



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2019/20
Subject (*)	Digital Publishing		Code	616G01046
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	2nd four-month period	Fourth	Optional	6
Language	SpanishGalician			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador	Martínez Costa, Sandra	E-mail	s.martinez@udc.es	
Lecturers	Martínez Costa, Sandra	E-mail	s.martinez@udc.es	
Web				
General description	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. Para finalizar, partindo do UCD (Deseño Centrado no Usuario) e atendendo a criterios de usabilidade, cada estudante deseñará a súa propia publicación dixital.			

Study programme competences

Code	Study programme competences
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	Coñecelos 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 solución 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.

Learning outcomes

Learning outcomes	Study programme competences		
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

Contents	
Topic	Sub-topic
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.
---	---

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Workshop	A1 A2 A3 A7 A8 A12	20	106	126
Guest lecture / keynote speech	A1 A2 A3 A6 A7 A8 A12 B8 B9 C2 C3 C4	22	0	22
Personalized attention		2	0	2
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies	
Methodologies	Description
Workshop	Creación e deseño de publicacións dixitais para soportes móbiles
Guest lecture / keynote speech	Docencia sobre os contidos do temario

Personalized attention	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech Workshop	Tutorización dos proxectos do alumnado

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Guest lecture / keynote speech	A1 A2 A3 A6 A7 A8 A12 B8 B9 C2 C3 C4	Exame sobre os contidos da materia	30
Workshop	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

Assessment comments

Sources of information	
Basic	- 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 POLITÈCNICA DE VALENCIA SERV. PUBL.
Complementary	

Recommendations	
Subjects that it is recommended to have taken before	
Applied Design/616G01015 Multimedia Creation Workshop/616G01038	
Subjects that are recommended to be taken simultaneously	



Multimedia Creation Workshop/616G01038

Multimedia on Mobile Devices/616G01043

Subjects that continue the syllabus

Other comments

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.