

ACTIVIDAD 2: EPUB

Programa de formación:	Tecnología en Desarrollo de Medios Gráficos Visuales
Ficha:	2278731
Resultado de aprendizaje:	Elaborar prototipo de diseño e interacción de acuerdo con proyecto editorial e Integrar elementos multimedia en software especializados según el dispositivo de salida.

Nombre(s) y apellidos de los aprendices	Documento de identidad

ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN INICIAL

Con el auge de los dispositivos móviles y el internet, el diseño editorial ha ido migrando sus contenidos a diferentes plataformas en las que hoy día los EPUBs se hacen indispensables ya que es el formato de archivo de un libro electrónico utilizado en todos los dispositivos, entre los que se encuentra los EPUBs de maquetación fija y de maquetación ajustable.

En equipos de 4 aprendices (3 equipos) y 1 de 5 aprendices (1 equipo) , realizarán el siguiente taller:

Los aprendices investigarán sobre el concepto de EPUB, evolución, características, y tipos. Posteriormente, los aprendices, realizarán una búsqueda de 3 ejemplos de EPUBs de diferentes sectores económicos (ejemplo: Alimentos, bebidas, y automotriz) y realizarán un análisis de cada uno de ellos, haciendo énfasis en los siguientes elementos:

- Portada: Logotipo, información permanente, fotografía o ilustración y titular.
- Páginas de cubierta.
- Carta del editor.
- Cartas de lectores, si las hay.
- Índice y cómo se presenta.
- Directorio o pie de imprenta.
- Artículos y los elementos que utiliza para su desarrollo.
- Otros aspectos que considere importante.

Con la anterior información, elaborarán una presentación la cual sustentarán como equipo, el día que el instructor defina, con la asistencia y participación de cada uno de sus integrantes.

La entrega será en archivo digital, un solo archivo pdf con la presentación la cual cada aprendiz deberá subir en su respectiva carpeta en Drive. Incluir los nombres y apellidos completos de los aprendices integrantes del equipo de trabajo.



El empleo
es de todos

Mintrabajo

Tiempo de la actividad: 10 horas.

Estrategia didáctica: Aprendizaje colaborativo e investigación.

Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje con mesas y sillas, aire acondicionado, salidas de emergencia, iluminación 5000K, conexiones eléctricas y de red. Tablero y pantalla. Computador con conexión a Internet, herramientas ofimáticas.

Materiales: Libreta de bocetación, lápiz y borrador.