



Guía Docente				
Datos Identificativos				2015/16
Asignatura (*)	Multimedia sobre dispositivos mobeis	Código	616G01043	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	HumanidadesTecnoloxías da Información e as Comunicaci3ns			
Coordinaci3n	L3pez Garrido, Mercedes Marina	Correo electr3nico	mercedes.lopez@udc.es	
Profesorado	L3pez Garrido, Mercedes Marina Lopez Mato, Javier	Correo electr3nico	mercedes.lopez@udc.es javier.lopezm@udc.es	
Web				
Descrici3n xeral				

Competencias / Resultados do t3tulo	
C3digo	Competencias / Resultados do t3tulo

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias / Resultados do t3tulo
Coñecer os fundamentos da creaci3n de produtos multimedia	A2	B1	C1
	A3	B2	C2
	A6	B4	C3
	A7	B5	C4
	A8	B6	
	A9	B7	
		B8	
		B9	

Contidos	
Temas	Subtemas
TEMA 1. INTRODUCCI3N. SOPORTES M3VILES Y MULTIMEDIA.	1.1. Introducci3n general al mundo de las apps: mercado, cifras, historia, tipos de soportes, tipos de usuarios, empresas? 1.2. Audiovisual, comunicaci3n y apps: audiovisual para consumo m3vil (portales/apps de VOD, micronoticias, apps de canales de tv, MoJo?) y formatos editoriales en movilidad. 1.3. Formatos tv y apps: interactividad a trav3s del m3vil (realidad aumentada, livestreaming, QR, interactividad de la audiencia, ARG?). 1.4. Narrativa audiovisual y soportes m3viles: transmedia y crossmedia.
TEMA 2. TIPOLOGÍA DE APPS	2.1. Desde el punto de vista t3cnico: SO y soportes (tablet, m3vil, tv?). Diferencias entre apps nativas, h3bridas y webapps. 2.2. Desde el punto de vista temático. 2.3. Desde el punto de vista comercial.



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				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Obradoiro	A2 A3 A6 A7 A8 A9 B1 B2 B4 B5 B6 B7 B8 B9 C1 C2 C3 C4	24	100	124
Sesión maxistral	A2 A3 A6 A7 A9 B1 B2 B4 B5 B7 B8 B9	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	Titorización dos proxectos multimedia
Obradoiro	

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Sesión maxistral	A2 A3 A6 A7 A9 B1 B2 B4 B5 B7 B8 B9	Exame tipo test sobre os contidos da materia	20



Obradoiro	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

Bibliografía básica

Bibliografía complementaria

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Deseño aplicado/616G01015

Obradoiro de creación multimedia/616G01038

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Obradoiro de creación multimedia/616G01038

Materias que continúan o temario

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