



Guía Docente				
Datos Identificativos				2014/15
Asignatura (*)	Multimedia sobre dispositivos mobeis		Código	616G01043
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptoros				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuadrimestre	Cuarto	Optativa	6
Idioma	CastelánGalego			
Prerrequisitos				
Departamento	HumanidadesTecnoloxías da Información e as Comunicacións			
Coordinación	Martínez Costa, Sandra		Correo electrónico	s.martinez@udc.es
Profesorado	Lopez Mato, Javier		Correo electrónico	javier.lopezm@udc.es
	Martínez Costa, Sandra			s.martinez@udc.es
Web				
Descrición xeral				

Competencias da titulación	
Código	Competencias da titulación
A2	Crear produtos audiovisuais.
A3	Xestionar proxectos audiovisuais.
A6	Coñecelo sector audiovisual: a oferta e as audiencias.
A7	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.
A9	Coñecelos modelos de xestión.
B1	Aprender a aprender.
B2	Aprender a comunicarse con habilidade e fluidez.
B4	Traballar de forma autónoma con iniciativa.
B5	Traballar de forma colaborativa.
B7	Comunicarse de maneira efectiva nun entorno de traballo.
B8	Traballar en equipo respetando os valores dos demais.
B9	Resolver problemas de forma efectiva.
B11	Mellorar a habilidade para o uso e a adaptación axeitada das ferramentas tecnolóxicas.
B12	Capacidade de incorporarse e adaptarse a un equipo de traballo.
B13	Capacidade para asumir un liderado en proxectos.
B17	Capacidade de resistencia á frustración.
B18	Capacidade para adaptarse a contornos cambiantes.
C5	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.

Resultados da aprendizaxe	
Competencias de materia (Resultados de aprendizaxe)	Competencias da titulación



Coñecer os fundamentos da creación de produtos multimedia	A2	B1	C5
	A3	B2	
	A6	B4	
	A7	B5	
	A9	B7	
		B8	
		B9	
		B11	
		B12	
		B13	
		B17	
		B18	

Contidos	
Temas	Subtemas
TEMA 1. INTRODUCCIÓN.	Formatos y normas de transmisión. Conceptos teóricos fundamentales: redes. Los dispositivos móviles, características y accesorios. Interfaz multitáctil y reconocimiento gestual, cámara y multicámara, GPS y giroscopio. Pantallas, tamaño y definición. Aplicaciones de realidad aumentada. Rotación de pantalla. Teclado y escritura táctil.
TEMA 2. CONTENIDOS MULTIMEDIA EN DISPOSITIVOS MÓVILES.	Contenidos editoriales (libros y periódicos), contenidos publicitarios, juegos, redes sociales, aplicaciones de productividad, aplicaciones web. Adaptación a la movilidad. Ergonomía y wireless. Interacción usuario-usuario-usuario-productor.
TEMA 3. INTRODUCCIÓN A LAS PLATAFORMAS Y HERRAMIENTAS.	HTML5. iOS y Android. Game Boy 3Ds. Unity y Shiva-mobile devices development kit. Lenguaje y simuladores. Acceso a bases de datos. Gestión de recursos y memoria.
TEMA 4. DISEÑO DE APLICACIONES PARA MÓVILES Y TABLETAS DIGITALES.	Tipografía, colores, diseños y formas para los distintos dispositivos. La ergonomía de móviles y tabletas. El sonido. Organización del flujo de trabajo para la creación de una aplicación.
TEMA 5. EL MERCADO DE APLICACIONES MÓVILES.	Android y Apple markets. Seguimiento de ventas y precios.

Planificación			
Metodoloxías / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Obradoiro	24	100	124
Sesión maxistral	24	0	24
Atención personalizada	2	0	2
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado			

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Obradoiro	Creación e deseño de aplicacións para dispositivos móbiles
Sesión maxistral	Docencia sobre os contidos do temario

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Tutorización dos proxectos multimedia
Obradoiro	



Avaliación		
Metodoloxías	Descrición	Cualificación
Sesión maxistral	Exame tipo test sobre os contidos da materia	20
Obradoiro	Entrega de traballos prácticos en grupo e individuais consistentes no deseño e construción de aplicacións móbiles.	80

Observacións avaliación

Fontes de información	
Bibliografía básica	
Bibliografía complementaria	

Recomendacións	
Materias que se recomenda ter cursado previamente	
Materias que se recomenda cursar simultaneamente	
Obradoiro de creación multimedia/616G01038	
Materias que continúan o temario	
Deseño aplicado/616G01015	
Obradoiro de creación multimedia/616G01038	
Observacións	

(*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías