

## CÓDIGO NOMBRE

Asignatura 1116043 RECURSOS INFORMATICOS PARA LA COMUNICACION

COMPUTER RESOURSES FOR THE Subject

COMMUNICATION

MAESTRO EN EDUCACIÓN Titulación 1116

**ESPECIAL** 

LENGUAJES Y SISTEMAS Departamento C137

**INFORMATICOS** 

Curso

Créditos UCA teóricos 1,5 prácticos 3

Créditos ECTS 4.5

Tipo Optativa

Short Description				
Profesores	Francisco Damián Ortega Molina (responsable) Joaquín Pizarro Junquera			
Objetivos	<ol> <li>Dibujar, capturar, importar y editar gráficos por ordenador.</li> <li>Incorporar y editar sonidos.</li> <li>Crear dibujos animados sencillos.</li> <li>Capturar y modificar vídeos.</li> <li>Crear materiales con posibilidades de uso en el aula.</li> <li>Desarrollar sencillos tutoriales de software.</li> </ol>			
Programa	TEMARIO TEÓRICO:  Tema 1: Imágenes y gráficos por ordenador. Formatos. Captura de pantallas. Uso del escáner. Vectorización. Conversión. Librerías. Aplicaciones en el aula. (4 horas). Tema 2: Sonido. Digitalización y edición. La interfase MIDI. La voz. Aplicaciones en el aula. (3 horas). Tema 3: Animación electrónica. Técnicas básicas. Formatos. Aplicaciones en el aula. (5 horas). Tema 4: Vídeo digital. Captura. Digitalización. Edición. Técnicas de compresión. Formatos y distribución. Captura de secuencias de pantalla. Aplicaciones en el aula. (3 horas).  TEMARIO PRÁCTICO:  1. Captura de pantallas. retoque manual y			

Código Seguro de verificación:8ZbFIdTNfXGscTwCyRyJZQ==. Permite la verificación de la integridad de una copia de este documento electrónico en la dirección: https://verificarfirma.uca.es  Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de firma electrónica.						
FIRMADO POR	MARIA DEL CARMEN JAREÑO CEPILLO		FECHA	01/06/2017		
ID. FIRMA	angus.uca.es	8ZbFIdTNfXGscTwCyRyJZQ==	PÁGINA	1/3		

8ZbFIdTNfXGscTwCyRyJZQ==

composición. Uso óptimo de escáner. Programas OCR. (6 horas). 2. Mapas. Vectorización manual y automática. (4 horas). 4. La animación electrónica para la visualización de procesos. Creación de aplicaciones para el aula con PowerPoint. (7 horas). 5. Transformación del vídeo para su uso en el aula. (4 horas). 6. Tutorial de software. (3 horas). 7. Creación de páginas Web con HTML. Hosting. (6 horas). Actividades Clases de teoría. Clases de práctica en el aula de informática.  $\hfill\Box$  Uso de una metodología expositiva-Metodología elaborativa, es decir, se impartirán a los alumnos los conceptos teóricos básicos y se expondrán problemas modelo para que posteriormente sean capaces de resolver cualquier tipo de problema en el ámbito estudiado. ☐ Los contenidos teóricos serán reforzados siempre con aplicaciones prácticas y utilizando el software más adecuado. □ Se apoyará a los alumnos con guiones que permitan reproducir secuencialmente las tareas más complejas. Se utilizarán recursos didácticos cuando sea conveniente. 🗆 Se alternarán trabajos en equipo con trabajos individuales. □ El 75% de los trabajos deberá realizarse en la sala de prácticas, permitiéndose la realización de una menor parte trabajo en casa o en otras ubicaciones. 🗆 Se facilita el seguimiento de la asignatura, al estar disponible todo el material de ésta en el Campus Virtual de la UCA. 1. Control de realización de todos los Criterios y trabajos prácticos. sistemas de 2. Evaluación de los trabajos prácticos sobre evaluación 10 puntos: a) Alcanzando una media de 5 puntos. b) No obteniendo una calificación individual de trabajo inferior a 2,5 puntos. 3. Prueba objetiva a realizar por los alumnos que: a) Realizaron todos los trabajos prácticos pero no alcanzaron la calificación mínima exigida. b) El número de ausencias a clase superó el 10%. 4. La superación del curso requerirá superar el examen final y haber realizado todos los ejercicios propuestos en las sesiones prácticas. Se prestará especial atención en las calificaciones de los trabajos, a los siguientes aspectos por orden de importancia: 1) Carácter educativo 2) Originalidad 3) Tareas de investigación realizadas 4) Esfuerzo e interés demostrado 5) Presentación y acabado.

Código Seguro de verificación:8ZbFIdTNfXGscTwCyRyJZQ==. Permite la verificación de la integridad de una copia de este documento electrónico en la dirección: https://verificarfirma.uca.es  Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de firma electrónica.						
FIRMADO POR	MARIA DEL CARMEN JAREÑO CEPILLO		FECHA	01/06/2017		
ID. FIRMA	angus.uca.es	8ZbFIdTNfXGscTwCyRyJZQ==	PÁGINA	2/3		

8ZbFIdTNfXGscTwCyRyJZQ==

## Recursos bibliográficos

LÓPEZ, F. J. □Ilustración y diseño con ordenador□. RAMA. Madrid 1992
PALLEROLA, J. □Fichero gráficos, interconexión entre aplicaciones□. Paraninfo. Madrid 1995
LÓPEZ, F. J. □Ilustración y diseño con ordenador□. RAMA. Madrid 1992
COHEN, L. S.; BROWN, R.; WENDLING, T. □Técnicas para el tratamiento de imágenes□ Anaya. Madrid 1998
GARCÍA, R. □La magia del dibujo animado□ Mario Ayuso Editor Madrid 1995
WEINER, K. □El libro de la Sound Blaster.
Cree, explore y manipule sonidos con su PC□. Anaya. Madrid 1994.
VAUGHAN, T. □Todo el poder de Multimedia□. McGraw-Hill. EE.UU. 1994.

El presente documento es propiedad de la Universidad de Cádiz y forma parte de su Sistema de Gestión de Calidad Docente.

Código Seguro de verificación:8zbFldTNfXGscTwCyRyJZQ==. Permite la verificación de la integridad de una copia de este documento electrónico en la dirección: https://verificarfirma.uca.es Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de firma electrónica.						
FIRMADO POR	O POR MARIA DEL CARMEN JAREÑO CEPILLO		FECHA	01/06/2017		
ID. FIRMA	angus.uca.es	8ZbFIdTNfXGscTwCyRyJZQ==	PÁGINA	3/3		

8ZbFIdTNfXGscTwCyRyJZQ==