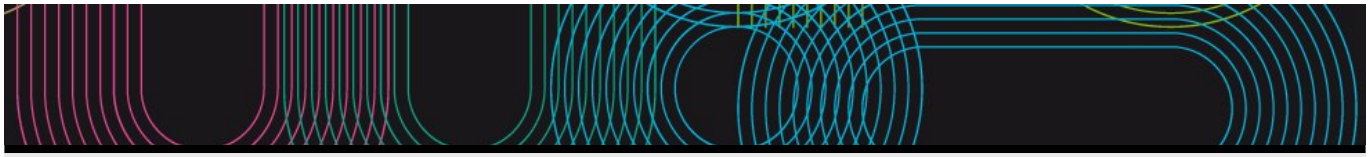

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT				
Asignatura	Proyectos interactivos en nuevos medios: telefonía móvil y TDT			
Código	P04G070V01907			
Titulacion	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Martínez Rolán, Luís Javier			
Profesorado	Martínez Rolán, Luís Javier			
Correo-e	xabier.rolan@gmail.com			
Web	http://www.xabierrolan.es			
Descripción general	Una introducción a la realización de proyectos multimedia en entornos móviles: *tabletas y teléfonos			

Competencias	
Código	
C2	Conocimiento de la relación existente entre la evolución tecnológica e industrial y el lenguaje audiovisual, habida cuenta los conceptos teórico prácticos de las representaciones visuales y auditivas, los sistemas de comunicación y transmisión de conceptos y sus realidades, así como los valores simbólicos y culturales básicos que favorezcan una correcta interpretación y análisis de los signos o códigos de la imagen en toda su extensión.
C25	Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y gestión de los recursos técnicos o humanos necesarios para el diseño de producción integral de un trabajo audiovisual desde los elementos escenográficos y la imagen de marca hasta su proyecto gráfico de comercialización.
C27	Capacidad para llevar a cabo el análisis de las estrategias de distribución y consumo de contenidos sonoros y audiovisuales y su influencia en el proceso de producción.
D1	Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales
D2	Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados
D5	Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos
D6	Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual

Resultados de aprendizaje		
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Aplicar las técnicas y procesos de producción y difusión de productos interactivos y multimedia, en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios necesarios	C2	
Identificar los recursos, elementos, métodos y procedimientos empleados en la construcción de obras multimedia	C2	
Emplear técnicas y procesos en la organización y creación durante diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos	C2 C25	
Aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a la producción multimedia, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas tecnologías de la información	C2 C25	D1

Identificar procesos y técnicas implicadas en la dirección y gestión de empresas multimedia en su estructura industrial: producción, distribución y exhibición, así como interpretar datos estadísticos del mercado audiovisual	C25	
Seleccionar y aplicar técnicas y procesos de creación y recursos técnicos o humanos necesarios para el diseño de producciones interactivas	C27	
Orden y método: organizar y reorganizar la *temporalización de las tareas, al adaptar con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual		D6
Adaptación a los cambios empresariales, capacidad de trabajar en equipo, de asumir riesgos, de tomar decisiones, de autocrítica y conciencia solidaria		D1 D2 D5

Contenidos

Tema	
Desarrollo tecnológico de dispositivos móviles	Tipos de aplicaciones y Sistemas Operativos Móviles. Claves para crear una killer app. Análisis de apps
Fundamentos del diseño para dispositivos móviles	Usabilidad. Look & feel. Responsive design. Tipografía, color y composición
Desarrollo de proyectos para dispostivos móviles	Modelos de negocio Diseño de contenidos Metodologías de desarrollo. Diagrama de flujo Márketing online. Mobile app márketing.
Diseño y Programación para dispositivos móviles	Fases del proyecto Equipo y funciones Diseño y programación

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	22.5	0	22.5
Trabajos tutelados	4	66	70
Trabajos de aula	22.5	22.5	45
Pruebas de respuesta corta	2	10	12
Observacion sistemática	0.5	0	0.5

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio o proyecto a desarrollar por el estudiante, junto a los correspondientes ejemplos y debate sobre sus propiedades y características
Trabajos tutelados	El estudiante, de manera individual o en grupo, elabora un proyecto intereactivo sobre la temática de la materia que abarque todas la áreas de la materia de manera transversal
Trabajos de aula	El estudiante desarrolla ejercicios o proyectos durante las clases prácticas, bajo las directrices y supervisión del profesor, preparando y presentando supuestos de índole práctica.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Los alumnos podrán establecer contacto con el profesor bien de forma presencial en el horario de tutorías asignado o bien a través de la plataforma online que el docente utilice para la impartición online de la materia.
Trabajos de aula	El estudiante desarrolla ejercicios o proyectos durante las clases prácticas, bajo las directrices y supervisión y mentoring del profesor o reputados expertos en la materia, preparando y presentando supuestos de índole práctica.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje

Trabajos tutelados	Desarrollo conceptual y producto mínimo viable de una aplicación o servicio para dispositivos móviles, contemplando el aspecto gráfico, diseño de contenidos, funcionalidades, árbol de navegación, diagrama de flujo, público objetivo y modelo de negocio plenamente desenvuelto. Deberá presentarse en clase en forma de pitching Ensayo sobre algún aspecto de la TDT: el alumnado deberá elaborar un artículo académico sobre un tema relacionado con la asignatura y propuesto por el profesor a comienzo de curso (trabajo individual)	60	C2 C25 C27	D1 D2 D5 D6
Trabajos de aula	Durante las clases se preparan pequeños ejercicios que serán evaluados y formarán parte de la nota final.	5	C27	D1 D2
Pruebas de respuesta corta	Prueba, de respuestas cortas o tipo test, sobre los contenidos teóricos explicados en clase	30	C2 C25	
Observacion sistemática	Asistencia y participación en el aula	5	C25	D2 D5

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno debe aprobar independientemente todas las partes (teoría y práctica) para superar la materia, con un mínimo del 50% de la puntuación correspondiente la cada una de las partes que componen y se evalúan en la materia.

En la segunda convocatoria, se evaluará de nuevo el proyecto práctico y la prueba teórica, salvo lo que se pueda disponer para casos excepcionales.

Fuentes de información

Lequerica, Joan Ribas, **Desarrollo de aplicaciones para Android**, Anaya Multimedia,

Zechner, Mario, **Desarrollo de juegos para Android**, Anaya Multimedia,

Stevens, Chris, **Diseñar para el IPAD**, Anaya Multimedia,

Nielsen, Jakob y Budiu, Raluca, **Usabilidad de dispositivos móbiles**, Anaya,

Amaro Soriano, José Enrique, **Android: Programación de dispositivos móviles a través de ejemplos**, Marcombo, S.A.,

Amaro Soriano, José Enrique, **El Gran Libro de Programación avanzada con Android**, Marcombo, S.A.,

Nixon, Robin, **HTML5 Para ¡OS y Android**, Anaya,

Clark, Josh, **Diseño y usabilidad de aplicaciones iPhone**,

Cuello, J., & Vittone, J., **Diseñando apps para móviles.**,

Jeffrey Hughes;; 2011, **Marketing de aplicaciones Android**, Anaya Multimedia,

Damián de Luca, **AÑADIR APPS HTML5 OARA MOVILES**, Marcombo SA,

DISEÑO QUE SEDUCE: COMO DESARROLLAR WEBS Y APLICACIONES ATRACTIVA S AL USUARIO, Anaya Multimedia,

Matthew MacDonald, **Creación Y Diseño Web - Edición 2016**, Anaya,

O'REILLY, T., What is web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software", on line, 2005Stanfod University (2008) Developing Apps for ios, iTunes University

Prat, M. (2012). SEO-Posicionamiento de su sitio web-en Google y otros buscadores (2a edición). Ediciones ENI.

Aubry, C. (2012). HTML5 y CSS3-Revolucione el diseño de sus sitios web. Ediciones ENI

Sinalaranse, ao longo do curso, as páxinas, informes e outro tipo de material a consultar e valorar

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Redes audiovisuales en internet/P04G070V01910

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Animación en entornos digitales y multimedia/P04G070V01402
Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405
Guión y diseño multimedia/P04G070V01901
Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903