

Curso Académico: 2022/23

143271 - Aplicaciones Informáticas II

Información del programa

Titulación: 14302 - Grado en Lenguas Modernas y Gestión

Curso académico: 2022/23

Asignatura: 143271 - Aplicaciones Informáticas II

Periodo impartición: Primer semestre

Curso: 4

Tipo: Optativa

Créditos ECTS: 6.0

Justificación

Esta materia contribuye al Perfil de Lenguas Modernas y Gestión, reforzando y profundizando en el manejo de las herramientas informáticas para su aplicación en el ámbito de la empresa como son: utilizar los diferentes soportes y aplicaciones de comunicación para gestionarlas en documentos digitales y generar elementos multimedia para su difusión en la comunicación web.

Prerrequisitos

Se requiere haber superado la asignatura de **Humanidades digitales**

Competencias de la asignatura

C.G.2 Resolución de Problemas

Identificar, analizar y definir los elementos significativos que constituyen un problema para resolverlo con criterio y de forma efectiva.

Esta competencia aborda la aplicación de los conocimientos a la resolución de problemas y se desarrollará en su segundo y tercer nivel de dominio:

2. Utilizar su experiencia y criterio para analizar las causas de un problema y construir una solución más eficiente y eficaz.
3. Proponer y construir en equipo soluciones a problemas en diversos ámbitos con una visión global.

Resultados de aprendizaje:

- Contrasta fuentes de información y maneja datos rigurosos
- Presenta opciones de solución que son efectivas para resolver los problemas.

- Tiene criterio para elegir entre las opciones de solución.
- Dirige el proceso sistemático de trabajo para la toma de decisiones en grupo.
- Transfiere aprendizajes de casos y ejercicios de aula a situaciones reales de otros ámbitos.

C.E.5 Herramientas Metodológicas

Utilizar las herramientas metodológicas necesarias para localizar e interpretar críticamente fuentes, datos e información en su ámbito de especialización profesional.

En esta competencia se desarrollarán los elementos 2 y 3:

2- Utilizar las tecnologías para realizar los procesos de tratamiento y transferencia de la información.

3- Manejar y aplicar las herramientas informáticas al ámbito de la gestión empresarial.

Resultados de aprendizaje:

- Interpreta y analiza los resultados de la información obtenida y procesada.
- Elabora estrategias de comunicación presentándolas en publicaciones web.
- Integra las herramientas informáticas para su aplicación en el ámbito de la empresa.
- Desarrolla y manipula documentos digitales

C.E.7 Comunicación

Describir y ejecutar los procesos comunicativos de la empresa aplicando las estrategias de comunicación y los soportes necesarios.

Esta competencia se desarrolla en su elemento 4

4- Gestionar la información que fluye dentro de la empresa y los flujos de entrada y salida, su distribución tratamiento y archivo en los diferentes soportes existentes.

Resultados de aprendizaje:

- Aplica las distintas herramientas informáticas y los diversos soportes a la comunicación empresarial

Contenidos

UNIDAD 1 MAQUETACIÓN DE DOCUMENTOS

Configuración de Documentos y Libros: Cuadros de texto, Páginas maestras y elementos de formato. Tablas y columnas. Imágenes. Capas. Objetos: Objetos multimedia. Hipervínculos. Índices y Tablas de contenido.

Corrección de documentos. Trabajo con libros: libros electrónicos. Integración con otras aplicaciones: importar y exportar.

Impresión: Documentos y Web

UNIDAD 2 MAQUETACIÓN DE IMÁGENES

Interfaz de Photoshop: Paneles y barras de herramientas. Trabajar con las herramientas: Tipos. Tamaño y resolución de imágenes. Capas: Tipos y trabajo con capas. Filtros y Máscaras. Animación: Creación de elementos

publicitarios: logos y banners. Acciones: Automatización de acciones. Impresión. Trabajo con otras aplicaciones.

UNIDAD 3 ANIMACIÓN

Interfaz de Flash: Paneles, barras de herramientas y símbolos. Creación de gráficos texto y uso de herramientas. Capas. Bibliotecas. Animaciones: fotograma a fotograma, interpolación de forma e interpolación de movimiento. Transiciones, máscaras y efectos. Acciones. Creación de botones. Elementos multimedia: Sonidos y vídeo. Publicar, exportar e imprimir

Estrategia de enseñanza-aprendizaje, sistema de evaluación y documentación

DOCENTE/S: Jon Andoni Etxegibel Zarandona	GRUPO: 20 - Castellano
ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	
<p>Teniendo en cuenta la situación provocada por la pandemia se contemplan dos escenarios posibles, modalidad presencial o modalidad semipresencial:</p> <p>MODALIDAD PRESENCIAL</p> <p>De las 150 horas de trabajo que corresponden a los 6 ECTS, los estudiantes deberán dedicar a esta asignatura alrededor de 60 horas dentro del aula y 90 horas de trabajo autónomo fuera de clase.</p> <p>La asignatura se desarrolla a través de las siguientes estrategias:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Exposición magistral. Mediante este método expositivo se explican los conceptos teóricos de las distintas unidades de la asignatura y las técnicas fundamentales, con ayuda de la pizarra y el videoprojector. Se fomenta la participación de los alumnos para facilitar la asimilación de los conceptos y técnicas explicadas.2. Clase práctica de herramientas informáticas para la resolución de problemas: En el aula mediante casos prácticos.3. Revisión y valoración de ejercicios mediante tutorías en el aula tanto de manera individual como grupal. <p>Trabajo en clase (60 horas)</p> <ul style="list-style-type: none">-Exposición magistral: 20 horas-Clase práctica/experimentación activa: 30 horas-Evaluaciones: 10 horas <p>Trabajo fuera del aula (90 horas)</p> <ul style="list-style-type: none">-Estudio individual: 15 horas-Realización de actividades: 75 horas <p>MODALIDAD SEMIPRESENCIAL</p> <p>De las 150 horas de trabajo que corresponden a los 6 ECTS, los estudiantes deberán dedicar a esta asignatura</p>	

en modalidad semipresencial alrededor de 45 horas dentro del aula y 105 horas de trabajo autónomo fuera de clase.

Trabajo en clase (45 horas)

-Exposición magistral: 20 horas

-Clase práctica/experimentación activa: 20 horas

-Evaluaciones: 5 horas

Trabajo fuera del aula (105 horas)

-Estudio individual: 15 horas

-Realización de actividades: 90 horas

La asignatura se desarrolla a través de las siguientes estrategias:

1. Exposición magistral. Mediante este método expositivo se explican los conceptos teóricos de las distintas unidades de la asignatura y las técnicas fundamentales, con ayuda de la pizarra y el videoproector. Se fomenta la participación de los alumnos para facilitar la asimilación de los conceptos y técnicas explicadas.
2. Clase práctica de herramientas informáticas para la resolución de problemas:

En el aula mediante casos prácticos.

3. Estudio individual

A través de la plataforma de Wordpress en Internet con el detalle de los objetivos, ejercicios y materiales digitales (manuales, bibliografía, internet...) necesarios para la realización de las prácticas.

4. Revisión y valoración de ejercicios mediante tutorías en el aula y en los seminarios, tanto de manera individual como grupal.

Las prácticas que serán objeto de evaluación incluirán las siguientes:

- Estructurar y crear libros digitales.
- Diseñar logos y maquetar imágenes.
- Diseñar animaciones y películas.
- Utilizar los recursos de Internet para gestionar y distribuir la información que fluye dentro de la empresa a través de un sitio web.

El responsable de la asignatura compartirá un cronograma de planificación de actividades en común con otros responsables de la materia de informática, así como un portafolio de evaluación compartido que reflejará el grado de avance de los alumnos a lo largo del semestre.

Nota: Para el curso 21/22, la Universidad de Deusto ha decidido mantener el modelo de presencialidad adaptada que combina una presencialidad en el aula y otra en remoto (vía telemática). En el caso de que desaparecieran las restricciones de distancia social y la Universidad tomase la decisión de volver a la situación pre-pandemia de presencialidad total, la distribución de las 150 horas

de trabajo de la asignatura se modificará para aumentar el tiempo de presencialidad en el aula.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación integrará diversos métodos acordes con los resultados de aprendizaje pretendidos para las competencias genéricas y específicas de esta asignatura. Se evaluará el desarrollo y logro de las competencias genéricas y específicas a través de los siguientes procedimientos:

- Evaluación continua: ejercicios individuales y colectivos (40%) utilizando el ordenador como herramienta.
- Pruebas objetivas sobre los conceptos y términos propios de las distintas unidades de la asignatura (40%). Se realizarán cuatro evaluaciones a lo largo del semestre.
- Prueba final (10%)

DOCUMENTACIÓN

Contenidos y ejercicios colocados en la plataforma de Wordpress (www.alumnosud.wordpress.com) referidos a las distintas unidades.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

MEDIAactive. (2011): Manual de InDesign CS5. Ediciones técnicas.MARCOMBO S.A..Barcelona

Álvaro Montes de Oca (2011): Photoshop CS5 Curso práctico.Inforbook's, S.L.Barcelona.

Caparrós López, Manuel. (2009):Manual de Google Sites.

Etzegibel Zarandona, Jon Andoni.(2011):Manual de InDesign Y Flash. Universidad de Deusto