



| Guía Docente          |                                                  |                    |                       |           |
|-----------------------|--------------------------------------------------|--------------------|-----------------------|-----------|
| Datos Identificativos |                                                  |                    |                       | 2017/18   |
| Asignatura (*)        | Multimedia sobre dispositivos mobeis             |                    | Código                | 616G01043 |
| Titulación            | Grao en Comunicación Audiovisual                 |                    |                       |           |
| Descriptor            |                                                  |                    |                       |           |
| Ciclo                 | Período                                          | Curso              | Tipo                  | Créditos  |
| Grao                  | 2º cuatrimestre                                  | Cuarto             | Optativa              | 6         |
| Idioma                | CastelánGalego                                   |                    |                       |           |
| Modalidade docente    | Presencial                                       |                    |                       |           |
| Prerrequisitos        |                                                  |                    |                       |           |
| Departamento          | ComputaciónSocioloxía e Ciencias da Comunicación |                    |                       |           |
| 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 posuír e comprender coñecementos nun área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoitan atoparse nun nivel que, se ben se apoia en libros de textos avanzados, inclúe tamén algún aspecto 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 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 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 | C1 |
|                                                                                  | A3 | B2 | C2 |
|                                                                                  | A6 | B3 | C3 |
|                                                                                  | A7 | B8 | C4 |
|                                                                                  | A8 |    |    |
|                                                                                  |    |    |    |

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



| Metodoloxías / probas                                                                                                    | Competencias                                          | Horas presenciais | Horas non presenciais / traballo autónomo | Horas totais |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------|-------------------------------------------|--------------|
| Obradoiro                                                                                                                | A2 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B8                            | 24                | 100                                       | 124          |
| Sesión maxistral                                                                                                         | A2 A3 A6 A7 A8 B1<br>B2 B3 B4 B5 B6 B8<br>C1 C2 C3 C4 | 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       | Titorización dos proxectos multimedia |
| Obradoiro              |                                       |

| Avaliación       |                                                       |                                                                                                                   |               |
|------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| Metodoloxías     | Competencias                                          | 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 e individuais consistentes no deseño de proxectos 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        |  |
| 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