



DATOS IDENTIFICATIVOS

Aplicacións móbiles

Materia	Aplicacións móbiles			
Código	P04G071V01409			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4	2c
Lingua de impartición	#EnglishFriendly Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Profesorado	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Correo-e	xabier.rolan@uvigo.es			
Web				
Descrición	Unha introdución á realización de proxectos multimedia en contornas móbiles: tabletas e teléfonos xeral			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código			
B3	Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe.		
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.		
C23	Analizar e implementar estratexias de márketing para o desenvolvemento, distribución e consumo de produtos audiovisuais e multimedia orientados ao mercado.		
D2	Comunicar por oral e por escrito na lingua galega.		
D3	Sustentabilidade e compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.		
D4	Adaptarse aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais		

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Aplicar as técnicas e procesos de produción e difusión de produtos interactivos e multimedia en dispositivos móbiles, en todas as súas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios necesarios.	B3	
Coñecer e organizar os diferentes formatos de texto, imaxe, animación, son e vídeo, así como as leis da interactividade que rexen a relación entre ser humano e dispositivo móbil.	B3	C23
Analizar as necesidades dun proxecto para dispositivos móbil e habilidade para optimizar recursos e implementar solucións técnicas aos diferentes requisitos da aplicación (app).	B4	D4
Aplicar técnicas modernas de deseño, adaptadas á xeración de documentos móbiles e ferramentas de prototipado de aplicacións móbil.		D2 D3
Habilidade para investigar, redactar e presentar informes e traballos relacionados co ecosistema formado polo dispositivo móbil e as súas aplicacións	C23	D2

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 m3viles	Modelos de negocio Deseño de contidos Metodoloxías de desenvolvemento. Diagrama de fluxo Marketing online. Mobile app marketing.
Deseño e Programación para dispositivos m3viles	Fases do proxecto Equipo e funci3ns Deseño e programaci3n

Planificaci3n			
	Horas na aula	Horas f3ra da aula	Horas totais
Lecci3n maxistral	20.5	0	20.5
Traballo tutelado	5	80	85
Resoluci3n de problemas e/ou exercicios	22.5	20	42.5
Exame de preguntas obxectivas	2	0	2

*Os datos que aparecen na t3boa de planificaci3n son de car3cter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente	
	Descrici3n
Lecci3n maxistral	Exposici3n por parte do profesor dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, bases te3ricas e/ou directrices dun traballo, exercicio ou proxecto a desenvolver polo estudante, xunto aos correspondentes exemplos e debate sobre as s3as propiedades e caracteristicas
Traballo tutelado	O estudante, de maneira individual ou en grupo, elabora un proxecto interactivo sobre a tem3tica da materia que abarque todas as 3reas da materia de xeito transversal

Atenci3n personalizada	
Metodoloxías	Descrici3n
Traballo tutelado	Os alumnos poder3n establecer contacto co profesor ben de forma presencial no horario de titorías asignado ou ben a trav3s da plataforma online que o docente utilice para a impartici3n online da materia.

Avaliaci3n				
	Descrici3n	Cualificaci3n	Resultados de Formaci3n e Aprendizaxe	
Traballo tutelado	Desenvolvemento conceptual e produto m3nimo viable dunha aplicaci3n ou servizo para dispositivos m3viles, contemplando o aspecto gr3fico, deseño de contidos, funcionalidades, 3rbore de navegaci3n, diagrama de fluxo, p3blico obxectivo e modelo de negocio plenamente desenvolto. Deber3 presentarse en clase en forma de pitching.	40	B3	D2 D3 D4
Resoluci3n de problemas e/ou exercicios	Durante as clases prepranse pequenos exercicios que ser3n sempre avaliados e formar3n parte da nota final.	40	B3	D2 D3 D4
Exame de preguntas obxectivas	Proba, de respostas curtas ou tipo test, sobre os contidos te3ricos explicados en clase	20	B3 B4	D2

Outros comentarios sobre a Avaliaci3n

Consideraci3ns sobre a avaliaci3n continua.

1.- O/a estudante cursa avaliaci3n continua por defecto.

Para superar a materia 3 preciso obter un m3nimo do 50% da puntuaci3n de cada unha das metodoloxías/probas indicadas. No caso de non obter a puntuaci3n m3nima, o alumno/a non superará a materia, e figurará como suspenso nesa convocatoria coa nota menos lesiva para o seu expediente.

Non se fai media de ning3n apartado se non se obt3n a puntuaci3n m3nima (50% do total de cada metodoloxía). Excepcionalmente, no caso do exame de preguntas obxectivas, 3 preciso que o alumnado obteña unha puntuaci3n m3nima do 40% para poder facer media co resto de metodoloxías, que si deber3n ser superadas co 50% da nota m3nima.

A asistencia 3 obrigatoria, tanto 3 teoría como 3s clases pr3cticas. Os estudantes deben asistir con regularidade 3 materia (m3nimo un 80% das clases), no caso de non superar esa cifra, perder3n o dereito a ser avaliados na primeira convocatoria.

Na segunda convocatoria e sucesivas, a proba de resolución de problemas terá un peso do 40% e non se avaliará o traballo titorizado.

2.- Descrición concisa da segunda oportunidade.

O/a estudante que curse avaliación continua deberá superar en segunda convocatoria todas aquelas metodoloxías ou probas que non superase co 50% da puntuación mínima en primeira convocatoria.

O/a estudante que curse avaliación global deberá someterse en 2ª convocatoria ás mesmas condicións descritas na avaliación global. Isto é, terá o mesmo sistema de avaliación descrito no punto 3 destas instrucións.

A efectos de coordinar a segunda oportunidade, o alumnado que deba someterse a esta avaliación deberá contactar co docente responsable da memoria, quen establecerá as probas pertinentes ben sexa en Moovi, ou de forma física durante a data establecida e aprobada en Xunta de Facultade.

As condicións de segunda oportunidade descritas aquí aplícanse para o resto de convocatorias sucesivas.

Descrición concisa da avaliación global.

O/a estudante que así o desexa e solicite formalmente de acordo co prazo e mecanismos establecidos polo decanato terá dereito á avaliación global. A tal efecto, convén revisar a información facilitada polo centro.

A proba de avaliación global efectuarase na data establecida polo centro e aprobada en Xunta de Facultade e avaliará de forma sistemática todas as metodoloxías e probas establecidas na guía docente, e terá unha duración total de 4h.

O/a estudante que efectúe a avaliación global realizará o mesmo exame de preguntas obxectivas que os estudantes que cursan avaliación continua. A nota global do exame teórico terá o mesmo peso proporcional. É preciso obter o 50% da puntuación acadada para poder facer media coa proba práctica. A duración do exame teórico é de 1h

O exame ten un carácter eliminatorio. Se non se supera o 50% da puntuación mínima non se poderá realizar a seguinte parte da avaliación.

Trala realización do exame dará comezo ás probas que avaliarán a parte práctica.

Dita parte da avaliación efectuarase presencialmente na facultade no espazo habilitado a tal efecto, e contará coas seguintes partes:

Un suposto práctico que avalíe a metodoloxía de resolución de problemas, cunha cualificación do 40%, cunha duración de 1h, de carácter eliminatorio. É preciso obter unha puntuación mínima do 50% para poder superar esta parte da proba e realizar a seguinte parte. Para a realización da parte práctica non é posible empregar os equipos persoais do alumnado nin consultar a documentación da materia en Moovi. Calquera das violacións destas condicións anulará a proba a realizar.

A metodoloxía de Traballo Tutelado avaliarase cun exercicio que ha de entregarse a través de Moovi, como prazo límite, o día e hora de realización do exame teórico. Dito traballo debe obter unha cualificación mínima do 50% da nota.

_Para todo o non contemplado e/ou detallado nesta guía, tomarase como referencia as indicacións do REGULAMENTO SOBRE A AVALIACIÓN, A CALIFICACIÓN E A CALIDADE DA DOCENCIA E DO PROCESO DE APRENDIZAXE DO ESTUDANTADO (Aprobado no claustro do 18 de abril de 2023). _

A guía docente presenta o plantexamento xeral da asignatura. Por motivos de extensión e ante a imposibilidade de subir documentación complementaria na plataforma Docnet, os detalles máis concretos xestionaranse a través da plataforma Moovi.

Bibliografía. Fontes 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 Angeles 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**,

Recomendacións
