



## Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
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	García Torre, Manuel	Correo electrónico	manuel.garcia.torre@udc.es		
Profesorado	García Torre, Manuel Lamas Sardiña, Víctor Juan	Correo electrónico	manuel.garcia.torre@udc.es victor.lamas@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: 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 / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título
A7	CON7-Coñecementos sobre a virtualización do patrimonio cultural: infografías, 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 AP9 AP25	BP2 BP4 BP6
Coñecer as características principais das aplicacións web e móbiles para poder xestionar o seu proceso de construción	AP7 AP9 AP25	BP2 BP4 BP6	CP2 CP4 CP5 CP8 CP10 CP11 CP12 CP15
Coñecer os aspectos xerais da gamificación para poder incluílos en sitios web, aplicacións e redes sociais	AP7 AP9 AP25	BP2 BP4 BP6	CP2 CP4 CP5 CP8 CP10 CP11 CP12 CP15
Coñecer as posibilidades e opcións das redes sociais máis adecuadas para difundir, posicionar e promocionar as achegas do patrimonio dixital	AP7 AP9	BP2 BP4 BP6	CP2 CP4 CP5 CP8 CP10 CP11 CP12 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 C2 C4 C5 C8 C10 C11 C12 C15	0	30	30
Sesión maxistral	A7 A9 A25 B2 B4 B6 C2 C4 C5 C8 C10 C11 C12 C15	11	12	23
Presentación oral	A7 A9 A25 B2 B4 B6 C2 C4 C5 C8 C10 C11 C12 C15	2	0	2
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

\*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.
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 periodo docente de prácticas relacionadas co contido da materia.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas a través de TIC	Prevese desenvolver unha atención personalizada para os traballos tutelados e para as prácticas a través de TIC. A atención personalizada desenvolverase de forma individual mediante a realización de titorías presenciais ou mediante ferramentas informáticas e Internet (correo electrónico ou Teams).
Traballos tutelados	

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas a través de TIC	A7 A9 A25 B2 B4 B6 C2 C4 C5 C8 C10 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 C2 C4 C5 C8 C10 C11 C12 C15	Avaliarase que o traballo realizado cumpre cos criterios descritos no enunciado.	60
Presentación oral	A7 A9 A25 B2 B4 B6 C2 C4 C5 C8 C10 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.	10

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 presentación oral. Se non se supera algún destas actividades, a nota máxima global da materia non superará o 4,5 e polo tanto estará suspensa.

Todo alumno que non realice a presentación oral ou o traballo tutelado 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 presentación oral. Se non se supera algunha destas actividades, a nota máxima global da materia non superará o 4,5 e polo tanto estará suspensa.

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

Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

### Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Polinario, Javi (2016). Como divulgar ciencia a través de las redes sociales. Círculo Rojo Editorial</li> <li>- Tormo Navarro, Marisa (2013). Community manager : gestión y posicionamiento en redes sociales. Madrid : SCLibro</li> <li>- Sabater Quinto, Federico (2017). Planificación estratégica de la comunicación en redes sociales. Barcelona: Editorial UOC</li> <li>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</li> </ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muniz Troyano, Javier y Polo, Juan Diego (2013). Community manager : estrategias de gestión de redes sociales. Tarragona: Altaria</li> </ul>

### 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