

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Tecnologías de la Información y de la Comunicación

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Comunicación Audiovisual (PGR-COMUNICA)

GRUPO: 2324-T1

CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatorio

ECTS: 6,0

CURSO: 2º

SEMESTRE: 1º Semestre

IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL PROFESOR

NOMBRE Y APELLIDOS: JOSÉ DAVID ÁLVAREZ ALONSO

EMAIL: jdalvarez@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

HORARIO DE TUTORÍAS: Viernes a las 13:00 horas

CV DOCENTE:

Licenciado en Ciencias de la Información y Comunicación Audiovisual por la Universidad Pontificia de Salamanca. Editor, redactor y presentador de televisión durante 10 años en televisiones de Castilla y León y Castilla-La Mancha.

Profesor de la UEMC desde setiembre de 2005.

CV PROFESIONAL:

Licenciado en Ciencias de la Información y Comunicación Audiovisual por la Universidad Pontificia de Salamanca. Editor, redactor y presentador de televisión durante 10 años en televisiones de Castilla y León y Castilla - La Mancha.

Profesor de la UEMC desde setiembre de 2005.

CV INVESTIGACIÓN:

Miembro del grupo de investigación DIPRODOCUS dirigido por Francisco José García Gómez

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

No se necesitan conocimientos y destrezas previas. El objetivo básico de esta signatura es que el alumno conozca los principales recursos tecnológicos con los que cuenta a la hora de desarrollar un trabajo audiovisual y, partiendo de un manejo básico, alcance un nivel adecuado para afrontar cualquier trabajo de esta índole que le sea requerido. Dentro de estos recursos cabe destacar las principales funciones del paquete de Microsoft Office y la edición de video digital con el software Adobe Premiere, Media Encoder o Audition. Con esto, el alumno contará con el conocimiento necesario y las herramientas que utilizará en su futuro profesional y que podrán empezar a implementar en sus prácticas, ya sean las que se les encomiende en otras asignaturas como en las que realice fuera de la universidad.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. PRINCIPAL : PRINCIPAL

1. Tema 1. Principios básicos de las tecnologías de la información y de la comunicación. : Tema 1. Principios básicos de las tecnologías de la información y de la comunicación.
2. Tema 2. Principios básicos de la grabación y edición digital de video. Adobe Premiere. : Tema 2. Principios básicos de la grabación y edición digital de video. Adobe Premiere.
3. Tema 3. Lenguaje audiovisual y grabación de escenas. Postproducción digital. : Tema 3. Lenguaje audiovisual y grabación de escenas. Postproducción digital.
4. Tema 4. Aprovechamiento de los recursos que ofrece Internet en la edición digital. : Tema 4. Aprovechamiento de los recursos que ofrece Internet en la edición digital.
5. Tema 5. Conocimientos básicos de ofimática. : Microsoft Office Word 5.2 Microsoft Excel 5.3 Microsoft Powerpoint

OBSERVACIONES CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

Todos los contenidos impartidos en esta asignatura se desarrollan en el laboratorio donde cada alumno cuenta con un ordenador personal y su licencia de Adobe también personal. Estos contenidos, impartidos desde el ordenador del profesor, se complementan con una enseñanza individualizada, alumno por alumno, puesto por puesto, asegurando en todo momento que aquello que se imparte y luego se implementa de manera individual quede bien marcado y estructurado. Para que ningún alumno se sienta desplazado, independientemente del nivel tecnológico con el que llegue a la asignatura. De manera constante, el profesor recorre todos los puestos resolviendo dudas o añadiendo trabajos sobre la marcha dependiendo de cómo él mismo observa el devenir de la docencia.

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Además de lo establecido en esta guía, el alumno contará con otros recursos entre los que se encuentran documentales y proyecciones que se proyectarán en el aula. También, como he mencionado, cada alumno cuenta con su ordenador y su software personalizado que contará con la ayuda del docente para cualquier duda en todo momento. De hecho, el profesor pasa una mínima parte del tiempo en su puesto principal. Los recursos de aprendizaje se solidifican también con las presentaciones individuales que realizan los alumnos como con las grupales, ambas en las últimas semanas del curso. Para llegar a ese punto tendrán que recorrer un camino que viene marcado en esta guía y que se fundamenta en pruebas semanales puntuables y que conformarán la nota final del alumno.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- 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:

- CG01. Capacidad de análisis, síntesis y juicio crítico
- CG02. Capacidad para trabajar en equipo
- CG04. Capacidad para resolver problemas y tomar decisiones
- CG05. Capacidad para desarrollar el pensamiento creativo
- CG06. Capacidad para adaptarse al entorno y a nuevas situaciones
- CG09. Capacidad para comunicar imágenes, ideas o símbolos

- CG10. Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE03. Capacidad y habilidad para utilizar los sistemas, recursos informáticos y tecnologías de la información y la comunicación y sus aplicaciones interactivas
- CE04. Capacidad para aplicar las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir contenidos en el proceso de comunicación
- CE22. Capacidad y habilidad para buscar, seleccionar y organizar cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro, visual, etc.) de utilidad para la elaboración o creación de contenidos
- CE24. Capacidad y habilidad para el diseño de los aspectos formales o estéticos en medios escritos, gráficos y audiovisuales
- CE26. Capacidad para analizar los distintos sistemas mediáticos impresos y audiovisuales y aplicar su conocimiento a la práctica profesional

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- Programar y realizar programas radiofónicos y televisivos.
- Utilizar correctamente el lenguaje técnico audiovisual en sus intervenciones concretas y en el desarrollo práctico de la asignatura.
- Manejar de forma básica la tecnología para la realización de programas en radio y televisión.
- Comunicarse de forma eficiente y segura con otros profesionales utilizando herramientas como el correo electrónico y la mensajería instantánea.
- Aprender a valorar y seleccionar las fuentes y recursos digitales que ofrece la red.
- Realizar presentaciones profesionales utilizando las herramientas que la suite ofimática le proporcione.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- González Baztán, José Alejandro (2017): Edición y montaje con Adobe Premiere Pro CC . Seas, Estudios Superiores Abiertos. ISBN: ISBN 13: 978-84-16951-08-6
- Sierra Sánchez, Javier; Lavín de la Cavada, José María (2019): Redes sociales, tecnologías digitales y narrativas interactivas en la sociedad de la información. McGraw-Hill Interamericana de España S.L.. ISBN: ISBN 13: 978-84-486-1818-6
- Prieto Preboste, Silvia Nazareth (2020): Aprendizaje y tecnologías de la información y la comunicación. Centro de Estudios Financieros, S.L.. ISBN: ISBN 13: 978-84-454-4063-6
- Azevedo Gomes, Juliana Sartori, Viviane (2020): Las TIC en la educación y las teorías del aprendizaje. Fundación Universitaria Iberoamericana. ISBN: ISBN 13: 978-84-9079-760-0
- López Meneses, Eloy (2020): Las tecnologías de la información y la comunicación en la praxis universitaria. Editorial Octaedro, S.L.. ISBN: ISBN 13: 978-84-18083-44-0
- Valencia, Ricardo; Fernández Prímola, Nicolás; Vázquez, Javier; Jiménez de la Fuente, Daniel (2020): Tecnologías de la información y la comunicación . Fundación Santa María-Ediciones SM. ISBN: ISBN 13: 978-84-1318-551-4
- Cortés Rodicio, Daniel (2020): Proyecto para que las cosas ocurran : tecnología : tecnologías de la información y de la comunicación. Editorial Luis Vives (Edelvives). ISBN: ISBN 13: 978-84-140-2770-7
- Sánchez de la Nieta, Miguel Ángel (2016): El renacimiento del periodismo : nuevas tecnologías al servicio de su esencia. EUNSA. Ediciones Universidad de Navarra, S.A.. ISBN: ISBN 13: 978-84-313-3117-7
- Jiménez, Nicolás Álvaro (2019): Tratamiento informático de la información. Editorial Síntesis, S.A.. ISBN: ISBN 13: 978-84-9171-404-0

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

[Adobe](http://adobe.com)(<http://adobe.com>)

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

Se utilizará el método didáctico para la exposición de los contenidos teóricos básicos de la asignatura por parte del profesor como introducción en todas las sesiones presenciales.

MÉTODO DIALÉCTICO:

Este método estará presente en cada una de las sesiones presenciales. A partir de la exposición teórica, se planteará cada día a los estudiantes la relación del tema o concepto estudiado para ver cómo expresan su opinión, interaccionan con el resto de compañeros/as y aportan su propio punto de vista.

MÉTODO HEURÍSTICO:

Se desarrollará a través de la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) que plantea una problemática o reto real para resolverlo a través del manejo de fuentes, los conocimientos adquiridos en el aula, la reproducción de entornos profesionales mediante el trabajo en grupo y la elaboración de un producto final. Las fases y plazos del proyecto estarán pautadas y especificados en la guía correspondiente. El proyecto aunará la adquisición de competencias específicas relacionadas con los contenidos de la asignatura, junto con competencias genéricas como liderazgo, trabajo en equipo, documentación o comunicación, así como el uso de aplicaciones y nuevas tecnologías.

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

Tema 1. Principios básicos de las tecnologías de la información y de la comunicación. Semanas 1-4.

Tema 2. Principios básicos de la grabación y edición digital de video. Adobe Premiere. Semanas 5-8.

Tema 3. Lenguaje audiovisual y grabación de escenas. Postproducción digital. Semanas 9-12.

Tema 4. Aprovechamiento de los recursos que ofrece Internet en la edición digital. Semana 13.

Tema 5. Conocimientos básicos de ofimática. : Microsoft Office Word 5.2 Microsoft Excel 5.3 Microsoft Powerpoint. Semana 13.

Se realizarán prácticas **no evaluables** relacionadas con el paquete ofimático de Microsoft Office en las semanas 12, 13 y 14.

Para la mejor comprensión de todos los programas informáticos (edición de video digital y Office), el alumno contará con todo el software necesario para el desarrollo de las actividades. Los programas instalados en los ordenadores de los diferentes laboratorios serán la base para ello.

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES:

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	¿Se evalúa?	CO	CE
Trabajos y proyectos			X	X	X	X	X	X								X	X	X
Prueba de ejecución de tareas reales									X	X	X	X	X	X		X	X	X
Prueba Oral														X		X	X	X
Prueba de respuesta corta															X	X	X	X

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

La asistencia a clase es obligatoria e incide directamente en el desarrollo de las tareas teóricas y prácticas de la asignatura.

A lo largo del cuatrimestre se irán realizando pruebas desde la semana 3 hasta la semana 14 (trabajos y

proyectos y pruebas de ejecución de tareas reales) que tienen un porcentaje asignado de la nota final de la asignatura y que corresponde con un 30% (30+30).

El alumno deberá realizar y entregar un trabajo en grupo (**prueba de respuesta corta 15%**) y otro de carácter individual (**prueba oral 5%**) al final del curso (semanas 14 y 15). Los dos, de edición digital. Ambos se visualizarán en el aula al final del cuatrimestre.

Además, en la fecha del examen, y como **prueba de respuesta larga**, se realizará la edición de una pieza audiovisual, en la fecha y hora indicadas por el calendario de exámenes de la UEMC para esta convocatoria ordinaria y el laboratorio, con un valor del 20%. El alumno deberá aprobar este examen en la convocatoria ordinaria para poder tener acceso al resto de notas obtenidas en el cuatrimestre y, así, hacer media con esta última prueba para conocer la nota final de la asignatura.

En el caso de no superar la prueba de la convocatoria ordinaria, el alumno obtendrá como nota final, y en el acta correspondiente de la asignatura, el valor concreto de un 3.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

El alumno se enfrentará en el laboratorio y en el día marcado por el calendario de exámenes de la UEMC a una evaluación extraordinaria que constará de dos partes.

Por un lado, la edición digital en el laboratorio de un reportaje audiovisual en la fecha y hora indicadas por el calendario de exámenes de la UEMC para esta convocatoria extraordinaria con un valor del 70% (**prueba de respuesta larga o desarrollo**).

Por otro, tendrá que entregar un trabajo ese mismo día, previamente marcado por el profesor en las semanas anteriores, y que supondrá un 30% de la nota final que vendrá acompañado de una justificación escrita de toda la metodología seguida y la edición realizada para este reportaje (**trabajos y proyectos**).

En el caso de no superar la prueba de la convocatoria extraordinaria, el alumno obtendrá como nota final, y en el acta correspondiente de la asignatura, el valor concreto de un 3.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Pruebas de respuesta corta	15%
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	20%
Pruebas orales	5%
Trabajos y proyectos	30%
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas	30%