



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Multimedia sobre dispositivos mobeis		Código	616G01043
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptor				
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	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				
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.			

Competencias do título	
Código	Competencias 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 posuír 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 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.	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 móbil (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 móbil (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, móbil, 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 testeo 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 emerxentes. 5.4. Tendencias actuais e futuro do sector. 5.5. Feiras e congresos de móbiles



Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / 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	Descrición
Obradoiro	Deseño dunha aplicación para dispositivos móbiles
Sesión maxistral	Docencia sobre os contidos do temario

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

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	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
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. Plaxio A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en toda as actividades de avaliación de cara á convocatoria extraordinaria.

Fontes de información	
Bibliografía básica	- 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