



## MÁSTER LETRAS DIGITALES

### FICHA DE LA ASIGNATURA :

**Edición y publicación digitales**

### Equipo docente



**Dr. Pedro Razquin Zazpe (6 créditos)**

Profesor Titular de Escuela Universitaria  
Dpto. Biblioteconomía y Documentación  
Facultad de Ciencias de la Documentación  
Tlf: 91 394 6684 [prazquin@ucm.es](mailto:prazquin@ucm.es)  
Más información: <https://www.ucm.es/dbyd>

### Objetivos didácticos

- 1.- Conocer la situación de la industria editorial en España
- 2.- Identificar los distintos agentes y sus funciones dentro del proceso de edición digital
- 3.- Analizar la situación de la propiedad intelectual y los derechos de autor relacionados con la edición
- 4.- Reconocer los tipos y características de la imagen digital
- 5.- Comprender la importancia de la imagen de marca y los logotipos
- 6.- Capacitar en el uso de las principales herramientas de software para la edición digital
- 7.- Editar un ebook en formato PDF con funcionalidades avanzadas: navegación (marcadores y vínculos), metadatos y seguridad
- 8.- Editar un ebook en formato E-pub con funcionalidades avanzadas: Tabla de contenidos, notas al pie, metadatos. Validación del resultado.

### Conocimientos y/o destrezas previas recomendadas

Conocimientos básicos de un editor de textos (tipo Word u OpenWriter)  
Conocimientos básicos de un editor de imágenes (tipo Photoshop o Gimp)

### **Posibles asignaturas del Máster directamente relacionadas con ésta:**

Complementos de Informática, Complementos de Filología, Colecciones Digitales

### **Carga de trabajo/estudio prevista por semana para el alumno**

Número total de horas semanales: 10 /12 horas, repartidas entre

- Estudio del material docente y el visionado de vídeos (4/5 h)
- Búsqueda y análisis crítico de material adicional (1/2h)
- La realización de cuestionarios y participación en foros de debate (3h),
- Comunicación con el tutor y los compañeros (1h),
- Asistencia a seminarios presenciales (1h)

### **Descripción general de la asignatura**

Esta asignatura busca capacitar al estudiante en la edición de documentos digitales y en el conocimiento del funcionamiento de la industria editorial. Se centra en las transformaciones del sector editorial relacionadas con la cadena de producción, la gestión de derechos digitales y las herramientas usadas edición actual. Tiene una clara orientación hacia el mercado laboral porque los programas informáticos y las técnicas enseñadas son las más extendidos en el mundo profesional.

Semana 1: Unidad 1. La Industrial editorial. La cadena de producción editorial

Semana 2: Unidad 2. El libro electrónico

Introducción a Acrobat Pro (clase presencial)

Semana 3: Proyecto 1: Edición en PDF

Semana 4: Unidad 3. Tipografía para la web.

Proyecto 1: Edición en PDF (clase presencial)

Semana 5: Unidad 4. La imagen digital: Características y tipos

Semana 6: Unidad 5. Concepto y clase de logotipos

Introducción al editor SIGIL (clase presencial)

Semana 7: Proyecto 2 : Edición en Epub

Semana 8: Unidad 6. Propiedad intelectual y Derechos de autor

Proyecto 2 : Edición en Epub (clase presencial)

Semana 9: Unidad 7. Sistemas gestores de contenidos

Semana 10: Unidad 8: La Autoedición

Taller Indesign (clase presencial)

Semana 11: Unidad 9, El libro enriquecido

Semana 12: Taller Indesign (clase presencial)

Semana 13: Resolución de dudas y tutorización de proyectos

Semana 14: Examen

### **Breve descripción de la Metodología(s) de aprendizaje(s) que se prevé utilizar:**

1. Clases prácticas. Están directamente relacionadas con la actividad laboral real. Es un enfoque centrado más en el "saber hacer" que en el "saber decir". Se materializa en el desarrollo de dos proyectos de edición.

2. Autoaprendizaje. Mediante el uso del ordenador y de redes de comunicaciones (como principales herramientas didácticas) se busca formar un estudiante capaz de planificar y supervisar su propio aprendizaje. El profesor trabajará con un rol de "facilitador" o tutor.

3. Aprendizaje colaborativo. Mediante el uso de diversos foros para fomentar la

ayuda mutua y cooperación de estudiantes. Se busca potenciar el aprendizaje entre pares.

4. Aprendizaje constructivo. Esto implica una actitud activa del estudiante y, a la vez, la integración de esos nuevos conocimientos con lo anteriormente aprendido. El profesor partirá de sus conocimientos previos.

#### **Enumeración de las actividades de aprendizaje que se prevén utilizar para las sesiones virtuales:**

- Estudio de unidades didácticas
- Responder a cuestionarios de autoevaluación (uno por cada unidad)
- Visionado de vídeos y video tutoriales
- Lectura de artículos y materiales complementarios
- Búsqueda y análisis crítico de información
- Participación en los debates en el foro
- Tutorías individualizadas en línea

#### **Enumeración de las actividades de aprendizaje que se prevén utilizar para las sesiones presenciales:**

- Talleres prácticos sobre tecnologías específicas
- Planificación de proyectos
- Presentación de ejemplos.
- Resolución de dudas.

#### **Procedimiento de evaluación**

La evaluación de esta asignatura es un sistema de evaluación continua. Se basa en los siguientes indicadores:

**EXÁMEN TEÓRICO (PRESENCIAL)** que supone un 30% de la nota final. Es un test electrónico de corrección automática. Está formado por 30 preguntas, de opción múltiple y de respuesta corta, principalmente.

**TRABAJOS PRÁCTICOS** que suponen un 50% de la nota final.

Proyecto 1. Edición de un e-book PDF. 20 %

Proyecto 2. Edición de un e-book E-pub. 20%

Proyecto 3. Edición de un documento con Indesign. 10%

**ASISTENCIA Y PARTICIPACIÓN** en las clases que supone un 20% de la nota final. Se mide mediante la asistencia a las sesiones presenciales, la respuesta de los cuestionarios (uno por cada unidad didáctica), la participación en los foros y el envío de los ejercicios planteados a lo largo de la asignatura.

#### **Competencias y destrezas que se desarrollarán**

##### **GENÉRICAS**

CG1 - Aplicar los conocimientos y habilidades especializados para llevar a cabo los procesos informáticos para el tratamiento de textualidades digitales

CG3 - Analizar sistemáticamente la organización de un proyecto en el ámbito de las letras digitales

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

##### **TRANSVERSALES**

CT1 - Evaluar la validez del trabajo realizado  
CT7 - Planificar un trabajo

### **ESPECÍFICAS**

CE1 - Aplicar conocimientos avanzados a la creación, edición y producción de materiales digitales, incluyendo producción de materiales multimedia y contenidos digitales

CE3 - Crear recursos digitales accesibles para personas con alguna discapacidad

### **Procedimiento para mostrar el progreso del alumno:**

Boletín de calificaciones en Campus Virtual

Informes de Moodle sobre el uso de los recursos y la realización las actividades.

Además, se realizarán comunicaciones periódicas individualizadas con los estudiantes, para informarles de cómo van progresando en la asignatura y se les proporcionarán indicaciones y ayuda en caso necesario.

### **Mecanismos de comunicación docente**

- Para la comunicación virtual del profesor y el alumnado se empleará:
- Un foro de novedades para eventos y notificaciones
- Correo institucional y correo interno para comunicación personal
- Un foro de discusión para el contacto entre estudiantes y el planteamiento de cuestiones sobre la materia
- Tutorías síncronas con BBB u otras herramientas (Skype)
- Para la comunicación presencial, se emplearán
- Seminarios presenciales
  - Tutoría presencial (preferentemente antes o después de los seminarios presenciales)

### **Mecanismos de tutorización virtual:**

- Foro y correo electrónico/mensajes en la asignatura virtual
- Herramientas de videoconferencia: preferentemente, las que haya disponibles en el Campus Virtual (actualmente *Big Blue Button*); si no, *Skype* o *Google Hangouts*. Se programarán con una antelación y/o frecuencia adecuada(s)

### **Mecanismos de contacto**

Foro de *soporte técnico* en la asignatura virtual que podrá complementarse cuando sea necesario con sesiones de Videoconferencia. Lo atenderán los profesores de la asignatura.

Correo electrónico institucional de los profesores en caso de que no tenga acceso al campus virtual

Además el alumno dispone de un servicio de ayuda para las incidencias informáticas de la Universidad en <http://www.ucm.es/ssii/atencion-al-usuario,y> particularmente en SITIO: <https://sitio.ucm.es>

### **Mecanismos de contacto para quejas y sugerencias de la asignatura:**

Todo estudiante podrá elevar la queja que desee, en primer lugar, de manera directa, al profesor, y hacerle cuantas sugerencias considere oportunas sobre la asignatura, tanto por vía de correo electrónico/mensaje como por un foro anónimo de "quejas y sugerencias" a tal efecto.

El alumnos se podrá podrá dirigir también al Coordinador del Máster, así como al representante de alumnos.

El máster dispone de un buzón de quejas y sugerencias en su página web atendido por el Coordinador del máster

#### **Mecanismos para recoger la opinión de los alumnos sobre la asignatura:**

Los estudiantes de la asignatura completarán cuestionarios de evaluación de la calidad de la asignatura, que contendrán preguntas generales para todas las asignaturas del Máster, consensuadas por los profesores y preguntas específicas sobre la asignatura concreta, también validadas por la coordinación del Máster. Los resultados serán analizados y comunicados al Coordinador del Máster, quien propondrá posibles ajustes en caso necesario.

Los estudiantes también participarán en el programa DOCENTIA de la universidad, con el que evaluarán al tutor de la asignatura.

Los estudiantes dispondrán también de un buzón de quejas y sugerencias en el espacio de coordinación del Máster del Campus Virtual, en el que podrán comunicar, si quieren anónimamente, sus opiniones, que serán tenidas en cuenta por la coordinación del Máster. Los resultados de los procesos de evaluación y las sugerencias de los estudiantes se tendrán en cuenta para revisar los contenidos y los métodos de la asignatura.

#### **Requisitos técnicos especiales (no de campus virtual):**

Para el desarrollo de esta asignatura se utilizarán los siguientes programas de software:

- Microsoft Word (Disponible en Biblioteca de software UCM)
- Adobe Acrobat Pro (Disponible en Biblioteca de software UCM)
- Adobe Photoshop (Disponible en Biblioteca de software UCM)
- Adobe Indesign (Disponible en Biblioteca de software UCM)
- Gimp: editor de imagen (Software libre)
- Sigil: editor de epub (Software libre)
- Calibre: gestor/conversor de ebooks (Software libre)