



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Publicacións dixitais	Código	616G01046	
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Conde Vázquez, Erica	Correo electrónico	erica.conde@udc.es	
Profesorado	Conde Vázquez, Erica	Correo electrónico	erica.conde@udc.es	
Web				
Descrición xeral	<p>Nesta materia repasarase a evolución da comunicación editorial desde as publicacións en papel ata o actual soporte móbil. Tamén se analizasen as posibilidades creativas, narrativas e visuais dos novos soportes, así como os distintos dispositivos dispoñibles.</p> <p>Para finalizar, partindo do UCD (Deseño Centrado no Usuario) e atendendo a criterios de usabilidade, cada estudante deseñará a súa propia publicación dixital.</p>			
Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos Non hai modificación nos contidos da materia.</p> <p>2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen Manteranse os obradoiros da materia, que serán on line en caso de confinamento.  *Metodoloxías docentes que se modifican A docencia maxistral pasará a ser enteramente on line.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Titorización on line a través da plataforma Teams.</p> <p>4. Modificacións na avaliación Non haberá cambios na avaliación, pero o exame faráse on line.  *Observacións de avaliación: Non hai</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía A bibliografía ou webgrafía manterase no caso das publicacións que poidan ser consultadas on line. O resto substituirase por outras pezas bibliográficas que estean en liña ou polos apontamentos da materia.</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A3	Xestionar proxectos audiovisuais.
A6	Coñecelo sector audiovisual: a oferta e as audiencias.
A7	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.



A12	Coñecer os principais códigos da mensaxe audiovisual.
B8	Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
B9	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e implanter solucións baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
C2	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C3	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C4	Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

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 A2 A3 A6 A7 A8 A12	B8	C2 C4

Contidos	
Temas	Subtemas



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

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Obradoiro	A1 A2 A3 A7 A8 A12	20	106	126
Sesión maxistral	A1 A2 A3 A6 A7 A8 A12 B8 B9 C2 C3 C4	22	0	22
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	Titorización dos proxectos do alumnado
Obradoiro	

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación



Sesión maxistral	A1 A2 A3 A6 A7 A8 A12 B8 B9 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

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Caldwell, Cath (2014). Diseño editorial: periódicos y revistas, medios impresos y digitales. Gustavo Gili</li><li>- López Alonso, Rodrigo (2013). Diseño de periódicos y revistas en la era digital. España: Fragua</li><li>- Weber, Max (2010). Nuevas tendencias en maquetación y diseño editorial. España: MaoMao</li><li>- Magal Royo, Teresa (2007). Diseño gráfico editorial. Valencia: UNIVERSITAT POLITECNICA DE VALENCIA SERV. PUBL.</li></ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	

### Recomendacións

#### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Diseño 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