igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, los valores propios de una cultura de paz, los principios democráticos y el respeto por los derechos humanos.
Competencias transversales (CAV)
CT2 - Conocer el uso correcto oral y escrito de las lenguas propias y del inglés para comunicación audiovisual.
CT3 - Conocer a nivel teórico-práctico las tecnologías aplicadas al ámbito de la comunicación audiovisual.
CT5 - Tener la capacidad de generar una conciencia solidaria: capacidad para generar formas de comportamiento que pasen por el respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, la igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, los valores propios de una cultura de paz, los principios democráticos y el respeto por los derechos humanos.
CT7 - Tener la habilidad de exponer de forma adecuada los resultados de trabajos e investigaciones, de manera oral o con ayuda de medios conforme a los cánones de las disciplinas de comunicación.
Competencias específicas (INDO)
CE5 - Comprender y aplicar los principios y las técnicas para la reunión, selección, organización, representación, preservación, recuperación, acceso, difusión e intercambio de la información.
CE6 - Utilizar y aplicar herramientas informáticas para la implantación, desarrollo y explotación de sistemas de información.
CE10 - Capacidad de usar y aplicar las técnicas, las normativas y otros instrumentos utilizados en la reunión, selección, organización, representación, preservación, recuperación, acceso, difusión e intercambio de la información.
Competencias específicas (CAV)
Temas y contenidos
Breve descripción del contenido
Fundamentos de informática y redes de computadores: concepto de hardware y software.

Componentes de ordenadores. Introducción a las aplicaciones informáticas básicas: ofimática. Soportes y técnicas de texto, audio y vídeo. Introducción al software para la elaboración de productos audiovisuales.

Temario de la asignatura

Tema 1: Tecnologías de la Información y las Comunicaciones

1. Conceptos básicos. Representación de la información en el computador.
2. Redes de computadores.
3. Estructura de los computadores: el hardware. Hardware básico. Dispositivos periféricos. Tipos de computadores.
4. Funcionamiento de los computadores: el software. Funcionamiento del software. El sistema operativo. Aplicaciones de la informática. Ofimática. Edición electrónica. Creación de nuevas aplicaciones (programación, Ingeniería del Software). Licencias del software. Sistemas operativos

Tema 2: Redes de computadores

1. Introducción a las redes de computadores. Medios de comunicación guiados y no guiados. Alcance de las redes (WAN, MAN, LAN, PAN, etc.). Tipos de transmisión (banda base/banda ancha, simplex/semidúplex/dúplex, serie/paralelo, etc.).
2. Redes de área local. Ethernet. ATM. Wifi. Bluetooth. NFC.
3. Redes de área extensa. Acceso remoto a redes.
4. Protocolos de comunicación. La pila OSI. Modelos de comunicación.
5. Internet. Historia. Familia de protocolos TCP/IP. Identificación global de recursos. Cortafuegos. Protocolos de nivel de aplicación. Cloud computing.

Tema 3: Componentes y periféricos del computador

1. Componentes básicos del computador. Placa base. Procesador. Memoria. Caja.
2. Conexión de periféricos. Buses y puertos.
3. Dispositivos de almacenamiento. Discos magnéticos y ópticos. Memorias flash. Cintas.
4. Dispositivos de entrada. Teclado. Dispositivos apuntadores. Dispositivos de juegos.
5. Dispositivos de salida. Monitores. Impresoras.
6. Dispositivos multimedia. Dispositivos de audio. Dispositivos de vídeo.
7. Dispositivos de comunicación. Comunicación mediante puertos. Tarjetas de red. Módem.
8. Otros dispositivos. Sistemas de alimentación ininterrumpida. Sistemas de geolocalización.

Tema 4: Representación de la información en el computador

1. Sistemas de numeración.
2. Sistema binario. Binarios negativos. Números fraccionarios.
3. Sistemas octal y hexadecimal.
4. Representación de la información. Tipos de datos (simples, compuestos, estructuras de alto nivel). Archivos. Tablas de caracteres. Representación de literales. Operadores.
5. Redundancia y detección de errores. Códigos de paridad. Sumas de comprobación. Códigos de redundancia cíclica.
6. Compresión de la información. Compresión con y sin pérdida. Fundamentos de las técnicas de compresión.
7. Encriptación. Técnicas de cifrado. Sistemas simétricos y asimétricos. Aplicación a la seguridad (firma digital).

Tema 5: Texto digital

1. Conceptos de edición de texto. Convenciones de escritura. Texto plano y texto con formato. Diferenciar texto y formato. Definiciones. Tipos de formato. Teoría sobre fuentes de texto. Teoría sobre párrafos de texto. Estilos.
2. Formatos de texto enriquecido. Formato RTF. Formato HTML.
3. Distribución de texto en formato electrónico. Formato PDF. Formato XPS. Formato PostScript. Formato DjVu. Formatos para libros electrónicos.

Tema 6: Imagen digital

1. Adquisición de la información digital. Captura de la información. Muestreo. Cuantificación.

2. Representación digital de imágenes. Mapas de bits de color real. Mapas de bits en color indexado. Transparencia.
3. Modelos de color.
4. Procesamiento de imágenes. Tratamiento del histograma. Cambio de tamaño.
5. Almacenamiento de imagen.
6. Mapas de bits en 3 dimensiones.
7. Imagen vectorial.
8. Imagen vectorial en 3D.

Tema 7: Sonido digital

1. Representación del sonido.
2. Digitalización del sonido.
3. Procesamiento de sonido. Ajuste del volumen (concepto de decibelio). Mezcla. Remuestreo. Cambio de frecuencia. Filtros en el dominio de la frecuencia (representación espectral de las ondas, representación de filtros en el dominio de la frecuencia).
4. Almacenamiento de sonido. Estándares de normalización en audio digital (MPEG, UIT, otros). Formatos de archivo. Códecs de audio.
5. Sonido sintetizado

Tema 8: Vídeo digital

1. Representación del vídeo. Estándares de vídeo. Submuestreo de color.
2. Almacenamiento de vídeo. Estándares de normalización en vídeo digital (MPEG, UIT, otros). Formatos de archivo. Códecs de vídeo.
3. Animaciones.

Práctica 1: Utilización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones

1. Utilización de un ordenador con GUI. Encendiendo y apagado del ordenador. Entornos gráficos de ventanas. Escritorio. Portapapeles. El sistema de archivos. Gestión de archivos. Manejo de periféricos de almacenamiento. Acceso a las aplicaciones. Uso del teclado para edición de texto. Edición de texto plano. Compresión de datos.
2. Acceso a Internet. World Wide Web: Navegador, Formularios, Buscadores, Conexiones seguras. Correo electrónico: Clientes de correo, Webmail.
3. Ofimática básica. Procesador de texto. Hoja de cálculo. Presentaciones gráficas.

Práctica 2: Edición digital de texto

1. Introducción a Microsoft Word.
2. Entorno de trabajo y herramientas de Microsoft Word. Portapapeles. Temas.
3. Formato del texto. Carácter. Párrafo. Sección.
4. Estilos. Tipos. Jerarquía. Uso. Tablas de contenido. Numeración de títulos.
5. Tablas
6. Inserción de imágenes y gráficos. Numeración automática.
7. Notas al pie.
8. Corrector ortográfico y gramatical. División con guiones.
9. Impresión y exportación del documento

Práctica 3: Edición digital de imagen

1. Retoque fotográfico. Aplicaciones de retoque fotográfico. Trabajando con documentos. Herramientas generales. Herramientas de visualización. Herramientas de dibujo. Herramientas para deshacer. Herramientas de selección. Operar con la selección. Uso del portapapeles. Gestión de capas. Medición. Texto. Cambiar el tamaño de imagen. Cambiar la profundidad de color. Ajuste de imagen. Filtros. Guardar y exportar.
2. Edición de imagen vectorial. Entorno de trabajo. Herramientas de dibujo. Cuadrícula. Edición de objetos. Gestión de objetos.

Práctica 4: Edición digital de sonido

1. Gestión de proyectos de montaje de audio.
2. Entorno de trabajo.
3. Reproducción del montaje.

4. Grabación de locuciones.
5. Edición de clips.
6. Aplicación de efectos y filtros.
7. Otras herramientas.
8. Exportación del archivo de audio.

Práctica 5: Edición digital de vídeo

1. Gestión de proyectos de montaje de vídeo.
2. Entorno de trabajo.
3. Captura de vídeo.
4. Captura de audio.
5. Proceso de edición. Efectos. Transiciones. Títulos.
6. Generación de películas automáticas.
7. Exportación del montaje.

Actividades formativas

Actividades formativas INDO

Horas de trabajo del alumno por tema		Presencial		Actividad de seguimiento	No presencial
Tema	Total	GG	SL	TP	EP
Presentación	1	1			0
Tema 1	9	5			4
Tema 2	13	7			6
Tema 3	20	10			10
Tema 4	8,5	4		0,5	4
Tema 5	3	2			1
Tema 6	8	4			4
Tema 7	8	4			4
Tema 8	8,5	4		0,5	4
Práctica 1	9	1			8
Práctica 2	16,5	2	2,5		12
Práctica 3	12,5		2,5		10
Práctica 4	10,5		2,5		8
Práctica 5	11		2,5	0,5	8
Examen final	11,5	1			10,5
Evaluación del conjunto (Total)	150	45	10	1,5	93,5

GG: Grupo Grande (100 estudiantes).

SL: Seminario/Laboratorio (prácticas sala ordenador = 30).

TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tipo tutorías ECTS).

EP: Estudio personal, trabajos individuales o en grupo, y lectura de bibliografía.

Actividades formativas CAV

Horas de trabajo del alumno por tema		Presencial		Actividad de seguimiento	No presencial
Tema	Total	GG	SL	TP	EP
Presentación	1	1			0
Tema 1	9	5			4
Tema 2	13	7			6
Tema 3	20	10			10
Tema 4	8,5	4		0,5	4
Tema 5	3	2			1
Tema 6	8	4			4
Tema 7	8	4			4

Tema 8	8,5	4		0,5	4
Práctica 1	9	1			8
Práctica 2	16,5		4,5		12
Práctica 3	12,5		2,5		10
Práctica 4	10,5		2,5		8
Práctica 5	11		2,5	0,5	8
Examen final	11,5	1			10,5
Evaluación del conjunto (Total)	150	43	12	1,5	93,5

GG: Grupo Grande (100 estudiantes).

SL: Seminario/Laboratorio (prácticas sala ordenador = 30).

TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tipo tutorías ECTS).

EP: Estudio personal, trabajos individuales o en grupo, y lectura de bibliografía.

Sistemas de evaluación

La evaluación de la asignatura se realiza mediante dos tipos de actividades: evaluación continua (EC, 60% de la nota final) y examen final (EF, 40% de la nota final).

La EC se calculará como la media ponderada de la calificación obtenida en los trabajos y tareas estipuladas a lo largo del semestre: participación en clase, resolución de problemas, realización de actividades en el campus virtual, y realización y entrega de actividades prácticas. La entrega de las actividades de EC se realizará en los plazos que se establezcan, y siempre antes de la realización del EF en la convocatoria correspondiente. Algunas actividades no podrán ser realizadas, recuperadas ni repetidas una vez finalizado el plazo establecido, y otras, de carácter obligatorio, podrán sufrir penalización si se entregan o recuperan fuera de los plazos. El profesor publicará con suficiente antelación unos criterios de evaluación detallados en los que se indique la ponderación exacta de cada actividad.

El EF consiste en la realización de una prueba escrita de desarrollo (*preguntas cortas*) que versará sobre el conjunto del temario de la asignatura, y que deberá aprobarse necesariamente para superar la asignatura.

La calificación de EC podrá incrementarse además mediante la realización de trabajos voluntarios previamente acordados con el profesor (a entregar antes del EF de la convocatoria ordinaria).

Bibliografía y otros recursos

Recursos electrónicos:

- Webs de la asignatura en el portal del profesor y en el Campus Virtual:
 - <http://alcazaba.unex.es/~jmalvillo/itic>
 - <http://campusvirtual.unex.es/zonauex/avuex/course/view.php?id=5857>

Bibliografía:

- Adobe Press, *"Premiere Pro CS4 (Medios Digitales y Creatividad)"*, Anaya Multimedia, 2009
- Alcalde E., García J., *"Introducción a la Teleinformática"*, McGraw-Hill, 1993
- Álvarez A., *"HTML : Creación de páginas Web"*, Anaya Multimedia, 1996
- Bishop P., *"Conceptos de Informática"*, Anaya Multimedia, 1991
- Boullosa N., *"Proyectos multimedia. Imagen, sonido y vídeo (edición especial) (guías prácticas) "*, Anaya Multimedia, 2004
- Carriera E., García R., *"Los Secretos de la Informática"*, Alba, 1997

- Cortés M.Á., *"Introducción a la Informática (edición 2004) (colección Guías Visuales)"*, Anaya multimedia, 2003
- Costa C., *"Introducción a la Informática Documental"*, Síntesis, 1995
- Crespo J., *"Audio y Vídeo Digital. Edición 2003 (colección Tecnología Multimedia)"*, Anaya multimedia, 2002
- Crespo J., *"DVD, DivX y otros formatos de Vídeo Digital (colección Tecnología Multimedia)"*, Anaya multimedia, 2003
- Dunn J.R., *"Vídeo digital en casa"*, McGraw Hill, 2003
- Flynn I., McHoes A.M., *"Sistemas Operativos (tercera edición)"*, Thomson, 2001
- Fries B., *"Audio digital práctico (medios digitales y creatividad)"*, Anaya Multimedia 2005
- Galeano G., Díaz P., Sánchez J.C., *"Manual imprescindible de HTML 4"*, Anaya Multimedia, 2000
- Gonzalez C., *"Informática"*, McGraw Hill, 2001
- Grover, C., *"Word 2007 (Manuales Fundamentales)"*, Anaya Multimedia, 2007
- Gutiérrez J.V., *"Word 2002 (colección Manuales Fundamentales)"*, Anaya Multimedia, 2001
- Martínez C., *"Vídeo digital. Edición 2007"*, Anaya Multimedia, 2006
- Martos A., *"Word 2003 (manuales avanzados)"*, Anaya Multimedia, 2004
-
- McClelland D., *"Photoshop 6 (colección La Biblia de)"*, Anaya multimedia, 2001
- McFedries P., *"Creando una página web con HTML fácil"*, Prentice-Hall Hispanoamericana 1996
- Microsoft Corporation, *"Diccionario de Informática e Internet. Edición Rústica"*, McGraw Hill, 2003
- Milburn K., *"Fotografía Digital (colección Tecnología Multimedia)"*, Anaya multimedia, 2000
- Minasi M., *"PC: Actualización y mantenimiento (edición 2003) (colección La Biblia de)"*, Anaya Multimedia, 2003
- Norton P., *"Introducción a la Computación (tercera edición)"*, McGraw Hill, 2000
- Oz E., *"Administración de Sistemas de Información (segunda edición)"*, Thomson, 2001
- Palmer M.J., *"Redes Informáticas"*, Paraninfo, 2000
- Parsons J.J., Oja D., *"Conceptos de Computación"*, Thomson, 1996
- Peña R., Baeza-Yates R., Rodríguez J.V., *"Gestión Digital de la Información: De bits a bibliotecas digitales y la web"*, RA-MA Editorial, 2002
- Plasencia Z., *"Introducción a la Informática (edición 2003) (colección Guías Prácticas)"*, Anaya multimedia, 2003
- Pohlmann K.C., *"Principios de audio digital"*, McGraw Hill, 2002
- Prieto A., *"Conceptos de Informática"*, McGraw-Hill, 2005
- Prieto A., Lloris A., Torres J.C., *"Introducción a la Informática (tercera edición)"*, McGraw-Hill, 2001
- Prieto A., Lloris A., Torres J.C., *"Introducción a la Informática (segunda edición)"*, McGraw-Hill, 1997
- Simpson A., Underdahl B., *"Windows XP Home Edition (colección El libro de)"*,

Anaya Multimedia, 2000

- Stair R.M., Reynolds G.W., *"Principios de Sistemas de Información (cuarta edición)"*, Thomson, 1999
- Wootton C., *"Compresión de audio y vídeo (medios digitales y creatividad)"*, Anaya Multimedia, 2006

Horario de tutorías

Tutorías Programadas:

- Fechas, horas y grupos por determinar: consultar web de la asignatura para establecer los grupos. Están previstas 3 sesiones de media hora a lo largo del semestre.

Tutorías de libre acceso:

- El horario de tutorías de libre acceso se establecerá siguiendo la normativa y plazos de la Universidad y podrá ser consultado permanentemente al menos a través de la web de la Facultad, la web del profesor, la web de la asignatura y en la puerta del despacho. Las tutorías de acceso libre se cancelarán cuando coincidan con tutorías programadas.

Recomendaciones

La asignatura cuenta con un espacio web en el servidor de la Facultad (<http://alcazaba.unex.es/~jmalvll/itic>) en la que se proporciona la información básica de contacto y sobre la asignatura, así como un servicio de tutorías virtuales. Además existe un espacio propio en el campus virtual de la universidad (<http://campusvirtual.unex.es>) en el que el alumno encontrará información, noticias y material relacionado con la asignatura, incluyendo toda la información oficial sobre la misma, criterios de evaluación detallados, un conjunto de apuntes de apoyo para el estudio, enunciados de trabajos, herramientas de apoyo al aprendizaje, y herramientas para el desarrollo y entrega de ejercicios de evaluación continua y final. Ambos espacios serán conocidos como. El correcto uso de ambos espacios ("la web de la asignatura") es obligatorio para el alumno, formando parte de los contenidos prácticos de la asignatura. Para acceder al campus virtual el alumno necesita una cuenta de correo electrónico en el dominio UEx que puede obtener desde la web institucional (<http://www.unex.es>) mediante su IDUEX y PINWEB. Para acceder a los ordenadores de las aulas de la Facultad el alumno debe obtener una cuenta que será proporcionada por los responsables del Servicio de Informática de la Facultad, disponiendo de una cuenta provisional desde el comienzo del curso.

Dado que el profesor desempeña su labor en varios centros de la Universidad, y que las tutorías programadas comparten horario con las de libre acceso, se recomienda concertar cita para la asistencia a tutorías de acceso libre, así como consultar posibles incidencias sobre el horario en la web de la asignatura, donde, además, se proporcionan de espacios para tutorías virtuales y contacto con el profesor fuera del horario de tutoría. También es posible contactar con el profesor en horario de tutoría por teléfono (extensión 86445).

Se recuerda al alumno la conveniencia de asistencia a las clases, seminarios y tutorías presenciales, aun cuando no se realicen controles diarios de asistencia. Asimismo se recuerda la importancia y repercusión en la calificación final de la participación activa en cuantas actividades se propongan a lo largo del curso (actividades tanto presenciales como virtuales). Téngase en cuenta que la no participación en determinadas actividades puede causar degradación en la calificación por participación obtenida por otras.

El programa docente está proyectado para que el alumno lleve el estudio de la asignatura al día. Se recomienda obtener y preparar los apuntes de apoyo proporcionados en la web de la asignatura con anterioridad a la celebración de las clases correspondientes, así como realizar las prácticas y ejercicios propuestos con arreglo a los plazos. Algunas de estas actividades no

podrán ser recuperadas una vez finalizados dichos plazos, y otras podrán sufrir penalización.

Se invita a que el alumno que cuente con ordenador portátil o tablet lo utilice en clase como herramienta de trabajo de manera habitual. El alumno dispone de acceso gratuito a Internet mediante la red wifi de la Universidad desde cualquier punto de cualquier centro de la UEx. Muchas de las aplicaciones informáticas utilizadas en las prácticas pueden obtenerse de forma gratuita a través del Servicio de Informática de la UEx y algunas son de libre distribución. Las aplicaciones comerciales no gratuitas necesarias están disponibles en las aulas de informática de la Facultad.

Se recomienda la utilización de una calculadora científica para la realización de los ejercicios de los temas finales y del examen final, ya que en ellos se realizarán cálculos con números muy grandes que habitualmente exceden la capacidad de una calculadora normal.

Finalmente se recomienda disponer de algún dispositivo de almacenamiento de datos para que el alumno pueda realizar copias de seguridad de sus trabajos: pen-drive, tarjeta de memoria, disco portátil, etc. En esta asignatura se van a manejar archivos de gran tamaño.