# FORMATO PARA EL DESARROLLO DE COMPONENTE FORMATIVO

| PROGRAMA DE FORMACIÓN | Desarrollo de medios gráficos visuales |
| --- | --- |

| COMPETENCIA | 291301081 - Elaborar productos editoriales multimedia según acuerdo editorial y parámetros técnicos | RESULTADOS DE APRENDIZAJE | 291301081-03 - Integrar elementos multimedia en software especializados según el dispositivo de salida  291301081-04 - Generar archivos de acuerdo al dispositivo de salida. |
| --- | --- | --- | --- |

| NÚMERO DEL COMPONENTE FORMATIVO | 014 |
| --- | --- |
| NOMBRE DEL COMPONENTE FORMATIVO | Producción *ePub* |
| BREVE DESCRIPCIÓN | Las nuevas tecnologías han hecho que cambien los procesos y migren los procesos a otros medios diferentes a los conocidos hasta el día de hoy.  El libro es uno de estos componentes que durante miles de años se habían producido en el formato tradicional de papel, sin embargo con la llegada de nuevas tecnologías y el internet, el libro migró sus componentes al medio tecnológico dando mayor interactividad y nuevos formatos, herramientas y medios de salida como *tablets*, celulares y equipos de cómputo entre otros.  El *ebook* toma cada día mayor demanda entre los lectores, sobre todo por su portabilidad y fácil acceso, seguramente el libro de papel jamás desaparezca, pero el libro digital tendrá mayor demanda y posibilidades por todos los recursos e interacciones que se pueden realizar y ejecutar en sus formatos. |
| PALABRAS CLAVE | *Ebook*, *ePub*, libro digital. |

| ÁREA OCUPACIONAL | 5 - ARTE, CULTURA, ESPARCIMIENTO Y DEPORTES |
| --- | --- |
| IDIOMA | Español |

1. **TABLA DE CONTENIDOS**

**Introducción**

**1. Producción**

1.1. Revisión y verificación

1.2. Maquetación y conceptualización

1.3. Software especializado y herramientas de *ePub*

1.4. Plataformas y dispositivos de publicación

1.5. Formatos y estructura *ePub*

1.6. Herramientas y elementos interactivos

1.6.1. Hipervínculos, anclas y botones

1.6.2. Elementos multimedia: animaciones, videos y sliders

1.6.3. Elementos complementarios

1.6.4. Html5, CSS, Java script, metadatos

1.7. Maquetación fija y adaptable

**Introducción**

Antes de iniciar este componente formativo, es importante conocer que *ePub* es un formato de archivo que permite leer libros digitales y su extensión es “.*ePub*” y su traducción al inglés es *electronic publication* y este hace parte del ecosistema de producción editorial digital, el cual, hace referencia al conjunto de infraestructuras y prestaciones, tales como plataformas y dispositivos de acceso, que se vinculan en el suministro de contenidos y de servicios por medio de Internet.



1. **Producción**

*ePub* cuenta con un archivo de formato de código abierto (Open ebook OEB), que permite normalizar la lectura de textos e imágenes, en dispositivos electrónicos, que se adaptan a diferentes tamaños de letra e imagen de una pantalla.

Uno de los ejes fundamentales en la producción de formatos digitales, es tener en cuenta que el medio de salida es totalmente diferente al tradicional, por lo cual deberá estar en todo momento en línea, teniendo en cuenta el uso de diferentes lenguajes y herramientas que permitirán subir los componentes a la web.

En el medio de la producción editorial digital se puede encontrar diferentes tipos de elementos como por ejemplo:











Para realizar la publicación editorial en formatos digitales, se pueden utilizar dos grandes grupos de herramientas para llevar a cabo estas acciones.



* 1. **Revisión** y verificación

Antes de generar un documento o cualquier tipo de elemento como un ePub, se hace necesario tener una revisión previa de los elementos que componen el mismo y de este modo publicar de una manera correcta y adecuada.

A continuación se conocerán los elementos primordiales en una adecuada revisión:



* 1. Maquetación y conceptualización

Para conocer las herramientas básicas de Maquetación, se presenta el siguiente video:

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

* 1. Software especializado y herramientas de *ePub*

A través del siguiente video se conocerá cómo realizar la exportación para *ePub* y las herramientas a utilizar



* 1. **Plataformas y dispositivos de publicación**

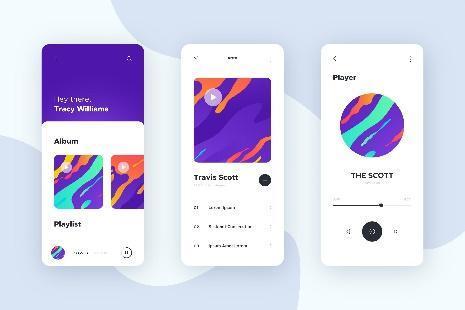


Figura 1: Plataformas digitales

Una plataforma digital (ver figura 1) es un sitio que alberga información de contendidos diversos que están a disposición de los consumidores y permiten la ejecución de varias aplicaciones y programas a la vez, utilizando la menor cantidad de recursos posibles.

Existen diferentes tipos de plataformas que se clasifican de acuerdo a su uso y funcionalidad, las plataformas en donde se puede encontrar contenido *ePub*, principalmente son las siguientes:



**Dispositivos de publicación**

Dentro de los dispositivos en donde se pueden publicar este tipo de contenidos, se encuentran dispositivos comunes con los cuales se convive todos los días y que gracias a su constante accesos a internet, permiten una interconexión en todo momento y todo lugar, lo cual en el caso de los *ebooks* es indispensable, por lo menos en un primer momento para poder bajar y manipular los contenidos.

Los dispositivos más utilizados para este fin son:



A pesar de esto se han diseñado dispositivos especializados como *Ebook* o *e-Reader* para llevar a cabo actividades de lectura, los cuales cuentan con pantallas de tinta electrónica, que permite una fácil lectura tanto en interiores como en exteriores, la luz emitida por el dispositivo es hacia la pantalla y no hacia los ojos del lector, materiales que imitan y simulan el papel. Estos dispositivos son utilizados especialmente para la lectura de los llamados *Fluid Layout ePub*, cuyo contenido es más escrito que de carácter visual (ver figuras 2, 3 y 4).

**  **

**Figura 2. Lector 1 Figura 3. Lector Reloj Figura 4. Lector 2**

**1.5. Formatos y estructura ePub**

El formato en diseño se refiere a la forma y dimensión física de una pieza gráfica, en este caso se hablará de los diferentes y más usados formatos en publicaciones *ePub*.

Dentro de los formatos más utilizados para la creación de libros electrónicos se encuentran:



**Estructura *ePub***

La estructura básica del *ePub* está conformada por un archivo comprimido en Zip, el cual puede descomprimirse con la extensión “.*ePub”*, para ver su contenido, se obtiene una estructura de carpetas que están compuestas de diversos archivos como por ejemplo:

* + - *Fonts*: contiene las fuentes que hacen parte del *ePub.*
    - *Images*: presenta el contenido de imágenes que se han utilizado dentro del *ePub.*
    - *Styles*: contiene todas las características de las hojas de estilo que hacen parte del archivo, dentro de estas se encuentran los estilos Css, que definen el color, tamaño, presentación entre otros.
    - *Text:* contiene los archivos HTML, particularmente archivos refertes a texto e imagen, principalmente.
  1. **Herramientas y elementos interactivos**

Existe diversidad de herramientas existentes en línea que nos dan la posibilidad de desarrollar contenidos para crear un *ebook*, estas herramientas por lo general poseen gran cantidad de plantillas prediseñadas que están disponibles para sean editadas y ajustadas de acuerdo a las necesidades de cada persona, generalmente en formato pdf que posteriormente puede ser pasado a *ePub* y Mobi.



**Elementos interactivos**

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

Figura 5: elementos interactivos

Cuando se desarrollan componentes que van a ir inmersos en una página web, se permite el uso de diversos elementos de tipo multimedia, interactivos. Un elemento interactivo es aquel que puede cambiar dependiendo del uso que le dé el usuario.

Estos elementos pueden cambiar, etiquetar, deslizar, llevar a un sitio, abrir algún elemento por ejemplo, abrir ventanas. Dentro de los principales elementos interactivos se pueden encontrar por ejemplo los botones.

**1.6.1. Hipervínculos, anclas y botones**



**1.6.2. Elementos multimedia: animaciones, videos y sliders**

Imagen de la pantalla de un celular con texto e imagen

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Figura 6. Elementos multimedia

Cuando se habla de elementos multimedia (ver figura 6) se refiere a distintos medios integrados que se usan simultáneamente para transmitir un mensaje o algún tipo de información, por medio de diversos medios de comunicación como, imágenes, textos, fotografías, sonido y video entre otros.



**1.6.3. Html5, CSS, Java script, metadatos**

Cuando se desarrolla elementos para la web, se necesitan diferentes tipos de lenguajes en común para que todos los navegadores lo interpreten de igual manera y se pueda visualizar de manera correcta al lector. *HTML, CSS, JAVA SCRIPT*, permiten dar un conjunto de órdenes, datos y acciones necesarias para ejecutar y desarrollar las herramientas necesarias que me permiten a un elemento estar en red.





* 1. **Maquetación fija y adaptable**

Este tipo de maquetación se encuentra presente en el programa de Indesign, y presenta algunas diferencias de uso:

| 1. MAQUETACION AJUSTABLE O FLUIDA /*EPUB* 2.0.1 | 1. MAQUETACION FIJA /*EPUB* 3.0 |
| --- | --- |
| Este formato se utiliza en una gran variedad de dispositivos, permitiendo una maquetación que es reajustable, por lo que el lector puede optimizar el contenido en función de las características propias del dispositivo, adecuándose mejor a usuarios de dispositivos que tengan tinta electrónica. Si es necesario posteriormente cambiar la fuente y el tamaño del texto, es importante usar este formato.  Su utilidad es mayor en las novelas o los libros con pocas ilustraciones, en los que predomine el texto. | Fue aprobada por el International Digital Publishing Forum (IDPF). Consiste en la evolución tecnológica de la versión anterior (*ePub* 2.0.1), en la que se puede insertar audio, vídeo, javascript y textos verticales en japonés. Como la maquetación es fija, los textos y los elementos no refluyen al tamaño de la página, sino que conservan su diseño y maquetación original. Es necesario tener en cuenta que no funciona en dispositivos que no sean compatibles con este estándar.  *ePub* 3.0, permite ver los libros en la Tablet, Ipad (especialmente el de Apple a través de iBooks), o Smartphone y en diversos ordenadores. |

























Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente



















**Imagen que contiene monitor, televisión, pantalla, pequeño

Descripción generada automáticamente**  **Logotipo

Descripción generada automáticamente** Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente



**C. ACTIVIDAD DIDÁCTICA**



| **DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD DIDÁCTICA** | |
| --- | --- |
| **Nombre de la Actividad** | **Activación final** |
| **Objetivo de la actividad** | Comprobar conocimientos adquiridos en el componente formativo. |
| **Tipo de actividad sugerida** |  |
| **Archivo de la actividad (Anexo donde se describe la actividad propuesta)** | Anexo 01\_CF014\_ActividadDidactica  <https://docs.google.com/document/d/1i5uqpK102w5rFo2UvLoAjwa68ODD8fK-/edit#heading=h.gjdgxs> |

# MATERIAL COMPLEMENTARIO:

| **Tema** (Punto al que pertenece el material complementario) | **Referencia APA del Material** | **Tipo de material**  **(Video, capítulo de libro, artículo, otro)** | **Enlace del Recurso o Archivo del documento o material** |
| --- | --- | --- | --- |
| **1.6.2. Elementos multimedia: animaciones, videos y sliders** | TEC Perú. (2015). *Los más sorprendentes videos en stop motion!* [video] YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=NpnpAvAh8A0 | Video | <https://www.youtube.com/watch?v=NpnpAvAh8A0> |
| **1.6.2. Elementos multimedia: animaciones, videos y sliders** | Chip N Dale Stories. (2015). Mickey Mouse en español latino capítulos completos, la caravana mickey movie. [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=kIbqzo8Ic3U&list=PLLpJmQT2DNaIeRnsS-F1r1BH8nnT1kxLz | Video | [https://www.youtube.com/watch?v=kIbqzo8Ic3U&list=PLLpJmQT2DNaIeRnsS-F1r1BH8nnT1kxLz](about:blank) |

# GLOSARIO:

| **Término** | **Significado** |
| --- | --- |
| E-reader | Lector de libros electrónicos. |
| Gif | Formato gráfico digital utilizado ampliamente en la World Wide Web, tanto para imágenes como para animaciones. |
| Jpg | Estándar de compresión y codificación de archivos e imágenes fijas. |
| Portales | Sitio web que ofrece al usuario, de forma fácil e integrada, el acceso a una serie de recursos y de servicios relacionados con un mismo tema. Incluye: enlaces webs, buscadores, foros, documentos, aplicaciones, compra electrónica. |
| TIFF | Formato de archivo informático para almacenar imágenes de mapa de bits. |

# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

El formato *ePub* (s.f). [https://www.sinjania.com/el-formato-*ePub*/](https://www.sinjania.com/el-formato-epub/)

Ingeniovirtual. (s.f). *Las extensiones de archivos para formato eBook y sus características*. <https://www.ingeniovirtual.com/extensiones-de-archivos-para-formato-ebook/>

Chip N Dale Stories. (2015). Mickey Mouse en español latino capítulos completos, la caravana mickey movie. [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=kIbqzo8Ic3U&list=PLLpJmQT2DNaIeRnsS-F1r1BH8nnT1kxLz

Puente, L. (2015). *Cards: una de las últimas tendencias en diseño web*. <https://info.netcommerce.mx/cards-una-de-las-ultimas-tendencias-en-diseno-web>

Real Academia Española. (2020). *Hipertexto.* En diccionario dle.rae.es. <https://dle.rae.es/hipertexto>

# Sepúlveda, E, Quiceno , C, (2016), *Ebooks interactivos diseño y producción*

# 

Sepulveda, E; Quinceno, C. (2016). *Ebooks interactivos diseño y producción*. <https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Fase-de-preproduccion-de-material-editorial-interactivo_fig1_311193442>

TEC Perú. (2015, 26 abril). *Los mas sorprendentes videos en stop motion!* [video] YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=NpnpAvAh8A0

Trioviño, J; Galliano, C. (s.f) Creación de Ebook. [https://www.marketingcapacitacion.com/wp-content/uploads/2012/06/*ePub*.pdf](https://www.marketingcapacitacion.com/wp-content/uploads/2012/06/epub.pdf)

# CONTROL DEL DOCUMENTO

|  | **Nombre** | **Cargo** | **Dependencia**  ***(Para el SENA indicar Regional y Centro de Formación)*** | **Fecha** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Autor (es)** | Guillermo Eduardo González Tarazona | Instructor | Regional Distrito Capital. Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica. | Noviembre de 2021 |
| Caterine Bedoya Mejía | Diseñadora Instruccional | Regional Distrito Capital – Centro de Gestión Industrial. | Noviembre de 2021 |
| Carolina Coca Salazar | Evaluador Instruccional | Regional Distrito Capital- Centro de Diseño y Metrología. | Diciembre de 2021 |
| Rafael Neftalí Lizcano Reyes | Asesor pedagógico | Centro Industrial del Diseño y la Manufactura – Regional Santander. | Noviembre de 2021 |
|  | Jhon Jairo Rodríguez Pérez | Diseñador y evaluador instruccional | Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica - Regional Distrito Capital. | Febrero de 2022 |

1. **CONTROL DE CAMBIOS**

**(Diligenciar únicamente si realiza ajustes a la Unidad Temática)**

|  | **Nombre** | **Cargo** | **Dependencia** | **Fecha** | **Razón del Cambio** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Autor (es)** |  |  |  |  |  |