



## Guía docente

Datos Identificativos					2023/24
Asignatura (*)	Productos Interactivos y Gestión de Redes Sociales		Código	614552019	
Titulación	Máster Universitario en Patrimonio Cultural Dixital				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos	
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Primero	Optativa	3	
Idioma	CastellanoGallego				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador/a	Rodríguez Luaces, Miguel	Correo electrónico	miguel.luaces@udc.es		
Profesorado	García Torre, Manuel	Correo electrónico	manuel.garcia.torre@udc.es		
	Rodríguez Luaces, Miguel		miguel.luaces@udc.es		
Web					
Descripción general	<p>O obxectivo formativo desta materia é a adquisición dos seguintes coñecementos, habilidades, e destrezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- CON7. Coñecementos sobre a virtualización do patrimonio cultural: infografías, realidade aumentada, visualización 3D, xeolocalización, fotointerpretación.</li> <li>- CON9: Coñecementos sobre produtos interactivos e apps aplicadas á difusión e á educación patrimonial.</li> <li>- CON25: Coñecementos sobre Internet e a web; aplicacións web; aplicacións móbiles; introdución á gamificación.</li> <li>- HAB2: Ser capaz de aplicar o coñecemento na resolución de problemas</li> <li>- HAB4: Ser capaz de identificar fontes de información, recompilar e analizar datos e elaborar sínteses en relación con eles.</li> <li>- DES1: Ser capaz de manexar ferramentas tecnolóxicas e informáticas aplicadas á dixitalización do patrimonio.</li> </ul>				

## Competencias del título

Código	Competencias del título
A7	CON7-Conocimientos sobre la virtualización del patrimonio cultural: infografías, realidad aumentada, visualización 3D, geolocalización, fotointerpretación
A9	CON9-Conocimientos sobre productos interactivos y apps aplicadas a la difusión y a la educación patrimonial
A25	CON25-Conocimientos sobre Internet y la Web; Aplicaciones web; Aplicaciones móbiles; Introducción a la gamificación
B2	HAB2-Ser capaz aplicar el conocimiento en la resolución de problemas
B4	HAB4-Ser capaz de identificar fuentes de información, recopilar y analizar datos y elaborar síntesis en relación con ellos
B6	DES1-Ser capaz de manejar herramientas tecnológicas e informáticas aplicadas a la digitalización del patrimonio
C2	CB2. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
C4	CB4. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
C5	CB5. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
C8	CG3. Utilizar adecuadamente las herramientas tecnológicas necesarias para la adquisición, procesado, gestión y difusión del patrimonio cultural digital
C10	CG5. Trabajar en equipos interdisciplinares en ámbitos empresariales de mercado e institucionales de gestión cultural
C11	CG6. Crear contenidos originales en el ámbito del patrimonio cultural uniendo conocimientos humanísticos y tecnológicos.
C12	CT1. Adaptar el uso y transferencia del conocimiento a nuevas situaciones derivadas del cambio tecnológico.
C15	CT4. Comprender los valores de la igualdad, sostenibilidad ambiental y el derecho al acceso equitativo a los recursos tecnológicos en el cuidado del patrimonio cultural digital.

## Resultados de aprendizaje



Resultados de aprendizaje	Competencias del título		
Ser capaz de crear un sitio web	AP7 AP9 AP25	BP2 BP4 BP6	CP2 CP4 CP5 CP8 CP10 CP11 CP12 CP15
Conocer las principales características de las aplicaciones web y móviles para poder gestionar su proceso de construcción	AP7 AP9 AP25	BP2 BP4 BP6	CP2 CP4 CP5 CP8 CP10 CP11 CP12 CP15
Conocer los aspectos generales de la gamificación para poder incluirlos en webs, aplicaciones y redes sociales	AP7 AP9 AP25	BP2 BP4 BP6	CP2 CP4 CP5 CP8 CP10 CP11 CP12 CP15
Conocer las posibilidades y opciones de las redes sociales más adecuadas para difundir, posicionar y promocionar los aportes del patrimonio digital	AP7 AP9	BP2 BP4 BP6	CP2 CP4 CP5 CP8 CP10 CP11 CP12 CP15

Contenidos	
Tema	Subtema
Internet y la web	
Aplicaciones web	
Aplicaciones móviles	
Introducción a la gamificación	
Casos de uso y aplicaciones en el ámbito del patrimonio	
Redes sociales	

Planificación			
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo



Trabajos tutelados	A7 A9 A25 B2 B4 B6 C2 C4 C5 C8 C10 C11 C12 C15	0	25	25
Prueba mixta	A7 A9 A25 B2 B4 B6 C2 C4 C5 C8 C10 C11 C12 C15	0	4	4
Sesión magistral	A7 A9 A25 B2 B4 B6 C2 C4 C5 C8 C10 C11 C12 C15	11	11	22
Presentación oral	A7 A9 A25 B2 B4 B6 C2 C4 C5 C8 C10 C11 C12 C15	0	4	4
Prácticas a través de TIC	A7 A9 A25 B2 B4 B6 C2 C4 C5 C8 C10 C11 C12 C15	10	10	20
Atención personalizada		0		0

(\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Consiste en la realización de forma autónoma de un trabajo relacionado con el contenido de la materia y que se entregará al finalizar el periodo docente.
Prueba mixta	Consiste en un examen con preguntas relacionadas con la teoría impartida en las clases magistrales y prácticas a través de las TIC
Sesión magistral	Consiste en la exposición por parte del profesor de los contenidos de la asignatura.
Presentación oral	Consiste en la defensa por parte del alumno del trabajo tutelado.
Prácticas a través de TIC	Consiste en la realización de prácticas relacionadas con el contenido de la materia durante el periodo docente.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Se estima que entre el alumnado habrá diferencias notables tanto en cuanto a su familiarización con conceptos y términos informáticos, como en cuanto a las habilidades para el manejo de herramientas informáticas. Por eso, se prevé desarrollar una atención personalizada para los trabajos tutelados. La atención personalizada se desarrollará de forma individual de manera presencial o mediante herramientas informática e Internet (correo electrónico, Moodle o Teams).

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prácticas a través de TIC	A7 A9 A25 B2 B4 B6 C2 C4 C5 C8 C10 C11 C12 C15	Se evaluará la solución aplicada por los alumnos al problema planteado así como la interacción entre los miembros del grupo.	30
Trabajos tutelados	A7 A9 A25 B2 B4 B6 C2 C4 C5 C8 C10 C11 C12 C15	Se evaluará que el trabajo realizado cumpla con los criterios descritos en el enunciado.	40
Prueba mixta	A7 A9 A25 B2 B4 B6 C2 C4 C5 C8 C10 C11 C12 C15	Prueba individual sobre contenido teórico-práctico	30



Presentación oral	A7 A9 A25 B2 B4 B6 C2 C4 C5 C8 C10 C11 C12 C15	Al finalizar los trabajos tutelados, cada alumno hará una defensa de su trabajo ante los profesores. El resultado de esta defensa ponderará la nota obtenida en el trabajo tutelado de forma que su calificación puede aumentar o disminuir.	0
-------------------	--	--	---

### Observaciones evaluación

#### PRIMERA OPORTUNIDAD

Las prácticas a través de las TIC se evaluarán de forma continua.

Para aprobar la asignatura es necesario superar cada una de las prácticas a través de las TIC, el trabajo dirigido y la prueba mixta. En caso de no superar alguna de estas actividades, la nota máxima global de la asignatura no superará el 4,5.

Todo alumno que no realice la presentación oral o la prueba mixta será calificado como NO PRESENTADO.

#### SEGUNDA OPORTUNIDAD

SÓLO podrán solicitar la segunda oportunidad aquellos alumnos que no aprueben la materia en la primera oportunidad. La nota de las actividades superadas se mantendrá en segunda oportunidad. Como en la primera oportunidad, para aprobar la asignatura es necesario superar cada una de las prácticas por TIC, el trabajo dirigido y la prueba mixta. En caso de no superar alguna de estas actividades, la nota máxima global de la asignatura no superará el 4,5.

Todo alumno que no opte por la recuperación de dos partes cualesquiera será calificado como NO PRESENTADO.

#### DISPENSA ACADÉMICA

Dado que la asistencia a clases presenciales no es obligatoria, aquellos alumnos con matrícula a tiempo parcial y con una dispensa académica que les exima de asistir a clases tendrán las mismas condiciones que el resto de alumnos.

#### OPORTUNIDAD ADELANTADA

Se utilizarán los criterios de la segunda oportunidad.

#### IMPLICACIONES DEL PLAGIO

La realización fraudulenta de pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, supondrá directamente la calificación de suspensión en la convocatoria en que se cometa: el alumno será calificado con "suspense" (calificación numérica 0) en la correspondiente convocatoria del curso académico, tanto si la infracción se comete en la primera oportunidad como en la segunda. Para ello, se modificará su calificación en el informe de primera oportunidad, en caso de ser necesario.

### Fuentes de información

<b>Básica</b>	- Tormo Navarro, Marisa (2013). Community manager : gestión y posicionamiento en redes sociales. Madrid : SCLibro - Sabater Quinto, Federico (2017). Planificación estratégica de la comunicación en redes sociales. Barcelona: Editorial UOC Juan Diego Gauchat. El gran libro de HTML5, CSS3 y JavaScript. MARCOMBO S.A; 3ª edición (2019). ISBN: 8426724639. Mario Rubiales Gómez. Curso de Desarrollo Web: HTML, CSS y JavaScript. ANAYA MULTIMEDIA (2018). ISBN: 8441539391G. Zichermann y C. Cunningham. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media (2011). Jennifer Niederst Robbins. Learning Web Design 5e: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web Graphics. O'Reilly Media; 5th edition (2018). ISBN: 1491960205
<b>Complementaria</b>	- Muniz Troyano, Javier y Polo, Juan Diego (2013). Community manager : estrategias de gestión de redes sociales. Tarragona: Altaria

### Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente



Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios

(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías