



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	#EnglishFriendly Castellano			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web				

Descripción general 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.

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.

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.

Resultados de Formación y Aprendizaje

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 previstos en la materia

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 B7	C20 C22	D1
2. Conocer y adquirir *terminoloxía 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 fuera necesario).	B4		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	Videojuegos 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 lo manejo de herramientas para el diseño y la gestión de proyectos
Trabajo tutelado	Los alumnos realizarán pequeños trabajos al 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	40	B1 C22

Observación sistemática	Los alumnos realizan *periódicamente en grupo, prácticas sencillas sobre los conocimientos que van adquiriendo	20	B4 B6	D1
Proyecto	Trabajo final en grupo, de un proyecto interactivo sobre un tema que se facilitará a principio de curso.	40	B1 B7	C20 C22

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno optará la dos tipos de calificación: evaluación continua y evaluación global

El alumnado deberá informar al docente de su renuncia expresa al sistema de evaluación continua en el plazo establecido por el centro para tal fin, aunado cubierto y firmado el documento habilitado para tal fin.

1 - Evaluación continua. Se aplicarán los porcentajes y conceptos (Examen, Observación sistemática y Proyecto), con las siguientes consideraciones: 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) puntúa, si un alumno no acude a la clase práctica para defenderla, y la práctica no es correcta, perderá la 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.

2 - Evaluación global - De acuerdo al establecido en el Estatuto del Estudiante de la Universidad de Vigo, el alumno que no opte por la modalidad de evaluación continua, tendrá derecho la una prueba global en las fechas que la Facultad determine.

La prueba de evaluación global se realizará en la fecha y horarios previstos por el centro en el calendario de exámenes oficial. El estudiante deberá superar todas y cada una de las pruebas de evaluación previstas que se detallan a continuación obteniendo una cualificación mínima de 5 puntos en cada una de ellas.

Esta modalidad consistirá en una parte teórica (40% de la calificación), y dos prácticas elaboración del proyecto(40% de la calificación), y presentación del mismo (20%).

La parte teórica incluirá las mismas preguntas cortas que en la modalidad de evaluación continua (20% de la calificación) y otra parte de desarrollo de un tema del programa (20% de la calificación).

La parte práctica consistirá en el diseño de un proyecto para una página de información sobre un tema facilitado previamente. La documentación a presentar será tanto la documentación sobre el diseño conceptual como la propuesta realizada con wordpress del site. Deberá hacerse una presentación oral del proyecto. Esta se presentará después de la evaluación teórica.

En la segunda convocatoria (julio) se aplicarán los mismos criterios de calificación

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bailenson, Jeremy, **Realidad Virtual**, Lid, 2019

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

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

Martinez, José María; Navarro, Fernando; Martínez, Antonio, **Realidad Virtual y Realidad Aumentada**, Rama, 2018

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

Bibliografía Complementaria

Brillant, Alexandre, **JavaScript. Desarrolle eficazmente**, Eni, 2021

Cabero Almerara, Julio, **Realidad Aumentada: tecnología para la formación**, Sintesis, 2016

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

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

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Guión y diseño transmedia/P04G071V01309

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Empresa: Marketing de productos audiovisuales y multimedia/P04G071V01206

Guion audiovisual/P04G071V01209

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

