



| 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">- 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 |
| 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 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