



Guía Docente				
Datos Identificativos				2016/17
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	HumanidadesTecnoloxías da Información e as Comunicacións			
Coordinación	Lopez Mato, Javier	Correo electrónico	javier.lopezm@udc.es	
Profesorado	López Garrido, Mercedes Marina	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es	
	Lopez Mato, Javier		javier.lopezm@udc.es	
Web				
Descrición xeral				

Competencias do título	
Código	Competencias 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 adoitan 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 adoitan 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 do seu área de estudo)
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.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias do título	
Coñecer os fundamentos da creación de produtos multimedia	A2	B1	C1
	A3	B2	
	A6	B3	
	A7	B4	
	A8	B5	
		B6	
		B8	

Contidos



Temas	Subtemas
TEMA 1. INTRODUCCIÓN. SOPORTES MÓVILES Y MULTIMEDIA.	1.1. Introducción general al mundo de las apps: mercado, cifras, historia, tipos de soportes, tipos de usuarios, empresas? 1.2. Audiovisual, comunicación y apps: audiovisual para consumo móvil (portales/apps de VOD, micronoticias, apps de canales de tv, MoJo?) y formatos editoriales en movilidad. 1.3. Formatos tv y apps: interactividad a través del móvil (realidad aumentada, livestreaming, QR, interactividad de la audiencia, ARG?). 1.4. Narrativa audiovisual y soportes móviles: transmedia y crossmedia.
TEMA 2. TIPOLOGÍA DE APPS	2.1. Desde el punto de vista técnico: SO y soportes (tablet, móvil, tv?). Diferencias entre apps nativas, híbridas y webapps. 2.2. Desde el punto de vista temático. 2.3. Desde el punto de vista comercial.
TEMA 3. ¿CÓMO SE HACE UNA APP?	3.1. Proceso de ideación y creación de una app: de la idea al market. 3.2. Definición de idea e intención (objetivos) 3.3. Target y usuarios (definición de ¿personas?) 3.4. Arquitectura de contenidos y diseño de interactividad. 3.5. Prototipado y usabilidad. 3.6. Diseño visual 3.7. Tests de usuario y proceso de validación.
TEMA 4. COMERCIALIZACIÓN	4.1. Estrategias de comercialización. 4.2. Tipos de markets: Google Play, Apple Store, Windows Phone, Amazon y otros. 4.3. Marketing y estrategias de comunicación. 4.4. ASO (App Store Optimization) 4.5. Revisión y testeo post-lanzamiento. Actualización y valoraciones.
TEMA 5. PANORAMA EMPRESARIAL Y PERSPECTIVAS DE FUTURO.	5.1. Panorama empresarial: Empresas que se dedican a hacer apps y empresas que ofrecen apps como servicio. 5.2. Profesionales freelance. 5.3. Perspectivas de crecimiento del mercado. Nuevos mercados emergentes. 5.4. Tendencias actuales y futuro del sector. 5.5. Ferias y congresos de móviles

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Obradoiro	A2 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8	24	100	124
Sesión maxistral	A2 A3 A6 A7 A8 C1	24	0	24
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	Creación e deseño de aplicacións para dispositivos móbiles
Sesión maxistral	Docencia sobre os contidos do temario

Atención personalizada



Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral Obradoiro	Titorización dos proxectos multimedia

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Sesión maxistral	A2 A3 A6 A7 A8 C1	Exame tipo test sobre os contidos da materia	20
Obradoiro	A2 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8	Entrega de traballos prácticos en grupo e individuais consistentes no deseño e construción de aplicacións móbiles.	80

Observacións avaliación

Fontes de información	
Bibliografía básica	
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
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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías