



| Guía Docente          |   |                    |                      |          |
|-----------------------|---|--------------------|----------------------|----------|
| Datos Identificativos |   |                    |                      | 2020/21  |
| Asignatura (*)        | Multimedia sobre dispositivos móbiles   | Código             | 616G01043            |          |
| Titulación            | Grao en Comunicación Audiovisual  |                    |                      |          |
| Descritores           |   |                    |                      |          |
| Ciclo                 | Período   | Curso              | Tipo                 | Créditos |
| Grao                  | 2º cuatrimestre   | Cuarto             | Optativa             | 6        |
| Idioma                | CastelánGalego  |                    |                      |          |
| Modalidade docente    | Presencial  |                    |                      |          |
| Prerrequisitos        |   |                    |                      |          |
| Departamento          | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputaciónSocioloxía e Ciencias da Comunicación  |                    |                      |          |
| Coordinación          | Lopez Mato, Javier  | Correo electrónico | javier.lopezm@udc.es |          |
| Profesorado           | Conde Vázquez, Erica  | Correo electrónico | erica.conde@udc.es   |          |
|                       | Lopez Mato, Javier  |                    | javier.lopezm@udc.es |          |
| Web                   |   |                    |                      |          |
| Descrición xeral      | Materia na que o alumnado terá a oportunidade de coñecer o estado actual do mercado das aplicacións para móbiles, como se realiza un proxecto de app de principio a fin (dende a idea á saída ao mercado e seguemento) e levar a cabo o seu propio proxecto.  |                    |                      |          |
| Plan de continxencia  | <p>1. Modificacións nos contidos</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Non se realizarán cambios.</li></ul> <p>2. Metodoloxías</p> <p>*Metodoloxías docentes que se manteñen</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Obradoiro (computa na avaliación).</li><li>- Sesión Maxistral.</li></ul> <p>*Metodoloxías docentes que se modifican</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Obradoiro: Sesións virtuais a través da plataforma Teams na franxa horaria que ten asignada a materia no calendario. As sesións poderán ser online ou pregrabadas.</li><li>- Sesión Maxistral: Sesións virtuais a través da plataforma Teams na franxa horaria que ten asignada a materia no calendario. As sesións poderán ser online ou pregrabadas.</li></ul> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Correo electrónico: Para facer consultas, solicitar tutorías virtuais, e facer seguimento dos obradoiros.</li><li>- Teams: Para realizar tutorías virtuais.</li></ul> <p>4. Modificacións na avaliación</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Obradoiro: Traballos tutelados. Mantéñense os mesmos criterios que figuran na guía docente.</li><li>- O exame presencial se substituirá por un exame tipo test online a través do campus virtual.</li></ul> <p>*Observacións de avaliación:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Cómputo de asistencia: Só se computarán as sesións realizadas até o momento no que se suspende a actividade presencial.</li></ul> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Non se realizarán cambios</li></ul> |                    |                      |          |

| Competencias / Resultados do título |                                     |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Código                              | Competencias / Resultados do título |
| A2                                  | Crear productos 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.   |
| 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.   |
| B3 | Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar os datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que acheguen unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética  |
| 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   |
| 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.  |
| 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.  |

| 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 MÓBILES E MULTIMEDIA. | <p>1.1. Introducción xeral ao mundo das apps: mercado, cifras, historia, tipos de soportes, tipos de usuarios, empresas?</p> <p>1.2. Audiovisual, comunicación e apps: audiovisual para consumo móbil (portais/apps de VOD, micronoticias, apps de canles de tv, MoJo?) e formatos editoriais en mobilidade.</p> <p>1.3. Formatos tv e apps: interactividade a través do móbil (realidade aumentada, livestreaming, QR, interactividade da audiencia, ARG?).</p> <p>1.4. Narrativa audiovisual e soportes móbiles: transmedia e crossmedia.</p> |



|  |   |
|--|---|
| TEMA 2. TIPOLOXÍA DE APPS                              | <p>2.1. Dende o punto de vista técnico: SO e soportes (tablet, móbil, tv?). Diferencias entre apps nativas, híbridas e webapps.</p> <p>2.2. Dende o punto de vista temático.</p> <p>2.3. Dende o punto de vista comercial.</p>  |
| TEMA 3. COMO SE FAI UNHA APP?                          | <p>3.1. Proceso de ideación e creación de unha app: da idea ao market.</p> <p>3.2. Definición de idea e intención (obxectivos)</p> <p>3.3. Target e usuarios (definición de ?persoas?)</p> <p>3.4. Arquitectura de contidos e deseño de interactividade.</p> <p>3.5. Prototipado e usabilidade.</p> <p>3.6. Deseño visual</p> <p>3.7. Tests de usuario e proceso de validación.</p> |
| TEMA 4. COMERCIALIZACIÓN                               | <p>4.1. Estratexias de comercialización.</p> <p>4.2. Tipos de markets: Google Play, Apple Store, Windows Phone, Amazon e outros.</p> <p>4.3. Marketing e estratexias de comunicación.</p> <p>4.4. ASO (App Store Optimization)</p> <p>4.5. Revisión e testeo post-lanzamento. Actualización e valoracións.</p>  |
| TEMA 5. PANORAMA EMPRESARIAL E PERSPECTIVAS DE FUTURO. | <p>5.1. Panorama empresarial: Empresas que se dedican a facer apps e empresas que ofrecen apps como servizo.</p> <p>5.2. Profesionais freelance.</p> <p>5.3. Perspectivas de crecemento do mercado. Novos mercados emerxentes.</p> <p>5.4. Tendencias actuais e futuro do sector.</p> <p>5.5. Feiras e congresos de móbiles</p>   |

| Planificación          |   |   |                         |              |
|------------------------|---|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas  | Competencias / Resultados                             | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Obradoiro              | A2 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B8                            | 20                                      | 106                     | 126          |
| Sesión maxistral       | 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            |

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

| Metodoloxías     |   |
|------------------|---|
| Metodoloxías     | Descrición  |
| Obradoiro        | Deseño dunha aplicación para dispositivos móbiles |
| Sesión maxistral | Docencia sobre os contidos do temario             |

| Atención personalizada        |   |
|-------------------------------|---|
| Metodoloxías                  | Descrición  |
| Sesión maxistral<br>Obradoiro | Titorización do proxecto de deseño dunha aplicación para dispositivos móbiles |

| Avaliación   |                           |            |               |
|--------------|---------------------------|------------|---------------|
| Metodoloxías | Competencias / Resultados | Descrición | Cualificación |
|              |                           |            |               |



|                  |   |  |    |
|------------------|---|--|----|
| Sesión maxistral | A2 A3 A6 A7 A8 B1<br>B2 B3 B4 B5 B6 B8<br>C1 C2 C3 C4 | Exame tipo test sobre os contidos da materia   | 20 |
| Obradoiro        | A2 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B8                            | Entrega de traballos prácticos (en grupo ou individuais) consistentes no deseño de proxectos de aplicacións móbiles. | 80 |

### Observacións avaliación

### Fontes de información

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| <b>Bibliografía básica</b>         | <ul style="list-style-type: none"><li>- Cuello, Javier (2013). Diseñando apps para móbiles. 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>Bibliografía complementaria</b> |   |

### 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