



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
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	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">- Non se realizarán cambios. <p>2. Metodoloxías</p> <p>*Metodoloxías docentes que se manteñen</p> <ul style="list-style-type: none">- Obradoiro (computa na avaliación).- Sesión Maxistral. <p>*Metodoloxías docentes que se modifican</p> <ul style="list-style-type: none">- 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.- 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. <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado</p> <ul style="list-style-type: none">- Correo electrónico: Para facer consultas, solicitar tutorías virtuais, e facer seguimento dos obradoiros.- Teams: Para realizar tutorías virtuais. <p>4. Modificacións na avaliación</p> <ul style="list-style-type: none">- Obradoiro: Traballos tutelados. Mantéñense os mesmos criterios que figuran na guía docente.- O exame presencial se substituirá por un exame tipo test online a través do campus virtual. <p>*Observacións de avaliación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Cómputo de asistencia: Só se computarán as sesións realizadas até o momento no que se suspende a actividade presencial. <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía</p> <ul style="list-style-type: none">- Non se realizarán cambios			

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 A3 A6 A7 A8	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8	C1
Ser quen de idear, deseñar e xestionar un proxecto de app de principio a fin.	A2 A3 A6 A7 A8	B1 B2 B3 B8	C1 C2 C3 C4

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 B6 B8	20	106	126
Sesión maxistral	A2 A3 A6 A7 A8 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 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 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 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 ou individuais) consistentes no deseño de proxectos de aplicacións móbiles.	80

Observacións avaliación

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