



Guía Docente				
Datos Identificativos				2017/18
Asignatura (*)	Publicacións dixitais	Código	616G01046	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	ComputaciónSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	López Garrido, Mercedes Marina	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es	
Profesorado	López Garrido, Mercedes Marina	Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es	
Web				
Descrición xeral				

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Coñecer os tipos de publicacións dixitais existentes (segundo temática/xénero e soporte)	A7 A8 A12	B8 B9	C2 C3 C4
Coñecer os elementos imprescindibles dunha correcta composición editorial	A1 A2 A7 A8 A12	B8	
Aprender a adecuar os contidos, as cores, tipos, formas, elementos audiovisuais... á composición editorial para a contorna dixital	A1 A2 A7 A8 A12	B8	
Coñecer as técnicas e ferramentas de composición editorial dixital.	A1 A2 A7 A8 A12	B8	
Aprender conceptos básicos de interactividade e usabilidade para o adecuado deseño das publicacións dixitais	A1 A2 A3 A7 A8 A12	B8	



Coñecer todas as fases do proceso para ser quen de afrontar un proxecto editorial dixital de principio a fin	A1	B8	C2
	A2		C4
	A3		
	A6		
	A7		
	A8		
	A12		

Contidos	
Temas	Subtemas
TEMA 1. INTRODUCCIÓN. TIPOS DE PUBLICACIÓNS: DO MUNDO ANALÓXICO AO DIXITAL	1.1. Breve historia da comunicación editorial. 1.2. Cambios no consumo e a narrativa de contidos editoriais: do papel á tablet pasando pola web. 1.3. Novos medios e soportes. Novas posibilidades. 1.4. Panorama actual. É o fin das publicacións en papel?
TEMA 2. OS CONTIDOS DIXITAIS. CONTIDOS EN MOBILIDADE. DISTINTOS FORMATOS.	2.1. Consumo de información e entretemento en soporte dixital. 2.2. Formatos en función do tipo de publicación 2.3. Formatos en función do xénero e temática 2.4. Formatos en función do grao de interactividade
TEMA 3. DISPOSITIVOS PARA OS QUE DESEÑAR: SMARTPHONE, TABLET, IOS/ANDROID...	3.1. Características dos diferentes dispositivos móbiles 3.2. Características dos diferentes sistemas operativos
TEMA 4. ELEMENTOS DUNHA PUBLICACIÓN INTERACTIVA: DO TEXTO AOS CONTIDOS AUDIOVISUAIS. DESEÑO VISUAL E ARQUITECTURA DE CONTIDOS.	4.1. Elementos estáticos, dinámicos e interactivos. 4.2. Redacción e composición 4.3. Deseño de publicacións: estilo visual, tipografía, paleta de cor, ritmo, maquetación... 4.4. Arquitectura de contidos. A árbore de navegación.
TEMA 5. ANIMACIÓN E DESEÑO DE INTERACCIÓN. USABILIDADE EN DISPOSITIVOS MÓBILES.	5.1. Deseño Centrado no Usuario (UCD). 5.2. Animación e deseño de interacción. 5.3. Usabilidade en dispositivos móbiles
TEMA 6. FERRAMENTAS DISPOÑIBLES PARA O DESEÑO DE PUBLICACIÓNS DIXITAIS.	6.1. Software para deseñar publicacións dixitais 6.2. Opcións de uso e distribución.
TEMA 7. PLATAFORMAS DE PUBLICACIÓN. COMERCIALIZACIÓN.	7.1. Publicación do produto editorial: plataformas propias, Google Play, App Store... 7.2. Opcións de comercialización 7.3. Monetización e publicidade. 7.4. Plan de marketing e comunicación.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Obradoiro	A1 A2 A3 A7 A8 A12	24	100	124
Sesión maxistral	A1 A2 A3 A6 A7 A8 A12 B9 B8 C2 C3 C4	24	0	24
Atención personalizada		2	0	2

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Obradoiro	Creación e deseño de publicacións dixitais para soportes móbiles
Sesión maxistral	Docencia sobre os contidos do temario



Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral Obradoiro	Titorización dos proxectos do alumnado

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Sesión maxistral	A1 A2 A3 A6 A7 A8 A12 B9 B8 C2 C3 C4	Exame sobre os contidos da materia	30
Obradoiro	A1 A2 A3 A7 A8 A12	Entrega de traballos prácticos en grupo e individuais consistentes no deseño e implementación de diferentes tipos de publicacións dixitais.	70

Observacións avaliación

--

Fontes de información

Bibliografía básica	
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Deseño aplicado/616G01015

Obradoiro de creación multimedia/616G01038

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Obradoiro de creación multimedia/616G01038

Multimedia sobre dispositivos mobeis/616G01043

Materias que continúan o temario

--

Observacións

--

(*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías