



## Guía Docente

| Datos Identificativos |  |                    |  |           | 2023/24 |
|-----------------------|--|--------------------|--|-----------|---------|
| Asignatura (*)        | Produtos Interactivos e Xestión de Redes Sociais   |                    | Código   | 614552019 |         |
| Titulación            | Máster Universitario en Patrimonio Cultural Dixital  |                    |  |           |         |
| Descritores           |  |                    |  |           |         |
| Ciclo                 | Período  | Curso              | Tipo   | Créditos  |         |
| Mestrado Oficial      | 2º cuatrimestre  | Primeiro           | Optativa   | 3         |         |
| Idioma                | CastelánGalego   |                    |  |           |         |
| Modalidade docente    | Presencial   |                    |  |           |         |
| Prerrequisitos        |  |                    |  |           |         |
| Departamento          | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónSocioloxía e Ciencias da Comunicación  |                    |  |           |         |
| Coordinación          | Rodríguez Luaces, Miguel   | Correo electrónico | miguel.luaces@udc.es                               |           |         |
| Profesorado           | García Torre, Manuel<br>Rodríguez Luaces, Miguel   | Correo electrónico | manuel.garcia.torre@udc.es<br>miguel.luaces@udc.es |           |         |
| Web                   |  |                    |  |           |         |
| Descrición xeral      | <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: infografía, 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 / Resultados do título

| Código | Competencias / Resultados do título   |
|--------|---|
| A7     | CON7-Coñecementos sobre a virtualización do patrimonio cultural: infografía, realidade aumentada, visualización 3D, xeolocalización, fotointerpretación   |
| A9     | CON9-Coñecementos sobre produtos interactivos e apps aplicadas á difusión e á educación patrimonial   |
| A25    | CON25-Coñecementos sobre Internet e a Web; Aplicacións web; Aplicacións móbiles; Introdución á gamificación   |
| B2     | HAB2-Ser capaz de aplicar coñecemento na resolución de problemas  |
| B4     | HAB4-Ser capaz de identificar fontes de información, recompilar e analizar datos e elaborar sínteses en relación con eles   |
| B6     | DES1-Ser capaz de manexar ferramentas tecnolóxicas e informáticas aplicadas á dixitalización do patrimonio  |
| C2     | CB2. Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornos novos ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa sá área de estudo |
| C4     | CB4. Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións ?e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan? a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades  |
| C5     | CB5. Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que terá que ser en grande medida autodirixido ou autónomo   |
| C8     | CG3. Utilizar adecuadamente as ferramentas tecnolóxicas necesarias para a adquisición, procesado, xestión e difusión do patrimonio cultural dixital   |
| C10    | CG5. Traballar en equipos interdisciplinares en ámbitos empresariais de mercado e institucionais de xestión cultural  |
| C11    | CG6. Crear contidos orixinais no ámbito do patrimonio cultural unindo coñecementos humanísticos e tecnolóxicos.   |
| C12    | CT1. Adaptar o uso e transferencia do coñecemento a novas situacións derivadas do cambio tecnolóxico  |
| C15    | CT4. Comprender os valores da igualdade, sustentabilidade ambiental e o dereito ao acceso equitativo aos recursos tecnolóxicos no coidado do patrimonio cultural dixital.   |

## Resultados da aprendizaxe



| Resultados de aprendizaxe  | Competencias / Resultados do título |                   |  |
|--|-------------------------------------|-------------------|--|
| Ser capaz de crear un sitio web  | AP7<br>AP9<br>AP25                  | BP2<br>BP4<br>BP6 | CP2<br>CP4<br>CP5<br>CP8<br>CP10<br>CP11<br>CP12<br>CP15 |
| Coñecer as características principais das aplicacións web e móbiles para poder xestionar o seu proceso de construción                        | AP7<br>AP9<br>AP25                  | BP2<br>BP4<br>BP6 | CP2<br>CP4<br>CP5<br>CP8<br>CP10<br>CP11<br>CP12<br>CP15 |
| Coñecer os aspectos xerais da gamificación para poder incluílos en sitios web, aplicacións e redes sociais                                   | AP7<br>AP9<br>AP25                  | BP2<br>BP4<br>BP6 | CP2<br>CP4<br>CP5<br>CP8<br>CP10<br>CP11<br>CP12<br>CP15 |
| Coñecer as posibilidades e opcións das redes sociais máis adecuadas para difundir, posicionar e promocionar as achegas do patrimonio dixital | AP7<br>AP9                          | BP2<br>BP4<br>BP6 | CP2<br>CP4<br>CP5<br>CP8<br>CP10<br>CP11<br>CP12<br>CP15 |

| Contidos   |          |
|--|----------|
| Temas  | Subtemas |
| Internet e a web                                   |          |
| Aplicacións web                                    |          |
| Aplicacións móbiles                                |          |
| Introdución á gamificación                         |          |
| Casos de uso e aplicacións no ámbito do patrimonio |          |
| Redes sociais                                      |          |

| Planificación         |                           |   |                         |              |
|-----------------------|---------------------------|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias / Resultados | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
|                       |                           |   |                         |              |



|                           |  |    |    |    |
|---------------------------|--|----|----|----|
| Traballos tutelados       | A7 A9 A25 B2 B4 B6<br>C2 C4 C5 C8 C10<br>C11 C12 C15 | 0  | 25 | 25 |
| Proba mixta               | A7 A9 A25 B2 B4 B6<br>C2 C4 C5 C8 C10<br>C11 C12 C15 | 0  | 4  | 4  |
| Sesión maxistral          | A7 A9 A25 B2 B4 B6<br>C2 C4 C5 C8 C10<br>C11 C12 C15 | 11 | 11 | 22 |
| Presentación oral         | A7 A9 A25 B2 B4 B6<br>C2 C4 C5 C8 C10<br>C11 C12 C15 | 0  | 4  | 4  |
| Prácticas a través de TIC | A7 A9 A25 B2 B4 B6<br>C2 C4 C5 C8 C10<br>C11 C12 C15 | 10 | 10 | 20 |
| Atención personalizada    |  | 0  |    | 0  |

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

| Metodoloxías              |  |
|---------------------------|--|
| Metodoloxías              | Descrición   |
| Traballos tutelados       | Consiste na realización autónoma dun traballo relacionados co contido da materia, que se entregará ao remate do período lectivo. |
| Proba mixta               | Consiste nun exame con preguntas relacionadas coa teoría impartida nas sesións maxistras e nas prácticas a través de TIC         |
| Sesión maxistral          | Consiste na exposición por parte do docente dos contidos da materia.   |
| Presentación oral         | Consiste na defensa por parte do alumno do traballo tutelado.  |
| Prácticas a través de TIC | Consiste na realización durante o período docente de prácticas relacionadas co contido da materia.                               |

| Atención personalizada |   |
|------------------------|---|
| Metodoloxías           | Descrición  |
| Traballos tutelados    | Se estima que entre o alumnado haberá diferencias notables tanto en canto á súa familiarización con conceptos e termos informáticos, como en canto ás habilidades para o manexo de ferramentas informáticas. Por iso, prevése desenvolver unha atención personalizada para os traballos tutelados. A atención personalizada desenvolverase de forma individual mediante a realización de titorías presenciais ou mediante ferramentas informáticas e Internet (correo electrónico, Moodle o Teams). |

| Avaliación                |  |   |               |
|---------------------------|--|---|---------------|
| Metodoloxías              | Competencias / Resultados                            | Descrición  | Cualificación |
| Prácticas a través de TIC | A7 A9 A25 B2 B4 B6<br>C2 C4 C5 C8 C10<br>C11 C12 C15 | Avaliarase a solución aplicada polos estudantes ao problema proposto e a interacción entre os membros do grupo. | 30            |
| Traballos tutelados       | A7 A9 A25 B2 B4 B6<br>C2 C4 C5 C8 C10<br>C11 C12 C15 | Avaliarase que o traballo realizado cumpre cos criterios descritos no enunciado.                                | 40            |
| Proba mixta               | A7 A9 A25 B2 B4 B6<br>C2 C4 C5 C8 C10<br>C11 C12 C15 | Proba individual sobre contido teórico-práctico   | 30            |



|                   |  |   |   |
|-------------------|--|---|---|
| Presentación oral | A7 A9 A25 B2 B4 B6<br>C2 C4 C5 C8 C10<br>C11 C12 C15 | Ao remate dos traballos tutelados, cada alumno realizará unha defensa ante os docentes do seu traballo. O resultado desta defensa ponderará a cualificación obtiva no traballo tutelado de xeito que a súa calificación pode aumentar ou desdecender. | 0 |
|-------------------|--|---|---|

### Observacións avaliación

#### PRIMEIRA OPORTUNIDADE

As prácticas a través de TIC se avaliarán de xeito continuo.

Para superar a materia é necesario superar cada unha das prácticas a través de TIC, o traballo tutelado, e a proba mixta. Se non se supera algún destas actividades, a nota máxima global da materia non superará o 4,5.

Todo alumno que non realice a presentación oral ou a proba mixta terá a cualificación de NON PRESENTADO.

#### SEGUNDA OPORTUNIDADE

Poderán presentarse á segunda oportunidade ÚNICAMENTE aqueles/as estudantes que non superen a materia na primeira oportunidade. A cualificación das actividades superadas manterase na segunda oportunidade. Do mesmo xeito que na primeira oportunidade, para superar a materia é necesario superar cada unha das prácticas a través de TIC, o traballo tutelado, e a proba mixta. Se non se supera algún destas actividades, a nota máxima global da materia non superará o 4,5.

Terá cualificación de NON PRESENTADO calquera estudante que non opte á recuperación de ningunha dúas partes.

#### DISPENSA ACADÉMICA

Dado que a asistencia ás clases presenciais non é obrigatoria, aquel alumnado con matrícula a tempo parcial e con dispensa académica que o exima da asistencia ás clases terán as mesmas condicións que o resto do alumnado.

#### OPORTUNIDADE ADIANTADA

Utilizaranse os criterios de segunda oportunidade.

#### IMPLICACIÓNS DO PLAXIO

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso na convocatoria en que se cometa: o/a estudante será cualificado con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario.

### Fontes de información

#### Bibliografía básica

- 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

#### Bibliografía complementaria

- Muniz Troyano, Javier y Polo, Juan Diego (2013). Community manager : estrategias de gestión de redes sociales. Tarragona: Altaria

### Recomendacións

**Materias que se recomenda ter cursado previamente**

**Materias que se recomenda cursar simultaneamente**

**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