

INFORMÁTICA

Grado Oficial en Organización de Eventos,
Protocolo y Relaciones Institucionales
2019-2020

www.protocoloimep.com

1_ DATOS DESCRIPTIVOS DE LA ASIGNATURA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	
Informática	

CRÉDITOS	TIPO	CURSO	SEMESTRE
6 ECTS	Obligatoria	Segundo	Primero

Titulación	Grado Organización de Eventos, Protocolo y Relaciones Institucionales
Centro	IMEP en C/ Arzobispo Loaces, 3
Aula teoría	Aula 6
Aula práctica	Aula 6
Idioma	Castellano

PROFESORADO		
Nombre	e-mail	Responsable
Dr. Francisco J. García Ull	fran.garcia@protocoloimep.com	

HORARIO		
Clase	Fecha salida académica	Fecha Exámenes
Miércoles 9.30h a 13:30h.		31 Enero (16h) 4 Septiembre (18h)

2_ CONTEXTUALIZACIÓN

Internet y las Tecnologías de la Información y la Comunicación se han convertido en las dos últimas décadas en instrumentos de comunicación y gestión indispensables en el escenario cotidiano actual. Las herramientas Informáticas ofrecen la posibilidad de establecer, fomentar y consolidar las metas y los objetivos tanto personales, sociales como empresariales que exige el mercado laboral del momento. Por ello, esta asignatura se plantea como un refuerzo de la informática aplicada a la de elaboración de material visual y de gestión, que faciliten, complementen y mejoren las tareas de organización de eventos, protocolo y relaciones institucionales

2.1_ Recomendaciones para la asignatura.

- Traer un portátil a clase para seguir la asignatura, la persona que no disponga de uno debe comunicarlo con antelación a la profesora y a la secretaría de estudios de IMEP
- Instalación de *Microsoft Office 2016; Adobe Flash Player*
- Abrir una cuenta gratuita de *Google Docs*.
- Abrir una cuenta gratuita en *Piktochart*.

3_ COMPETENCIAS

3.1 Competencias generales (transversales) y Competencias específicas.

COMPETENCIAS GENERALES

1. CG2 - Capacidad para el liderazgo y la negociación - Exclusivamente grupo presencial
2. CG6 - Capacidad para el desarrollo de nuevas líneas, procesos, proyectos y productos.
3. CG7 - Capacidad crítica y analítica en el área de especialidad correspondiente
4. CG8 - Capacidad para la evaluación, optimización y confrontación de criterios para la toma de decisiones
5. CG9 - Capacidad de comunicación en lenguajes formales, gráficos y simbólicos y mediante la expresión oral y escrita

COMPETENCIAS ESPECIFICAS

1. CE6 - Capacidad para mejorar las habilidades y recursos profesionales dirigidos al desarrollo e innovación de las corporaciones públicas y privadas
2. CE9 - Capacidad para diseñar y concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena del proyecto

4_ CONTENIDOS.

4.1_ TEORÍA
Unidad didáctica 1: Herramientas ofimáticas
Tema 1. Edición de texto con Word
1.1. Funciones básicas
1.2. Elementos de escritura avanzados
1.3. Gestión de referencias bibliográficas y citas
Tema 2. Tratamiento de datos con Excel
2.1 Creación y edición de hojas de cálculo
2.2 Formulas básicas
2.3 Elaboración de gráficos
Tema 3. Herramientas basadas en la nube
3.1. Paquete Google Drive
3.2 Creación de formularios con Google Forms
3.3 Bases de datos e intercambio de archivos
Unidad didáctica 2: Diseño, imágenes y maquetación
Tema 4. Búsqueda avanzada de imágenes
Tema 5. Introducción al retoque fotográfico con PIXLR
5.1 Herramienta tampón de clonar. Saturación, tono, contraste
5.2 Edición de imágenes. Varita mágica, recortar, exportar documento.
Tema 6. Fundamentos básicos para creación de espacios diseño 3D.
Unidad didáctica 3: Aplicaciones de diseño online
Tema 7. Creación de infografías con Piktochart

4.2_ PRÁCTICA
Unidad 1.
Confeccionar un dossier documental con Word
Elaboración de un presupuesto con Excel
Unidad 2.
Recopilación de ejemplos de catálogos y logos del sector turístico
Edición y retoque fotográfico con PIXLR
Creación de un logotipo con diseño vectorial y mapa de bits.
Creación de una cabecera para redes sociales.
Unidad 3.
Confección de una infografía con Piktochart

5_ METODOLOGÍA

5.1_PRESENCIAL

La metodología empleada para esta asignatura se basa en sesiones de docencia presenciales de carácter obligatorio, unida a la búsqueda activa de información por parte de los alumnos. Estas sesiones se completarán con exposiciones, ejercicios prácticos que se entregarán en los plazos establecidos y dinámicas dialógicas en las que participen semanalmente los alumnos de forma individual y grupal.

5.2_ON LINE

La metodología empleada en la modalidad a distancia se basa en sesiones online de contenido teórico junto a la búsqueda activa de información por parte de los alumnos. Por otro lado, los estudiantes deberán realizar distintas actividades prácticas que entregarán en los plazos establecidos a través de la plataforma online.

5.3_ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Adaptaciones curriculares, flexibilización y apoyo para los alumnos con dificultad para alcanzar los objetivos de la asignatura.

6_ RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Desarrolla la capacidad para el trabajo en grupo
2. Elabora distintos escritos de manera formal y siguiendo criterios académicos con el editor de texto.
3. Compila información con una estructura lógica.
4. Contrasta distintas informaciones.
5. Calcula diferentes operaciones matemáticas a través del software correspondiente.
6. Prepara presupuestos para organizar eventos.
7. Combina adecuadamente distintas herramientas informáticas para alcanzar los objetivos.
8. Identifica aspectos básicos del diseño y la maquetación
9. Crea imágenes de identidad corporativa
10. Maqueta pequeñas publicaciones publicitarias

7_ SISTEMA DE EVALUACIÓN

7.1_ PRESENCIAL

CONVOCATORIA ORDINARIA

EVALUACIÓN CONTINUA

PORTFOLIO PROYECTO FINAL. La nota final de la asignatura será la media de distintas actividades que compondrán un portfolio/proyecto (60%), prueba tipo test de entre 20 y 40 preguntas (30%) y participación (10%).

EVALUACIÓN NO CONTINUA. Se realizará un examen tipo test de entre 20 y 40 preguntas, en la que se pondrá a prueba la interiorización de los contenidos de la asignatura (100% de la nota final) *La prueba teórica se considera aprobada a partir de 5 puntos sobre 10.*

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

En caso de no aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria (por cualquiera de las dos modalidades de evaluación), la recuperación se realizará mediante una prueba tipo test sobre conceptos teóricos. Su valor será del 100% de la nota final. *La prueba teórica se considera aprobada a partir de 5 puntos sobre 10.*

*** El plagio es delito, si se detecta, supondrá el suspenso de la asignatura en la convocatoria más próxima.**

7.2_ ON LINE

CONVOCATORIA ORDINARIA

EVALUACIÓN CONTINUA

PORTFOLIO PROYECTO FINAL. La nota final de la asignatura será la media de distintas actividades que compondrán un portfolio/proyecto (60%), prueba tipo test de entre 20 y 40 preguntas (30%) y participación en foros (10%). Para hacer media de todas las partes *el portfolio debe estar aprobado con 5 puntos sobre 10.*

EVALUACIÓN NO CONTINUA. Se realizará un examen tipo test de entre 20 y 40 preguntas, en la que se pondrá a prueba la interiorización de los contenidos de la asignatura (100% de la nota final) *La prueba teórica se considera aprobada a partir de 5 puntos sobre 10.*

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

En caso de no aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria (por cualquiera de las dos modalidades de evaluación), la recuperación se realizará mediante una prueba tipo test sobre conceptos teóricos. Su valor será del 100% de la nota final. *La prueba teórica se considera aprobada a partir de 5 puntos sobre 10.*

*** El plagio es delito, si se detecta, supondrá el suspenso de la asignatura en la convocatoria más próxima.**

8_ PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

TIPOS DE ACTIVIDADES	HORAS
ASISTENCIA A CLASES TEÓRICAS	22.5
ASISTENCIA A CLASES PRÁCTICAS	37.5
ASISTENCIA A SEMINARIOS, CHARLAS O CONFERENCIAS RELACIONADAS CON LA ASIGNATURA	2
PREPARACIÓN CLASES TEÓRICAS	25
PREPARACIÓN TRABAJO PARA CLASES PRÁCTICAS	28
ASISTENCIA A TUTORÍAS	2
ESTUDIO DE PREPARACIÓN EXÁMENES	28
VISITA A INSTALACIONES O EMPRESAS	1
REALIZACIÓN DE EXÁMENES TEÓRICOS Y PRÁCTICOS	4
TOTAL VOLUMEN TRABAJO ALUMNO	150

8.1_PRESENCIAL

			Semana 1
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Presentación asignatura y herramientas informáticas	Encuesta	
	Conocimiento del nivel de los alumnos		
	Realización de grupos de trabajo		

Tema 1:			Semana 2
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría Word		
	Instalación y revisión de versión del programa		
	Realización de práctica individual	Inicio: Creación de documento con información para publicación	

Tema 1:			Semana 3
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría Word		
	Realización de práctica individual	Entrega: Creación documento con información para publicación	1

Tema 2:			Semana 4
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría Excel		
	Instalación y revisión de versión del programa		
	Realización de práctica grupal	Inicio: Crear presupuesto	

Tema 2:			Semana 5
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría Excel		

	Realización de práctica grupal	Entrega: crear presupuesto	1
--	---------------------------------------	-----------------------------------	----------

Tema 3:			Semana 6
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Herramientas basadas en la nube		
	Ejercicio con Google Forms	Creación Formulario y base de datos asociada	

Tema 4:			Semana 7
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría: Imagen		
	Búsqueda avanzada de imágenes Reverse Search. Creative Commons	Creación catálogo Creative Commons	

Tema 5:			Semana 8
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría: PIXLR		
	Ejercicios básicos con la herramienta	Práctica edición	1

Tema 5:			Semana 9
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría: PIXLR		
	Realización de práctica grupal	Inicio. Creación de Logo	

Tema 5:			Semana 10
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría: PIXLR		
	Realización de práctica grupal	Retoque y edición	

Tema 5:			Semana 11
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje

	Teoría PIXLR		
	Realización de práctica grupal	Entrega: Publicación	1

Tema 6:			Semana 12
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Instalación y revisión de versión del programa		
	Teoría. Diseño 3D		
	Realización práctica grupal	Diseño Espacio	

Tema 6:			Semana 13
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría. Diseño 3d		
	Realización práctica grupal	Entrega: Diseño espacio	1

Tema 7:			Semana 14
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría: Piktochart		
	Realización práctica individual	Diseño y entrega cabecera redes sociales	1

Tema 7:			Semana 15
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Exposiciones finales		3
	Entrega portfolio final de actividades realizadas		

8.2_ON LINE

			Semana 1
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Presentación asignatura y herramientas informáticas	Encuesta	
	Conocimiento del nivel de los alumnos		
	Realización de grupos de trabajo		

Tema 1:			Semana 2
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría Word		
	Instalación y revisión de versión del programa		
	Realización de práctica individual	Inicio: Creación de documento con información para publicación	

Tema 1:			Semana 3
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría Word		
	Realización de práctica individual	Entrega: Creación documento con información para publicación	1

Tema 2:			Semana 4
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría Excel		
	Instalación y revisión de versión del programa		
	Realización de práctica individual	Inicio: Crear presupuesto	

Tema 2:			Semana 5
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría Excel		
	Realización de práctica individual	Entrega: crear	1

		presupuesto	
--	--	--------------------	--

Tema 3:			Semana 6
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Herramientas basadas en la nube		
	Ejercicio con Google Forms	Creación Formulario y base de datos asociada	1

Tema 4:			Semana 7
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría: Imagen		
	Búsqueda avanzada de imágenes Reverse Search. Creative Commons	Creación catálogo Foro: Creative Commons	

Tema 5:			Semana 8
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría: PIXLR		
	Ejercicios básicos con la herramienta	Práctica Edición	1

Tema 5:			Semana 9
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría: PIXLR		
	Realización de práctica grupal	Inicio. Creación de Logo	

Tema 5:			Semana 10
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría: PIXLR		
	Realización de práctica grupal	Retoque y edición	

Tema 5:			Semana 11
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje

	Teoría PIXLR		
	Realización de práctica grupal	Entrega: Publicación	1

Tema 6:			Semana 12
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Instalación y revisión de versión del programa		
	Teoría. Diseño 3D		
	Realización práctica grupal	Diseño Espacio	

Tema 6:			Semana 13
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría. Diseño 3d		
	Realización práctica grupal	Entrega: Diseño espacio	1

Tema 7:			Semana 14
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Teoría: Piktochart		
	Realización práctica individual	Diseño y entrega cabecera redes sociales	1

Tema 7:			Semana 15
Resultado de Aprendizaje	Actividad Práctica/ Metodología	Sistema de Evaluación	Porcentaje
	Exposiciones finales		3
	Entrega Portfolio		

9.-BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

9.1_GENERAL

- Enric Jardí (2007). Veintidós consejos sobre tipografía. ACTAR
- Yolanda Zappaterra, Cath Caldwell (2014) Diseño editorial: Periódicos

y revistas. Medios impresos y digitales. Broché

- Lewis Angharad (2016) ¿Quieres publicar una revista? Autoedición, diseño, creación y distribución de publicaciones independientes". Editorial GG.
- Ellen Lupton (2011) Pensar con tipos: Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. Editorial GG

9.2_POR TEMAS

Tema 1

- Carlos Casas Antúnez (2017) Word 2016. Editorial Elearning, S.L

Tema 2

- VV.AA (2016) Excel 2016: Funciones básicas. Ediciones ENI

Tema 3

- ORTEGA, V (2015) *Cómo Hablar en Público Sin Temor: Estrategias prácticas para crear un discurso claro y efectivo*. Serie oratoria eficaz. Editorial Imagen

Tema 4

- Vercelli, A. H. (2004). *La Conquista Silenciosa del Ciberespacio: Creative Commons y el diseño de entornos digitales como nuevo arte regulativo en Internet (Doctoral dissertation, Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales-FLACSO)*.

Tema 5

- Fernández Fueyo, Ángel Julián (2017) *Tratamiento digital de imagen y fotografía con GIMP* Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

Tema 6

- Silver, L. (2001). *Logo design that works: secrets for successful logo design*. Rockport Pub.

Tema 7

- ELLIS-BARRETT, Louise. Piktochart. *The School Librarian*, 2016, vol. 64, no 1, p. 20.