



## Teaching Guide

Identifying Data					2024/25
Subject (*)	Interactive Products and Social Network Management		Code	614552019	
Study programme	Máster Universitario en Patrimonio Cultural Dixital				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Official Master's Degree	2nd four-month period	First	Optional	3	
Language	SpanishGalician				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónSocioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador	García Torre, Manuel	E-mail	manuel.garcia.torre@udc.es		
Lecturers	García Torre, Manuel Lamas Sardiña, Víctor Juan	E-mail	manuel.garcia.torre@udc.es victor.lamas@udc.es		
Web					
General description	<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>				

## Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
A7	CON7-Knowledge about the virtualization of cultural heritage: infographics, augmented reality, 3D visualization, geolocation, photointerpretation
A9	CON9-Knowledge about interactive products and apps applied to dissemination and heritage education
A25	CON25-Knowledge about the Internet and the Web; Web applications; Mobile apps; Introduction to gamification
B2	HAB2-Be able to apply knowledge in problem solving
B4	HAB4-Be able to identify sources of information, collect and analyze data and elaborate syntheses in relation to them
B6	DES1-Be able to handle technological and computer tools applied to the digitization of heritage
C2	CB2. That students know how to apply the knowledge acquired and their problem-solving ability in new or little-known environments within broader (or multidisciplinary) contexts related to their area of ??study
C4	CB4. That students know how to communicate their conclusions ?and the knowledge and ultimate reasons that support them? to specialized and non-specialized audiences in a clear and unambiguous way
C5	CB5. That students possess the learning skills that allow them to continue studying in a way that will be largely self-directed or autonomous
C8	CG3. Properly use the technological tools necessary for the acquisition, processing, management and dissemination of digital cultural heritage
C10	CG5. Work in interdisciplinary teams in market business and institutional fields of cultural management
C11	CG6. Create original content in the field of cultural heritage combining humanistic and technological knowledge
C12	CT1. Adapt the use and transfer of knowledge to new situations derived from technological change.
C15	CT4. Comprender los valores de la igualdad, sostenibilidad ambiental y el derecho al acceso equitativo a los recursos tecnológicos en el cuidado del patrimonio cultural digital.

## Learning outcomes



Learning outcomes	Study programme competences / results		
Ser capaz de crear un sitio web	AJ7 AJ9 AJ25	BJ2 BJ4 BJ6	CJ2 CJ4 CJ5 CJ8 CJ10 CJ11 CJ12 CJ15
Coñecer as características principais das aplicacións web e móbiles para poder xestionar o seu proceso de construción	AJ7 AJ9 AJ25	BJ2 BJ4 BJ6	CJ2 CJ4 CJ5 CJ8 CJ10 CJ11 CJ12 CJ15
Coñecer os aspectos xerais da gamificación para poder incluílos en sitios web, aplicacións e redes sociais	AJ7 AJ9 AJ25	BJ2 BJ4 BJ6	CJ2 CJ4 CJ5 CJ8 CJ10 CJ11 CJ12 CJ15
Coñecer as posibilidades e opcións das redes sociais máis adecuadas para difundir, posicionar e promocionar as achegas do patrimonio dixital	AJ7 AJ9	BJ2 BJ4 BJ6	CJ2 CJ4 CJ5 CJ8 CJ10 CJ11 CJ12 CJ15

Contents	
Topic	Sub-topic
Internet e a web	
Aplicacións web	
Aplicacións móbiles	
Introdución á gamificación	
Casos de uso e aplicacións no ámbito do patrimonio	
Redes sociais	

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours



Supervised projects	A7 A9 A25 B2 B4 B6 C2 C4 C5 C8 C10 C11 C12 C15	0	30	30
Guest lecture / keynote speech	A7 A9 A25 B2 B4 B6 C2 C4 C5 C8 C10 C11 C12 C15	11	12	23
Oral presentation	A7 A9 A25 B2 B4 B6 C2 C4 C5 C8 C10 C11 C12 C15	2	0	2
ICT practicals	A7 A9 A25 B2 B4 B6 C2 C4 C5 C8 C10 C11 C12 C15	10	10	20
Personalized attention		0		0

(\*The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Supervised projects	Consiste na realización autónoma dun traballo relacionados co contido da materia, que se entregará ao remate do período lectivo.
Guest lecture / keynote speech	Consiste na exposición por parte do docente dos contidos da materia.
Oral presentation	Consiste na defensa por parte do alumno do traballo tutelado.
ICT practicals	Consiste na realización durante o período docente de prácticas relacionadas co contido da materia.

Personalized attention	
Methodologies	Description
ICT practicals	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).
Supervised projects	

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
ICT practicals	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
Supervised projects	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
Oral presentation	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 obtida no traballo tutelado de xeito que a súa calificación pode aumentar ou desdecender.	10

Assessment comments



## 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.

### Sources of information

<b>Basic</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>Complementary</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>

### Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus

Other comments

(\* )The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.