

Escuela Técnica Superior de Ingeniería
Informática
Grado en Ingeniería Informática

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA:
Información y Competencia Digital

Curso Académico 2018-2019

1. Datos Descriptivos de la Asignatura

Asignatura: Introducción a App Inventor

- Centro: Facultad de Ciencias
- Titulación: **Graduado en Ingeniería Informática**
- Rama de conocimiento: **Ingeniería y Arquitectura**
- Departamentos: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Área de conocimiento:
Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial
- Curso: **1**
- Carácter: **Básica**
- Duración: **Cuatrimestral**
- Créditos: **6.0**
- Dirección Web de la asignatura: <http://campusvirtual.ull.es/ocw/>
- Idioma: **Español**

2. Prerrequisitos para cursar la asignatura

Esenciales / Recomendables:

No existen requisitos para cursar la asignatura

3. Profesorado que imparte la asignatura

Coordinación / Profesor/a 1: Christopher Expósito Izquierdo

- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Centro: **Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología**
- Correo electrónico: cexposit@ull.edu.es
- Dirección web del docente: <http://campusvirtual.ull.es>

Profesor/a 2: Airam Expósito Márquez

- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Centro: **Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología**
- Correo electrónico: aexposim@ull.edu.es
- Dirección web del docente: <http://campusvirtual.ull.es>

Profesor/a 3: Israel López Plata

- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Centro: **Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología**
- Correo electrónico: ilopezpl@ull.es
- Dirección web del docente: <http://campusvirtual.ull.es>

4. Contextualización de la asignatura

La presente guía docente corresponde a la asignatura 'Información y competencia digital'. Concretamente se abordan los conocimientos relativos a la gestión de la información y desarrollo competencial del docente a través de la alfabetización digital establecido por el marco europeo.

- Bloque Formativo al que pertenece la asignatura: **Formación Básica**
- Perfil Profesional: **Graduado en Ingeniería Informática**

5. Objetivos

Objetivos de la asignatura

El objetivo principal de la asignatura es proporcionar los conocimientos básicos para el acceso, almacenamiento y gestión de la información a través de la red y por medio de herramientas dirigidas al docente y de carácter transversal. Al mismo tiempo, se persigue presentar las tecnologías de gestión de información actuales más relevantes y su influencia en los procesos educativos en el marco de las competencias digitales docentes. Más específicamente, la asignatura persigue que el alumno sea capaz de extraer información a partir de los datos relativos a la actividad docente para posteriormente ser capaz de inferir conocimiento aplicable en su labor diaria, así como llevarlos a otros dominios no docentes.

6. Competencias

Básicas

[B1] Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

Transversales

[T1] Capacidad de actuar autónomamente.

[T7] Capacidad de comunicación efectiva (en expresión y comprensión) oral y escrita con especial énfasis en la redacción de documentación técnica.

[T8] Capacidad de comunicación efectiva con el usuario en un lenguaje no técnico y de comprender sus necesidades.

[T13] Capacidad para encontrar, relacionar y estructurar información proveniente de diversas fuentes y de integrar ideas y conocimientos.

[T25] Capacidad de análisis, síntesis y evaluación.

7. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

1. Introducción al análisis de datos
2. Introducción a la competencia digital
- Ejercicios
3. Búsqueda y gestión de información
- Ejercicios
4. Recursos abiertos en la red
- Ejercicios
5. Análisis y evaluación de información
- Ejercicios
6. Almacenamiento de información
- Ejercicios

8. Metodología

La metodología de la asignatura será eminentemente práctica. Aunque los temas desarrollados tendrán un soporte teórico y una bibliografía de referencia que sostendrán el aprendizaje de conceptos, el contenido práctico será importante. Para ello, se emplearán casos prácticos a través de los cuales el alumno puede desarrollar los conceptos teóricos impartidos. Además, para que el alumno pueda realizar un seguimiento de los conceptos aprendidos, realizará un cuestionario de evaluación y casos prácticos.

9. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

1. Camargo, J. J., Camargo, J. F. y Joyanes, L. (enero-abril, 2015). Conociendo Big Data. Revista Facultad de Ingeniería,

- 24(38), 63-77. ISBN: 0121-1129.
2. INTEF (2017). Marco Común de Competencia Digital Docente. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
3. Wilson, C. (2012). Alfabetización mediática e informacional: proyecciones didácticas. *Revista Comunicar*, 39(20), 15-24.
4. ISBN: 1134-3478.
5. Moreiro, A. y Bolaños, C. (2016). Papel de los vocabularios semánticos en la economía en red. *Uso institucional y empresarial de folksonomías y taxonomías*. PRISMA.COM, 29, 121-138.
6. Vargas, A., Baldassarri, S. y Arciniegas, J. (2016). Análisis de esquemas de metadatos para la marcación de contenidos educativos. *Formación Universitaria*, 9(5), 85-96.
7. Sánchez-Rodríguez, J. (2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos. *Pixel-Bit*, 34, 217-233.

Bibliografía Complementaria

1. Zapata-Ros, M. (2013). Analíticas de aprendizaje y personalización. *Campus Virtuales*, 2(2), 93-101.
2. Ortoll, E. (octubre, 2014). Big Data se escribe con V [artículo en línea]. *Revista de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación*, 37. ISBN: 2014-2226.

10. Sistema de autoevaluación

Realización de los ejercicios propuestos en las sesiones teóricas así como los casos prácticos.