



Guía docente			
Datos Identificativos			2015/16
Asignatura (*)	Multimedia sobre dispositivos móviles	Código	616G01043
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual		
Descriptorios			
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo
Grado	2º cuatrimestre	Cuarto	Optativa
Créditos	6		
Idioma	CastellanoGallego		
Modalidad docente	Presencial		
Prerrequisitos			
Departamento	HumanidadesTecnoloxías da Información e as Comunicacións		
Coordinador/a	López Garrido, Mercedes Marina	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es
Profesorado	López Garrido, Mercedes Marina Lopez Mato, Javier	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es javier.lopezm@udc.es
Web			
Descripción general			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A2	Crear productos audiovisuales.
A3	Gestionar proyectos audiovisuales.
A6	Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
A9	Conocer los modelos de gestión.
B1	Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	Expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
B7	Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
B8	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
B9	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
C1	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
C2	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C3	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C4	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje	
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título



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	

Contenidos	
Tema	Subtema
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>

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales



Taller	A2 A3 A6 A7 A8 A9 B1 B2 B4 B5 B6 B7 B8 B9 C1 C2 C3 C4	24	100	124
Sesión magistral	A2 A3 A6 A7 A9 B1 B2 B4 B5 B7 B8 B9	24	0	24
Atención personalizada		2	0	2

(*Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

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

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Sesión magistral	Titorización dos proxectos multimedia
Taller	

Evaluación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Calificación
Sesión magistral	A2 A3 A6 A7 A9 B1 B2 B4 B5 B7 B8 B9	Exame tipo test sobre os contidos da materia	20
Taller	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

Observacións avaliación

Fontes de información	
Básica	
Complementaria	

Recomendacións	
Asignaturas que se recomenda haber cursado previamente	
Diseño aplicado/616G01015 Taller de creación multimedia/616G01038	
Asignaturas que se recomenda cursar simultaneamente	
Taller de creación multimedia/616G01038	
Asignaturas que continúan el temario	
Otros comentarios	

(* La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías