



| Guía docente          |                                                                                                                                                                                                                                                                            |                    |                       |           |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------|-----------|
| Datos Identificativos |                                                                                                                                                                                                                                                                            |                    |                       | 2019/20   |
| Asignatura (*)        | Multimedia sobre dispositivos móviles                                                                                                                                                                                                                                      | Código             |                       | 616G01043 |
| Titulación            | Grao en Comunicación Audiovisual                                                                                                                                                                                                                                           |                    |                       |           |
| Descriptor            |                                                                                                                                                                                                                                                                            |                    |                       |           |
| Ciclo                 | Periodo                                                                                                                                                                                                                                                                    | Curso              | Tipo                  | Créditos  |
| Grado                 | 2º cuatrimestre                                                                                                                                                                                                                                                            | Cuarto             | Optativa              | 6         |
| Idioma                | CastellanoGallego                                                                                                                                                                                                                                                          |                    |                       |           |
| Modalidad docente     | Presencial                                                                                                                                                                                                                                                                 |                    |                       |           |
| Prerrequisitos        |                                                                                                                                                                                                                                                                            |                    |                       |           |
| Departamento          | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputaciónSocioloxía e Ciencias da Comunicación                                                                                                                                                                       |                    |                       |           |
| Coordinador/a         | López Garrido, Mercedes Marina                                                                                                                                                                                                                                             | Correo electrónico | mercedes.lopez@udc.es |           |
| Profesorado           | López Garrido, Mercedes Marina                                                                                                                                                                                                                                             | Correo electrónico | mercedes.lopez@udc.es |           |
|                       | Lopez Mato, Javier                                                                                                                                                                                                                                                         |                    | javier.lopezm@udc.es  |           |
| Web                   |                                                                                                                                                                                                                                                                            |                    |                       |           |
| Descripción general   | Materia en la que el alumnado tendrá la oportunidad de conocer el estado actual del mercado de las aplicaciones para móviles, como se realiza un proyecto de app de principio a fin (desde la idea de salida al mercado y seguimiento) y llevar a cabo su propio proyecto. |                    |                       |           |

| Competencias del título |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Código                  | Competencias 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.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 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                                                                                       |
| B3                      | Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética                                                                                                                    |
| 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.                                                                                                                                                                                                                                              |
| 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.                                                                                                                                                               |
| 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 del título |



|                                                                                      |    |    |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|
| Conocer los fundamentos de la creación de productos multimedia para soportes móviles | A2 | B1 | C1 |
|                                                                                      | A3 | B2 |    |
|                                                                                      | A6 | B3 |    |
|                                                                                      | A7 | B4 |    |
|                                                                                      | A8 | B5 |    |
|                                                                                      |    | B6 |    |
|                                                                                      |    | B8 |    |
| Ser capaces de idear, diseñar y gestionar un proyecto de app de principio a fin.     | A2 | B1 | C1 |
|                                                                                      | A3 | B2 | C2 |
|                                                                                      | A6 | B3 | C3 |
|                                                                                      | A7 | B8 | C4 |
|                                                                                      | A8 |    |    |
|                                                                                      |    |    |    |

| 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 | Horas presenciales | Horas no presenciales / trabajo autónomo | Horas totales |
|                        |              |                    |                                          |               |



|                                                                                                                                   |                                                       |    |     |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|----|-----|-----|
| Taller                                                                                                                            | A2 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B8                            | 20 | 106 | 126 |
| Sesión magistral                                                                                                                  | A2 A3 A6 A7 A8 B1<br>B2 B3 B4 B5 B6 B8<br>C1 C2 C3 C4 | 22 | 0   | 22  |
| Atención personalizada                                                                                                            |                                                       | 2  | 0   | 2   |
| (*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos |                                                       |    |     |     |

| Metodologías     |                                                             |
|------------------|-------------------------------------------------------------|
| Metodologías     | Descripción                                                 |
| Taller           | Creación y diseño de aplicaciones para dispositivos móviles |
| Sesión magistral | Docencia sobre los contenidos del temario                   |

| Atención personalizada |                                          |
|------------------------|------------------------------------------|
| Metodologías           | Descripción                              |
| Sesión magistral       | Tutorización de los proyectos multimedia |
| Taller                 |                                          |

| Evaluación       |                                                       |                                                                                                                       |              |
|------------------|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Metodologías     | Competencias                                          | Descripción                                                                                                           | Calificación |
| Sesión magistral | A2 A3 A6 A7 A8 B1<br>B2 B3 B4 B5 B6 B8<br>C1 C2 C3 C4 | Examen tipo test sobre los contenidos de la materia                                                                   | 20           |
| Taller           | A2 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B8                            | Entrega de trabajos prácticos en grupo e individuales consistentes en el diseño de proyectos de aplicaciones móviles. | 80           |

| Observaciones evaluación |
|--------------------------|
|                          |

| Fuentes de información |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Básica</b>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuello, Javier (2013). Diseñando apps para móviles. CreateSpace Independent Publishing Platform</li> <li>- Nielsen. Jakob (2013). USABILIDAD EN DISPOSITIVOS MOVILES (DISEÑO Y CREATIVIDAD). España: ANAYA MULTIMEDIA</li> <li>- Serna, Sebastián (2016). DISEÑO DE INTERFACES EN APLICACIONES MÓVILES. España: RA-MA EDITORIAL</li> </ul> |
| <b>Complementaria</b>  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

| Recomendaciones                                         |  |
|---------------------------------------------------------|--|
| Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente |  |
| Diseño aplicado/616G01015                               |  |
| Taller de creación multimedia/616G01038                 |  |
| Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente    |  |
| Taller de creación multimedia/616G01038                 |  |
| Publicaciones digitales/616G01046                       |  |
| 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