## Objetivos: señala el objetivo general y los objetivos específicos de tu proyecto. Recuerda que el objetivo general define lo que se pretende lograr con el proyecto, mientras que los objetivos específicos se desprenden directamente del objetivo general y establecen las grandes líneas de acción para permitir su concreción.

El objetivo de este curso es ofrecer a los participantes una visión general de la edición digital sostenible, entregándoles herramientas para controlar y automatizar sus procesos editoriales. Conseguir este objetivo supone incidir en tres líneas esenciales:

* Introducir el concepto de la estructuración semántica del texto a través del uso de lenguajes de marcado. O lo que es equivalente: trabajar el concepto básico de la edición digital: la separación entre contenido y su presentación.
* Conseguir cierta sofisticación tecnológica (la capacidad para entender *workflows* digitales, utilizar plataformas en la nube para el trabajo colaborativo, y utilizar herramientas avanzadas para automatizar procesos, de manera de crear la suficiencia tecnológica necesaria para que los participantes puedan implementar sus propios flujos de trabajo adaptados a sus necesidades).
* Familiarizar a los participantes con el concepto de *Single source publishing* (también conocido como *multichanel publishing*), esto es: los flujos de trabajo que parten de un único archivo (o set de archivos) para obtener múltiples formatos de salida. Al final del curso, los participantes serán capaces de crear sus propios flujos de trabajo automatizados para obtener un libro en formato PDF para impresión, un libro electrónico (en formato epub o mobi), y una página web alojada en Github, con máxima eficiencia y sostenibilidad.

## Fundamentación: Debes indicar por qué es necesario realizar este proyecto.

La revolución digital ha transformado el mundo de la edición de libros y de la publicación de contenidos de manera dramática. Hace apenas 40 años, la industria del libro en su conjunto estaba definida por su orientación al libro impreso. Y en esencia, funcionaba de una manera parecida a como lo hizo desde la invención de la imprenta.

Desde entonces hasta ahora, se ha modificado decisivamente el conjunto de herramientas que los editores utilizan para realizar su trabajo. Esto ha comportado no solo un cambio de paradigma, sino también una renuncia: estas herramientas ahora están fuera de su control, tanto en el ámbito de la publicación (donde las grandes plataformas como Amazon han tomado el testigo, imponiendo su modelo de negocio), como el ámbito de la producción (donde el software que se utiliza para editar y maquetar texto se ha estandarizado en herramientas propietarias que determinan nuestros flujos de trabajo).

La consecuencia más visible de este proceso es que los editores ya no comprenden las herramientas que utilizan para hacer su trabajo, por que son víctimas de la idea de que el software es incomprensible.

Esto se manifiesta en otro hecho, tampoco menor: la publicación masiva de contenidos se mudó a la World Wide Web. Mientas, este proceso tenía lugar, se hizo popular la creencia de que las tecnologías que se utilizan para montar y poner online una página web estaban fuera del repertorio de un editor. Aunque en realidad estas tecnologías no sirven para nada distinto a lo que este ha hecho siempre: editar contenidos, prepararlo para su publicación, atraer lectores y administrar y diseminar la información relativa a sus publicaciones.

Nuestra industria está hecha de Datos (o información): metadatos descriptivos relativos a los libros, datos de venta, de audiencias; sobre todo, las palabras que publicamos y la manera en que las estructuramos en más amplios conjuntos de información. ¿No sería por tanto útil entender la manera como esa información se genera, circula, se propaga y se administra en este mundo digital?

La clave de esta data está en los lenguajes de etiquetado semántico y en cómo separando la estructura semántica de un texto de su presentación es posible controlar el flujo de información en la multitud de dispositivos en que se ha fragmentado el ecosistema de la lectura digital.

Si los editores no recuperan el control de estas tecnologías, estas van a ser monopolizadas por empresas ajenas a la industria editorial. Pero estos forasteros al mundo de los contenidos, jamás entenderán la edición como lo hacen los editores.

Porque aprender a trabajar con información es difícil, entender cómo funciona el software es fácil. Y de hecho, tal vez una cosa sea condición para la otra: es por eso que el ecosistema de herramientas que utilizan los desarrolladores de software calzan a la perfección con lo que un editor debería tener en su taller.

Por otra parte, entender cómo funciona el software, como adaptarlo e incluso como crearlo, supone una oportunidad para los editores: cuanto más puedan automatizar, más tiempo y recursos (y ya sabemos cuan limitados son estos) puede destinar a lo que realmente importa: a crear contenidos.

Y aunque un editor no esté interesado en aprender programación, un conocimiento más profundo de lo que esconden estas tecnologías le dará una idea precisa acerca de qué es técnicamente posible y como implementar soluciones a una cantidad variada de los problemas a los que se enfrenta.

## Descripción: En este campo puedes exponer con más detalles las características de tu proyecto. Puedes dar cuenta de los beneficiarios directos e indirectos, puedes especificar las etapas del proyecto, el contenido de sus actividades, redes y articulaciones que se activarán con el mismo, entre otros.

Los beneficiarios de esta capacitación son editores y maquetadores, en primer lugar, pero también será de utilidad para todas las personas que necesitan crear *workflows* automatizados para publicar contenidos o redactar documentación para sus proyectos, con una orientación digital dirigida a ser leída en múltiples dispositivos . El workshop está diseñado como una serie de módulos de trabajo práctico, donde se aprenderá el uso y las ventajas de trabajar directamente con lenguajes de marcado, la utilidad de familiarizarse con el uso de la línea de comandos de sus computadoras, la ventaja que ofrecen los sistemas distribuidos de control de versiones para el trabajo editorial, y el aprendizaje de herramientas avanzadas de manipulación de texto y conversión de formatos. Por último, también veremos como integrar estas herramientas con las herramientas tradicionales de maquetación editorial (inDesign) y como utilizar plataformas colaborativas para automatizar procesos, administrar proyectos y publicar documentación en la web.

El proyecto de capacitación consta de ocho módulos.

En el primero, los participantes obtendrán una introducción a los lenguajes de marcado. Nos vamos a centrar en *markdown*, un lenguaje de etiquetado ligero creado por John Gruber(2002) con el objetivo de disponer de una herramienta para escribir HTML, el lenguaje de etiquetado que hace funcionar la Web, de manera sencilla y legible tanto para humanos como interpretable por maquinas. Pero también veremos elementos básicos de HTML (cómo se estructura un texto electrónico) y CSS (cómo aplicamos ) También veremos cómo utilizar un editor de texto (distinto de un procesador de textos) para formatear (etiquetar) textos y aprenderemos a configurarlo, de manera que nuestros contenidos puedan ser interpretados por máquinas y, por tanto, nuestros procesos puedan ser automatizados por el software que utilicemos.

En el segundo módulo, los participantes se familiarizaran con el uso de la línea de comandos. La línea de comandos es lo que nos permite comunicarnos directamente con el computador y hacer cosas que jamás podríamos hacer con un programa de interfaz visual. El objetivo es que sean capaces de crear y manipular archivos utilizando el terminal de sus computadores y ejecutar programas que no disponen de una interfaz gráfica.

En el tercer módulo, los participantes aprenderán a trabajar con Pandoc. Pandoc es un software creado para convertir archivos de un formato a otro y que permite además trabajar con bibliografías y plantillas predefinidas. Este software (que se utiliza desde la línea de comandos) es una herramienta poderosísima que es posible adaptar para crear flujos de trabajo automatizados y personalizables. Los participantes aprenderán también como intervenir (hackear) este software y adaptarlo a sus necesidades.

En el cuarto módulo, utilizaremos estas herramientas para crear un libro en varios formatos de salida y aprenderemos a automatizar su funcionamiento, de manera que una vez configuremos los parámetros necesarios, podremos crear todos estos formatos en un par de segundos. Veremos cómo incorporar inDesign en nuestro flujo de trabajo, y cómo configurar parámetros de Accesibilidad. Por último, aprenderemos a trabajar con metadatos y lenguajes controlados.

En el quinto módulo, los participantes aprenderán los rudimentos de Git. Git es un software de control de versiones diseñado por Linus Torvalds, el creador del kernel de Linux, y su propósito es llevar registro de los cambios en archivos de computadora y coordinar el trabajo que varias personas realizan sobre archivos compartidos.

En el sexto módulo, introduciremos el uso de Github. Github es una plataforma originalmente creada para que desarrolladores de software pudieran escribir programas colaborativamente y trabajar en un entorno remoto. Los participantes aprenderán a sincronizar los archivos de sus proyectos con un repositorio remoto y se familiarizarán con las herramientas que nos ofrece para colaborar y administrar proyectos, de manera que nos sea posible trabajar simultáneamente con distintas personas, ubicadas en distintos lugares, en un mismo proyecto, minimizando al máximo la posibilidad de error y maximizando la eficiencia.

En el séptimo módulo, crearemos nuestro flujo de trabajo e producción editorial, conectando todas las herramientas de las que hemos hablado. Aprenderemos nuevas técnicas de automatización (Make, Gulp). Y veremos cómo administrar nuestras publicaciones. Por último, crearemos con los archivos de nuestro proyecto una página web utilizando GitHub como hosting y la pondremos online.

A lo largo del curso, se pedirá de los participantes de creen su propio proyecto, de manera que una vez finalizado tengan un libro terminado y preparado para su publicación.

La metodología del curso consistirá en sesiones presenciales por zoom. La documentación del curso estará disponible, organizada por módulos, en una plataforma creada especialmente para la capacitación, utilizando la plantilla diseñada por Peer 2 Peer University (P2PU). Cada módulo se acompañara de breves tutoriales en video para explicar conceptos básicos, instalación de software y dependencias. Y habilitaremos un chat (Slack) para aclarar dudas entre sesiones.

## Enfoque y pertinencia territorial (para actividades formativas en regiones distintas a la Metropolitana): En el caso que tu proyecto se realice en una región distinta de la Metropolitana, debes describir su enfoque y pertinencia territorial, atendiendo la realidad de la industria local.

El proyecto de capacitación está diseñado para ser impartido de forma remota y sería deseable que un porcentaje importante de los participantes fuesen de regiones distintas a la Metropolitana.

## Plan de difusión, redes y articulaciones para el alcance nacional de sus participantes (solo para actividades formativas exclusivamente remotas) Si tu proyecto es de carácter exclusivamente remoto, deberá considerar el más amplio alcance nacional; para ello, en este campo tendrás que explicitar no solo su plan de difusión, sino también las redes y articulaciones que activarás para asegurar la presencia de la mayor cantidad de participantes a nivel nacional.

* base de datos de editoriales
* organismos (furia del libro, distribuidoras, universidades, etc…)
* twitter, comunicación institucional, newsletter