



DATOS IDENTIFICATIVOS

Deseño e desenvolvemento de produtos interactivos

Materia	Deseño e desenvolvemento de produtos interactivos			
Código	P04G071V01210			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	2	2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	<p>Desde os seus inicios, a multimedia, asociouse con xogos, entretemento, lecer en xeral. Sempre supondo un alto custo para os usuarios. Hoxe en día e grazas aos avances da tecnoloxía, a multimedia abre o seu campo para adaptarse á vida diaria de todas as empresas, non só como un elemento diferenciador, senón útil e xerador de beneficios.</p> <p>Os novos medios e os contidos para novos medios están a restar audiencia aos medios convencionais, a xente nova, pode decidir onde pasar o seu tempo libre vendo a tele ou navegando na rede. Pero deseñar contidos para os novos medios, é máis complexo que para os medios tradicionais. Xa que a audiencia convértese en usuario e a través da súa conexión pode demandar mais contidos, as diferentes horas e con diferentes características.</p> <p>A forma de consumo dos produtos audiovisuais están a cambiar, como cambia a forma de produci-lo e é desde as facultades de comunicación onde os alumnos deben familiarizarse cos novos medios para que sexan os seus aliados á hora de preparar os seus produtos audiovisuais.</p>			

Competencias

Código				
B1	Coñecer as características esenciais da comunicación, os seus elementos e os seus resultados.			
B4	Expoñer os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.			
B6	Traballar en equipo e comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.			
B7	Asumir riscos expresivos e temáticos, aplicar solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos			
C20	Escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais			
C22	Coñecer e aplicar as técnicas para o deseño e desenvolvemento de proxectos multimedia interactivos			
D1	Comprender o significado e aplicación da perspectiva de xénero nos distintos ámbitos de coñecemento e na práctica profesional co obxectivo de alcanzar unha sociedade máis xusta e igualitaria.			

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
1 - Adquirir os coñecementos básicos para a o deseño e a creación proxectos interactivos	B1 B7	C20 C22	D1
2. Coñecer e adquirir terminoloxía e o vocabulario empregado na xestión de proxectos interactivos, así como recoñecer a estrutura dos equipos e perfís profesionais que son necesarios para o deseño e desenvolvemento dun proxecto interactivo.	B4	C22	D1

3. Demostrar capacidade para deseñar proxectos interactivos de forma individual e/ou en grupo, nos que establecer as fases necesarias para a creación dos mesmos (Diagrama de navegación, estruturas de pantallas, bosquexos de interface, e guion literario si fose necesario).	B4 B6		D1
4. Identificar os diferentes modelos de negocio existentes na actualidade para crear produtos interactivos rendibles.	B1 B7	C20 C22	D1
5. Construír con fluidez propostas de requisitos e memorias técnicas de proxectos interactivos e preparar presentacións nas que se faga unha defensa dos mesmos	B4 B6	C22	D1

Contidos

Tema	
1. Sociedade Dixital. Interactividade. Interacción. Tecnoloxía	Que é a interactividade e porqué é importante. Cambios no uso, o deseño e o desenvolvemento.
2 - Organizando as Ferramentas	Arquitectura da Información Traballo en Equipo. Fases para o deseño e desenvolvemento dun produto interactivo
3. Deseñando a Aplicación	Deseño da Información Deseño da Interacción Deseño da Presentación Deseño Gráfico. Usabilidade e Accesibilidade
4. Xestionando e desenvolvendo un produto interactivo	Fluxos de produción.
5. Proxectos Interactivos de Información	Proxectos de empresas
6 - Proxectos Interactivos de entretemento	Vídeo xogos e Contornas virtuais

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	15	3	18
Presentación	2	2	4
Prácticas con apoio das TIC	21	0	21
Traballo tutelado	2	30	32
Exame de preguntas obxectivas	1	20	21
Observación sistemática	4	0	4
Proxecto	0	50	50

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición dos distintos temas da materia.
Presentación	Os alumnos deberán presentar en clase os resultados dos distintos traballos que lles vaia encargando o profesor
Prácticas con apoio das TIC	Os alumnos deberán realizar traballos con equipos informáticos e aprender o manexo de ferramentas para o deseño e a xestión de proxectos
Traballo tutelado	Os alumnos realizarán pequenos traballos ao longo do curso, seguidos da súa exposición e discusión en clase destinados a clarificar os conceptos teóricos

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Lección maxistral	O profesor aclarará calquera dúbida relacionada coa exposición teórica dos temas da materia
Prácticas con apoio das TIC	O profesor guiará aos alumnos no desenvolvemento do seu traballo e no uso das ferramentas necesarios para a súa confección
Traballo tutelado	O profesor guiará aos alumnos no deseño e desenvolvemento dos proxectos que se lles vaian encargando

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Exame de preguntas obxectivas	Para avaliar os coñecementos teórico prácticos, faranse un exame tipo test ou de respostas curtas. Poderase planificar, en función da evolución dos contidos, un exame parcial a mediados de curso	20	B1 C22

Observación sistemática	Os alumnos realizan semanalmente, individualmente ou en grupo, prácticas sinxelas sobre os coñecementos explicados na semana anterior.	20	B4 B6	D1
Proxecto	Traballo final, individual ou en grupo, en función da súa complexidade, dun proxecto interactivo	60	B1 B7	C20 C22

Outros comentarios sobre a Avaliación

A asistencia ás clases non será obrigatoria nin puntuará na calificación final. Agora ben, posto que a realización / presentación das practicas (observación sistemática) puntúa, si un alumno non acode á clase practica para defendela, perderá a metade da súa calificación.

Na segunda convocatoria (xullo) aplicaránse os mesmos criterios de calificación, aínda que as practicas (Observación sistemática)

e o Proxecto, no caso de que fose realizado en grupo, non seran re-avaliados, mantendose a calificación da primeira edición. O alumno terá que mellorar o sua calificación mediante o exame e/ou un proxecto individual.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Berners Lee, Tim, **Weaving the web. The past, Present and Future or 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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Empresa: Dirección e xestión de empresas audiovisuais/P04G071V01202

Empresa: Marketing de produtos audiovisuais e multimedia/P04G071V01206

Guión audiovisual/P04G071V01209

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Comunicación: Tecnoloxía dos medios audiovisuais/P04G071V01108

Plan de Continxencias

Descrición

=== MEDIDAS EXCEPCIONAIS PLANIFICADAS ===

Ante a incerta e imprevisible evolución da alerta sanitaria provocada polo COVID-19, a Universidade de Vigo establece unha planificación extraordinaria que se activará no momento en que as administracións e a propia institución determinen atendendo a criterios de seguridade, saúde e responsabilidade, e garantindo a docencia nun escenario non presencial ou parcialmente presencial. Estas medidas xa planificadas garanten, no momento que sexa preceptivo, o desenvolvemento da docencia dun modo máis áxil e eficaz ao ser coñecido de antemán (ou cunha ampla antelación) polo alumnado e o profesorado a través da ferramenta normalizada e institucionalizada das guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DAS METODOLOXÍAS ===

Non se contemplan modificacións nas metodoloxías docentes coa única salvedade de que os contidos teóricos poderán ser impartidos de xeito non presencial.

Os mecanismos non presenciais de atención ao alumnado (titorías) serán o despacho virtual do campus remoto no horario indicado e o correo electrónico

Modificacións (si proceden) dos contidos a impartir

Mantéñense a totalidade dos contidos

Bibliografía adicional para facilitar o auto-aprendizaxe

Non é precisa.

=== ADAPTACIÓN DA AVALIACIÓN ===

Os exames deberán realizarse de maneira presencial. Si non fose posible, tanto o previsto a metade de curso, como o final, eliminaranse da avaliación. A porcentaxe correspondente (20%) distribuiráse proporcionalmente entre os outros apartados da avaliación, até alcanzar o 100%.

Mantense a cualificación do resto de apartados da avaliación, unha vez adaptadas as metodoloxías.
