



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: *Desarrollo de Medios Gráficos Visuales*
- Código del Programa de Formación: 522309
- Nombre del Proyecto: *Diseño de una estrategia de comunicación gráfica fundamentada en las necesidades del cliente*
- Fase del Proyecto: *Elaborar Piezas Gráficas*
- Actividad de Proyecto: *Diagramar piezas editoriales de acuerdo a las necesidades del proyecto*
- Competencia: *291301078 Diagramación de productos gráficos editoriales*
- Resultados de Aprendizaje a Alcanzar: *Armaz piezas gráficas en software especializado según proyecto aprobado.*
- Duración de la Guía: 114 Horas

2. PRESENTACIÓN

InDesign es una herramienta de maquetación digital que cada día abarca más terreno del mercado por sus impresionantes prestaciones, su fácil manejo y su completa compatibilidad con otras aplicaciones de diseño, como Photoshop e Illustrator. Con esta aplicación que es casi el estándar de la industria podemos realizar desde proyectos sencillos como puede ser un flyer a color, blanco y negro, con texto, imágenes etc, hasta creaciones más complejas tales como revistas, libros convencionales y electrónicos, periódicos entre otras muchas publicaciones. Hoy en día se conoce a esta aplicación por ser número uno mundialmente en la creación para diseños editoriales.

Con Indesign podemos maquetar una revista destinada para impresión o crear un documento PDF plano o interactivo rico en recursos multimedia, un EPUB e incluso publicaciones para mostrar en nuestros dispositivos digitales como tablets o smartphones. Para ello Indesign proporciona un acceso sencillo a una serie de ajustes preestablecidos y también a plantillas gratuitas de Adobe Stock al igual que sus hermanos Photoshop e Illustrator CC. También en la última versión de Indesign se han actualizado los iconos de las distintas opciones para que coincidan con los dos programas anteriormente citados, lo que hace que el flujo sea mucho más intuitivo.

Te hará la vida mucha más fácil, ya que Indesign proporciona diversidad de funcionalidades para poder llevar a cabo cualquier tipo de proyecto que quieras realizar.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Nombre de la actividad:**



Diagramar piezas editoriales de acuerdo a las necesidades del proyecto



Imagen tomada de: <https://helpx.adobe.com/indesign/how-to/get-started-indesign.html>

- **Descripción de la(s) Actividad(es):**

Reconocimiento de los usos de Indesign .

Con el apoyo del instructor, vamos a reconocer y contextualizar los diferentes productos que se pueden realizar a través de la aplicación con una gran variedad de ejemplos, sus aplicaciones en el campo editorial, sus objetivos, la metodología del trabajo, el planteamiento del problema, los recursos utilizados, la justificación, los fundamentos teóricos de diseño aplicados, su estructura, los formatos utilizados, encuadernación si la tiene etc.

Les invito a participar activamente en esta actividad puesto que de aquí depende toda la comprensión y el mejor uso para sacarle el mayor provecho al programa.

- Conceptos básicos.
- InDesign como aplicación de maquetación.
- InDesign como aplicación para preimpresión.
- InDesign como herramienta para la Web.



Para esta actividad, el instructor y los aprendices tomarán como referencia algunos libros, revistas, catálogos, EPUB, revistas digitales, E-books etc. Que permitan apropiarse los conocimientos anteriores.

Tiempo para la Actividad: 10 Horas.

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje:

El entorno de trabajo de InDesign.

Cuando hablamos del entorno de trabajo en Indesign nos estamos refiriendo a su interfaz de usuario, es decir, el espacio “virtual”, la pantalla, en la que están dispuestas las diferentes funciones, menús, etcétera por los cuáles se desenvuelve el usuario.

● Descripción de la(s) Actividad(es)

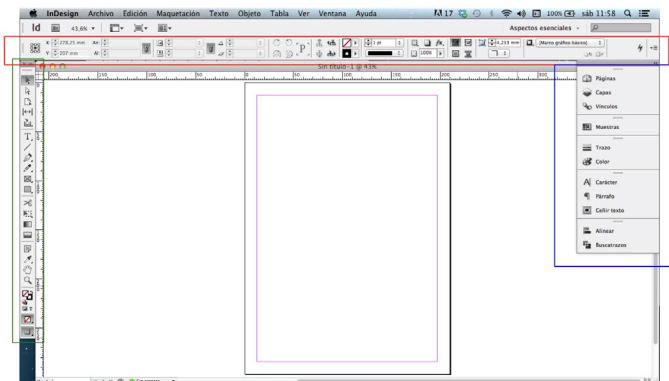
Aprendices los invito a que identifiquemos, reconozcamos y socialicemos algunas de las características mas representativas que a continuación se presentan:

- Reglas.
- Cuadrícula.
- Líneas de base.
- Elementos principales.
- Paleta de herramientas.
- Barra de control.

Vamos a identificar para que sirve cada uno de ellos, cuales son los atajos de teclado que nos permitirán acceder a ellas más rápidamente, como podemos configurar y personalizar el espacio de trabajo y ajustar el entorno de acuerdo a nuestras preferencias.

Tiempo para la Actividad: 10 Horas.

Configuración de Páginas.





Antes de crear un nuevo documento, nos aseguraremos de que las unidades de medida son las que mejor se adaptan a nuestro trabajo o aquellas con las que estamos más familiarizados. Como normalmente estamos más acostumbrados a trabajar con el sistema métrico decimal, iremos a la barra de menú y elegiremos Edición > Preferencias > Unidades e incrementos. En los campos de Unidades de Regla, seleccionaremos la opción centímetros o milímetros de los menús desplegables que aparecen en Horizontal y Vertical.

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

Aprendices los invito a que identifiquemos, reconozcamos y socialicemos algunas de las características mas representativas que a continuación se presentan:

- Nuevos Documentos
- Configuración del documento
- Trabajar con páginas y dobles páginas
- Numeración de páginas
- Ajuste de diseño
- Marcos y columnas
- Uso de las páginas maestras

Vamos a crear documentos conforme a los requerimientos del diseño, numerar páginas automáticamente, realizar ajustes en nuestro diseño, elaborar márgenes, sangrados, marcos, columnas y aprender el dominio de las páginas maestras.

Tiempo para la Actividad: 15 Horas

Trabajar con texto

En Adobe InDesign, todo el texto que introduzcamos aparecerá dentro de una especie de caja o rectángulo que recibe el nombre de marco de texto. Su tamaño y forma es susceptible de modificación. En función de la herramienta con la que lo seleccionemos podremos efectuar unos cambios u otros.

Con la herramienta Texto seleccionada y arrastrando el ratón, definiremos el ancho y alto de un nuevo marco. Si queremos que sea totalmente cuadrado, será necesario mantener pulsada la tecla Mayúsculas mientras realizamos esta operación. Cuando las dimensiones alcancen el tamaño deseado, puedes soltar el ratón. Entonces, aparecerá dentro del marco, un cursor parpadeante que te indica que puedes empezar a escribir.

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

Aprendices los invito a que identifiquemos, reconozcamos y socialicemos algunas de las características mas representativas que a continuación se presentan:

- Marcos de texto
- Enlace de texto
- Inserción de caracteres de fuente
- Estilos de texto y de párrafo
- Visualización de elementos no imprimibles
- Búsqueda y cambio de texto
- Revisión ortográfica



- Personalización del diccionario
- Trabajo con tablas
- El editor de artículos

Los marcos de texto también se pueden conectar a otros marcos de texto, lo que permite que el texto del primero continúe en el segundo. Se dice que los marcos conectados de esta manera están enlazados, mientras que el texto que se encuentra en uno o más marcos enlazados se denomina artículo.

Al colocar (importar) un archivo de procesamiento de texto, éste se adapta al documento como un solo artículo, independientemente del número de marcos que ocupe.

Los marcos de texto pueden tener varias columnas. Pueden basarse en columnas de página, sin depender de ellas. Es decir, un marco de texto con dos columnas se puede situar en una página de cuatro columnas. También pueden colocarse en páginas maestras y seguir recibiendo texto en páginas de documento.

Tiempo para la Actividad: 10 Horas

Herramientas de InDesign.

Cuando hablamos del entorno de trabajo en Indesign nos estamos refiriendo a su interfaz de usuario, es decir, el espacio “virtual”, la pantalla, en la que están dispuestas las diferentes funciones, menús, etcétera por los cuáles se desenvuelve el usuario.

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

Aprendices los invito a que identifiquemos, reconozcamos y socialicemos algunas de las características mas representativas que a continuación se presentan:

- Paleta de capas
- Paleta de navegación
- Paleta de páginas
- Paletas de vínculos
- Paleta de carácter
- Paleta de formato de párrafos
- Paleta de tabulaciones
- Paleta de contorneo de texto
- Paleta de artículo
- Otras paletas de texto
- Paleta localizador de trazados

Vamos a identificar para que sirve cada uno de las paletas y cuales se utiizan con mayor frecuencia para organizar o personalizar el espacio de trabajo.

Tiempo para la Actividad: 15 Horas.



3.4 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización):

Objetivo.

Son muchos y muy variados los conceptos que hacen parte de una publicación digital. Ayudados de las herramientas necesarias, vamos a identificar y reconocer algunas de ellas:

En plenaria y con el apoyo del instructor vamos a socializar sobre los siguientes aspectos:

Herramientas Avanzadas.

Cuando hablamos del entorno de trabajo en Indesing nos estamos refiriendo a su interfaz de usuario, es decir, el espacio “virtual”, la pantalla, en la que están dispuestas las diferentes funciones, menús, etcétera por los cuáles se desenvuelve el usuario.

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

Aprendices los invito a que identifiquemos, reconozcamos y socialicemos algunas de las características mas representativas que a continuación se presentan:

- Paleta de transformaciones
- Paleta de líneas
- Paleta de color y transparencia
- Paleta de degradados
- Paleta de atributos
- Paletas de biblioteca
- Paleta de muestras
- Paletas de vista previa de salida

Vamos a identificar para que sirve cada una de ellas, cuales son los atajos de teclado que nos permitirán acceder a ellas más rápidamente, como podemos configurar y personalizar el espacio de trabajo y ajustar el entorno de acuerdo a nuestras preferencias. Con ejercicios propuestos por el instructor, lograremos adquirir habilidades en el manejo de las paletas.

Tiempo para la Actividad: 15 Horas.

Herramientas comunes.

Cuando hablamos del entorno de trabajo en Indesing nos estamos refiriendo a su interfaz de usuario, es decir, el espacio “virtual”, la pantalla, en la que están dispuestas las diferentes herramientas con las que construimos el contenido de nuestros proyectos editoriales.

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

Aprendices los invito a que identifiquemos, reconozcamos y socialicemos algunas de las características mas representativas que a continuación se presentan:

- Herramientas de selección
- Herramienta de la pluma
- Definir el contenido de un marco
- Pegar texto dentro de imagen



- Pegar imagen dentro de trazado
- Invertir un trazado
- Trayectoria de recortes
- Efectos de vértice
- Desvanecer una imagen

Vamos a identificar para que sirve cada uno de ellos, cuales son los atajos de teclado que nos permitirán acceder a ellas más rápidamente; con ejercicios propuestos por el instructor, lograremos adquirir habilidades en el manejo de las herramientas.

Tiempo para la Actividad: 15 Horas.

Técnicas de maquetación Avanzada.

Las tres últimas versiones de Adobe InDesign incorporan numerosas herramientas, funciones y características nuevas, para facilitar la adaptación y reutilización de contenidos en diversos medios y dispositivos. Se trata de una oportunidad de profundizar en el control de los contenidos, sus formatos y en las amplias y potentes posibilidades de maquetación y producción de toda clase de publicaciones con InDesign CS6.

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

Aprendices los invito a que identifiquemos, reconozcamos y socialicemos algunas de las características más representativas que a continuación se presentan:

- Trazados compuestos
- Conversión de contornos de texto en trazados
- Agrupación y desagrupación
- Alineación de objetos
- Bloqueo de objetos

Vamos a identificar para que sirve cada uno de ellos, cuales son los atajos de teclado que nos permitirán acceder a ellas más rápidamente, con ejercicios propuestos por el instructor, lograremos adquirir habilidades en el manejo de las herramientas.

Tiempo para la Actividad: 10 Horas.

Exportación de Archivos.

Puede guardar un artículo de InDesign entero, o parte de él, en formatos de archivo que se puedan abrir después en otras aplicaciones. Cada artículo de un documento se exporta a un documento distinto.

InDesign puede exportar texto en varios formatos de archivo, que aparecen en el cuadro de diálogo Exportar. Otras aplicaciones utilizan estos formatos, que pueden conservar muchas de las especificaciones referentes a tipo, sangrías y tabulaciones definidas en el documento.



Puede guardar como fragmentos secciones de texto y elementos de maquetación de página utilizados habitualmente.

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

Aprendices los invito a que identifiquemos, reconozcamos y socialicemos algunas de las características mas representativas que a continuación se presentan:

- Exportación en HTML
- Exportación en EPS
- Exportación en archivo de preimpresión
- Exportación en PDF

Vamos a identificar para que sirve cada uno de ellos, cuales son los atajos de teclado que nos permitirán acceder a ellas más rápidamente, como podemos configurar y personalizar el espacio de trabajo y ajustar el entorno de acuerdo a nuestras preferencias.

Tiempo para la Actividad: 10 Horas.

Preparación de impresión

Adobe InDesign es el software estándar en el ámbito de la maquetación y la preparación de originales para su envío a imprenta, y PDF es el formato más extendido para la recepción de archivos por parte de las imprentas. El maquetador o diseñador elaboran su pieza gráfica en Adobe InDesign y, como paso final de su trabajo, generan en InDesign un archivo PDF que será lo que le llegará a la imprenta. Los PDF, al encapsular en un solo archivo todos los elementos del trabajo a imprimir (imágenes, textos, etc) respetando la maquetación aplicada, han simplificado enormemente el flujo de trabajo gráfico pero antes de llegar al punto de la generación del PDF sigue siendo imprescindible que el diseñador o maquetador que trabaja en InDesign tenga en cuenta una serie de detalles que garantizarán que el PDF contenga la información correcta para reproducir adecuadamente la pieza gráfica.

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

Aprendices los invito a que identifiquemos, reconozcamos y socialicemos algunas de las características mas representativas que a continuación se presentan:

- Sobreimpresión y transparencia.
- Uso de las zonas de reventado.
- Sangrado.
- Brillo U.V Parcial.
- Troquelados.
- Colores Pantone Adicionales.
- Perfiles de Color

Vamos a identificar para que sirve cada uno de ellos, cuales son los atajos de teclado que nos permitirán acceder a ellas más rápidamente, como podemos configurar y personalizar el espacio de trabajo y ajustar el entorno de acuerdo a nuestras preferencias.



Tiempo para la Actividad: 10 Horas.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento:

La formación por proyectos es una estrategia de formación en el SENA que faculta el desarrollo del aprendizaje basado en problemas, permitiendo desarrollar en el aprendiz un proceso didáctico propio con una mayor responsabilidad y un rol activo en su aprendizaje, a partir de la planeación, análisis y desarrollo de actividades concretas para proponer soluciones prácticas que contribuyan a la mejora y el desarrollo de su entorno. Es decir, es una estrategia que reconoce que el aprendizaje significativo conduce al aprendiz a un proceso inherente de conocimiento.

- **Descripción de la(s) Actividad(es):**

Diseño de un folleto promocional

Usted deberá diseñar un folleto promocional para la difusión y promoción del Parque Nacional del Chicamocha (**PANACHI**) como destino turístico a nivel internacional. Deberá crear un diseño impactante para la portada, la contraportada, lomo y para cuatro de las páginas interiores del folleto promocional.

Será impreso en CMYK y el cliente requiere el uso de un barniz parcial de la cubierta frontal. También puede utilizar un barniz en la cubierta posterior y (o) el lomo si lo desea.

La Cubierta frontal debe incluir:

El logotipo del Parque Nacional del Chicamocha

(<https://www.clubvital.com.co/vanguardia/entretenimiento/30-parque-nacional-del-chicamocha>).

- Texto de la cubierta frontal (Suministrado)
- Barniz parcial
- Cualquier imagen bajada de internet con la mejor resolución que considere necesaria.

La Cubierta posterior debe incluir:

- El logotipo del Parque Nacional del Chicamocha (Bajar)
- Texto de la contraportada (suministrado)
- Imagen del Parque Nacional del Chicamocha (Bajar de internet con la mejor resolución y tamaño)
- Datos de contacto (Teléfono, página web dirección para correspondencia, correo electrónico)

La columna vertebral debe incluir: (Lomo)

- Texto del lomo (suministrado)

Páginas Interiores.

Cada extensión de dos páginas (8-9 y 10-11) debe mostrar algunas imágenes del parque, de sus atractivos y áreas culturales (Mínimo 2 imágenes para cada atractivo o área cultural seleccionada) acompañadas del texto correspondiente, la cantidad de atractivos y/o áreas culturales incluidos en el folleto debe ser mínimo



de tres (3), la forma en que se organiza el contenido se deja a su decisión al igual que los elementos vectoriales que considere pertinentes.

Especificaciones técnicas

Dimensiones: Usted tiene la libertad de trabajar su propuesta considerando que el tamaño máximo de impresión abierto es A2 (420 mm x 594 mm) formato vertical u horizontal, con un lomo obligado de 6 mm de ancho.

Las imágenes usadas deben tener proceso de manipulación (redimensionar, contraste, retoque, etc.)

Para la impresión de las cubiertas frontal y posterior debe utilizar un papel de mayor gramaje.

Estilos de párrafo: Debe ser utilizado para las páginas 8, 9, 10 y 11

Elementos de página maestra: encabezado y / o pie de página y números de página

Sangrado: 3 mm

Colores: CMYK + punto de barniz

Barniz: Debe ser llamado "barniz", debe ser creado como una mancha de color y debe ser 100% negro.

Escala de grises y la resolución de imagen en color: 262 a 350 PPI

Imágenes de mapa de bits (B/N) de resolución: 800-1200 PPI

Perfiles ICC para imágenes: CMYK: ISO Coated v2.

Usted debe entregar

- 1 carpeta final con el nombre del proyecto PANACHI. (Empaquetar)

(Incluidos los archivos originales, fuentes, imágenes vinculadas, el perfil ICC y el archivo listo para la prensa PDF/X1a).

- 1 Archivo final listo para la prensa PDF/X1a (que incluyen: sangrado, marcas de recorte, marcas de registro, las marcas de plegado – fuera del área de sangrado, las barras de color para CMYK + barniz en negro 100%).

1 Archivo PDF de baja resolución optimizado para la WEB y que no sea editable (Sin sangrado, sin marcas de recorte, sin marcas de registro y sin marcas de plegado).

- 1 Arte final 3D / del folleto promocional que incluye: la cubierta frontal (portada), el lomo, La cubierta posterior las 4 páginas interiores todo montado a tamaño real. El barniz debe ser simulado en el diseño con una trama de un 20% de negro en transparencia - y las cuatro páginas impresas insertadas en la cubierta de acuerdo al machote elaborado por usted.

INSTRUCCIONES



El modo de color y formatos de archivo de las imágenes utilizadas serán evaluados en los archivos PDF listos para la prensa. La resolución final será evaluada en el archivo de InDesign.

El formato de archivo JPG no se acepta para las imágenes, Sólo los siguientes formatos de archivo son aceptables. TIF o EPS. / . AI / . PSD.

Sobre el diseño final para el catálogo:

Las imágenes no deben ser incorporadas o colocadas en Adobe Illustrator o InDesign. Solo se aceptan archivos vinculados.

TEXTOS

Cubierta:

PANACHI

Parque Nacional del Chicamocha

¡Santander Tierra de Aventura!

COLOMBIA

Lomo:

Parque Nacional del Chicamocha

Santander- Colombia

Cubierta Posterior:

El Parque Nacional Del Chicamocha (también conocido como PANACHI), de reciente creación, es uno de los pocos parques naturales de Colombia dedicados al ecoturismo, siendo por tanto uno de los sitios turísticos más importantes del país. El Parque nació bajo la administración del ex gobernador Hugo Aguilar Naranjo y fue inaugurado el 2 de diciembre de 2006; desde entonces ha seguido creciendo e innovando para ofrecer nuevas atracciones.

Está ubicado en la vía que comunica a Bucaramanga con San Gil a una distancia aproximada de 50 minutos de la capital santandereana, es un verdadero paraíso; y lo es, porque encontrar en un mismo lugar ecoturismo, deportes de aventura, diversión, turismo recreativo, gastronomía, y toda la cultura santandereana, sus raíces y su historia, sólo es posible en este sitio, creado para el disfrute de todas las familias de la región, del país y de todos los visitantes extranjeros.

Parque Nacional del Chicamocha.



Dirección: Calle 44 N° 35-27 Teléfono: (7) 657 44 00 - 6 56 90 06 Celular: 313 466 46 34

Sitio Web: www.parquenacionaldelchicamocha.com

Correo electrónico: info@parquenacionaldelchicamocha.com

Santander - Colombia

Páginas Maestras

Parque Nacional del Chicamocha

¡Santander Tierra de Aventura!

(Número de las páginas) 8, 9, 10, 11

Contenido Pag. 8-9

Título

El Cañón del Chicamocha

Texto Principal

Este majestuoso, imponente y fascinante lugar es un espectáculo visual que deja sin palabras a todo el que tiene la oportunidad de contemplarlo. El Cañón del Chicamocha se ha destacado como uno de los principales atractivos de Colombia, razón que lo ubicó en el grupo de los 261 lugares nominados a convertirse en una de las Siete Maravillas Naturales del Mundo.

Ubicado en el departamento de Santander, muy cerca de la ciudad de Bucaramanga, el Cañón del Chicamocha, bañado por el río de su mismo nombre, es el segundo cañón más grande del mundo, con más de 108.000 hectáreas y 2.000 metros de profundidad. Hace 46 millones de años, éste era un inmenso lago que permitió la formación de cavernas y albergó animales marinos de los que aún se hallan restos.

Título

Parque Nacional del Chicamocha

Texto principal



Con el fin de permitirte contemplar el cañón del Chicamocha de manera confortable y amena, en el 2006 se puso en funcionamiento el Parque Nacional del Chicamocha (PANACHI), ubicado en la vía que comunica a Bucaramanga con San Gil a una distancia aproximada de 50 minutos de la capital santandereana. En esta extensión de 264 hectáreas confluyen armoniosamente elementos y lugares que buscan fomentar los valores de la tierra, el paisaje y la cultura santandereana. Es sin lugar a dudas, el mejor espacio para la diversión y la aventura, ya que las atracciones que allí se encuentran poseen un alto contenido de actividad, adrenalina y velocidad.

Contenido pag. 10 -11

Título

¿Qué hacer en Panachi?

Texto principal.

El Parque nacional del Chicamocha se ha convertido en el principal eje turístico de toda la región. Además de ser un destino de talla internacional. Cuenta con una sede administrativa, cultural y de turismo, parqueaderos, estación del teleférico, pueblo santandereano, concha acústica, teatro, restaurantes, mirador natural, senderos y caminos, lugares de contemplación y descanso.

Entre las áreas culturales que se pueden encontrar se destacan:

- Monumento a la Santandereanidad
- Museo Guane
- Sala Interactiva y de Exposiciones
- Auditorio
- Parque de las cabras
- Parque de las avestruces

Atracciones como:

- El Teleférico Plazuela Mesa de los Santos
- Mirador 360°
- Cable-vuelo
- Parapente
- Pista de Hielo Ecológico
- Buggies
- Jumping
- Toboganes
- Bola Humana
- Columpio Extremo



Horario de atención PANACHI: Martes a Jueves de 9:00 am a 6:00 pm - Fines de Semana y Festivos de 9:00 am a 7:00 pm

Textos adicionales

Monumento a la Santanderanidad: Este monumento representa la Revolución de Los Comuneros, una serie de levantamientos populares que se iniciaron en el siglo XVIII y permitieron la liberación de la Nueva Granada del yugo español. Sobre la hoja de tabaco se ubican 35 figuras que representan a los héroes comuneros acompañados de una explosión metafórica.

Museo Guane: Único en su género y especializado en el tema de la cultura Guane, el Museo del mismo nombre posee dentro de su colección 750 piezas representativas de esta cultura que se asentara hace varios siglos, justo en la zona del Cañón del Chicamocha y de donde vienen las más arraigadas raíces del pueblo santandereano.

Mirador 360°: El recorrido del Parque Nacional del Chicamocha culmina en un este monumental mirador con la vista más espectacular que invita a contemplar en todo su esplendor al gran Cañón del Chicamocha, mientras se deleita con un delicioso café. Es una obra totalmente moderna, con una vista de 360° del Cañón del Chicamocha; construido en vidrio y acero, respetando totalmente el paisaje, haciéndolo parte de él.

Teleférico: Constituye uno de los sistemas de transporte de su tipo más extensos del mundo, con 6.3 km de extensión. Este sistema de transporte suspendido en cables utiliza 39 cabinas con capacidad para movilizar a 500 pasajeros por hora, a una velocidad de seis metros por segundo. Recorre la totalidad del Cañón del Chicamocha desde el sitio llamado La Mesa de Los Santos hasta Panachi, pasando por tres estaciones: la primera ubicada en el Parque, la intermedia en el río Chicamocha y la última en la vereda Tabacal.

Parapente: Los amantes de los deportes extremos pueden hacer Parapente en el Parque Nacional del Chicamocha, recorriendo el paisaje incomparable del Cañón del Chicamocha a unos 1.554 metros de altura.

Cable-vuelo: Es una de las más grandes atracciones en el Parque. Hay tres cable-vuelos en total. El Primero y más antiguo está ubicado en la parte posterior del Parque y permite admirar todo el cañón y el río Chicamocha, tiene 450 m; el segundo es el cable-vuelo mirador, es más corto pero con más vértigo y emoción y el último es el cable-vuelo niños, toda una novedad y diversión para los pequeños.

Pista de Hielo ecológica: La pista de hielo ecológico importada de Europa es la única en el mundo que les permite a niños y adultos patinar mientras observan el imponente paisaje del Cañón del Chicamocha. Nadie se puede perder la oportunidad de intentar esta emocionante y novedosa actividad.

Buggies: Un kilómetro de velocidad y emoción en espectaculares carritos para una o dos personas. Cada piloto puede dar dos vueltas y vivir la emoción de una pista llena de altibajos y adrenalina.

Columpio extremo: Es una estructura de 15 mts de alto, en donde la persona es izada hasta alcanzar la altura necesaria, y quedar suspendida a 80° con relación al punto inicial, para luego ser soltado al vacío y desplazarse hasta 13 metros a gran velocidad entre tierra firme y la inmensidad del Cañón del Chicamocha.

Parque de los avestruces: En este lugar puede conocer todo sobre esta exótica ave, alimentarla y tomarse fotos que al instante le serán estampadas en un mug y otros detalles representativos del avestruz.



Tiempo para la Actividad: 24 Horas.

- **Ambiente Requerido:** Aula abierta y ambiente de aprendizaje, bibliotecas, empresas del sector.
- **Materiales:**
 - Computadores, con 8 Gb de Ram, Disco duro de 1 TB
 - Internet Banda Ancha
 - Papel bond tamaño carta (bitácora)
 - Hojas milimetradas
 - Lápices
 - Colores
 - Borradores
 - Sacapuntas
 - Video Beam o TV.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento Instrumento de evaluación que evidencie que reconoce los diferentes tipos de publicaciones editoriales y sus características principales. Evidencias de Desempeño Lista de Chequeo. Evidencias de Producto: Realiza la propuesta de diseño gráfico a partir de la información recolectada. Entrega el proyecto según acuerdo con el cliente. Presentación digital e impresa que de la construcción de un Manual Corporativo.	Establece maqueta en archivo digital de acuerdo con las características del brief. Elabora piezas gráficas en software especializado según pauta de diagramación aprobada.	Cuestionario/Listas de chequeo/observación/Rúbricas/ Autoevaluación.



--	--	--

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS.

Tamaño de archivo: es la medida de la pieza, del archivo final PDF, al que se le sumarán los milímetros de la sangre.

Marcas de corte o marcas de recorte: son las líneas que indican el borde de la pieza; delimitan el área.

Marcas de doblado: son unas pequeñas líneas que indican dónde debe doblarse el papel o cartulina del exterior del libro; delimitan, por ejemplo, el lomo de la cubierta y la contracubierta.

Sangre, sangrado o área de sangrado: son los milímetros extras que se suman al tamaño del archivo; este margen suele oscilar entre los 2 y 5 mm según la imprenta para libros en tapa blanda, en los de tapa dura unos 20 mm. Para los PDF de Amazon KDP el sangrado debe tener un mínimo de 0,125 pulgadas (3,175 mm).

Área o margen de seguridad: es el área que se encuentra a unos milímetros del borde; las líneas que la señalan garantizan que el contenido legible no sea cortado por la guillotina.

Marcas de registro: son un indicador para superponer un color sobre otro cuando se imprime a color.

Marcas de sangrado: son las líneas que indican la sangre que tiene la pieza.

Impresión en CMYK: es un modelo de color que se utiliza en la impresión en colores. Las cubiertas se imprimen con esta composición de colores. Es el equivalente a imprimir “a todo color”; (saber más sobre modelos de color).

Impresión en escala de grises: es la impresión a una sola tinta, negro, con diferentes matices. Es lo que se conoce popularmente como impresión “en blanco y negro”; (saber más).

Perfil de color: es un conjunto de datos que establece cuál es la referencia de apariencia de color. Existen estándares que ya vienen configurados con los programas de diseño, como el habitual Fogra 39; (saber más).

Resolución: es la cantidad de datos de una imagen en un espacio determinado. Se mide en píxeles por pulgada (ppp o dot per inches - dpi). Se exige que las imágenes para impresión tengan un mínimo de 300 dpi y así eviten salir pixeladas; (saber más).

Fuentes incrustadas: significa adicionar las fuentes o caracteres empleados en el archivo maquetado al PDF. La incrustación de fuentes en un fichero garantiza que las tipografías siempre estarán disponibles para ese archivo aunque no estén instaladas en el ordenador; (saber más).

Trazados (de texto): también llamado rasterización o creación de contornos. Consiste en convertir el texto en objeto y, por tanto, se eliminan las fuentes.

Tipografía: *Es un conjunto de caracteres estilizadas de cierta manera, se trata de una creación sistemática en la que cada una de éstas guarda un parecido a sus similares.*

Cuerpo del Texto: *Es la parte central del texto en un diseño editorial, se trata de lo que más abarca en cuanto a espacio.*



Jerarquía: *Es el acomodo estratégico de los elementos de diseño de acuerdo al grado de importancia y como quieres que sea leído.*

Interlineado: *Se trata de la separación entre las líneas de letras o renglones, es visto de arriba a abajo.*

Kerning: *Es el ajuste del espacio entre dos caracteres en la tipografía, esencialmente es para guardar un equilibrio de espacio más proporcional y atractivo entre cada carácter.*

Tracking: *El tracking se refiere al espacio entre letras para ajustar la distancia entre cada letra para cambiar la apariencia de un bloque de texto, a diferencia del kerning, el primero lo ve de manera agrupada y el último individualmente.*

Altura de la x: *Es la altura promedio de las minúsculas, se llama así porque es la letra que se suele utilizar para medir.*

Ascendente: *Es la parte superior de una letra minúscula, la cual se extiende por encima de la altura de la x.*

Descendente: *Es la parte inferior de una letra minúscula que se extiende por debajo de la altura de la x.*

Tipografía Serif: *Este tipo de letras tiene pequeños “ornamentos” o salientes al final de cada letra, este tipo suelen asociarse con la formalidad y la tradición.*

Tipografía Sans Serif: *Al contrario de la anterior, estas tipografías no tiene ningún rebase o “adorno”, pueden ser rectas o redondeadas, son más fácil de leer y son más modernas.*

Tipografía Script o Manuscrita: *Esta tipografía imita la letra cursiva o escrita a mano, suelen ser elegantes y personales.*

Lorem Ipsum *“lorem ipsum” es un texto genérico y falso que tiene el objetivo de funcionar como un borrador, con tal de ver como se ven ciertos ajustes en el texto.*

Alineación: *Se trata de la alineación de los elementos, es decir si estarán centrados, cargados a un lado o justificado.*

Cuadrícula: *Es un marco formado por columnas y filas que se cruzan y están divididas uniformemente. Con éstas los diseñadores pueden distribuir de manera adecuada el contenido.*

Márgenes: *Consiste en el espacio alrededor del borde de una página que no se satura con texto o imágenes, con ello se puede cambiar la apariencia de un espacio más atiborrado.*

Escala: *Consiste en el cambio equitativo de un objeto sin modificar sus proporciones.*

Espacio Blanco: *Conocido como espacio negativo se se refiere a las áreas de un diseño que no tienen contenido, además de ayudar a descansar la vista y darle un fondo, también se le puede dar un diseño propio.*

Troquelado *Es una técnica con la que puedes cortar ciertas áreas del material y crear un diseño en el.*

Estampado en Caliente (Foil Stamping) *Es la aplicación de algún acabado metálico a presión y en caliente a ciertas partes de un diseño para darle un acabado brillante.*



Impresión Tipográfica (Letterpressing) Gracias a la aplicación de placas de metal con un diseño, éste se plasma en la superficie del papel para crear dimensión y textura.

Diseño Editorial: El diseño editorial es la rama del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros.

Prevuelo: Revisión previa de los archivos digitales para identificar posibles errores y reparar los mismos.

Maquetación: También llamada a veces diagramación, es un oficio del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Aprender InDesign CC : con 100 ejercicios prácticos. / MEDIAActive..Barcelona : México : Marcombo Alfaomega Grupo Editor, ©2014..213 páginas : ilustraciones a color ; 24 cm.. Biblioteca SENA. Bogota/Mercados Logistica

Aprender integración entre photoshop, ilustrator e indessing : con 100 ejercicios prácticos / MediaActive. Barcelona : Mexico : Marcombo Alfaomega Grupo Editor, ©2012, 216 páginas : ilustraciones a color ; 24 cm.

Ejemplares en: Antioquia/Complejo NorteLibrary - Antioquia/Complejo Sur - Antioquia/Rionegro - Bogota/Cenigraf - Bogota/Mercados Logistica - Boyacá/Tunja - Caldas/La Dorada - Cundinamarca/Girardot

Cundinamarca/La Mesa - Cundinamarca/Mesitas - Magdalena/Logistica - Risaralda/Comercio Santander/Barrancabermeja - Santander/Floridablanca - Tolima/IndustriaLibrary - Vaupes/Jirijirimo.

InDesign CS6 / traducción David Baeza Moyano., Madrid : Ediciones Anaya Multimedia, ©2012. 367 páginas ; 24 cm + + 1 CD-ROM (12 cm). Ejemplar en Boyaca Sogamoso.

Huang Weiming & Tan Cher Lynn, *Flipping pages*, Editorial: Gingko Press (<http://gingkopress.com/>) ingles 320 paginas

Buen Unna, Jorge De, Manual de diseño editorial, 4a. / Edición Corregida y Aumentada, Madrid : Ediciones Trea, 2014. 704 pag. Ejemplares en: Cenigraf Bogotá – CDTI- Valle _ Cesar.

Castro Tirado, Miguél Ángel, Maquetación de productos editoriales, Primera edición, Málaga : IC Editorial, ©2014. Ejemplares en: Medellín complejo central - Valle _ Palmira.

Emilio José Checa Hinojo, Jorge Expósito López, Planificación del producto editorial /

Daniel Santo Orcero., Diseño gráfico de productos editoriales multimedia /

Yolanda Zappaterra, Ca, Diseño editorial : periódicos y revistas/medios impresos y digitales. Barcelona : Gustavo Gili, ©2014. / Ejemplares en: Bogotá, Bolivar, Boyaca y Meta.

Lourdes Frratell Castro, Maquetación y compaginación de productos gráficos complejos. IC Editorial, ©2014. Ejemplares en: Antioquia complejo central.



7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)				

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					