Universidad Zaragoza

Curso Académico: 2022/23

28531 - Tecnologías aplicadas a la gestión de la información

Información del Plan Docente

Año académico: 2022/23
Asignatura: 28531 - Tecnologías aplicadas a la gestión de la información
Centro académico: 108 - Facultad de Ciencias Sociales y del Trabajo
Titulación: 428 - Graduado en Relaciones Laborales y Recursos Humanos
Créditos: 6.0
Curso:
Periodo de impartición: Segundo semestre
Clase de asignatura: Optativa
Materia:

1. Información Básica

1.1. Objetivos de la asignatura

El estudiante va a tener que manejar asiduamente herramientas informáticas que le ayuden a gestionar la información tanto a lo largo de su formación como, posteriormente, en su puesto de trabajo. Además, las herramientas informáticas van a ir evolucionado y cambiando. La asignatura está enfocada a proporcionarle las habilidades y recursos necesarios para que sea capaz de desenvolverse eficientemente en el uso de las tecnologías de la información a lo largo de la vida.

Por todo ello, se plantean como objetivos que el estudiante:

- Conozca el aspecto del ordenador personal, sus elementos físicos y las aplicaciones más usuales.
- Conozca y sea capaz de utilizar algunos servicios de comunicación entre ordenadores.
- Conozca, comprenda y sea capaz de realizar procesos de creación, consulta y mantenimiento de información digital.
- Sea capaz de buscar y seleccionar recursos disponibles en Internet para incorporarlos a sus propias producciones.
- Sea capaz de integrar la información textual, numérica y gráfica para construir y expresar unidades complejas de conocimiento en forma de documentos digitales, hojas de cálculo o presentaciones electrónicas.
- Sea capaz de valorar con espíritu crítico tanto los medios informáticos utilizados como los resultados obtenidos.
- Sea consciente de la importancia de la seguridad de la información y adquiera habilidades que le permitan tener un alto grado de seguridad en su entorno.
- Conozca cómo el uso de la tecnología repercute en la seguridad laboral.

Estos planteamientos y objetivos están alineados con los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de Naciones Unidas (https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/), de tal manera que la adquisición de los resultados de aprendizaje de la asignatura proporciona capacitación y competencia para contribuir en cierta medida a su logro:

- Objetivo 4: Educación de calidad.
- Objetivo 8: Trabajo decente y crecimiento económico.

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura se enmarca entre las asignaturas del Grado de carácter instrumental. Conocer sus contenidos y desarrollar las destrezas tecnológicas que se trabajan en la misma mejorarán el rendimiento del estudiante, tanto en el resto de materias de la titulación como en el campo profesional. Además, el trabajo de gestión de la información se contextualizará tanto al entorno profesional como a la sociedad actual en general, de modo que se pongan en valor aspectos como la valoración crítica de la información con la que se trabaja, el respeto a la autoría de la misma, el respeto a la ley en el tratamiento de datos personales, la importancia de tener en cuenta la seguridad informática tanto en el entorno personal como profesional, etc.

1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

El estudiante matriculado en esta asignatura debería tener conocimientos sobre gestión básica de archivos y manejo básico del sistema operativo Windows.

2. Competencias y resultados de aprendizaje

2.1. Competencias

C1. Capacidad de análisis y síntesis
C2. Capacidad de gestión de información
C4. Comunicación oral y escrita en lengua nativa
C6. Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio
C7.Capacidad para tomar decisiones y gestionar problemas
C9. Habilidades en las relaciones interpersonales
C10. Razonamiento crítico
C11. Trabajo en equipo
C13. Adaptación a nuevas situaciones
C14. Aprendizaje autónomo
C15. Creatividad
C18. Capacidad para aplicar criterios de calidad
C34. Capacidad de aplicar las tecnologías de la información y la comunicación en diferentes ámbitos de actuación
C37. Capacidad de transmitir y comunicarse por escrito y oralmente usando la terminología y las técnicas adecuadas
C50. Capacidad para seleccionar y gestionar información y documentación laboral

2.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante:

- Es capaz de utilizar adecuadamente los términos informáticos relacionados con el uso de las tecnologías en su ámbito laboral.
- Es capaz de adaptarse a los continuos cambios tecnológicos y a nuevos sistemas informáticos
- Es capaz de comparar críticamente herramientas informáticas similares.
- Es capaz de elaborar documentos digitales de calidad de modo eficiente.
- Es capaz de utilizar herramientas informáticas como apoyo a la comunicación oral y escrita.
- Es capaz de automatizar tareas repetitivas.
- Es capaz de realizar consultas complejas a un sistema de información.
- Es capaz de utilizar con seguridad redes informáticas, en particular Internet.
- Es capaz de recoger, enviar y presentar información a través de una red informática.
- Es capaz de valorar la ergonomía del software y hardware y aplicar sus conocimientos sobre ello a la prevención de riesgos laborales.
- Es capaz de aplicar herramientas y técnicas que favorezcan la confidencialidad, integridad y disponibilidad de los datos.
- Conoce las finalidades básicas y repercusiones de una auditoría informática en una empresa u organización.
- Es capaz de adecuar la configuración de un sistema informático al uso habitual del mismo.

2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje

Tanto en el entorno formativo como en el laboral, el estudiante va a tener que trabajar con información digital. Esta asignatura ayudará a que adquiera conocimientos y habilidades que contribuirán a que realice una gestión eficiente, correcta y segura de dicha información, y a que sea capaz de producir nueva información de calidad. Además, en su actividad profesional, la aplicación de estos conocimientos en materia de seguridad y privacidad informática, le ayudarán a minimizar riesgos de pérdida de información, realizar un uso ético y legal de datos personales?

3. Evaluación

3.1. Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

La asignatura se dividirá en dos bloques bien diferenciados, uno de teoría y otro de práctica, siendo necesario obtener una nota por encima de 4 en cada uno de ellos para poder aprobar la asignatura. En caso de que sólo una de las notas no alcance el 4, la nota de la asignatura será dicha nota. En otro caso, la nota final de la asignatura será la media ponderada de la parte teórica y de la parte práctica (30% nota de teoría, 70% nota de práctica).

Para la parte teórica de la asignatura se ofrecerán dos modalidades de evaluación, para la parte práctica sólo una.

Teoría:

Modalidad tipo A

La evaluación de la parte teórica consistirá en la valoración de la participación en clase y de diversas actividades o pruebas individuales o en grupo que se desarrollarán fundamentalmente en el aula. La parte teórica tendrá un peso del 30% sobre la nota final de la asignatura.

Modalidad tipo B

Los estudiantes que decidan no acogerse a la modalidad de evaluación tipo A o, aquéllos que habiéndose acogido a ella no la hayan superado, podrán presentarse a una prueba global.

La evaluación de la parte teórica consistirá en una prueba que evaluará los conocimientos del estudiante sobre la parte teórica (30% de la nota global de la asignatura).

Práctica:

La evaluación de la parte práctica consistirá en una prueba práctica, ante el ordenador, que evaluará los conocimientos del estudiante sobre la parte práctica de la asignatura (70% de la nota global de la asignatura). Esta prueba evaluará todos los contenidos de la parte práctica. Para poder aprobar la parte práctica, será necesario obtener una puntuación mínima de 4 sobre 10 en la prueba de cada una de las aplicaciones evaluadas.

Calificación cuantitativa de la nota final (ambas modalidades)

Según la normativa vigente, los resultados obtenidos se calificarán de acuerdo con la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que se podrá añadir la correspondiente calificación cualitativa:

De 0 a 4,9: suspenso

De 5,0 a 6,9: aprobado

De 7,0 a 8,9: notable

De 9 a 10: sobresaliente

La mención "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9 en la asignatura.

4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1. Presentación metodológica general

Cada semana el estudiante recibirá:

- 2 horas de clase teórico/prácticas en un aula (con apoyo de smartphones y de ordenadores personales propios de los estudiantes).
- 2 horas de clase prácticas en un laboratorio de informática (con un ordenador para cada estudiante o, como máximo, para cada dos estudiantes).

Se creará una asignatura en la plataforma Moodle2 del Anillo Digital Docente en la que se inscribirán todos los estudiantes matriculados en la asignatura. Esta herramienta (en adelante, *asignatura digital*) se utilizará como apoyo al proceso de aprendizaje y a la comunicación estudiante-docente. El/la docente dejará disponible en ella el material necesario para el desarrollo de las clases, anunciará cualquier información relevante que surja sobre la asignatura, utilizará su mensajería para intercambiar información con los estudiantes, utilizará la herramienta 'tareas' para la entrega y recepción de las actividades...

El estudiante utilizará las horas no presenciales de la asignatura para estudiar los conceptos teóricos, preparar o realizar las actividades propuestas y completar de forma autónoma los ejercicios prácticos que no haya podido terminar en el aula.

El planteamiento, metodología y evaluación de esta guía está preparado para ser el mismo en cualquier escenario de docencia. Se ajustarán a las condiciones socio-sanitarias de cada momento, así como a las indicaciones dadas por las autoridades competentes.

4.2. Actividades de aprendizaje

En el aula, el profesor combina las sesiones magistrales con la incorporación de metodologías activas. Los estudiantes, organizados en pequeños grupos, realizan actividades teórico-prácticas con la ayuda de un ordenador o de un *smartphone*.

En el laboratorio de informática, el docente distribuye en actividades, accesibles desde la *asignatura digital*, ejercicios sobre las distintas aplicaciones que el estudiante debe aprender a manejar con soltura. Los ejercicios de aprendizaje se realizan y corrigen en el aula. Además, cada actividad incluye una serie de ejercicios de repaso recomendados para afianzar las habilidades adquiridas.

4.3. Programa

Unidades teóricas

1. Fundamentos de Informática

    Algunos conceptos informáticos que deben conocerse para poder aplicar de un modo correcto, legal y eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.

2. Las redes de ordenadores

Conceptos básicos relativos a redes de ordenadores y, en particular, a Internet y sus servicios.

3. Seguridad y privacidad

Riesgos y amenazas en el uso de un sistema informático. Mecanismos de seguridad. Protección de datos

4. Herramientas informáticas para la actividad profesional

Algunas herramientas que facilitan la gestión de la información y el desempeño profesional en las ciencias sociales.

Unidades Prácticas

1. Creación y edición avanzada de documentos de texto

Índices automáticos, tablas, ilustraciones, bibliografía, encabezados y pies de página...

2. Tratamiento de datos numéricos y su representación gráfica

Formato de datos y celdas. Funciones aritméticas, de decisión, de búsqueda, de fechas... Gráficos. Tablas dinámicas.

3. Otros

Plataformas 'en la nube'; compresión de archivos; manipulación de archivos PDF...

4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

La asignatura se desarrollará en las fechas correspondientes al periodo lectivo del segundo semestre aprobado por la Universidad de Zaragoza. El primer día lectivo de la asignatura se presentará con detalle esta guía docente en el aula. Cada grupo de prácticas tendrá uno de los horarios que se hayan publicado por los medios habituales en la Facultad.

La distribución global de las sesiones presenciales es la siguiente: El estudiante recibirá semanalmente 2 horas de clase en aula y 2 horas en laboratorio de informática.

En las clases de aula se trabajarán temas teórico-prácticos.

En las clases de laboratorio se trabajarán aplicaciones concretas.