



| Guía Docente          |  |                    |                        |          |
|-----------------------|--|--------------------|------------------------|----------|
| Datos Identificativos |  |                    |                        | 2024/25  |
| Asignatura (*)        | Multimedia sobre dispositivos mobeis   | Código             | 616G01043              |          |
| Titulación            | Grao en Comunicación Audiovisual   |                    |                        |          |
| Descritores           |  |                    |                        |          |
| 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          | Oliveros Mediavilla, Miguel  | Correo electrónico | miguel.oliveros@udc.es |          |
| Profesorado           | Losada Perez, Jose   | Correo electrónico | jose.losada@udc.es     |          |
|                       | Oliveros Mediavilla, Miguel  |                    | miguel.oliveros@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 / Resultados do título |  |
|-------------------------------------|--|
| Código                              | Competencias / Resultados 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 posuir e comprender coñecementos nun área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoitán 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 adoitán 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 / Resultados do título |
|                           |                                     |



|  |                            |  |                      |
|--|----------------------------|--|----------------------|
| Coñecer os fundamentos da creación de produtos multimedia para soportes móbiles. | A2<br>A3<br>A6<br>A7<br>A8 | B1<br>B2<br>B3<br>B4<br>B5<br>B6<br>B8 | C1                   |
| Ser quen de idear, deseñar e xestionar un proxecto de app de principio a fin.    | A2<br>A3<br>A6<br>A7<br>A8 | B1<br>B2<br>B3<br>B8                   | C1<br>C2<br>C3<br>C4 |

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

**Planificación**



| Metodoloxías / probas  | Competencias / Resultados                             | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
|------------------------|---|---|-------------------------|--------------|
| Obradoiro              | A2 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B8                            | 20                                      | 62                      | 82           |
| Sesión maxistral       | A2 A3 A6 A7 A8 B1<br>B2 B3 B4 B5 B6 B8<br>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<br>Obradoiro | Titorización do proxecto de deseño dunha aplicación para dispositivos móbiles |

| Avaliación       |   |  |               |
|------------------|---|--|---------------|
| Metodoloxías     | Competencias / Resultados                             | Descrición   | Cualificación |
| Sesión maxistral | A2 A3 A6 A7 A8 B1<br>B2 B3 B4 B5 B6 B8<br>C1 C2 C3 C4 | Exame tipo test sobre os contidos da materia   | 20            |
| Obradoiro        | A2 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B8                            | Entrega de traballos prácticos (en grupo ou individuais) consistentes no deseño de proxectos de aplicacións móbiles. | 80            |

| Observacións avaliación   |
|---|
| <p>Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.</p> <p>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.</p> <p>Segunda convocatoria/oportunidade.</p> <p>Non existirán diferenzas entre as entregas da segunda e a primeira oportunidade/convocatoria.</p> |

| Fontes de información              |  |
|------------------------------------|--|
| <b>Bibliografía básica</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuello, Javier (2013). Diseñando apps para móbiles. CreateSpace Independent Publishing Platform</li> <li>- Nielsen. Jakob (2013). USABILIDAD EN DISPOSITIVOS MOVILES (DISEÑO Y CREATIVIDAD). España: ANAYA MULTIMEDIA</li> <li>- Serna, Sebastián (2016). DISEÑO DE INTERFACES EN APLICACIONES MÓVILES. España: RA-MA EDITORIAL</li> </ul>                |
| <b>Bibliografía complementaria</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Oliveros Mediavilla, Miguel (2021). Éxodo digital. Antígona</li> <li>- Oliveros Mediavilla, Miguel (2019). Dictadura 4.0: la prisión a cielo aberto de Argelia. The Conversation</li> <li>- Weng, Heda (2020). PhD Thesis: Beyond the edge of display: the integrated future of industrial design and interface innovation.. Docta Complutense</li> </ul> |



## 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

-Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores/as de ambos sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas...)-Traballarse para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas e influirse na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.-Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.

(\*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