



Guía Docente						
Datos Identificativos				2021/22		
Asignatura (*)	Multimedia sobre dispositivos móbeis		Código	616G01043		
Titulación						
Descriptores						
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos		
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	6		
Idioma	Castelán/Galego					
Modalidade docente	Presencial					
Prerrequisitos						
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información/Computación/Socioloxía e Ciencias da Comunicación					
Coordinación	Martínez Eiriz, Sabela	Correo electrónico	sabela.eiriz1@udc.es			
Profesorado	López Garrido, Mercedes Marina Lopez Mato, Javier Martínez Eiriz, Sabela	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es javier.lopezm@udc.es sabela.eiriz1@udc.es			
Web						
Descripción xeral	Materia na que o alumnado terá a oportunidade de coñecer o estado actual do mercado das aplicacións para móviles, 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 - Non se realizarán cambios.</p> <p>2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen - Obradoiro (computa na avaliación). - Sesión Maxistral.</p> <p>*Metodoloxías docentes que se modifican - 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> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado - Correo electrónico: Para fazer consultas, solicitar tutorías virtuais, e fazer seguimiento dos obradoiros. - Teams: Para realizar tutorías virtuais.</p> <p>4. Modificacións na avaliación - Obradoiro: Traballos tutelados. Mantéñense os mesmos criterios que figuran na guía docente. - O exame presencial se sustituirá por un exame tipo test online a través do campus virtual.</p> <p>*Observacións de avaliación: - Cómputo de asistencia: Só se computarán as sesións realizadas até o momento no que se suspende a actividade presencial.</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía - Non se realizarán cambios</p>					

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
Ser quen de idear, deseñar e xestionar un proxecto de app de principio a fin.		A2 A3 A6 A7 A8	C1 C2 C3 C4

Contidos	
Temas	Subtemas
TEMA 1. INTRODUCCIÓN. SOPORTES MÓBILES E MULTIMEDIA.	1.1. Introducción xeral ao mundo das apps: mercado, cifras, historia, tipos de soportes, tipos de usuarios, empresas? 1.2. Audiovisual, comunicación e apps: audiovisual para consumo móvil (portais/apps de VOD, micronoticias, apps de canles de tv, Mojo?) e formatos editoriais en mobilidade. 1.3. Formatos tv e apps: interactividade a través do móvil (realidade aumentada, livestreaming, QR, interactividade da audiencia, ARG?). 1.4. Narrativa audiovisual e soportes móbiles: transmedia e crossmedia.
TEMA 2. TIPOLOXÍA DE APPS	2.1. Dende o punto de vista técnico: SO e soportes (tablet, móvil, tv?). Diferencias entre apps nativas, híbridas e webapps. 2.2. Dende o punto de vista temático. 2.3. Dende o punto de vista comercial.
TEMA 3. COMO SE FAI UNHA APP?	3.1. Proceso de ideación e creación de unha app: da idea ao market. 3.2. Definición de idea e intención (obxectivos) 3.3. Target e usuarios (definición de ? persoas?) 3.4. Arquitectura de contidos e deseño de interactividade. 3.5. Prototipado e usabilidade. 3.6. Deseño visual 3.7. Tests de usuario e proceso de validación.
TEMA 4. COMERCIALIZACIÓN	4.1. Estratexias de comercialización. 4.2. Tipos de markets: Google Play, Apple Store, Windows Phone, Amazon e outros. 4.3. Marketing e estratexias de comunicación. 4.4. ASO (App Store Optimization) 4.5. Revisión e testeiro post-lanzamento. Actualización e valoracións.
TEMA 5. PANORAMA EMPRESARIAL E PERSPECTIVAS DE FUTURO.	5.1. Panorama empresarial: Empresas que se dedican a facer apps e empresas que ofrecen apps como servizo. 5.2. Profesionais freelance. 5.3. Perspectivas de crecemento do mercado. Novos mercados emergentes. 5.4. Tendencias actuais e futuro do sector. 5.5. Feiras e congresos de móbiles



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	62	82
Sesión maxistral	A2 A3 A6 A7 A8 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 C1 C2 C3 C4	22	44	66
Atención personalizada		2	0	2

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

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

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descripción
Sesión maxistral	Titorización do proxecto de deseño dunha aplicación para dispositivos móbiles
Obradoiro	

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descripción	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	
Alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia: as actividades de avaliación e a súa valoración serán iguais. Os traballos en grupo previsto poderán facelos individualmente, se é imprescindible. A través das titorías, a profesora adaptará ás circunstancias do alumno/a ás datas para realizar as actividades e facilitaralle a orientación necesaria para cursar a materia.	

Fontes de información	
Bibliografía básica	- Cuello, Javier (2013). Diseñando apps para móviles. CreateSpace Independent Publishing Platform - Nielsen, Jakob (2013). USABILIDAD EN DISPOSITIVOS MÓVILES (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 recomienda 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