



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Denominación del Programa de Formación:• Código del Programa de Formación:• Nombre del Proyecto:• Fase del Proyecto:• Competencia:• Resultados de Aprendizaje Alcanzar:• Duración de la Guía: | <p>Desarrollo de Medios Gráficos Visuales.</p> <p>522309</p> <p>Desarrollo de una estrategia de comunicación gráfica fundamentada en las necesidades del cliente.</p> <p>3. Realizar Ajustes.</p> <p>Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos. Diagramación editorial de publicaciones digitales.</p> <p>Elaborar prototipo de diseño e interacción de acuerdo con proyecto editorial. Integrar elementos multimedia en software especializados según el dispositivo de salida.</p> <p>116 horas</p> |
|--|---|

2. PRESENTACIÓN

El diseño editorial es una rama del diseño gráfico especializada en publicaciones, como por ejemplo, libros, revistas, periódicos, catálogos, volantes, dípticos, trípticos, brochures, portadas, entre otros. Se dedica a la estética tanto interior como exterior de estos textos o contenidos. Esto quiere decir, que el diseño editorial se encarga de la arquitectura de las publicaciones.

El diseño editorial es considerado un verdadero arte, porque contiene tanto de creatividad como de conocimiento técnico de producción para lograr el interés de un público determinado. Es quien arma un concepto visual y estético a partir de la palabra y el contenido. El diseñador editorial es quien se encarga de la comunicación de una voz individual a una recepción masiva. Su intención es transmitir elementos técnicos para optimizar aspectos de legibilidad de los diferentes tipos de textos.

Cada tipo de publicación es totalmente diferente a otra. Lo que sí mantienen todas las publicaciones es el equilibrio simétrico entre el texto y la parte gráfica. La labor de un tecnólogo en DESARROLLO DE MEDIOS GRÁFICOS VISUALES está en lograr publicaciones factibles y eficaces, desde un punto de vista económico, material y editorial, considerando todo esto desde la creación del proyecto y el desarrollo, reproducción, distribución y consumo.

Es a través del diseño editorial que se va a atraer potenciales lectores a que se vuelvan compradores.



Durante el desarrollo de esta guía realizará actividades que le podrán permitir su identificación, dominio y aplicación de conceptos asociados a esta apasionante labor, enfocado a ambientes digitales.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN INICIAL

El diseño editorial, tal como lo conocemos hoy día, es el resultado del proceso de adaptación a las nuevas circunstancias y necesidades del mundo cambiante, es por ello que en esta actividad de contextualización nos ubicaremos en una línea de tiempo en la que construiremos un consenso general sobre el origen, evolución y futuro del diseño editorial.

Para esta actividad el Instructor, asignará a cada equipo la tarea de crear un collage. Deberá armar un concepto gráfico (representación) de lo que considere es el origen, evolución y futuro del diseño editorial, (1 propuesta gráfica por cada momento) en cualquier software de diseño.

Es importante tener en cuenta que cada representación no exceda el tamaño carta, sea original, muy creativo y de fácil interpretación.

En mesa redonda y con la guía del Instructor, cada equipo irá mostrando a los compañeros su propuesta gráfica, compartiendo sus hallazgos y conclusiones, todos irán aportando según el momento histórico.

Entregable: Diseño de collage en PDF con la información investigada sobre el origen, presente y futuro del diseño editorial.

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 cada uno de los collage (origen-evolución-futuro) del diseño editorial, 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.

Tiempo de la actividad: 4 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.

3.2 ACTIVIDADES DE CONTEXTUALIZACIÓN E IDENTIFICACIÓN DE CONOCIMIENTOS NECESARIOS PARA EL APRENDIZAJE

3.2.1 Actividad 1

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.

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.

Luego de finalizado el tiempo de la actividad, se realizará un conversatorio participativo donde conjuntamente aclararemos posibles inquietudes en torno a la información encontrada.

3.3. ACTIVIDADES DE APROPIACIÓN DEL CONOCIMIENTO (CONCEPTUALIZACIÓN Y TEORIZACIÓN)

3.3.1 Actividad 2: La Usabilidad:

La usabilidad es una nueva rama del diseño editorial. En la era digital se habla mucho de un término que, aunque no es nuevo empezó a tomar fuerza en la última década: Experiencia de Usuario o User Experience (UX), definida por Marcín Treder, autor del libro UX Design para Startups, como una disciplina centrada en el diseño final de una experiencia con un determinado producto, que es usable en su interacción, trae buenas reacciones, es funcional, personalizable y predictivo.



Una experiencia completa no solo se basa en tecnología sino también en diseño, navegabilidad y la cercanía con el producto. No obstante, hoy por hoy muchas personas no saben qué es Experiencia de Usuario y confunden este término con usabilidad o con arquitectura de información, creen que son sinónimos.

Si bien la usabilidad es importante en la experiencia, no es cierto que un sitio web o una aplicación que sea intuitiva para todos los públicos representa una buena experiencia. **Igualmente, UX se confunde con arquitectura de información, pero la Experiencia de Usuario es mucho más.** Un arquitecto de información se encarga de organizar el contenido de un sitio web, una aplicación, una intranet o un software para que sea comprensible y fácil de usar, pero no diseña la experiencia completa de un producto digital.

Actividad por equipos de Proyecto Formativo.

Con la anterior información consultada, 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.

Entregable: Presentación por equipo. Para evidenciar esta actividad, deberán presentar en exposición, una infografía (máximo tamaño ¼) que explique y resuma qué es la experiencia de usuario, la usabilidad, interfaz de usuario y arquitectura de información y su interrelación, además cómo se aplica a un producto digital.

La entrega será en archivo digital, un solo archivo pdf con la infografía 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.

Tiempo de la actividad: 12 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.

LINKS DE APOYO – EXPERIENCIA DE USUARIO UX:

<https://www.pragma.com.co/academia/conceptos/guia-de-experiencia-de-usuario-ux-en-contextos-digitales>
<https://www.youtube.com/watch?v=A1oYMNdU388> <https://www.youtube.com/watch?v=QTWmxpQeJ24>
<https://www.youtube.com/watch?v=IYWOzxVCTao&t=1s> <https://www.youtube.com/watch?v=dTaME2qa-Bo>

Luego de finalizado el tiempo de la actividad, se realizará un conversatorio participativo donde conjuntamente aclararemos posibles inquietudes en torno a la información encontrada.

3.4 ACTIVIDADES DE TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO.

Actividad 3: Dispositivos y Plataformas de publicación y lectura de EPUB

Año a año, observamos en el comercio tecnológico como los smartphones, o teléfonos inteligentes, y los tablets crecieron en número, variedad y también calidad. Dispositivos muy variados que buscan cubrir todo tipo de necesidades y usos. A veces nos fijamos más en las tendencias o en las especificaciones técnicas en sí, pero nos hemos planteado alguna vez qué nos conviene más.



¿Es un Smartphone o un Tablet?. Ambos son dispositivos distintos, que comparten algunas funciones pero que a la hora de la verdad, su uso es muy diferente. Si estás dudando entre actualizar tu móvil o bien en comprarte una tablet, es conveniente revisar cada una de sus ventajas vs sus necesidades.

De igual manera sucede con los computadores portátiles, de escritorio y los TV Smart, o televisor inteligente que nos permite instalar y ejecutar aplicaciones avanzadas o plugins basados en una plataforma específica, tal como haría el sistema informático de un ordenador integrado en el televisor o una PC con pantalla "grande".

Todos estos dispositivos evolucionan a pasos agigantados en capacidad, recursos y rapidez de ejecución de labores de acuerdo a sus necesidades y capacidad adquisitiva que le permita su utilización.

De otra parte, es de gran utilidad conocer los diferentes lectores de EPUB disponibles en diferentes plataformas (Windows, macOS, Linux, Android), considerando la variedad de dispositivos y sus ventajas competitivas.

Pero si la idea es un modelo de negocio que se basa en la creación de infoproductos en texto o la escritura de libros, la tecnología te permite hoy abrirte al mercado y utilizar plataformas para vender tus ebooks de forma autónoma y automatizada.

Crear tus propios ebooks y autopublicarlos puede convertirse en tu actividad para que consigas cumplir tu sueño y crear tu estilo de vida, o incluso compaginarlo con otras actividades y diversificar y complementar tus fuentes de ingresos. Para ello, existen hoy diferentes plataformas para vender ebooks y en esta actividad conoceremos las más importantes.

Actividad por equipos de Proyecto Formativo.

Con la anterior información consultada, 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.

Entregable: Presentación por equipo. Para evidenciar esta actividad, deberán presentar en exposición, dos infografías (máximo tamaño 1/4) que explique y resuma las dos temáticas tratadas.

1. Dispositivos: Smartphone, Tablet, computadores portátiles, de escritorio y TV Smart: Principales características, sus ventajas y desventajas.
2. Plataformas de Publicación y de lectura de EPUB/EBOOK: Definición, características, sistemas operativos en los que funcionan, entre otras.

La entrega será en archivo digital, un solo archivo pdf con las dos (2) infografías, las cuales cada aprendiz deberá subir en su respectiva carpeta en Drive, independientemente que el trabajo sea en equipos de Proyecto Formativo. Incluir los nombres y apellidos completos de los aprendices integrantes del equipo de trabajo.

Tiempo de la actividad: 12 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.

Links Sugeridos:

<https://ciberninjas.com/lectores-epub-libros-electronicos/>

<https://www.lifestylealcuadrado.com/plataformas-para-vender-ebooks/>



Actividad 4. PUBLICACIÓN DIGITAL

Teniendo en cuenta los conceptos apropiados, por equipos de proyecto formativo, se determinó realizar la publicación (revista impresa) diseñada en trimestres anteriores a una nueva versión en formato digital y que pueda ser visualizada en un teléfono inteligente. Para ello también tendrán el soporte del instructor David Londoño quien revisará temáticas específicas de navegación, entorno del software requerido para ello y demás aspectos fundamentales para llevar a la terminación de dicho producto final. De igual manera que en la publicación impresa, se deberá iniciar con la concepción del Manual de Estilo con las particularidades propias adaptadas al entorno digital en tipografía, manejo de resolución de fotografías, modo de color, arquitectura de la información, usabilidad, entre otros aspectos.

En este espacio también debe coordinarse los entregables por ajustar o faltantes de los trimestres anteriores y que serán de obligatorio cumplimiento para la sustentación de cada uno de sus Proyectos Formativos.

Tiempo de la actividad: 70 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.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
<p>Evidencias de Conocimiento: Reconoce la importancia del diseño editorial, su pado, presente y evolución al mundo digital.</p> <p>Evidencias de Desempeño: Realiza análisis, e investiga en torno a EPUB, plataformas de publicación y lectura así como usabilidad y arquitectura de la información.</p> <p>Evidencias de Producto: Taller de dispositivos y conceptualización y diseño de una publicación digital para ser visualizada en un celular.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Maneja herramientas del software especializado de acuerdo con la propuesta de diseño y diagramación aprobada por el cliente.• Utiliza recursos gráficos de diseño de acuerdo con las necesidades del proyecto y políticas sobre derechos de autor.• Realiza la propuesta de publicación digital a partir de la información recolectada y/o necesidades del cliente.• Entrega el proyecto según acuerdo con el cliente.	<p>Técnica: Pregunta Instrumento: Cuestionario</p> <p>Técnica: Observación Instrumento: Lista de Chequeo</p> <p>Técnica: Valoración de productos Instrumento: Lista de Chequeo</p>

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS



COMPUTACIÓN FÍSICA: El uso de componentes electrónicos y código/programación para crear un entorno interactivo que atraiga a un público más allá de una pantalla de un ordenador (por ejemplo, Processing, Arduino y PureData).

COMPUTACIÓN UBICUA: Integración de la informática en el entorno de la persona, de modo que los dispositivos se puedan comunicar con los usuarios y entre ellos (por ejemplo, los teléfonos inteligentes).

CONTENIDO GENERADO POR EL USUARIO - CGU: Red dinámica en la que el contenido lo crea el público y lo comparte con otros. Por ejemplo, el contenido puede estar en un blog, en facebook, en flickr o en youtube.

CREATIVE COMMONS: Organización de derechos de autor y permisos que potencia el intercambio de servicios y productos que están destinados de forma explícita a ser mezclados, compartidos y distribuidos. Hay algunas limitaciones comerciales.

DISPOSITIVOS INTELIGENTES: Dispositivo “siempre disponible” que está conectado a una red. Se puede transportar (por ejemplo, móviles, tabletas y ordenadores portátiles) y también permite la comunicación de voz, videos y datos.

HTML: Hipertext, markup language, es el lenguaje de programación de la web; el servidor ofrece una página HTML a un explorador, que traduce el HTML a la página.

HISTORIAS DE USUARIO: Método para imaginar de qué modo los usuarios se implicarán en un determinado proyecto, tomando como referencia sus actitudes ya definidas y los rasgos de su personalidad.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

ROYO, Javier. 2004. Diseño Digital, Ediciones Paidós Ibericas S. A. España.

SALMOND Michael, AMBROSE, Gavin. 2014. Los Fundamentos del Diseño Interactivo, Editorial Blume. España.

<https://www.pragma.com.co/academia/conceptos/guia-de-experiencia-de-usuario-ux-en-contextos-digitales>
<https://www.youtube.com/watch?v=A1oYMNdU388> <https://www.youtube.com/watch?v=QTWmXpQeJ24>
<https://www.youtube.com/watch?v=IYWozxVCTao&t=1s> <https://www.youtube.com/watch?v=dTaME2qa-Bo>

<https://ciberninjas.com/lectores-epub-libros-electronicos/>
<https://www.lifestylealcuadrado.com/plataformas-para-vender-ebooks/>

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
--------	-------	-------------	-------



Autor (es)	Raúl Alfredo Vargas Delgado	Instructor	Artes Gráficas · Centro de Servicios y Gestión Empresarial	Octubre de 2022
-------------------	-----------------------------	------------	--	-----------------

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)		I			