



GUÍA DOCENTE 2022-2023
Informática

1. Denominación de la asignatura:

Informática

Titulación

Grado en Comunicación Audiovisual

Código

5627

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Modulo de Nuevas Tecnologías

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Departamento de Ingeniería Informática

4.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Teoría: Andrés Bustillo Iglesias (abustillo@ubu.es 947259358) y David Checa (dcheca@ubu.es 947259358). Prácticas: Andrés Bustillo y David Checa

4.b Coordinador de la asignatura

Andrés Bustillo Iglesias (CV en <http://apps.ubu.es/profesorado/cv.php?docente=abustillo@ubu.es> y en www.andresbustillo.es)

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

1er Curso - 1er semestre



6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Básica

7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

8. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

CE a)4. Conocer la historia y evolución de los distintos medios audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión, vídeo, cine y soportes multimedia), además de su importancia social y cultural a lo largo del tiempo; así como de la publicidad, a través de sus propuestas estéticas e industriales.

CE a)6. Conocer y aplicar las técnicas y procesos de creación, producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases.

CE a)8. Conocer de modo teórico-práctico las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales.

CE b)4. Utilizar adecuadamente las herramientas tecnológicas, incluidos los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas, en las diferentes fases del proceso audiovisual.

CE b)12. Aplicar técnicas y procesos implicados en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.

CE b)13. Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia.

CG a)1. Flexibilidad y adaptabilidad. Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales y organigramas laborales.

CG a)2. Habilidad para resolver problemas y métodos de trabajo variables.

CG a)3. Pensamiento y trabajo independiente.

CG a)4. Exactitud, atención al detalle.

CG a)5. Creatividad e innovación. Aplicación de soluciones y puntos de vista personales al desarrollo de los proyectos.

CG a)6. Aceptación y corrección de los errores.

CG b)1. Sociabilidad y modos adecuados de conducta.

CG b)2. Voluntad de flexibilidad y adaptabilidad.

CG b)3. Actitud positiva hacia el trabajo, capacidad de trabajar bajo presión con firmeza, resolución y persistencia.

CG b)5. Conciencia solidaria. Respeto por las diferentes personas y pueblos del mundo, así como por los derechos humanos, en consonancia con las exigencias del mencionado RD1393/2007.

CG b)6. Lealtad, honestidad.

CG c)1. Participación.

CG c)2. Capacidad planificadora, coordinadora, organizativa y de administración del tiempo.



CG C)4. Capacidad de tomar decisiones, acertar al elegir en situaciones de incertidumbre y asumir responsabilidades.
CG c)5. Capacidad de liderazgo e iniciativa.

9. Programa de la asignatura

9.1- Objetivos docentes
1. Conocer los conceptos básicos en cuanto la estructura funcional de un computador. 2. Tener una idea general de la evolución de la informática y sus hitos más relevantes. 3. En cuanto al manejo de paquetes ofimáticos se pretende que el alumno: 3.1 Sea capaz de crear documentos con el procesador de textos utilizando características avanzadas que necesite aplicar a la hora de presentar trabajos o informes en su vida profesional. 3.2 Conozca los rudimentos básicos en el manejo de una hoja de cálculo. 3.3 Entienda qué son los estilos, patrones y esquemas en un programa para elaborar presentaciones. 3.4 Desarrolle criterios para la elección de tipos de letras, gráficos y colores en los programas de presentaciones. 4. En cuanto a la programación se pretende que el alumno: 4.1 Conozca las estructuras de control de flujo en programación estructurada. 4.2 Conozca el concepto de función y descomposición modular. 4.3 Conozca el proceso básico de desarrollo del software 4.4 Se pueda enfrentar a problemas sencillos de programación aplicando los conceptos anteriores mediante pseudocódigo. 5. Conocer una introducción a los conceptos relativos a la gestión de procesos, memoria, archivos y usuarios. 6. Establecer una breve panorámica de las redes de comunicaciones en la actualidad, haciendo hincapié en Internet y en los protocolos TCP/IP. 7. Comprender las aplicaciones web fundamentales en la Web 2.0.
9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
1. Historia y conceptos básicos de informática 1. Historia y conceptos básicos de informática 1.1 Definiciones básicas 1.2 Estructura funcional de un computador 1.3 Clasificación de Ordenadores 1.4 Unidades de medida 1.5 Aplicaciones de la informática 1.6 Historia de la informática: generaciones de computadores y perspectiva actual 1.7 Periféricos



2. Representación de la información

- 2.1 Representación de números
- 2.2 Representación de caracteres
- 2.3 Comprensión de la información numérica

3. Introducción a los Sistemas Operativos

- 3.1 Definiciones básicas
- 3.2 Gestión de procesos. Procesos por lotes. Colas. Estados de un Proceso
- 3.3 Gestión de memoria. Memoria Virtual
- 3.4 Monitorización de Procesos
- 3.5 Gestión de Archivos y Usuarios
- 3.6 Creación y gestión de contraseñas seguras

4. Introducción a la Ofimática

- 4.1 Procesadores de texto
- 4.2 Hojas de Cálculo
- 4.3 Presentaciones

5. Introducción a la Programación

- 5.1 Conceptos básicos
- 5.2 Código fuente y ejecutable, Variable, Funciones, Estructuras. Modularidad
- 5.3 Representación de algoritmos mediante diagramas de flujo y pseudocódigo
- 5.4 Descomposición Modular
- 5.5 Tipos de lenguajes de Programación: Interpretados vs. Compilados
- 5.6 Ejemplos de programación básica

6. Redes de ordenadores

- 6.1 Hardware de redes
- 6.2 Redes cableadas
- 6.3 Redes inalámbricas

7. Internet y la Web 2.0

- 7.1 Definición e historia de Internet
- 7.2 Conexión de equipos y estructura de la red
- 7.3 Protocolo TCP/IP
- 7.4 Seguridad en Internet
- 7.5 La Web 2.0 y sus aplicaciones
- 7.6 Negocios y publicidad en la red: tipos de negocio, los buscadores, medición de accesos
- 7.7 Glosario de términos
- 7.8 Nociones básicas para creación de sitios web



9.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Alberto Prieto Espinosa, Antonio Lloris Ruiz, Juan Carlos Torres Cantero, (2006) "Introducción a la informática", 4ª ed., McGraw-Hill Interamericana de España, D.L., Madrid,
Alvaro Gómez Vieites y Manuel Veloso Espiñeira, (2003) "Redes de ordenadores e Internet", Rama,
Ismael Nafria, (2007) "Web 2.0. El usuario el nuevo rey de Internet", Gestión 2000,

9.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=5627&auth=SAML

10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas	CE a)4, CE a)6, CE a)8, CG b)1-2	26	16	42
Clases prácticas (pequeño grupo)	CE a)6, CE a)8, CE b)4, CE b)12, CE b)13, CG a)1-6, CG b)1-3, , CG b)5-6, CG c)1-5	26	55	81
Lecturas y recensiones	CE a)4, CE a)8, CG a)1-6, CG c)1-5	0	15	15
Tutorías	CE a)4, CE a)6, CE a)8, CE b)4, CE b)12, CE b)13, CG a)1-6,CG) b.1-3, CG b)5-6, CG c)1-5	0	10	10
Realización de trabajos, informes, memorias y pruebas de evaluación	CE a.4, CE a)6, CE a)8, CE b)4, CE b)12, CE b)13, CG b)3, CG b)6,	2	0	2
Total		54	96	150



11. Sistemas de evaluación:

La evaluación será continua atendiendo al Reglamento de evaluación de la Universidad de Burgos aprobado en su modificación en Consejo de Gobierno del 22 de julio de 2019. A tal efecto se presentan dos opciones de evaluación: Modelo normal y Modelo excepcional.

Modelo normal. El sistema de evaluación consta de 4 procedimientos cuya denominación y peso en la calificación final se incluyen en la siguiente tabla y donde, en el primero y en el tercero, se exige una nota mínima de 3.5 sobre 10 para poder superar la asignatura.

Respecto de la segunda convocatoria, el artículo 10 del Reglamento de evaluación en su punto 10.2, indica que todas las pruebas podrán recuperarse en la segunda convocatoria y en esta convocatoria no podrán exigirse aquellas pruebas superadas ya en la primera. De la misma manera, no se permitirá a los alumnos presentarse voluntariamente en segunda convocatoria a pruebas de evaluación que hayan superado en primera convocatoria. Adicionalmente, todos los alumnos que superen la asignatura en cualquiera de las dos convocatorias tendrán la opción de realizar una prueba adicional para subir hasta un 20% su calificación final como parte del sistema de evaluación continua.

En lo relativo a la Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Grado las pruebas a realizar serán las mismas que en el resto de las convocatorias.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Examen conceptos teóricos	40 %	40 %
Evaluación de prácticas	15 %	15 %
Ejercicio individual sobre programación	25 %	25 %
Ejercicio individual de ofimática	20 %	20 %
Ejercicio individual de ofimática	20 %	20 %
Total	120 %	120 %



Evaluación excepcional:

Los estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director de Centro acogerse a una «evaluación excepcional». Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o Director resolverá la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados.

El sistema de evaluación para estudiantes de intercambio podrá ser modificado en el supuesto de que los calendarios académicos de las universidades de origen y de destino no sean coincidentes.

12. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

Las clases teóricas en grupo principal y la lectura individualizada del alumno de textos fundamentales para la asignatura deben permitirle adquirir los conceptos fundamentales relativos a los bloques de contenidos que componen esta asignatura. Se proporcionará al alumno con las presentaciones que el docente utilice como base para la impartición de las clases teóricas.

Las clases prácticas en los grupos secundarios permitirán la asimilación práctica de estos contenidos, en especial en lo relativo al control de sistemas operativos, paquetes ofimáticos, programación básica y aplicaciones web. El trabajo individual del alumno para completar las prácticas a elaborar será fundamental para la completa asimilación práctica de los contenidos y competencias identificadas como fundamentales en esta asignatura. Para la realización de estas actividades prácticas se proporcionará al alumno tutoriales en formato electrónico que incluyan objetivos, descripción detallada de las labores a ejecutar y resultados buscados.

Las tutorías presenciales se consideran fundamentales para la resolución de dudas y la discusión de los resultados obtenidos de las experiencias prácticas.

13. Calendarios y horarios:

El calendario aprobado por la Junta de Facultad de Humanidades y los horarios publicados en los tablones oficiales de la Facultad y en la página web del grado para el curso correspondiente: http://www.ubu.es/titulaciones/es/grado_audiovisual

14. Idioma en que se imparte:

Castellano