



DATOS IDENTIFICATIVOS

Diseño y desarrollo de productos interactivos

Asignatura	Diseño y desarrollo de productos interactivos			
Código	P04G071V01210			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descripción general	<p>Desde sus inicios, la multimedia, se asoció con juegos, entretenimiento, ocio en general. Siempre suponiendo una alto coste para los usuarios. Hoy en día y gracias a los avances de la tecnología, la multimedia abre su campo para adaptarse a la vida diaria de todas las empresas, no solo como un elemento diferenciador, sino útil y generador de beneficios.</p> <p>Los nuevos medios y los contenidos para nuevos medios están restando audiencia a los medios convencionales, la gente nueva, puede decidir dónde pasar su tiempo libre viendo la tele o navegando en la red. Pero diseñar contenidos para los nuevos medios, es más complejo que para los medios tradicionales. Ya que la audiencia se convierte en usuario y a través de su conexión puede demandar mas contenidos, la diferentes horas y con diferentes características.</p> <p>La forma de consumo de los productos audiovisuales están cambiando, como cambia la forma de producirlo y es desde las facultades de comunicación donde los alumnos deben familiarizarse con los nuevos medios para que sean sus aliados a la hora de preparar sus productos audiovisuales.</p>			

Competencias

Código	
B1	Conocer las características esenciales de la comunicación, sus elementos y sus resultados.
B4	Exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Trabajar en equipo y comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
B7	Asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicar soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos
C20	Escribir con fluidez guiones para los diferentes formatos audiovisuales
C22	Conocer y aplicar las técnicas para el diseño y desarrollo de proyectos multimedia interactivos
D1	Comprender el significado y aplicación de la perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
1 - Adquirir los conocimientos básicos para la el diseño y la creación proyectos interactivos	B1	C20	D1
	B7	C22	
2. Conocer y adquirir terminología y el vocabulario empleado en la gestión de proyectos interactivos, así como reconocer la estructura de los equipos y perfiles profesionales que son necesarios para el diseño y desarrollo de un proyecto interactivo	B4	C22	D1

3. Demostrar capacidad para diseñar proyectos interactivos de forma individual y/o en grupo, en los que establecer las fases necesarias para la creación de los mismos (Diagrama de navegación, estructuras de pantallas, bocetos de interface, y guion literario si fuese necesario).	B4 B6		D1
4. Identificar los diferentes modelos de negocio existentes en la actualidad para crear productos interactivos rentables.	B1 B7	C20 C22	D1
5. Construir con fluidez propuestas de requisitos y memorias técnicas de proyectos interactivos y preparar presentaciones en las que se haga una defensa de los mismos	B4 B6	C22	D1

Contenidos

Tema

1. Sociedad Digital. Interactividad. Interacción. Tecnología	Que es la interactividad y porqué es importante. Cambios en el uso, el diseño y el desarrollo.
2 - Organizando las Herramientas	Arquitectura de la Información Trabajo en Equipo. Fases para el diseño y desarrollo de un producto interactivo
3. Diseñando la Aplicación	Diseño de la Información Diseño de la Interacción Diseño de la Presentación Diseño Gráfico. Usabilidad y Accesibilidad
4. Gestionando y desarrollando un producto interactivo	Flujos de producción.
5. Proyectos Interactivos de Información	Proyectos de empresas
6 - Proyectos Interactivos de entretenimiento	Videjuegos y Entornos virtuales

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	15	3	18
Presentación	2	2	4
Prácticas con apoyo de las TIC	21	0	21
Trabajo tutelado	2	30	32
Examen de preguntas objetivas	1	20	21
Observación sistemática	4	0	4
Proyecto	0	50	50

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

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición de los distintos temas de la materia.
Presentación	Los alumnos deberán presentar en clase los resultados de los distintos trabajos que les vaya encargando el profesor
Prácticas con apoyo de las TIC	Los alumnos deberán realizar trabajos con equipos informáticos y aprender el manejo de herramientas para el diseño y la gestión de proyectos
Trabajo tutelado	Los alumnos realizarán pequeños trabajos a lo largo del curso, seguidos de su exposición y discusión en clase destinados a clarificar los conceptos teóricos

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Lección magistral	El profesor aclarará cualquier duda relacionada con la exposición teórica de los temas de la materia
Prácticas con apoyo de las TIC	El profesor guiará a los alumnos en el desarrollo de su trabajo y en el uso de las herramientas necesarios para su confección
Trabajo tutelado	El profesor guiará a los alumnos en el diseño y desarrollo de los proyectos que se les vayan encargando

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Examen de preguntas objetivas	Para evaluar los conocimientos teórico prácticos, se harán un examen tipo test o de respuestas cortas. Se podrá planificar, en función de la evolución de los contenidos, un examen parcial a mediados de curso	20	B1 C22

Observación sistemática	Los alumnos realizarán semanalmente, individualmente o en grupo, prácticas sencillas sobre los conocimientos explicados en la semana anterior.	20	B4 B6	D1
Proyecto	Trabajo final, individual o en grupo, en función de su complejidad, de un proyecto interactivo	60	B1 B7	C20 C22

Otros comentarios sobre la Evaluación

La asistencia a las clases no será obligatoria ni puntuará en la calificación final. Ahora bien, puesto que la realización / presentación de las prácticas (observación sistemática) puntuará, si un alumno no acude a la clase práctica para defenderla, perderá la mitad de su calificación.

En la segunda convocatoria (julio) se aplicarán los mismos criterios de calificación, aunque las prácticas (Observación sistemática)

y el Proyecto, en caso de que fuera realizado en grupo, no serán re-evaluados, manteniéndose la calificación de la primera edición. El alumno tendrá que mejorar su calificación mediante el examen y/o un proyecto individual.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Berners Lee, Tim, **Weaving the web. The past, Present and Future of the World Wide Web**, Orion Business Book, 1999

Burdman, J., **Collaborative web development. Strategies and best practices for web teams**, Addison Wesley, 1999

Murray, J., **Inventing the Medium; Principles of Interaction Design as a Cultural Practice**, MIT Press, 2012

Bou Bouza, Guillem, **El guión Multimedia**, Anaya Multimedia, 2003

Nielsen, Jakob; Loranger, Hoa, **Usabilidad. Prioridad en el diseño web**, Anaya Multimedia, 2006

Nielsen, Jakob, **Usabilidad, diseño de sitios web**, Pearson, 2000

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Empresa: Dirección y gestión de empresas audiovisuales/P04G071V01202

Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia/P04G071V01206

Guión audiovisual/P04G071V01209

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G071V01108

Plan de Contingencias

Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por el COVID-19, la Universidad de Vigo establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o parcialmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de un modo más ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===

No se contemplan modificaciones en las metodologías docentes con la única salvedad de que los contenidos teóricos podrán ser impartidos de forma no presencial.

Los mecanismos no presenciales de atención al alumnado (tutorías) serán en el despacho virtual del campus remoto en el horario indicado o por correo electrónico

Metodologías docentes que se modifican:

Ninguna

Modificaciones (si proceden) de los contenidos a impartir

Se mantienen la totalidad de los contenidos

Bibliografía adicional para facilitar el auto-aprendizaje
No es precisa.

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

Los exámenes deberán realizarse de manera presencial. Si no fuera posible, tanto el previsto a mitad de curso, como el final, se eliminarán de la evaluación. El porcentaje correspondiente (20%) se distribuirá proporcionalmente entre los otros apartados de la evaluación, hasta alcanzar el 100%.

Se mantiene la calificación del resto de apartados de la evaluación, una vez adaptadas las metodologías.
