



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

**Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa
EEASSD DO SISTEMA EDUCATIVO DE GALICIA**

Guía docente

Título superior de diseño

Especialidade: Deseño Gráfico

Disciplina: Publicación Dixital



Índice

1.	Identificación e contextualización.....	3
2.	Descrición da disciplina.....	3
2.1	Descritores	3
2.2	Relación con outras disciplinas de contidos progresivos.	3
2.3	Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación	3
2.4	Metodoloxía	4
3.	Obxectivos.....	5
4.	Competencias que se desenvolven na disciplina	5
4.1	Competencias transversais	5
4.2	Competencias xerais.....	5
4.3	Competencias específicas da titulación	6
5.	Organización dos contidos.....	6
5.1	Contidos	6
5.2	Organización	7
6.	Procedemento de avaliación	7



1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escolas	EASD Ramón Falcón LUGO ; EASD Antonio Faílde OURENSE ; EASD Pablo Picasso A CORUÑA				
Web escolas	http://escoladeartelugo.com/gl/ ; http://www.escolarte.com/es ; http://www.eapicasso.com/				
Mail escolas	escola.arte.ramon.falcon@edu.xunta.es info@escolarte.com escola.arte.pablo.picasso@edu.xunta.es				
Materia	Tecnoloxía Aplicada ao Deseño Gráfico				
Disciplina	Publicación Dixital				
Carácter	Optativa (Op)	Tipo	Teórico-práctica (T.P.)	Duración	Cuadrimestral. 150 h.
Curso	4º			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais	4 (72 totais)				
Horas de traballo non presencial	72				
Horas de tutoría	6				

2. Descrición da disciplina

2.1 Descritores

- Novos entornos de creación editorial. Publicación dixital.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos.

Esta disciplina non ten relación con outras de contidos progresivos.

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

A disciplina optativa de Publicación Dixital está íntimamente ligada á docencia do deseño editorial, campo que coa aparición de novos soportes tecnolóxicos experimentou na última década un gran cambio. Esta disciplina pretende dotar ao alumnado das competencias necesarias para adaptar o seu saber facer no eido do deseño editorial o entorno dixital e os seus soportes principais.



2.4 Metodoloxía

Actividades introductorias

Explicación aos alumnos/as do desenvolvemento da materia ao longo do curso, incidindo nas competencias e nos contidos que se traballan, a metodoloxía e o sistema de avaliación.

Exposición maxistral

Explicación por parte do profesorado na aula dos contidos dos temas ou unidades didácticas enumeradas.

Prácticas presenciais

Resolución por parte do alumnado dos exercicios prácticos propostos en cada tema, a partires dos contidos teóricos.

Prácticas non presenciais

Resolución por parte do alumnado das actividades e problemas propostos nalgúns temas mediante traballos autoxestionados onde completará os coñecementos teórico-prácticos.

Exposición e debate

Exposición e defensa por parte do alumnado de algún dos traballos realizados o longo do curso.

Titorías docentes

A súa finalidade é resolver dúbidas, tutelar e coordinar as prácticas.

Actividades de avaliación

- **Formativa.**
 - Comprende o funcionamento cognitivo fronte as tarefas.
 - Adaptar os procesos aos progresos e dificultades.
- **Sumativa.**
 - Comprobar si se adquiriron as competencias previas.
 - Establecer balances dos resultados.

Actividades complementarias

Actividades realizadas para complementar a formación, academicamente dirixidas, relacionadas cos contidos e realizadas no centro ou fora del.



3. **Obxectivos**

Acadar as competencias trasversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina.

4. **Competencias que se desenvolven na disciplina**

4.1 **Competencias transversais**

T1. Organizar e planificar o traballo de forma eficiente e motivadora.

T2. Recoller información significativa, analizala, sintetizala e xestionala adecuadamente.

T3. Solucionar problemas e tomar decisións que respondan aos obxectivos do traballo que se realiza.

T4. Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e a comunicación.

T8. Desenvolver razoada e críticamente ideas e argumentos.

T14. Dominar a metodoloxía de investigación na xeración de proxectos, ideas e solucións viables

4.2 **Competencias xerais**

X2. Dominar as linguaxes e recursos expresivos da representación e a comunicación.

X10. Ser capaces de adaptarse aos cambios e á evolución tecnolóxica industrial.

X11. Comunicar ideas e proxectos aos clientes, argumentar razoadamente, saber avaliar as propostas e canalizar o diálogo

X15. Coñecer procesos e materiais e coordinar a propia intervención con outros/as profesionais.

X18. Optimizar a utilización dos recursos necesarios para alcanzar os obxectivos previstos.

X19. Demostrar capacidade crítica e saber formular estratexias de investigación.

X20. Comprender o comportamento dos elementos que interveñen no proceso comunicativo, dominar os recursos tecnolóxicos da comunicación e valorar a súa influencia nos procesos e produtos do deseño.



X21. Dominar a metodoloxía de investigación.

4.3 Competencias específicas da titulación

EG1. Xerar, desenvolver e materializar ideas, conceptos e imaxes para programas comunicativos complexos.

EG5. Establecer estruturas organizativas da información.

EG8. Coñecer as canles que sirvan de soporte á comunicación visual e utilízalas conforme aos obxectivos comunicativos do proxecto.

EG10. Aplicar métodos de verificación da eficacia comunicativa.

EG11. Dominar os recursos tecnolóxicos da comunicación visual.

EG12. Dominar a tecnoloxía dixital para o tratamento de imaxes, textos e sons.

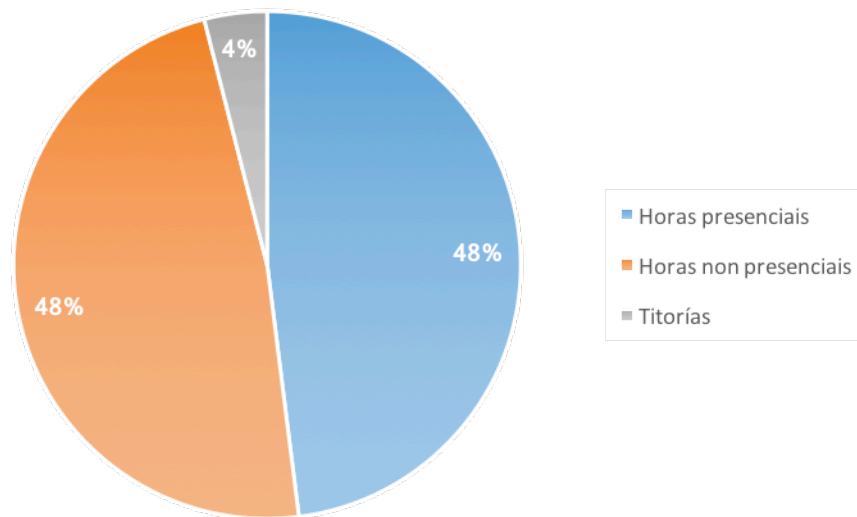
5. Organización dos contidos

5.1 Contidos

- O libro electrónico. Epub.
- Apps de publicación dixital.
- Software específico.



5.2 Organización



6. Procedemento de avaliación

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obrigatoria.

A avaliación é continua e o alumno/a disporá de dúas convocatorias por ano académico, ordinaria e extraordinaria.