



DATOS IDENTIFICATIVOS

Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT

Materia	Proxectos interactivos en novos medios: telefonía móbil e TDT			
Código	P04G070V01907			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	1c
Lingua de impartición	Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Martínez Rolán, Luís Javier			
Profesorado	Martínez Rolán, Luís Javier			
Correo-e	xabier.rolan@gmail.com			
Web	http://www.xabierrolan.es			
Descrición	Unha introdución á realización de proxectos multimedia en contornas móbiles: tabletas e teléfonos xeral			

Competencias

Código	
C2	Coñecemento da relación existente entre a evolución tecnolóxica e industrial e a linguaxe audiovisual, tendo en conta os conceptos teórico prácticos das representacións visuais e auditivas, os sistemas de comunicación e transmisión de conceptos e as súas realidades, así como os valores simbólicos e culturais básicos que favorezan unha correcta interpretación e análise dos signos ou códigos da imaxe en toda a súa extensión.
C25	Capacidade para aplicar técnicas e procesos de creación e xestión dos recursos técnicos ou humanos necesarios para o deseño de produción integral dun traballo audiovisual desde os elementos escenográficos e a imaxe de marca ata o seu proxecto gráfico de comercialización.
C27	Capacidade para levar a cabo a análise das estratexias de distribución e consumo de contidos sonoros e audiovisuais e súa influencia no proceso de produción.
D1	Capacidade de adaptación aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais
D2	Capacidade de traballo en equipo e de comunicación das propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio, así como capacidade para integrarse nun proxecto común encamiñado á obtención de resultados
D5	Práctica sistemática de autoavaliación crítica de resultados: valoración da importancia de corrixir e axustar constantemente os erros cometidos nos procesos creativos ou organizativos
D6	Orde e método: habilidade para a organización e temporalización das tarefas, realizándoas de xeito ordenado adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Aplicar as técnicas e procesos de produción e difusión de produtos interactivos e multimedia, nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios necesarios	C2	
Identificar os recursos, elementos, métodos e procedementos empregados na construción de obras multimedia	C2	
Empregar técnicas e procesos na organización e creación durante diversas fases da construción da produción multimedia e materiais interactivos	C25	
Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe á produción multimedia, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe mediante as novas tecnoloxías da información	C2 C25	D1

Identificar procesos e técnicas implicadas na dirección e xestión de empresas multimedia na súa estrutura industrial: produción, distribución e exhibición, así como interpretar datos estatísticos do mercado audiovisual C25

Seleccionar e aplicar técnicas e procesos de creación e recursos técnicos ou humanos necesarios para o deseño de producións interactivas C27

Orde e método: organizar e reorganizar a temporalización das tarefas, ao adaptar con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual D6

Adaptación aos cambios empresariais, capacidade de traballar en equipo, de asumir riscos, de tomar decisións, de autocrítica e conciencia solidaria D1
D2
D5

Contidos

Tema

Desenvolvemento tecnolóxico de dispositivos móbiles	Tipos de aplicacións e Sistemas Operativos Móbiles. Claves para crear unha killer app. Análise de apps
Fundamentos do deseño para dispositivos móbiles	Usabilidade. Look & feel. Responsive design. Tipografía, cor e composición
Desenvolvemento de proxectos para dispositivos móbiles	Modelos de negocio Deseño de contidos Metodoloxías de desenvolvemento. Diagrama de fluxo Marketing online. Mobile app marketing.
Deseño e Programación para dispositivos móbiles	Fases do proxecto Equipo e funcións Deseño e programación

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Sesión maxistral	22.5	0	22.5
Traballos tutelados	4	66	70
Traballos de aula	22.5	22.5	45
Probas de resposta curta	2	10	12
Observación sistemática	0.5	0	0.5

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Sesión maxistral	Exposición por parte do profesor dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, bases teóricas e/ou directrices dun traballo, exercicio ou proxecto a desenvolver polo estudante, xunto aos correspondentes exemplos e debate sobre as súas propiedades e características
Traballos tutelados	O estudante, de maneira individual ou en grupo, elabora un proxecto interactivo sobre a temática da materia que abarque todas as áreas da materia de xeito transversal
Traballos de aula	O estudante desenvolve exercicios ou proxectos durante as clases prácticas, baixo as directrices e supervisión do profesor, preparando e presentando supostos de índole práctica.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Os alumnos poderán establecer contacto co profesor ben de forma presencial no horario de titorías asignado ou ben a través da plataforma online que o docente utilice para a impartición online da materia.
Traballos de aula	O estudante desenvolve exercicios ou proxectos durante as clases prácticas, baixo as directrices e supervisión e mentoring do profesor ou reputados expertos na materia, preparando e presentando supostos de índole práctica.

Avaliación

Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
------------	---------------	---------------------------------------

Traballos tutelados	Desenvolvemento conceptual e produto mínimo viable dunha aplicación ou servizo para dispositivos móbiles, contemplando o aspecto gráfico, deseño de contidos, funcionalidades, árbore de navegación, diagrama de fluxo, público obxectivo e modelo de negocio plenamente desenvolvido. Deberá presentarse en clase en forma de pitching	60	C2 C25 C27	D1 D2 D5 D6
	Ensaio sobre algún aspecto da TDT: o alumnado deberá elaborar un artigo académico sobre un tema relacionado coa asignatura e proposto polo profesor a comezo de curso (traballo individual)			
Traballos de aula	Durante as clases prepranse pequenos exercicios que serán sempre avaliados e formarán parte da nota final.	5	C27	D1 D2
Probas de resposta curta	Proba, de respostas curtas ou tipo test, sobre os contidos teóricos explicados en clase	30	C2 C25	
Observación sistemática	Asistencia e participación na aula	5	C25	D2 D5

Outros comentarios sobre a Avaliación

O alumno debe aprobar independentemente todas as partes (teoría e práctica) para superar a materia, cun mínimo do 50% da puntuación correspondente a cada unha das partes que compoñen e se avalían na materia.

Na segunda convocatoria, avaliarase de novo o proxecto práctico e a proba teórica, salvo o que se poda dispoñer para casos excepcionais.

Bibliografía. Fontes 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 Budi, Raluca, **Usabilidad de dispositivos móbiles**, Anaya,
Amaro Soriano, José Enrique, **Android: Programación de dispositivos móbiles 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 iOS y Android**, Anaya,
Clark, Josh, **Diseño y usabilidad de aplicaciones iPhone**,
Cuello, J., & Vittone, J., **Diseñando apps para móbiles.**,
Jeffrey Hughes;; 2011, **Marketing de aplicaciones Android**, Anaya Multimedia,
Damián de Luca, **AÑADIR APPS HTML5 PARA MOVILES**, Marcombo SA,
DISEÑO QUE SEDUCE: COMO DESARROLLAR WEBS Y APLICACIONES ATRACTIVAS 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,
2005Stanford 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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Redes audiovisuais en internet/P04G070V01910

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Videoxogos: Deseño e desenvolvemento/P04G070V01908

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Animación en contornas dixitais e multimedia/P04G070V01402

Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos/P04G070V01405

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901

Proxectos interactivos en novos medios: web/P04G070V01903