

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Tecnologías de la Información y de la Comunicación

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Periodismo (PGR-PERIODIS)

GRUPO: 2425-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: LAURA SORDO IBÁÑEZ

EMAIL: lsordo@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

HORARIO DE TUTORÍAS: Viernes a las 17:00 horas

CV DOCENTE:

- Arquitecto por la E.T.S. de Arquitectura de Valladolid. Doctor Arquitecto por el Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos en la E.T.S. de Arquitectura de Valladolid. Acreditado por la ACSUCYL y por la ANECA en la figura de Profesor Contratado Doctor y Profesor de Universidad Privada.
- Profesor, desde el año 2007, de la Universidad Europea Miguel de Cervantes impartiendo diversas asignaturas en Arquitectura Técnica, Ingeniería de la Edificación, Grado en Arquitectura Técnica, Máster Universitario en Prevención de Riesgos Laborales, Grado en Ingeniería de Organización Industrial y Grado de Administración y Dirección de Empresas.
- Tutor personal de varios grupos y grados durante 10 años y Tutor de Proyectos Finales de Carrera y de Grado durante 10 años.
- He sido evaluado en el Programa DOCENTIA en 3 ocasiones: 2012 Evaluación Muy Positiva, 2016 Evaluación, Excelente, 2020 Evaluación, Excelente.

CV PROFESIONAL:

- 2004-2007 Arquitecto Colaborador en el Estudio de Arquitectura de D. José Manuel Martínez Rodríguez, participando en el desarrollo de varios concursos de arquitectura, así como en la elaboración de proyectos básicos y de ejecución.
- 2007-2012 Arquitecto en estudio propio. Desarrollo de proyectos básicos y de ejecución, concursos de arquitectura y de diseño, estudios económicos de obras, planificaciones y programaciones de obra, estudios de
- rehabilitación, etc.
- 2014-2022 Directora de la Unidad de Desarrollo del Compromiso Social, Proyección Institucional y Cultural, perteneciente al Vicerrectorado de Estudiantes y Proyección Social de la UEMC.
- 2022-2024 Coordinadora del Grado de Ingeniería de Organización Industrial de la UEMC.
- 2023- Actualidad Dirección de Programas de Doctorado en la UEMC.

CV INVESTIGACIÓN:

- Profesor acreditado en las figuras de Profesor Contratado Doctor y Profesor de Universidad Privada. La línea de investigación seguida está enfocada al campo de "Teoría de la arquitectura y Proyectos Arquitectónicos". Se orienta hacia un área de proyectos, diseño y composición.
- 2014-2019 Sexenio de investigación reconocido por la ANECA

- He participado en más de 10 congresos nacionales e internacionales, he desarrollado más de 10 capítulos de libro, he publicado varios artículos en revistas de impacto y he impartido varios seminarios.
- Desarrollo de comunicaciones de carácter pedagógico que son resultado de aplicación de diferentes estrategias docentes en el aula.

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. **Tecnologías de la Información y de la comunicación**
 1. Principios básicos de las tecnologías de la información y de la comunicación
 2. Principios básicos de la grabación y edición digital de video. Adobe Premiere
 3. Lenguaje audiovisual y grabación de escenas. Postproducción digital.
 4. Aprovechamiento de los recursos que ofrece Internet en la edición digital.
 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 videos 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 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
- CE20. 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
- CE22. Capacidad y habilidad para el diseño de los aspectos formales en medios escritos, gráficos y audiovisuales
- CE41. Capacidad y habilidad para utilizar las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas en los distintos medios o sistemas mediáticos

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: 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: 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... Centro de Estudios Financieros, S.L... 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: 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: 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: 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: 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: 13: 978-84-313-3117-7
- Jiménez, Nicolás Álvaro (2019): Tratamiento informático de la información.. Editorial Síntesis, S.A... ISBN:

13: 978-84-9171-404-0

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

[Adobe Creative Cloud](http://adobe.com)(<http://adobe.com>)
 Página web de Adobe

[Utilidad que nos permite cambiar el idioma en el que alguien habla en un vídeo](https://es.rask.ai/)(<https://es.rask.ai/>)
 Utilidad que nos permite cambiar el idioma en el que alguien habla en un vídeo

[texto a voz para añadir locuciones a nuestros vídeos, crear vídeos a partir solamente de texto, crear avatares y muchas cosas más.](https://www.deepbrain.io/video-templates)(<https://www.deepbrain.io/video-templates>)

Con esta utilidad, podremos hacer cosas tan interesantes como texto a voz para añadir locuciones a nuestros vídeos, crear vídeos a partir solamente de texto, crear avatares y muchas cosas más.

[Crear vídeos a partir de plantillas](https://pictory.ai/),(<https://pictory.ai/>)

Con Pictory podemos crear vídeos a partir de plantillas, de similar forma a como lo hacemos en Canva o Powerpoint.

[Editor de vídeo, con Ai](https://www.capcut.com/es-es/)(<https://www.capcut.com/es-es/>)

Potente editor de vídeo, con Ai, 100% gratis.

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 der 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 1-2.
- Tema 2. Principios básicos de la grabación y edición digital de video. Adobe Premiere. Semanas 3-8.
- 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. Semanas 13-15

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.

Esta planificación estimada podrá verse modificada por causas ajenas a la organización académica primeramente presentada. El profesor informará convenientemente a los alumnos de las nuevas modificaciones puntuales.

En el aula se formularán trabajos prácticos para su presentación.

Esta(s) actividad(es) es(son) susceptible(s) de utilizar herramientas de inteligencia artificial de manera ética y responsable, lo que supone que su uso está destinado para conseguir más información, contrastar y ayudar de manera efectiva a fomentar la creatividad y enriquecer el aprendizaje activo. Así se entiende que la aplicación inapropiada como el traslado de la reproducción de las herramientas sin aportación y trabajo propio, representa un comportamiento inadecuado, que no cumple con los objetivos de la(s) actividad(es) y así se verá reflejado en su calificación.

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	X	X
Pruebas de ejecución de tareas reales y simuladas									X	X	X	X	X	X		X	X	X
Prueba de respuesta corta															X	X	X	X

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

- La asistencia a clase incide directamente en el desarrollo de las tareas teóricas y prácticas de la asignatura, por lo que para poder superar la asignatura es obligatorio asistir a clase.
- A lo largo del semestre se irán realizando trabajos y proyectos evaluables con un 30% y pruebas de ejecución de tareas reales evaluables con un 30%. Los trabajos deberán presentarse en la fecha acordada semanalmente en el aula y con las condiciones establecidas para poder ser evaluados. De no ser así, obtendrán automáticamente una nota de 0.
- El alumno deberá realizar y entregar (semanas 14 y 15).un trabajo en grupo de edición digital (prueba de respuesta corta 20%) que se presentará en el aula al final del semestre.
- 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, desarrollada en el laboratorio informático, con un valor del 20%.
- Para poder superar la asignatura será obligatorio tener una nota mínima de 5 en las pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas, pruebas de respuesta corta, pruebas de respuesta larga, de desarrollo y trabajos y proyectos.
- 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 4.
- Nota sobre el plagio: todo plagio conlleva la calificación de 0 automáticamente en el global de la tarea.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

- En convocatoria extraordinaria se recuperarán las pruebas, trabajos y tareas no superados en la evaluación ordinaria con una calificación igual o superior a 5.
- Los porcentajes respecto del global y los requisitos son los mismos que los definidos para la convocatoria ordinaria.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

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