Guia docente					
Datos Identificativos					2021/22
Asignatura (*)	Publicaciones digitales			Código	616G01046
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Cuarto		Optativa	6
Idioma	CastellanoGallego				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador/a	López Garrrido, Mercedes Marina		Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es	
Profesorado	López Garrrido, Mercedes Marina Martínez Eiriz, Sabela		Correo electrónico	mercedes.lopez@udc.es sabela.eiriz1@udc.es	
Web					
Descripción general	En esta asignatura se repasará la evolución de la comunicación editorial desde las publicaciones en papel hasta el actual soporte móvil. También se analizaran las posibilidades creativas, narrativas y visuales de los nuevos soportes, así como los distintos dispositivos disponibles. Para finalizar, partiendo del UCD (Diseño Centrado en el Usuario) y atendiendo a criterios de usabilidad, cada estudiante diseñará su propia publicación digital.				
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos Las modificaciones en los contenidos se harán conforme a la evolución de la situación a lo largo del curso. 2. Metodoloxías *Metodologías docentes que se mantienen *Metodologías docentes que se modifican Podrán darse cambios en las metodologías docentes, que podrán ser online o presenciales, según la situación. 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado Tutorización on line o presencial 4. Modificaciones en la evaluación Puede haber cambios en las metodologías docentes. *Observaciones de evaluación: 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No hay				

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A1	Comunicar mensajes audiovisuales.
A2	Crear productos audiovisuales.
A3	Gestionar proyectos audiovisuales.
A6	Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
A12	Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual.

B8	Utilizar las herramientas basicas de las tecnologias de la informacion y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
B9	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadania abierta, culta, critica, comprometida, democratica y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien comun.
C2	Valorar criticamente el conocimiento, la tecnologia y la informacion disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C3	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C4	Valorar la importancia que tiene la investigacion, la innovacion y el desarrollo tecnologico en el avance socioeconomico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias del título		
Conocer los tipos de publicaciones digitales existentes (según temática/género y soporte)	A7 A8 A12	B8 B9	C2 C3 C4
Conocer los elementos imprescindibles de una correcta composición editorial	A1 A2 A7 A8 A12	B8	
Aprender a adecuar los contenidos, los colores, tipos, formas, elementos audiovisuales... a la composición editorial para el entorno digital	A1 A2 A7 A8 A12	B8	
Conocer las técnicas y herramientas de composición editorial digital.	A1 A2 A7 A8 A12	B8	
Aprender conceptos básicos de interactividad y usabilidad para el adecuado diseño de las publicaciones digitales	A1 A2 A3 A7 A8 A12	B8	
Conocer todas las fases del proceso para ser capaz de afrontar un proyecto editorial digital de principio a fin.	A1 A2 A3 A6 A7 A8 A12	B8	C2 C4

Contenidos	
Tema	Subtema

TEMA 1. INTRODUCCIÓN. TIPOS DE PUBLICACIONES: DEL MUNDO ANALÓGICO AL DIGITAL	1.1. Breve historia de la comunicación editorial. 1.2. Cambios en el consumo y la narrativa de contenidos editoriales: del papel a la tablet pasando por la web. 1.3. Nuevos medios y soportes. Nuevas posibilidades. 1.4. Panorama actual: es el fin de las publicaciones en papel?
TEMA 2. LOS CONTENIDOS DIGITALES. CONTENIDOS EN MOVILIDAD. DISTINTOS FORMATOS.	2.1. Consumo de información y entretenimiento en soporte digital. 2.2. Formatos en función del tipo de publicación 2.3. Formatos en función de género y temática 2.4. Formatos en función del grado de interactividad
TEMA 3. DISPOSITIVOS PARA LOS QUE DISEÑAR: SMARTPHONE, TABLET, IOS/ANDROID...	3.1. Características de los diferentes dispositivos móviles 3.2. Características de los diferentes sistemas operativos
TEMA 4. ELEMENTOS DE UNA PUBLICACIÓN INTERACTIVA: DEL TEXTO A LOS CONTENIDOS AUDIOVISUALES. DISEÑO VISUAL Y ARQUITECTURA DE CONTENIDOS.	4.1. Elementos estáticos, dinámicos e interactivos. 4.2. Redacción y composición 4.3. Diseño de publicaciones: estilo visual, tipografía, paleta de color, ritmo, maquetación... 4.4. Arquitectura de contenidos. El árbol de navegación.
TEMA 5. ANIMACIÓN Y DISEÑO DE INTERACCIÓN. USABILIDAD EN DISPOSITIVOS MÓVILES.	5.1. Diseño Centrado en el Usuario (UCD). 5.2. Animación y diseño de interacción. 5.3. Usabilidad en dispositivos móviles
TEMA 6. HERRAMIENTAS DISPONIBLES PARA EL DISEÑO DE PUBLICACIONES DIGITALES.	6.1. Software para diseñar publicaciones digitales 6.2. Opciones de uso y distribución.
TEMA 7. PLATAFORMAS DE PUBLICACIÓN. COMERCIALIZACIÓN.	7.1. Publicación del producto editorial: plataformas propias, Google Play, App Store... 7.2. Opciones de comercialización 7.3. Monetización y publicidad. 7.4. Plan de marketing y comunicación.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competéncias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Taller	A1 A2 A3 A7 A8 A12	20	106	126
Sesión magistral	A1 A2 A3 A6 A7 A8 A12 B8 B9 C2 C3 C4	22	0	22
Atención personalizada		2	0	2
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Taller	Creación y diseño de publicaciones digitales para soportes móviles
Sesión magistral	Docencia sobre los contenidos del temario

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral Taller	Tutorización de los proyectos del alumnado

Evaluación			
Metodologías	Competéncias	Descripción	Calificación
Sesión magistral	A1 A2 A3 A6 A7 A8 A12 B8 B9 C2 C3 C4	Examen sobre los contenidos de la materia	30

Taller	A1 A2 A3 A7 A8 A12	Entrega de trabajos prácticos en grupo e individuales consistentes en el diseño e implementación de diferentes tipos de publicaciones digitales.	70

Observaciones evaluación
El alumnado con matrícula a tiempo parcial o dispensa académica deberá acordar con el/la profesor/a al inicio del curso cómo y cuando hará la entrega de los trabajos solicitados (trabajo final y trabajos de prácticas en clase).

Fuentes de información	
Básica	- Caldwell, Cath (2014). Diseño editorial: periódicos y revistas, medios impresos y digitales. Gustavo Gili - López Alonso, Rodrigo (2013). Diseño de periódicos y revistas en la era digital. España: Fragua - Weber, Max (2010). Nuevas tendencias en maquetación y diseño editorial. España: MaoMao - Magal Royo, Teresa (2007). Diseño gráfico editorial. Valencia: UNIVERSITAT POLITECNICA DE VALENCIA SERV. PUBL.
Complementária	

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Diseño aplicado/616G01015 Taller de creación multimedia/616G01038
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Taller de creación multimedia/616G01038 Multimedia sobre dispositivos móviles/616G01043
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías