



DATOS IDENTIFICATIVOS

Aplicaciones móviles

Asignatura	Aplicaciones móviles			
Código	P04G071V01409			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	2c
Lengua	#EnglishFriendly			
Impartición	Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Profesorado	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Correo-e	xabier.rolan@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Una introducción a la realización de proyectos multimedia en entornos móviles: tabletas y teléfonos			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código				
B3	Aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen.			
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.			
C23	Analizar e implementar estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales y multimedia orientados al mercado.			
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.			
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.			
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales			

Resultados previstos en la materia

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 dispositivos móviles, en todas sus fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios necesarios.	B3	C23
Conocer y organizar los diferentes formatos de texto, imagen, animación, son y venidlo, así como las leyes de la interactividad que rigen la relación entre ser humano y dispositivo móvil.	B3	C23
Analizar las necesidades de un proyecto para dispositivos móvil y habilidad para optimizar recursos y *implementar soluciones técnicas a los diferentes requisitos de la aplicación (*app).	B4	D4
Aplicar técnicas modernas de diseño, adaptadas a la generación de documentos móviles y herramientas de prototipado de aplicaciones móvil.		D2 D3
Habilidad para investigar, redactar y presentar informes y trabajos relacionados con el ecosistema formado por el dispositivo móvil y sus aplicaciones		C23 D2

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 dispositivos móviles	Modelos de negocio Diseño de contenidos Metodologías de desarrollo. Diagrama de flujo Marketing online. Mobile app marketing.
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
Lección magistral	20.5	0	20.5
Trabajo tutelado	5	80	85
Resolución de problemas y/o ejercicios	22.5	20	42.5
Examen de preguntas objetivas	2	0	2

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

Metodologías

	Descripción
Lección 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
Trabajo tutelado	El estudiante, de manera individual o en grupo, elabora un proyecto interactivo sobre la temática de la materia que abarque todas las áreas de la materia de manera transversal

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	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.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Trabajo tutelado	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.	40	B3	D2 D3 D4
Resolución de problemas y/o ejercicios	Durante las clases se preparan pequeños ejercicios que serán siempre evaluados y formarán parte de la nota final.	40	B3	D2 D3 D4
Examen de preguntas objetivas	Prueba, de respuestas cortas o tipo test, sobre los contenidos teóricos explicados en clase	20	B3 B4	D2

Otros comentarios sobre la Evaluación

Consideraciones sobre la evaluación continua:

1. Los estudiantes cursan evaluación continua de forma predeterminada.

Para aprobar la materia, es necesario obtener un mínimo del 50% de la puntuación en cada una de las metodologías/pruebas indicadas. En caso de no alcanzar la puntuación mínima, el alumno no superará la materia y se registrará como suspenso en esa convocatoria con la nota menos perjudicial para su expediente.

No se promedia ningún apartado si no se alcanza la puntuación mínima (50% del total de cada metodología). Excepcionalmente, en el caso del examen de preguntas objetivas, es necesario que los estudiantes obtengan una puntuación mínima del 40% para poder promediar con el resto de metodologías, que deben ser aprobadas con un 50% de la puntuación mínima.

La asistencia es obligatoria tanto en teoría como en clases prácticas. Los estudiantes deben asistir regularmente a la materia (mínimo 80% de las clases). Si no se cumple este requisito, perderán el derecho a ser evaluados en la primera convocatoria.

En la segunda convocatoria y sucesivas, la prueba de resolución de problemas tendrá un peso del 40% y no se evaluará el trabajo tutelado.

2. Descripción concisa de la segunda oportunidad.

Los estudiantes que cursen evaluación continua deberán superar en segunda convocatoria todas aquellas metodologías o pruebas que no hayan aprobado con al menos el 50% de la puntuación mínima en la primera convocatoria.

Los estudiantes que cursen evaluación global deberán someterse en la segunda convocatoria a las mismas condiciones descritas en la evaluación global. Es decir, tendrán el mismo sistema de evaluación descrito en el punto 3 de estas instrucciones.

Para coordinar la segunda oportunidad, los estudiantes que deban someterse a esta evaluación deberán ponerse en contacto con el docente responsable de la asignatura, quien establecerá las pruebas pertinentes, ya sea en Moovi o de forma presencial, en la fecha establecida y aprobada por la Junta de Facultad.

Las condiciones de segunda oportunidad descritas aquí se aplican para el resto de convocatorias sucesivas.

Descripción concisa de la evaluación global.

Los estudiantes que así lo deseen y lo soliciten formalmente de acuerdo con los plazos y mecanismos establecidos por el decanato tendrán derecho a la evaluación global. Para ello, es recomendable revisar la información proporcionada por el centro.

La prueba de evaluación global se llevará a cabo en la fecha establecida por el centro y aprobada por la Junta de Facultad, y evaluará de manera sistemática todas las metodologías y pruebas establecidas en la guía docente, con una duración total de 4 horas.

Los estudiantes que realicen la evaluación global realizarán el mismo examen de preguntas objetivas que los estudiantes que cursen evaluación continua. La nota global del examen teórico tendrá el mismo peso proporcional. Es necesario obtener el 50% de la puntuación alcanzada para poder promediar con la prueba práctica. La duración del examen teórico es de 1 hora.

El examen tiene carácter eliminatorio. Si no se supera el

50% de la puntuación mínima, no se podrá realizar la siguiente parte de la evaluación.

Después del examen, comenzarán las pruebas que evaluarán la parte práctica.

Esta parte de la evaluación se realizará de forma presencial en la facultad, en el espacio habilitado para ello, y constará de las siguientes partes:

- Un supuesto práctico que evaluará la metodología de resolución de problemas, con una calificación del 40%, y una duración de 1 hora, con carácter eliminatorio. Es necesario obtener una puntuación mínima del 50% para superar esta parte de la prueba y realizar la siguiente parte. Para la realización de la parte práctica, no se pueden utilizar equipos personales de los estudiantes ni consultar documentación del material en Moovi. Cualquier violación de estas condiciones anulará la prueba a realizar.

- La metodología de Trabajo Tutelado se evaluará con un ejercicio que debe entregarse a través de Moovi, como fecha límite, el día y hora de realización del examen teórico. Dicho trabajo debe obtener una calificación mínima del 50% de la nota.

Para todo lo no contemplado y/o detallado en esta guía, se tomarán como referencia las indicaciones del REGULAMENTO SOBRE A AVALIACIÓN, A CALIFICACIÓN E A CALIDADE DA DOCENCIA E DO PROCESO DE APRENDIZAXE DO ESTUDANTADO (Aprobado en el claustro del 18 de abril de 2023).

La guía docente presenta el planteamiento general de la asignatura. Debido a limitaciones de espacio y a la imposibilidad de cargar documentación complementaria en la plataforma Docnet, los detalles más concretos se gestionarán a través de la plataforma Moovi.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

Derek Walter, Mark Sherman, **Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps**,

David Wolber, Hal Abelson, Ellen Spertus, Liz Looney, **App Inventor 2: Create Your Own Android Apps**, O'Reilly,
José María Estrade Nieto, David Jordán Soro, María Ángeles Hernández Dauder, **Marketing Digital. Mobile Marketing, SEO y Analítica Web**, Anaya, 2020

Bibliografía Complementaria

Lequerica, Joan Ribas, **Desarrollo de aplicaciones para Android**, Anaya Multimedia, 2011

Zechner, Mario, **Desarrollo de juegos para Android**, Anaya Multimedia, 2011

Stevens, Chris, **Diseñar para el IPAD**, Anaya Multimedia, 2011

Nielsen, Jakob y Budiú, Raluca, **Usabilidad de dispositivos móviles**, Anaya, 2013

Amaro Soriano, José Enrique, **Android: Programación de dispositivos móviles a través de ejemplos**, Marcombo, S.A., 2011

Amaro Soriano, José Enrique, **El Gran Libro de Programación avanzada con Android**, Marcombo, S.A., 2012

Nixon, Robin, **HTML5 Para iOS y Android**, Anaya, 2011

Clark, Josh, **Diseño y usabilidad de aplicaciones iPhone**, 2011

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

DISEÑO QUE SEDUCE: COMO DESARROLLAR WEBS Y APLICACIONES ATRACTIVAS AL USUARIO, Anaya Multimedia, 2011

O'REILLY, T, **What is web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software**, Stanford University (2008) Developing Apps for ios,, 2008

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

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

Alex Genadinik, **Mobile App Marketing And Monetization**,

Recomendaciones