



Teaching Guide

Identifying Data				2015/16
Subject (*)	Multimedia sobre dispositivos mobeis	Code	616G01043	
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	2nd four-month period	Fourth	Optativa	6
Language	SpanishGalician			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	HumanidadesTecnoloxías da Información e as Comunicacións			
Coordinador	López Garrido, Mercedes Marina	E-mail	mercedes.lopez@udc.es	
Lecturers	López Garrido, Mercedes Marina Lopez Mato, Javier	E-mail	mercedes.lopez@udc.es javier.lopezm@udc.es	
Web				
General description				

Study programme competences

Code	Study programme competences
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.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
A9	Coñecelos modelos de xestión.
B1	Que os estudantes demostraran posuir e comprender coñecementos nun área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoitan atoparse nun nivle que, se ben se apoia en libros de textos avanzados, inclúe tamén algún aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu eido de estudo.
B2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúan as competencias que adoitan amosarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
B4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
B5	Que os estudantes desenvolvesen aquelas habilidades de aprendizaxe precisas para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía
B6	Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma
B7	Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro
B8	Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
B9	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e imprantar solución baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
C1	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C2	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C3	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C4	Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Learning outcomes

Learning outcomes	Study programme competences



Coñecer os fundamentos da creación de produtos multimedia	A2	B1	C1
	A3	B2	C2
	A6	B4	C3
	A7	B5	C4
	A8	B6	
	A9	B7	
		B8	
		B9	

Contents	
Topic	Sub-topic
TEMA 1. INTRODUCCIÓN. SOPORTES MÓVILES Y MULTIMEDIA.	<p>1.1. Introducción general al mundo de las apps: mercado, cifras, historia, tipos de soportes, tipos de usuarios, empresas?</p> <p>1.2. Audiovisual, comunicación y apps: audiovisual para consumo móvil (portales/apps de VOD, micronoticias, apps de canales de tv, MoJo?) y formatos editoriales en movilidad.</p> <p>1.3. Formatos tv y apps: interactividad a través del móvil (realidad aumentada, livestreaming, QR, interactividad de la audiencia, ARG?).</p> <p>1.4. Narrativa audiovisual y soportes móviles: transmedia y crossmedia.</p>
TEMA 2. TIPOLOGÍA DE APPS	<p>2.1. Desde el punto de vista técnico: SO y soportes (tablet, móvil, tv?). Diferencias entre apps nativas, híbridas y webapps.</p> <p>2.2. Desde el punto de vista temático.</p> <p>2.3. Desde el punto de vista comercial.</p>
TEMA 3. ¿CÓMO SE HACE UNA APP?	<p>3.1. Proceso de ideación y creación de una app: de la idea al market.</p> <p>3.2. Definición de idea e intención (objetivos)</p> <p>3.3. Target y usuarios (definición de ?personas?)</p> <p>3.4. Arquitectura de contenidos y diseño de interactividad.</p> <p>3.5. Prototipado y usabilidad.</p> <p>3.6. Diseño visual</p> <p>3.7. Tests de usuario y proceso de validación.</p>
TEMA 4. COMERCIALIZACIÓN	<p>4.1. Estrategias de comercialización.</p> <p>4.2. Tipos de markets: Google Play, Apple Store, Windows Phone, Amazon y otros.</p> <p>4.3. Marketing y estrategias de comunicación.</p> <p>4.4. ASO (App Store Optimization)</p> <p>4.5. Revisión y testeo post-lanzamiento. Actualización y valoraciones.</p>
TEMA 5. PANORAMA EMPRESARIAL Y PERSPECTIVAS DE FUTURO.	<p>5.1. Panorama empresarial: Empresas que se dedican a hacer apps y empresas que ofrecen apps como servicio.</p> <p>5.2. Profesionales freelance.</p> <p>5.3. Perspectivas de crecimiento del mercado. Nuevos mercados emergentes.</p> <p>5.4. Tendencias actuales y futuro del sector.</p> <p>5.5. Ferias y congresos de móviles</p>

Planning				
Methodologies / tests	Competencias	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Workshop	A2 A3 A6 A7 A8 A9 B1 B2 B4 B5 B6 B7 B8 B9 C1 C2 C3 C4	24	100	124



Guest lecture / keynote speech	A2 A3 A6 A7 A9 B1 B2 B4 B5 B7 B8 B9	24	0	24
--------------------------------	--	----	---	----

Personalized attention		2	0	2
------------------------	--	---	---	---

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Workshop	Creación e deseño de aplicacións para dispositivos móbiles
Guest lecture / keynote speech	Docencia sobre os contidos do temario

Personalized attention	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Titorización dos proxectos multimedia
Workshop	

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Guest lecture / keynote speech	A2 A3 A6 A7 A9 B1 B2 B4 B5 B7 B8 B9	Exame tipo test sobre os contidos da materia	20
Workshop	A2 A3 A6 A7 A8 A9 B1 B2 B4 B5 B6 B7 B8 B9 C1 C2 C3 C4	Entrega de traballos prácticos en grupo e individuais consistentes no deseño e construción de aplicacións móbiles.	80

Assessment comments

Sources of information	
Basic	
Complementary	

Recommendations	
Subjects that it is recommended to have taken before	
Deseño aplicado/616G01015	
Obradoiro de creación multimedia/616G01038	
Subjects that are recommended to be taken simultaneously	
Obradoiro de creación multimedia/616G01038	
Subjects that continue the syllabus	
Other comments	

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.