



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	2c
Lingua de impartición	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			

Competencias

Código	
B3	Capacidade para 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	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
C23	Capacidade para escribir con fluidez guións para os diferentes formatos audiovisuais
C25	Coñecemento e aplicación das técnicas para o deseño e desenvolvemento de proxectos multimedia interactivos
D2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
1 - 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.	C23 C25
2 - Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe á produción multimedia, a partir do B3 coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe.	C25
3 - 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 multimedia.	C25
4 - Orde e método: organizar e reorganizar a temporalización das tarefas, ao adaptar con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual multimedia	D4
5 - Adaptación aos cambios empresariais, capacidade de traballar en equipo, de asumir riscos, de tomar decisións, de autocrítica e conciencia solidaria.	D2 D3

Contidos

Tema

Desenvolvemento tecnolóxico de dispositivos móbiles	Tipos de aplicacións e Sistemas Operativos Móviles. 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
Lección maxistral	21	0	21
Traballo tutelado	4	66	70
Traballo tutelado	22.5	22.5	45
Resolución de problemas e/ou exercicios	2	10	12
Observación sistemática	0.5	1.5	2

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección 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
Traballo tutelado	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
Traballo tutelado	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
Traballo tutelado	Os alumnos poderán establecer contacto co profesor ben de forma presencial no horario de tutorías asignado ou ben a través da plataforma online que o docente utilice para a impartición online da materia.
Traballo tutelado	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		
Traballo tutelado	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 desenvolto. Deberá presentarse en clase en forma de pitching.	60	B3	C23 C25	D2 D3 D4
Traballo tutelado	Durante as clases prepranse pequenos exercicios que serán sempre avaliados e formarán parte da nota final.	10	B3 B4	C23 C25	D3
Resolución de problemas e/ou exercicios	Proba, de respostas curtas ou tipo test, sobre os contidos teóricos explicados en clase	25		C25	
Observación sistemática	Asistencia e participación na aula	5		C25	D2

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.

A asistencia é obrigatoria. No caso de que o alumno/a non poida asistir ás clases con regularidade (isto é, un mínimo do 80% das clases presenciais) perderá o dereito á avaliarse na primeira convocatoria.

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

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

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 Budiu, 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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Redes audiovisuais en internet/P04G070V01910

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Videoxogos: Diseño 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