



Guía docente

Guía docente				
Datos Identificativos				2021/22
Asignatura (*)	Multimedia sobre dispositivos móviles	Código		616G01043
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptoros				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputaciónSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a	Martínez Eiriz, Sabela	Correo electrónico	sabela.eiriz1@udc.es	
Profesorado	López Garrido, Mercedes Marina	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es	
	Lopez Mato, Javier		javier.lopezm@udc.es	
	Martínez Eiriz, Sabela		sabela.eiriz1@udc.es	
Web				
Descripción general	Materia en la que el alumnado tendrá la oportunidad de conocer el estado actual del mercado de las aplicaciones para móviles, como se realiza un proyecto de app de principio a fin (desde la idea de salida al mercado y seguimiento) y llevar a cabo su propio proyecto.			
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos. - Non se realizarán cambios. 2. Metodologías * Metodologías de enseñanza que se mantienen - Taller (computa en la evaluación). - Sesión Magistral. * Metodologías de enseñanza que cambian - Taller: Sesiones virtuales a través de la plataforma Teams en la franja horaria que tenga asignada la materia en el calendario. Las sesiones podrán ser online o pregrabadas. - Sesión Magistral: Sesiones virtuales a través de la plataforma Teams en la franja horaria que tenga asignada la materia en el calendario. Las sesiones podrán ser online o pregrabadas. 3. Mecanismos de atención personalizada a los alumnos. - Correo electrónico: Para hacer consultas, solicitar tutorías virtuales, y hacer seguimiento dos obradoiros. - Teams: Para realizar tutorías virtuales. 4. Modificaciones en la evaluación. - Taller: Trabajos tutelados. Se mantienen los mismos criterios que figuran en la guía docente. - El examen presencial se sustituirá por un examen tipo test online a través del campus virtual. * Observaciones de evaluación: - Cómputo de asistencia: Sólo se computarán las sesiones realizadas hasta el momento en el que se suspende la actividad presencial. 5. Modificaciones a la bibliografía o webografía. - Non se realizarán cambios			

Competencias del título

Código	Competencias del título
--------	-------------------------



A2	Crear productos audiovisuales.
A3	Gestionar proyectos audiovisuales.
A6	Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
B1	Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	Expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
B8	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C1	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
C2	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C3	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C4	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje		Competencias del título	
Conocer los fundamentos de la creación de productos multimedia para soportes móviles	A2	B1	C1
	A3	B2	
	A6	B3	
	A7	B4	
	A8	B5	
		B6	
Ser capaces de idear, diseñar y gestionar un proyecto de app de principio a fin.		B8	
	A2	B1	C1
	A3	B2	C2
	A6	B3	C3
	A7	B8	C4
	A8		

Contenidos	
Tema	Subtema
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				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Taller	A2 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8	20	62	82
Sesión magistral	A2 A3 A6 A7 A8 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 C1 C2 C3 C4	22	44	66
Atención personalizada		2	0	2
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Taller	Diseño de una aplicación para dispositivos móviles
Sesión magistral	Docencia sobre los contenidos del temario

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Tutorización del proyecto de diseño de una aplicación para móviles
Taller	

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Sesión magistral	A2 A3 A6 A7 A8 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 C1 C2 C3 C4	Examen tipo test sobre los contenidos de la materia	20



Taller	A2 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8	Trabajo en el aula. Entrega de trabajos prácticos (en grupo o individuales) consistentes en el diseño de proyectos de aplicaciones móviles.	80
--------	----------------------------	--	----

Observaciones evaluación

Alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia: las actividades de evaluación y su valoración serán iguales. El trabajo en grupo previsto podrá hacerlo individualmente, si es imprescindible. A través de las tutorías, la profesora adaptará a las circunstancias del alumno/a las fechas para realizar las actividades y le facilitará la orientación necesaria para cursar la materia.

Fuentes de información

Básica	- Cuello, Javier (2013). Diseñando apps para móviles. 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
Complementaria	

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Diseño aplicado/616G01015

Taller de creación multimedia/616G01038

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Taller de creación multimedia/616G01038

Publicaciones digitales/616G01046

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías