

Curso Académico: 2025/26

200279 - Multimedia sobre Dispositivos Móviles

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 200279

Titulación: 10013 - Grado en Comunicación Audiovisual

Tipo: Optativa

Curso: 4

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Expositiva: Grupo 101: Pendiente

Docencia Interactiva: Grupo 101: Pendiente

Acta: Grupo 1: Pendiente

Coordinación titulación: Ana María González Neira

Coordinación asignatura: Laura Rey Carbajal

Profesorado: José Losada Pérez, Laura Rey Carbajal

1. Descripción general

Materia en la que el alumnado tendrá la oportunidad de conocer el estado actual del mercado de aplicaciones para móviles, cómo se realiza un proyecto de app de principio a fin (desde la idea hasta la salida al mercado y seguimiento) y llevar a cabo su propio proyecto, materializado en un prototipo navegable. El trabajo práctico incluye el diseño y la estrategia de lanzamiento del proyecto de app.

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A02]** Crear productos audiovisuales.
- **[A07]** Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
- **[A08]** Conocer la tecnología audiovisual.
- **[B01]** Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

- **[B02]** Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- **[B03]** Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- **[B04]** Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- **[B05]** Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- **[B06]** Expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[B08]** Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- **[C01]** Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
- **[C02]** Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- **[C03]** Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- **[C04]** Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Conocer los fundamentos de la creación de productos multimedia para soportes móviles	A2 A3 A6 A7 A8	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8	C1
Ser capaces de idear, diseñar y gestionar un proyecto de app de principio a fin.	A2 A3 A6 A7 A8	B1 B2 B3 B8	C1 C2 C3 C4

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	TEMA 1. INTRODUCCIÓN. SOPORTES MÓVILES Y MULTIMEDIA: 1.1. Introducción general al mundo de las apps: mercado, cifras, historia, tipos de soportes, tipos de usuarios, empresas... 1.2. Audiovisual, comunicación y apps: audiovisual para consumo móvil (portales/apps de VOD, micronoticias, apps de canales de tv, MoJo...) y formatos editoriales en movilidad. 1.3. Formatos tv y apps: interactividad a través del móvil (realidad aumentada, livestreaming, QR, interactividad de la audiencia, ARG...). 1.4. Narrativa audiovisual y soportes móviles: transmedia y crossmedia.	A07, A08.	MAG16, MAG39.	SEG16.
Tema	TEMA 2. TIPOLOGÍA DE APPS: 2.1. Desde el punto de vista técnico: SO y soportes (tablet, móvil,	A02, A07, A08, B01, B02, B03,	MAG00, MAG16, MAG39.	SEG16.

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
	tv...). Diferencias entre apps nativas, híbridas y webapps. 2.2. Desde el punto de vista temático. 2.3. Desde el punto de vista comercial.	B08, C02.		
Tema	TEMA 3. ¿CÓMO SE HACE UNA APP?: 3.1. Proceso de ideación y creación de una app: de la idea al market. 3.2. Definición de idea e intención (objetivos) 3.3. Target y usuarios (definición de "personas") 3.4. Arquitectura de contenidos y diseño de interactividad. 3.5. Prototipado y usabilidad. 3.6. Diseño visual 3.7. Tests de usuario y proceso de validación.	A02, A07, A08, B01, B02, B03, B04, B08, C02.	MAG00, MAG16, MAG39.	SEG16.
Tema	TEMA 4. COMERCIALIZACIÓN: 4.1. Estrategias de comercialización. 4.2. Tipos de markets: Google Play, Apple Store, Windows Phone, Amazon y otros. 4.3. Marketing y estrategias de comunicación. 4.4. ASO (App Store Optimization) 4.5. Revisión y testeo post-lanzamiento. Actualización y valoraciones.	A02, A07, A08, B02, B03, B04, B08, C01, C02, C04.	MAG00, MAG16, MAG39.	SEG16.
Tema	TEMA 5. PANORAMA EMPRESARIAL Y PERSPECTIVAS DE FUTURO: 5.1. Panorama empresarial: Empresas que se dedican a hacer apps y empresas que ofrecen apps como servicio. 5.2. Profesionales freelance. 5.3. Perspectivas de crecimiento del mercado. Nuevos mercados emergentes. 5.4. Tendencias actuales y futuro del sector. 5.5. Ferias y congresos de móviles	A02, A07, A08, B01, B02, B03, B04, B06, B08, C01, C02, C03, C04.	MAG00, MAG16, MAG39.	SEG16, SEG39.

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	Tutorización del proyecto de diseño de una aplicación para móviles	2,00	0,00	0,00	
Taller [MAG16]	Diseño de una aplicación para dispositivos móviles	20,00	0,00	68,00	A02, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B08.
Sesión magistral [MAG39]	Docencia sobre los contenidos del temario	20,00	0,00	40,00	A02, A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B08, C01, C02, C03, C04.
Suma de horas por tipo		42,00	0,00	108,00	
Horas totales				150,00	

5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Taller [SEG16]	Trabajo en el aula. Entrega de trabajos prácticos (en grupo o individuales) consistentes en el diseño de proyectos de aplicaciones móviles.	80,00	A02, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B08.
Sesión magistral [SEG39]	Examen tipo test sobre los contenidos de la materia	20,00	A02, A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B08, C01, C02, C03, C04.
Total (%)		100,00	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

De cara a la evaluación, el alumnado deberá entregar una parte práctica (trabajo tutelado, que será presentado en clase, y diversas entregas de trabajos prácticos, mayormente realizados en las horas de prácticas presenciales asignadas a la materia) y la realización de un examen teórico al finalizar la materia.

Todos los aspectos relacionados con 'dispensa académica', 'dedicación al estudio', 'permanencia' y 'fraude académico' se registrarán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.

5.2. Segunda oportunidad

Los términos, requisitos y plazos de la segunda oportunidad serán acordados entre el alumnado y la/s persona/s responsable/s de la docencia de la materia.

El alumnado podrá solicitar la tutoría y resolución de dudas durante el periodo previo a la entrega/presentación acordada con el/los docente/s.

5.3. Oportunidad adelantada

El alumnado con derecho a la convocatoria anticipada acordará con los docentes de la materia los términos y plazos de realización de la misma al inicio del curso.

5.4. Dispensa académica

En caso de dispensa académica, el/la estudiante contactará con el/la docente de la materia para acordar los términos de trabajo en la asignatura, plazos, etc. durante los primeros 15 días de clase.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Boudjnah, Eran, autor (2022). Clean Architecture for Android: Implement Expert-led Design Patterns to Build Scalable, Maintainable, and Testable Android Apps. BPB Publications. Libro. [\[URL\]](#)
- Cuello, Javier., Vittone, José (2013). Diseñando apps para móviles. CreateSpace Independent Publishing Platform. Libro. [\[URL\]](#)
- Leung, Tim (2021). Beginning power apps : the non-developer's guide to building business mobile applications. Apress, 2nd ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Zichermann, Gabe, 1974- autor, Cunningham, Christopher, autor (2011). Gamification by design : implementing game mechanics in web and mobile apps. O'Reilly. Libro. [\[URL\]](#)

Bibliografía Complementaria

- Caeiro Rodríguez, M. & Navarrete Artime, C. (2020). Experiencias B-learning con Apps de Arte en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual: logotipo y spotmotion como armas de construcción masiva. ReiDoCrea Revista electrónica de investigación Docencia Creativa. Artículo de revista. [\[URL\]](#)

7. Recomendaciones

El alumnado solo debe contar con un teléfono móvil para el trabajo de la materia. También deberá acudir a las prácticas con material analógico: papel, lápiz, goma y lápices de color (y/o rotuladores y otras herramientas de color)