

Asignatura: Informática.

Año: Primero.

Año lectivo: 2011.

Carga horaria: 90 hs. (3 hs. semanales).

Modalidad: anual.

Docente a cargo: Pablo Adrís.

Docentes Auxiliares: Ramona Galván, Carla Villanueva, Patricia Campo.

Fundamentación

La tan conocida PC y otras herramientas informáticas pertenecen al mundo digital que vertiginosamente se impuso sobre la tecnología analógica. Un comunicador debe ineludiblemente conocer y dominar esas herramientas ya que participan en diversos procesos que lo involucran en su quehacer: multimedia, Internet, soportes gráficos y audiovisuales.

El dominio de la tecnología por parte del comunicador le brinda la posibilidad de desarrollarse profesionalmente y abordar la creación de múltiples productos comunicacionales pero sin pretender ser llamado artista y mucho menos pseudo-artista, solo un creador que tratará de encontrar una “sintonía” entre la técnica y la creatividad. Sintonía que, como lo indica Levis, en la actualidad se pierde con frecuencia. Sin embargo, es bastante corriente que subsista un “perfecto conocimiento técnico sin la equivalente carga expresiva” (2), lo que lleva al surgimiento de pseudos-artistas “provistos solamente de requisitos y nociones técnicas pero completamente desprovistos de toda carga creativa y genial” (1).

En este contexto cabe situar el concepto de “alfabetización digital”. Sin ánimo de polemizar sobre otros conceptos y definiciones, la alfabetización digital, según Gutiérrez Martín, que debe ser contextualizada, se refiere a distintas alfabetizaciones centradas en la información y los lenguajes, “comprende los diversos contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) que se consideran como básicos e imprescindibles para la comunicación, expresión y representación utilizando distintos lenguajes y medios” (2). Abarca, entre otras, la alfabetización informática, “conocimientos sobre el funcionamiento de las computadoras”, alfabetización en redes, conocimientos que comprenden los usos de las redes y los medios globales de información, la redes de información en la resolución de problemas y en las actividades diarias, y entender cómo la información en red se genera, se maneja y se pone a disposición de los usuarios. También se refiere a la alfabetización de la información, es decir, “las destrezas necesarias para localizar, evaluar y utilizar eficazmente la información” y a la alfabetización visual, “la capacidad de comprender (leer) y utilizar (escribir) imágenes y de pensar y aprender en imágenes. También se ha definido como la capacidad tanto de interpretar como de crear imágenes en varios medios con el fin de comunicar con eficacia”(1).

Muchos suelen equivocarse al abordar la alfabetización digital convirtiéndola en alfabetización informática instrumental y la limitan “al aprendizaje del manejo de la computadora [...] y al de los programas de propósito general más populares. Estos programas, suelen pertenecer casi todos a una misma empresa que además es la responsable del sistema operativo que se estudia”. De modo que la alfabetización digital debe cuestionar estos hechos, contextualizarlos, mostrar su importancia en la sociedad actual y presentar alternativas.

Los contenidos y metodología de la asignatura están determinados por cinco factores:

1°-Los **antecedentes** de este tipo de materia (también llamada Computación, Informática aplicada a la comunicación o Taller de informática) en otras carreras de comunicación. La historia particular de otras carreras nos permite aprender de ellas (algunas con más de 15 años de experiencia) al tratarse de la informática aplicada a la comunicación.

2°-El **desarrollo propio de la tecnología informática**. Año tras año, el devenir tecnológico nos exige actualizar los contenidos debido a los vertiginosos cambios en materia informática. Por lo que, más que preocuparse en el “hoy” hay que ocuparse de las tendencias (como es el caso de la llamada convergencia tecnológica).

3°-La **relación de la materia con otras dentro del plan de estudios y el perfil buscado**. La asignatura tiene características propias orientadas al comunicador. No es sólo un complemento de otras sino que se considera básica (y debería serlo en este tipo de carreras), fundamental para el desarrollo del perfil del comunicador porque contribuye a su conformación brindándole conocimientos tecnológicos informáticos elementales de forma crítica y herramientas básicas que colaboran para la consecución de las

destrezas necesarias destinadas a la realización de productos comunicacionales. Además, Informática es indispensable para el acceso y comprensión de otras materias específicas que se ubican en años posteriores, como: Producción multimedia, Comunicación visual gráfica 2, Producción audiovisual y Fotografía. Entonces, no sólo Informática aborda el conocimiento de la tecnología sino que lo comparte con las materias mencionadas, por lo que debe trabajarse coordinadamente.

4° -Los recursos disponibles: tecnológicos e infraestructurales.

5° -El perfil del alumno que es vital para diseñar la estrategia del aprendizaje.

Objetivos

Que el alumno:

- * Conozca las herramientas básicas para acceder a la tecnología informática.
- * Adquiera los conocimientos y la práctica básicos para el manejo de un sistema operativo, un procesador de textos, Internet y el tratamiento de imágenes digitales.
- * Conozca las nuevas formas de comunicación surgidas del desarrollo de la informática.

Contenidos

Unidad 1. Informática. Introducción

Informática. Información. Computadora. Breve historia de la informática. Generaciones de computadoras. Clasificación de computadoras. Usos de las computadoras. Código binario, código ASCII.

Unidad 2. Hardware

Concepto. Estructura básica de una PC (UC, ALU, RAM, ROM, dispositivos de entrada y salida de datos). CPU-microprocesador, gabinetes, placa madre -slots, ranuras, conectores, pila, pci-express-, memoria caché, BIOS, chipset. Medidas de velocidad (Hz). Velocidades: de proceso, de transferencia de la información. Medidas de capacidad. Monitor, Video, Impresora, Sonido, Escáner, Teclado, Mouse, Modem. Módulos de memoria RAM. Dispositivos de almacenamiento: disco duro, CD, DVD, Blu-ray, HD-DVD, Memorias flash Convergencia tecnológica.

Unidad 3. Software

Concepto. Tipos de software (clasificaciones). Sistema operativo: concepto, funciones, interfaces. Desarrollo y versiones de programas. Los Plug-ins. Las Actualizaciones (Service Pack, Update, Upgrade). Malware y Virus informáticos. Instalación de programas, grabaciones en CD y DVD.

Unidad 4. El Sistema operativo - Microsoft Windows

Microsoft Windows 7. Organizar la información con Windows. Elementos básicos del sistema. El explorador de Windows. Búsqueda. La papelera de reciclaje. Panel de control. Herramientas del sistema. Windows - nuevas versiones, comparaciones, críticas-. Compatibilidad, conectividad, seguridad, estabilidad, plataformas, versiones y soporte técnico.

Unidad 5. Procesamiento del texto -Openoffice.org Writer-

Openoffice.org Writer. Características generales. Formatos de documentos. Manipulación de archivos (abrir, crear, guardar) Vistas. Menú Ver. Menú Insertar. Menú Formato. Menú. Tablas. Impresión (vista preliminar, características de impresión).

Unidad 6. Tratamiento de imágenes digitales

Tipos de imágenes digitales. Resolución. Formatos. Programas. Modos de color. Modificación de las características de las imágenes de mapa de bits y de las imágenes vectoriales. Pixel. Profundidad de color. Terminología.

Unidad 7. Multimedia. Internet.

7.1- Introducción a Multimedia. Beneficios y usos. Guión multimedia: Principios. Soportes. Programas. Características y principales formatos de imagen, sonido, video -codecs- y animación.

7.2- Introducción a Redes. Tipos y características. Ventajas del uso de redes. Internet. Breve historia. Funcionamiento. Servicios básicos. Dominios. Servidores. El correo electrónico. Estructuras de sitios. La World Wide Web. La Web 1.0, 2.0 y 3.0. Blogs y redes sociales. Tipos de conexiones. El Navegador. Internet Explorer (y conocimiento básico de Firefox). El Test Acid. Motores de búsqueda. Características de Google (y características básicas de otros: Yahoo y Altavista).

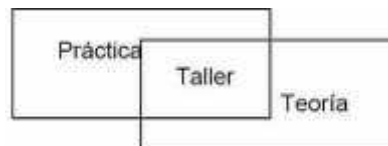
Metodología

ACERCA del TALLER

MELBA REYES define al taller como una **realidad integradora**, compleja, reflexiva, en que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico.

Para NIDIA AYLWIN Y JORGE GUSSI BUSTOS, el taller es una nueva forma pedagógica que pretende lograr la **integración** de teoría y práctica... El taller es concebido como un **equipo** de trabajo.

Por su parte, EZEQUIEL PROZECAUSKI cita los siguientes conceptos: “El taller es una realidad compleja que si bien privilegia el aspecto del trabajo en terreno, complementando así los cursos teóricos, debe integrar en un solo esfuerzo tres instancias básicas: un servicio de terreno, un proceso pedagógico y una instancia teórico-práctica. Nosotros concebimos los talleres como un **medio** y un **programa**, cuyas actividades se realizan simultáneamente al período de estudios teóricos como un intento de cumplir su función integradora”. Estos talleres consisten en **contactos directos** con la realidad y reuniones de discusión en donde las situaciones prácticas se entienden a partir de cuerpos teóricos y, al mismo tiempo, se sistematiza el conocimiento de las situaciones prácticas. La ubicación de los talleres dentro del proceso docente, para una mayor comprensión se ha graficado de la siguiente manera:



“El taller es por excelencia el centro de actividad teórico-práctica de cada departamento. Constituye una **experiencia práctica** que va nutriendo la **docencia** y la elaboración teórica del departamento, la que a su vez va iluminando esa práctica, a fin de ir convirtiéndola en científica”.

Evaluación

Se realizarán 17 trabajos prácticos -actividades- (en grupos de cuatro o cinco integrantes cada uno en el que al menos uno de ellos posea una PC). También se efectuarán 2 (dos) parciales escritos e individuales. Recuperables 2 (dos) en caso de desaprobación o de ausencia justificada. El examen final será oral e individual para el alumno regular. El alumno libre rendirá un examen individual escrito y, de aprobar este, un examen oral.

Requisitos para aprobar la asignatura:

*Regular: obtener un mínimo de 4 (cuatro) puntos en una escala de 1 (uno) al 10 (diez) en cada uno de los 2 parciales y 75% de trabajos prácticos aprobados.

*Promocional: obtener un mínimo de 6 (seis) puntos en una escala de 1 (uno) al 10 (diez) en cada uno de los 2 parciales, presentar el 100% de los trabajos prácticos y aprobar al menos el 75% de ellos. Los parciales recuperados con nota 6 (seis) o más serán considerados para la promoción. La nota final del alumno promocional se obtiene del promedio de las notas de los dos parciales aprobados con 6 (seis) o más.

- Primer parcial: Unidades 1, 2, 3 y 4.
- Segundo parcial: Unidades 5, 6 y 7.

Bibliografía general

- AA. VV. (2004). *Diseño gráfico, web y multimedia*. Editorial Conosur S. A., Buenos Aires.
- Adrís, Pablo (2011). *Informática y comunicación*. Ed. Fac. de Filosofía y Letras, UNT, Tucumán.
- Gutiérrez Martín, Alfonso (2003). *Alfabetización digital, algo más que ratones y teclas*. Ed. Gedisa, Buenos Aires.
- Litwin, Edith -Comp.- (2005). *Tecnologías educativas en tiempos de Internet*. Editorial Amorrortu, Buenos Aires.
- **Manuales y Ayudas:** Adobe Photoshop CS. CorelDraw X4 (Corel). Microsoft Windows 7.
- Ottobre, Salvador (2005). *¿Dónde quedó mi tamagochi? Paradojas de las nuevas tecnologías de la educación*. Editorial La Crujía. Buenos Aires.
- Pedregal, Nicolás (2005). *Tecnologías de la información y la comunicación*. Editorial Stella, Buenos Aires.

Otras fuentes

Hemerográficas

PCWorld Marzo y Diciembre 2010.

Digitales

www.microsoft.com/argentina/ www.noticias3d.com www.apple.com/la www.gnu.org www.amd.com/la-es/ www.comunica.org/chasqui/ www.mediosmedios.com.ar www.nicatech.com.ni www.intel.es www.nic.ar www.razonypalabra.org.mx www.blogger.com www.google.com <http://es.openoffice.org> <http://alt1040.com> www.tendencias21.net www.geek.com www.canal-ar.com.ar

Mg. Pablo Adrís