



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Multimedia sobre dispositivos mobeis		Código	616G01043
Titulación				
Descriptoros				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuadrimestre	Cuarto	Optativa	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputaciónSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	López Garrido, Mercedes Marina	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es	
Profesorado	López Garrido, Mercedes Marina	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es	
	Lopez Mato, Javier		javier.lopezm@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 do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias 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	
Ser quen de idear, deseñar e xestionar un proxecto de app de principio a fin.	A2	B1	C1
	A3	B2	C2
	A6	B3	C3
	A7	B8	C4
	A8		

Contidos	
Temas	Subtemas
TEMA 1. INTRODUCCIÓN. SOPORTES MÓBILES E MULTIMEDIA.	1.1. Introducción xeral ao mundo das apps: mercado, cifras, historia, tipos de soportes, tipos de usuarios, empresas? 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. 1.3. Formatos tv e apps: interactividade a través do móbil (realidade aumentada, livestreaming, QR, interactividade da audiencia, ARG?). 1.4. Narrativa audiovisual e soportes móbiles: transmedia e crossmedia.



TEMA 2. TIPOLOXÍA DE APPS	2.1. Dende o punto de vista técnico: SO e soportes (tablet, móbil, tv?). Diferencias entre apps nativas, híbridas e webapps. 2.2. Dende o punto de vista temático. 2.3. Dende o punto de vista comercial.
TEMA 3. COMO SE FAI UNHA APP?	3.1. Proceso de ideación e creación de unha app: da idea ao market. 3.2. Definición de idea e intención (obxectivos) 3.3. Target e usuarios (definición de ?persoas?) 3.4. Arquitectura de contidos e deseño de interactividade. 3.5. Prototipado e usabilidade. 3.6. Deseño visual 3.7. Tests de usuario e proceso de validación.
TEMA 4. COMERCIALIZACIÓN	4.1. Estratexias de comercialización. 4.2. Tipos de markets: Google Play, Apple Store, Windows Phone, Amazon e outros. 4.3. Marketing e estratexias de comunicación. 4.4. ASO (App Store Optimization) 4.5. Revisión e testeio post-lanzamento. Actualización e valoracións.
TEMA 5. PANORAMA EMPRESARIAL E PERSPECTIVAS DE FUTURO.	5.1. Panorama empresarial: Empresas que se dedican a facer apps e empresas que ofrecen apps como servizo. 5.2. Profesionais freelance. 5.3. Perspectivas de crecemento do mercado. Novos mercados emerxentes. 5.4. Tendencias actuais e futuro do sector. 5.5. Feiras e congresos de móbiles

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / 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	Titorización do proxecto de deseño dunha aplicación para dispositivos móbiles
Obradoiro	

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	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

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.

Plaxio

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en toda as actividades de avaliación de cara á convocatoria extraordinaria.

Fontes de información

Bibliografía básica	- Cuello, Javier (2013). Diseñando apps para móbiles. CreateSpace Independent Publishing Platform - Nielsen. Jakob (2013). USABILIDAD EN DISPOSITIVOS MOVILES (DISEÑO Y CREATIVIDAD). España: ANAYA MULTIMEDIA - Serna, Sebastián (2016). DISEÑO DE INTERFACES EN APLICACIONES MÓVILES. España: RA-MA EDITORIAL
Bibliografía complementaria	

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

(*)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