



DATOS IDENTIFICATIVOS

Deseño en Edición e Edición Dixital

| | | | | |
|-----------------------|--|--------|-------|--------------|
| Materia | Deseño en Edición e Edición Dixital | | | |
| Código | V01M033V01103 | | | |
| Titulación | Máster Universitario en Edición | | | |
| Descritores | Creditos ECTS | Sinale | Curso | Cuadrimestre |
| | 9 | OB | 1º | 1C |
| Lingua de impartición | Galego | | | |
| Departamento | Dpto. Externo Filoloxía galega e latina | | | |
| Coordinador/a | Gomez Clemente, Xose Maria | | | |
| Profesorado | Caramés Díaz, Martín Gomez Clemente, Xose Maria Rey Sanchiz, Pedro | | | |
| Correo-e | xgomez@uvigo.es | | | |
| Web | | | | |
| Descrición xeral | | | | |

Competencias de titulación

| | |
|--------|---|
| Código | |
| A1 | Saber aplicar os coñecementos adquiridos no ámbito da edición nos seus aspectos históricos, técnicos e financeiros. |
| A2 | Reflexionar sobre os aspectos complexos que rodean o mundo da edición (económicos, sociais, ideolóxicos e técnicos). |
| A5 | Capacidade para deseñar formatos, tipografías, tipos de cubertas, etc. |
| A6 | Capacidade para optar, segundo sexa o produto, por unha saída en formato impreso ou dixitalizado. |
| A7 | Capacidade para realizar estudos de mercado relacionados coa edición. |
| B2 | Ser capaz de integrar coñecementos de campos de estudo diversos. |
| B4 | Aplicar os seus coñecementos e habilidades na resolución de problemas en contornas novas ou non familiares en contextos interdisciplinares. |
| B6 | Desenvolver habilidades de xestión da información para propósitos académicos e de investigación (identificación e acceso a bibliografía, utilización apropiada de recursos e equipamentos, utilización de tecnoloxía para rexistrar datos, manexo de bases de datos, etc.). |
| B7 | Ter capacidade para organizar o traballo, planificar e xestionar o tempo, así como para resolver problemas de forma efectiva. |

Competencias de materia

| Resultados previstos na materia | Tipoloxía | Resultados de Formación e Aprendizaxe |
|---|----------------------|--|
| Dominio das técnicas do deseño en edición. | saber saber facer | A1 A2 A5 A6 B2 B4 B7 |
| Capacidade para explicar o funcionamento básico dun computador e os conceptos básicos da Informática. | saber saber facer | A6 B2 |

| | | |
|--|----------------------|----------------------------------|
| Capacidade para identificar os estándares de representación de información máis importantes. | saber saber facer | A1 A5 A6 |
| Habilidade para poder editar código en linguaxes de marcas. | saber saber facer | A5 A6 B4 |
| Habilidade para empregar os recursos dispoñibles en Internet para realizar procuras e porse en contacto con outros profesionais. | saber saber facer | A1 A6 A7 B2 B4 B6 |
| Capacidade para manexar, a nivel básico, distintos programas de deseño editorial. | saber saber facer | A1 A5 A6 B4 B6 B7 |

Contidos

Tema

1. Introducción á informática
- 2.- Representación da información.
- 3.- Bases de datos:
- 4.- Internet.
- 5.- A edición con computador.
- 6.-O contorno das aplicacións informáticas de autoedición e a edición.
- 7.-Diferenzas entre preimpresión e autoedición. O ciclo completo dos materiais editoriais.
- 8.-Ilustración vectorial.
- 9.- Dixitalización de imaxes e textos.
- 10.-Cor e espazos de cor.
- 11.- Xestión do espazo de cor en contornos de impresión editorial.
- 12.- As aplicacións informáticas de preimpresión.
- 13.- Maquetación: QuarkXPress e Adobe InDesign.
- 14.- Tratamento de imaxes: Adobe Photoshop.
- 15.- Ilustración vectorial: Adobe Illustrator e FreeHand.

Módulo práctico.

Deseño e maquetación dunha publicación periódica e dun libro utilizando as ferramentas informáticas de preimpresión, así como a súa correcta preparación. O traballo incluiría o deseño das capas e da cuadrícula no caso da revista ou da maqueta basee no caso do libro

Planificación

| | Horas na aula | Horas fóra da aula | Horas totais |
|-----------------------------------|---------------|--------------------|--------------|
| Prácticas en aulas de informática | 30 | 45 | 75 |
| Traballos tutelados | 10 | 10 | 20 |
| Sesión maxistral | 30 | 45 | 75 |
| Traballos e proxectos | 0 | 55 | 55 |

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

Metodoloxía docente

Descrición

Prácticas en aulas de informática

Traballos tutelados

Sesión maxistral

Atención personalizada

Metodoloxías

Descrición

| | |
|-----------------------------------|-------------------|
| Sesión maxistral | |
| Prácticas en aulas de informática | |
| Traballos tutelados | |
| Probas | Descrición |
| Traballos e proxectos | |

| Avaliación | | |
|-----------------------------------|------------|---------------|
| | Descrición | Cualificación |
| Prácticas en aulas de informática | | 30 |
| Traballos tutelados | | 35 |
| Traballos e proxectos | | 35 |

Outros comentarios sobre a Avaliación

Na segunda convocatoria entregaranse os traballos non entregados ou suspensos.

Bibliografía. Fontes de información

G. Beekman. Introducción a la Informática. Pearson Prentice Hall (4ª ed.),2004.

G. Nutt. Sistemas operativos. Pearson Addison Wesley, 2004.

J.M. Blecua, G. Clavería, et al. (eds). Filología e Informática. Nuevas tecnologías en los estudios filológicos, Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona, 1999.

J.M. Lucía Megías. Literatura Románica en Internet. Los textos. Castalia, 2002.

B. Travis, D. Waldt. The SGML Implementation Guide, Springer-Verlag, 1995.

D. Livingston. Guía esencial XML. Pearson Prentice Hall, 2002.

M. Celma, J.C. Casamayor, et al. Bases de datos relacionales. Pearson Prentice Hall, 2003.

Adobe. Adobe Photoshop 7.0. Curso completo en un libro. Pearson Prentice Hall, 2003.

S. Cohen. Indesign CS. Pearson Prentice Hall, 2005

Adobe Photoshop CS3 Classroom in a Book

Adobe Illustrator CS3 Classroom in a Book

Adobe Acrobat 8 Classroom in a Book

Adobe Acrobat 8 How-Tos: 125 Essential TechniquesDiseño Digital. Técnicas avanzadas, Step by Step Electronic Design, ISBN 9788441510630, 352 pp., Editorial Anaya Multimedia, Colección Diseño y Creatividad, 2000.

Freehand MX guía rápida, Alberto Quincoces, ISBN 9788496097636, 208 pp., Inforbooks, 2006

Illustrator CS3, Adobe Press, ISBN 9788441523425, 384 pp., Editorial Anaya Multimedia, Colección Diseño y Creatividad, 2008.

Indesign CS3 para PC/Mac, Nathalie MASSEY-DE SAINT DENIS, ISBN 9782746041813, 202 pp., Ediciones Eni, 2008

Photoshop CS3, Adobe Press, ISBN 9788441523357, 384 pp., Editorial Anaya Multimedia, 2008.

QuarkXpress 6, Marta García Pozo, ISBN 9788441516649, 368 pp., Editorial Anaya Multimedia, 2004.

Recomendacións