

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Ciencias de la Actividad Física y del Deporte		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Educación y Humanidades		
Asignatura:	Tecnologías de la Información y la Comunicación Aplicadas a la Actividad Física		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	1	Código:	7514
Periodo docente:	Primer semestre		
Materia:	Informática		
Módulo:	Ciencias Sociales y Humanas Aplicadas		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Héctor Molina García Rafael Rojo González	h.molina@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura permite al alumno conocer herramientas informáticas que le permitirán crear documentos y presentaciones eficaces, así como realizar edición de vídeo, todo ello orientado al mundo del deporte.

Esta asignatura pertenece al módulo Ciencias sociales y humanas aplicadas. Tiene un total de 150 horas de dedicación del alumno y se encuentra dentro del marco del entrenamiento deportivo, ya que proporciona

mecanismos de apoyo para el entrenamiento y la competición.

Tiene como objetivo formar a los alumnos en las aplicaciones ofimáticas Microsoft Excel 2007, Microsoft PowerPoint 2007 y Adobe Premiere.

La utilización de Microsoft Excel está enfocada al mundo deportivo, aprendiendo a crear hojas de cálculo para llevar el control de datos, realizar estadísticas, gráficos, etc. que serán de gran utilidad a lo largo de su trayectoria profesional.

La utilización de Microsoft PowerPoint tiene como objetivo que el alumno pueda crear presentaciones de calidad para sus trabajos a lo largo del Grado.

El montaje y edición de vídeo con Adobe Premiere está enfocado a capacitar al alumno a utilizar las herramientas que proporciona esta aplicación para elaborar vídeos de calidad, que les serán de utilidad en otras asignaturas y durante su vida profesional.

Otro de los objetivos de esta asignatura es lograr que el alumno tenga un dominio aceptable de los ordenadores para facilitar la impartición de otras asignaturas que impliquen el uso de equipos informáticos.

Además de los objetivos técnicos expuestos anteriormente, otro de los objetivos de la asignatura es formar al alumno en los valores éticos, destacando la importancia de utilizar las herramientas informáticas para aprender a analizarse a sí mismos, tanto para mejorar su eficacia y su eficiencia como para ayudar a los compañeros que más lo necesiten. La grabación de vídeos de sus entrenamientos o de sus actividades en otras asignaturas, junto con la edición y montaje de los mismos que se enseña en esta asignatura, son una herramienta perfecta para que los alumnos puedan observarse a sí mismos desde una perspectiva distinta a la que tienen en el día a día, con el objetivo de encontrar la forma de superarse y analizar cómo ser mejores deportistas desde el punto de vista de la competición y desde el punto de vista humano.

OBJETIVO

Aprendizaje por parte del alumno de las herramientas ofimáticas y multimedia necesarias para desarrollar, almacenar, transmitir y gestionar la información de una manera eficiente en diferentes escenarios relacionados con su profesión.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No es necesario tener unos conocimientos previos, aunque sí es recomendable que el alumno tenga cierta soltura en el manejo de ordenadores.

CONTENIDOS

I. Microsoft Excel 2007 y Microsoft PowerPoint 2007
II. Multimedia y Software deportivo
III. Edición y Montaje de Vídeo con Adobe Premiere

I.: Excel y PowerPoint.

1. Microsoft Excel 2007
 - 1.1. Elementos básicos de Excel 2007
 - 1.2. La Cinta de Opciones, Pestañas y Fichas
 - 1.3. Operaciones básicas con Excel 2007
 - 1.4. Fórmulas básicas
 - 1.5. Referencias
 - 1.6. Funciones básicas
 - 1.7. Formato de celdas
 - 1.8. Formato de hojas
 - 1.9. Formato condicional
 - 1.10. Protección
 - 1.11. Configuración de página
 - 1.12. Vista preliminar

- 1.13. Impresión parcial y total de un documento
- 1.14. Insertar y modificar objetos de dibujo
- 1.15. Trabajo con gráficos
- 1.16. Validación de datos
- 1.17. Filtros
- 1.18. Tablas y Gráficos dinámicos

2. Microsoft PowerPoint

- 2.1. Elementos básicos de PowerPoint 2007
- 2.2. La Cinta de Opciones, Pestañas y Fichas
- 2.3. Diseños predefinidos
- 2.4. Trabajo con texto
- 2.5. Insertar objetos de dibujo
- 2.6. Trabajo con imágenes
- 2.7. Agrupar y alinear
- 2.8. Diseño de la diapositiva
- 2.9. Documentos
- 2.10. Patrón de diapositivas
- 2.11. Impresión de diapositivas y documentos
- 2.12. Insertar, eliminar y colocar diapositivas
- 2.13. Objetos predefinidos
- 2.14. Animación entre diapositivas
- 2.15. Personalizar animaciones

II.: multimedia y software deportivo.

3. Descarga y conversión de vídeo

- 3.1. Firefox y Download Helper
- 3.2. Conversión de formatos con Winnydows Xvid4PSP
- 3.3. Captura de fotogramas con WMedia Player
- 3.4. Retoque de fotogramas

4. Software

- 4.1. SportTracks
- 4.2. Kinovea
- 4.3. Software GPL

III.: Edición y Montaje de Vídeo con Adobe Premiere

5. Adobe Premiere

- 5.1. Abrir y guardar proyectos
- 5.2. Entorno de trabajo
- 5.3. Importar elementos
- 5.4. Crear y organizar colecciones
- 5.5. Línea de tiempo
- 5.6. Previsualización
- 5.7. Edición de vídeo
- 5.8. Transiciones de vídeo
- 5.9. Efectos de vídeo
- 5.10. Titulación
- 5.11. Edición de sonido
- 5.12. Exportación de películas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las clases consistirán en una exposición teórica por parte del profesor y a continuación se realizarán prácticas en el laboratorio para poner en práctica lo explicado, utilizando la herramienta Moodle como medio de comunicación y estudio.

El trabajo individual por parte del alumno consistirá en la realización de prácticas que corresponderán con la parte I de la asignatura.

Los trabajos en grupo corresponderán a la parte III de la asignatura.

Dentro del estudio teórico y práctico, el alumno, como parte de su trabajo individual, deberá adquirir nuevos conocimientos relacionados con la asignatura.

Se utilizará la herramienta Moodle para permitir la distribución de materiales y la corrección de las distintas tareas, así como el seguimiento académico del alumno.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clases expositivas 50h Tutorías individuales 10h	Trabajo en grupo e individual 35h Estudio teórico 20h Estudio práctico 35h

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Conocer y aplicar en los diferentes ámbitos de actuación las tecnologías de la información y de la comunicación.

Competencias específicas

Conocer y aplicar las nuevas tecnologías de la información orientadas a la salud, al entrenamiento deportivo, a la educación física escolar y a la recreación deportiva.

Adaptar, diseñar e implementar herramientas y aplicaciones tecnológicas, en sus diferentes contextos, indagando en las demandas profesionales de la actividad física y el deporte.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Crear hojas de cálculo con diseños funcionales y atractivos.

Utilizar fórmulas para la búsqueda de información.

Crear presentaciones atractivas para el receptor.

Utilizar elementos multimedia en su grado óptimo.

Crear animaciones en las presentaciones.

Descargar vídeos de Internet y convertir formatos.

Editar vídeos. Añadir textos y gráficos

Utilizar herramientas de transición de vídeo y audio.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Una prueba práctica en el ordenador al finalizar el semestre, junto con las prácticas realizadas en clase y los trabajos realizados por parte del alumno.

Se realizará una prueba práctica al final del semestre, la cual consistirá en uno o varios ejercicios prácticos que habrá que realizar en un ordenador. Esta prueba corresponderá a las partes I y II del temario de la asignatura.

Se evaluarán las prácticas de clase siguiendo el siguiente baremo:

-0: no entregada

-1: entregada e incompleta

-2: entregada y completa

Estas prácticas tendrán que ser entregadas al final de la clase y no se podrán entregar después de la finalización de la misma.

Realización de prácticas o trabajos por parte del alumno y que serán evaluados entre 0 y 10. No se permitirán las entregas fuera de plazo.

La calificación final de la asignatura se obtiene de:

20 % actividades diarias

20 % trabajos individuales y en grupo

50 % exámenes prácticos

10 % asistencia y participación en el aula

La convocatoria extraordinaria consistirá en un examen práctico en el ordenador que corresponderá a las partes I y II del temario de la asignatura. Además habrá que entregar un trabajo de edición de vídeo correspondiente a la parte III del temario de la asignatura.

Para alumnos que se encuentren en cursos superiores, el examen será igual al descrito en el párrafo anterior.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Apuntes y presentaciones del profesor

Complementaria

Francisco Charte Ojeda, Franciso. (2007). Excel 2007. Editorial Anaya Multimedia

Trigo Aranda, Vicente. (2007). PowerPoint 2007. Editorial Anaya Multimedia

Paniagua Navarro, Antonio (2008). Premiere Pro CS3. Editorial Anaya Multimedia