



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	#EnglishFriendly Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@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>			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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 previstos na materia

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	Vídeoogos 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	40	B1 C22
Observación sistemática	Os alumnos realizan periódicamente en grupo, prácticas sinxelas sobre os coñecementos que van adquirindo	20	B4 B6 D1

Proxecto	Traballo final en grupo, dun proxecto interactivo sobre un tema que se facilitará a principio de curso.	40	B1 B7	C20 C22
----------	---	----	----------	------------

Outros comentarios sobre a Avaliación

O alumnado optará a dous tipos de calificación: avaliación continua e avaliación global

O alumnado deberá informar ao docente da súa **renuncia expresa ao sistema de avaliación continúa** no prazo establecido polo centro para tal fin, axuntado cuberto e asinado o documento habilitado para tal fin.

1 - Avaliación continua. Aplicaranse as porcentaxes e conceptos anteriores (Exame, Observación sistemática e Proxecto), coas seguintes consideracións:

A asistencia ás clases non será obrigatoria nin puntuará na calificación final. Agora ben, posto que a realización / presentación das prácticas (observación sistemática) puntúa, si un alumno non acode á clase práctica para defendela, e a práctica non é correcta, perderá a calificación.

Na segunda convocatoria (xullo) aplicaranse os mesmos criterios de calificación, aínda que as prácticas (Observación sistemática) e o Proxecto, no caso de que fose realizado en grupo, non serán re-avaliados, manténdose a calificación da primeira edición. O alumno terá que mellorar o seu calificación mediante o exame e/ou un proxecto individual.

2 - Avaliación global - De acordo ao establecido no Estatuto do Estudante da Universidade de Vigo, o alumno que non opte pola modalidade de avaliación continua, terá dereito a unha proba global nas datas que a Facultade determine.

A proba de avaliación global realizarase na data e horarios previstos polo centro no calendario de exames oficial. O estudante deberá superar todas e cada unha das probas de avaliación previstas que se detallan a continuación obtendo unha cualificación mínima de 5 puntos en cada unha delas.

Esta modalidade consistirá nunha parte teórica (40% da calificación), e dúas prácticas elaboración do proxecto(40% da calificación), e presentación do mesmo (20%).

1. A parte teórica incluírá as mesmas preguntas curtas que na modalidade de avaliación continua (20% da calificación) e outra parte de desenvolvemento dun tema do programa (20% da calificación).
2. A parte práctica consistirá no deseño dun proxecto para unha páxina de información sobre un tema facilitado previamente. A documentación a presentar será tanto a documentación sobre o deseño conceptual como a proposta realizada con wordpress do site.
3. Deberá facerse unha presentación oral do proxecto. Esta se presentará despois da avaliación teórica.

Na segunda convocatoria (xullo) aplicaranse os mesmos criterios de calificación.

Bibliografía. Fontes 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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Guión e deseño transmedia/P04G071V01309

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Empresa: Marketing de produtos audiovisuais e multimedia/P04G071V01206

Guión audiovisual/P04G071V01209

Materias que se recomenda ter cursado previamente

