



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Multimedia sobre dispositivos móbéis	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 produtos 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	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
A3		B2	C2
A6		B3	C3
A7		B8	C4
A8			

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 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 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 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
<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...)-Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.-Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e propóranse 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