



Guía Docente				
Datos Identificativos				2017/18
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	ComputaciónSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Lopez Mato, Javier	Correo electrónico	javier.lopezm@udc.es	
Profesorado	López Garrido, Mercedes Marina	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es	
	Lopez Mato, Javier		javier.lopezm@udc.es	
Web				
Descrición xeral				

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Coñecer os fundamentos da creación de produtos multimedia para soportes móbiles.	A2	B1	C1
	A3	B2	
	A6	B3	
	A7	B4	
	A8	B5	
		B6	
		B8	
Ser quen de idear, deseñar e xestionar un proxecto de app de principio a fin.	A2	B1	C1
	A3	B2	C2
	A6	B3	C3
	A7	B8	C4
	A8		

Contidos	
Temas	Subtemas
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 móbiles: 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				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Obradoiro	A2 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8	24	100	124
Sesión maxistral	A2 A3 A6 A7 A8 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 C1 C2 C3 C4	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 A8 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 C1 C2 C3 C4	Exame tipo test sobre os contidos da materia	20



Obradoiro	A2 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8	Entrega de traballos prácticos en grupo e individuais consistentes no deseño de proxectos 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

Publicacións dixitais/616G01046

##### 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