

HOJAS EXPLICATIVAS: : PUBCODER

Recordatorio: Estas hojas de ruta permitirán comprender mejor el flujo de trabajo de la producción de contenidos digitales interactivos mediante recomendaciones prácticas y testimonios de profesionales. De esta manera, pretendemos apoyar a los alumnos y profesores en sus aprendizajes pero también después de la formación, en su vida laboral práctica.

1. Acerca de la tecnología

Tecnología Utilizada	ePub
Objetivo final y resultado	Creación de un libro digital en formato ePub3 que estará disponible en un ordenador, tableta o teléfono gracias a una aplicación de lectura.
Descripción de la herramienta	El ePub es un formato que permite la creación de libros digitales, también llamados ebooks. El ePub3 (versión actual) permite la integración de sonido, video e interactividad. Este tipo de libro digital es accesible a los discapacitados visuales.
Medio utilizado (ordenador, tablet, teléfono)	Este libro digital se puede leer en un ordenador, tableta y teléfono móvil mediante una aplicación de lectura.
¿Dónde será accesible (aplicación, plataforma, sitio web...)?	Gracias al uso de una aplicación de lectura, el ePub se puede leer sin tener una conexión a Internet. Las siguientes aplicaciones permiten leer el ePub: - Apple Books (para los dispositivos de Apple), - Radium (para computadoras) y - Lis-a (para dispositivos Android).
¿Cuánto tiempo llevó desarrollar esta herramienta?	Alrededor de 40 minutos, pero el tiempo de desarrollo de un ePub depende de la cantidad de contenido que quieras añadirle. Descarga del software: 5 minutos Encontrar el contenido: 10 minutos Diseño: 25 minutos Exportación: 1 minuto

2. Programas utilizados

Nombre del software	PubCoder
Nombre de la compañía	Desarrollado por Emmanuel Roc
Derechos de autor (cc, sistema propietario, etc.)	PubCoder es una start-up creada en 2013 y con sede en Turín, Italia. De hecho, es una organización privada.

3. Coste

Coste de la creación de la herramienta	0€ o 99€ al año.
Plan general de precios	Puedes descargar una versión gratuita del software para 30 días en esta dirección para Windows y para Mac: https://www.pubcoder.com/Try-for-Free . Si quieres seguir usándola, la licencia de PubCoder es de 99 euros al año.

4. Etapas de la producción

Describe cada paso de la producción de la herramienta

Fase de Diseño

¿Cuál es el objetivo de esta herramienta?	<p>Dado que el libro electrónico es un medio electrónico, tiene funciones adicionales que no tiene un libro de papel, como el sonido o las imágenes en movimiento. Los libros electrónicos también son interactivos, ya que es posible tener enlaces a varias fuentes de datos: vídeos adicionales, hipervínculos, etc. Estas opciones hacen que sea divertido y entretenido para el usuario.</p> <p>Los libros digitales también proporcionan una apertura social al mundo para las personas con discapacidades.</p>
---	---



Erasmus+

dimpaproject.eu



CEPS Projectes Socials
<http://www.aceps.org>



LES APPRIMEURS

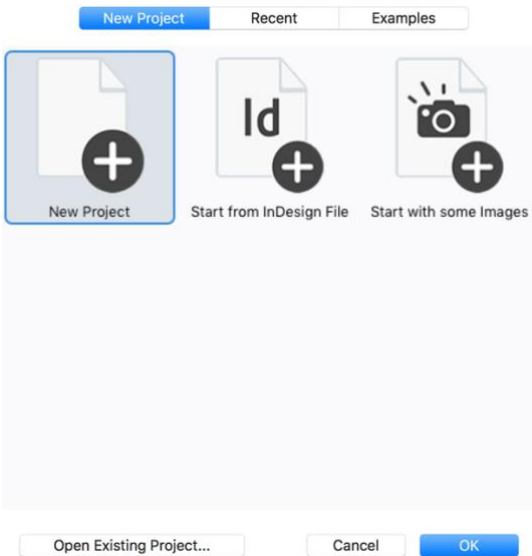


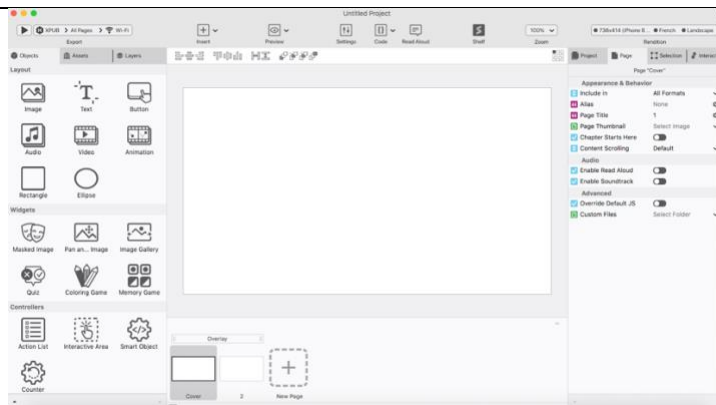
	Algunas características, como la posibilidad de aumentar el tamaño de la letra, facilitan la lectura a las personas con discapacidad visual. Además, el uso del audio como soporte del texto o la adición de diversos vídeos también son muy útiles y permiten diseñar libros adaptados a las personas con discapacidad.
¿Qué funcionalidades tiene?	El ePub tiene texto, imágenes, video, sonido e hipervínculos
¿Cuál es su propósito? (pedagógico, comunicación, juegos, etc.)	El objetivo de la creación de un ePub es pedagógico. El docente debe preguntarse cómo transmitir una cierta cantidad de información y cómo dar formato a su contenido en un libro.

5. Fase de creación

Mencione y describa los diferentes pasos de la creación de la herramienta (5 min)

Preparación	Para utilizar este software, te recomendamos que ya hayas preparado el contenido (texto, imagen, sonido) en una carpeta. Cada contenido debe ser renombrado correctamente (imagen1, imagen2, etc.). Una buena práctica es utilizar imágenes y sonidos libres de derechos de autor, puedes encontrar muchos contenidos en bancos de imágenes y sonidos en Internet.
Interfaz de inicio de PubCoder	<p>Descarga la versión de prueba del programa aquí: https://www.pubcoder.com/Try-for-Free</p> <p>Cuando inicias PubCoder, el programa se abre en una página de inicio que te permite elegir entre una variedad de opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear un nuevo proyecto en blanco - Iniciar un proyecto a partir de un diseño de InDesign - Insertar una colección de imágenes para crear un libro de fotos. <p>En la parte superior de esta página de inicio hay pestañas que te permiten acceder a una lista de proyectos recientes y proyectos demo Por último, en la parte inferior de la página, hay una pestaña para ir a los proyectos existentes que no aparecen en la página de inicio.</p>

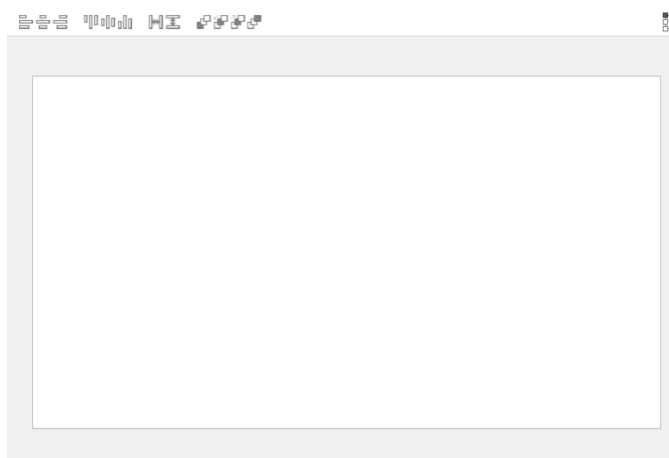
	<p>Esta página de inicio también te da acceso a la información sobre tu licencia de PubCoder y enlaces a recursos externos y ayuda en Internet.</p> 
<p>Interfaz de creación de PubCoder</p>	<p>Esta página es en la que pasarás más tiempo: es el punto de partida para la edición de todos los diferentes elementos de tu proyecto, desde los ajustes generales hasta el trabajo de maquetación.</p> <p>La página de creación está dividida en 5 partes distintas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Barra de herramientas - Pantalla de visualización - Selector de página - Paneles - Paneles de control



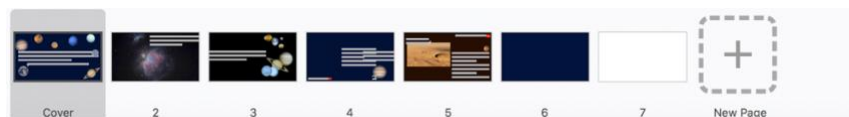
En la parte superior, la barra de herramientas consta de diferentes botones para exportar o pre visualizar el proyecto, añadir contenido, cambiar la configuración:



En el centro, encontrarás la pantalla de visualización de tu proyecto: aquí es donde dispondrás los diferentes contenidos arrastrando o soltando los archivos, y luego elegirás la posición de estos archivos en la página (centro, justificar, adelante, atrás, etc.).

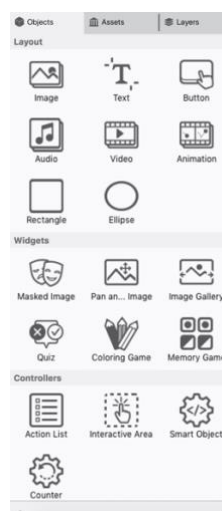


Justo debajo de la pantalla de visualización está el selector de página. En esta parte puedes navegar entre las diferentes páginas de su proyecto, añadir o eliminar páginas, cambiar el orden de las páginas...

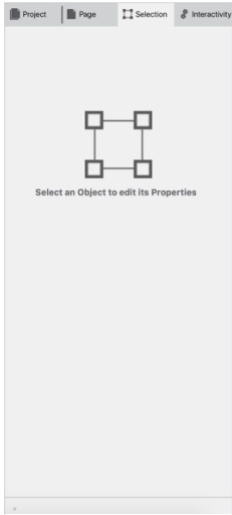


En el lado izquierdo de la pantalla, encontrará 3 paneles: "objetos", "recursos" y "capas" ("objects", "assets" y "layers").

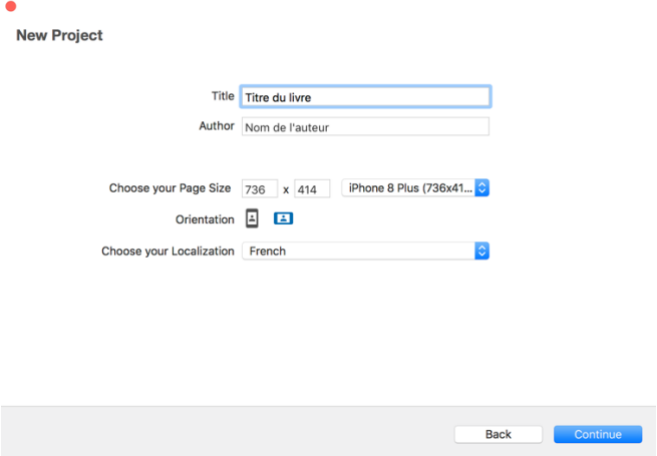
- Con el panel "objects", puedes añadir todo tipo de objetos (bloques de texto, imágenes, vídeos, audio, botones, formas, animaciones...).
- El panel "assets" recoge los diferentes recursos que tú mismo has añadido a PubCoder (contenido fuera de PubCoder: imagen, sonido, vídeo).
- Finalmente, el panel "layers" enumera todo el contenido que ya has puesto en tu proyecto y te permite ocultar, bloquear, superponer o vincular este contenido


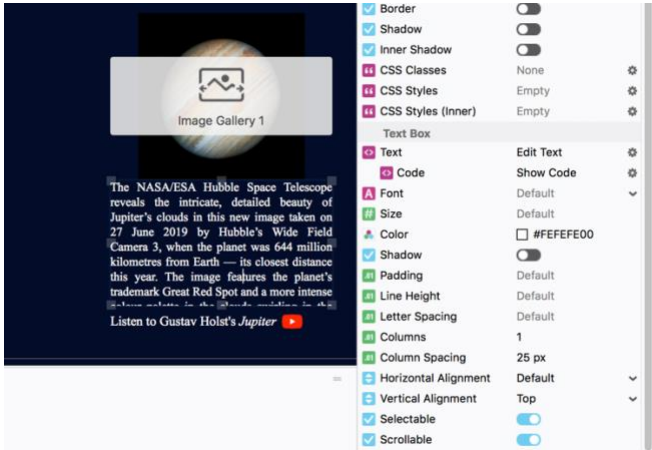


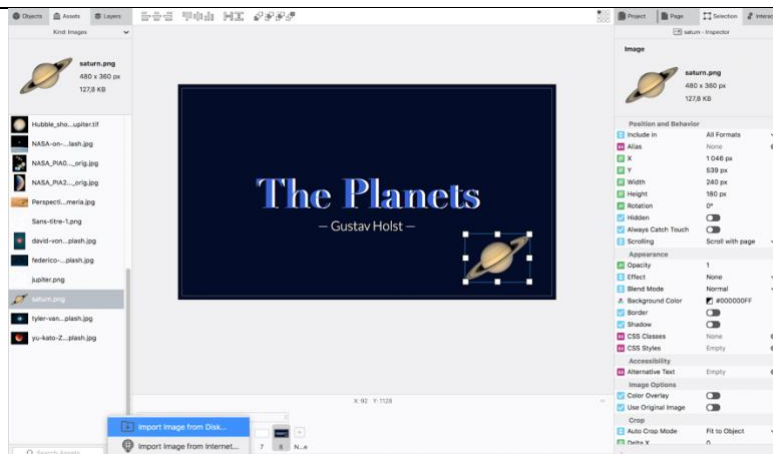
Finalmente, a la derecha hay 4 paneles de control: "Proyecto", "Página", "Selección" e "Interactividad". ("Project", "Page", "Selection", "Interactivity").

	<ul style="list-style-type: none"> - En "Project" podrás editar las propiedades generales del proyecto (portada, metadatos, presentación, opciones de estilo...). - "Page" muestra las propiedades de la(s) página(s) seleccionada(s). - La pestaña "Selection" muestra las propiedades del contenido seleccionado. - Por último, la pestaña "Interactivity" se utiliza para definir el comportamiento de un objeto seleccionado. <div data-bbox="783 703 1015 1216" style="text-align: center;">  </div>
<p>Crear un nuevo proyecto</p>	<p>Un proyecto de PubCoder consiste en una secuencia de páginas que contienen objetos.</p> <p>Para crear un nuevo proyecto, pulsa en OK después de seleccionar "New project".. Aparecerá una nueva página en la deberás introducir el título del proyecto, el nombre del autor, las dimensiones y la orientación del documento.</p>



	
<p>Insertar el texto y modificar sus características</p>	<p>Inserta un primer bloque de texto haciendo clic en Text (en el menú Objetos- Objects de la izquierda).</p> <p>Escribe el título en el bloque y luego en la barra de herramientas elige la fuente, el tamaño de la fuente y la posición que desees.</p> <p>En el menú Selection puedes cambiar el color del texto y añadir una sombra.</p> <p>En la barra de herramientas también tienes la posibilidad de cambiar el color de las letras, ponerlas en negrita, cursiva, subrayadas, hacer listas con viñetas, etc.</p>

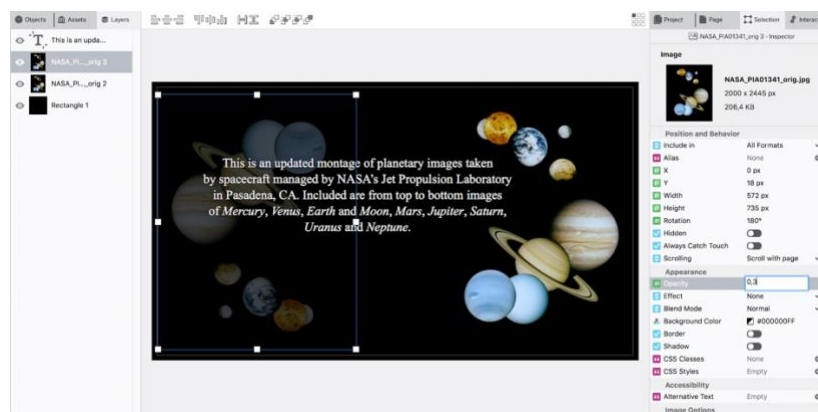
	 <p>Para hacer que un bloque de texto se pueda desplegar hacia abajo (scroll), primero haz que el bloque sea demasiado pequeño para contener todo el texto en su interior, y luego selecciona la opción Scrollable del menú de Selección.</p> <p>La opción Selectable significa que el texto puede ser seleccionado (y luego copiado, por ejemplo) por el lector de libros electrónicos.</p> 
<p>Añadir una imagen y cambiar sus características</p>	<p>Para insertar una imagen en su epub, pulsa en el + en el menú Assets, importa la imagen desde tu ordenador, y luego arrastra a la superficie de trabajo. Aquí podrás cambiar su tamaño y colocarla donde quieras.</p>



Para hacer un objeto más o menos transparente, puedes jugar con su opacidad en el menú **Selection > Opacity**. En PubCoder, un objeto puede tener una opacidad que va de 0. a 1.:

0 hace que el objeto sea completamente invisible, 1 por el contrario es el objeto original completamente visible.

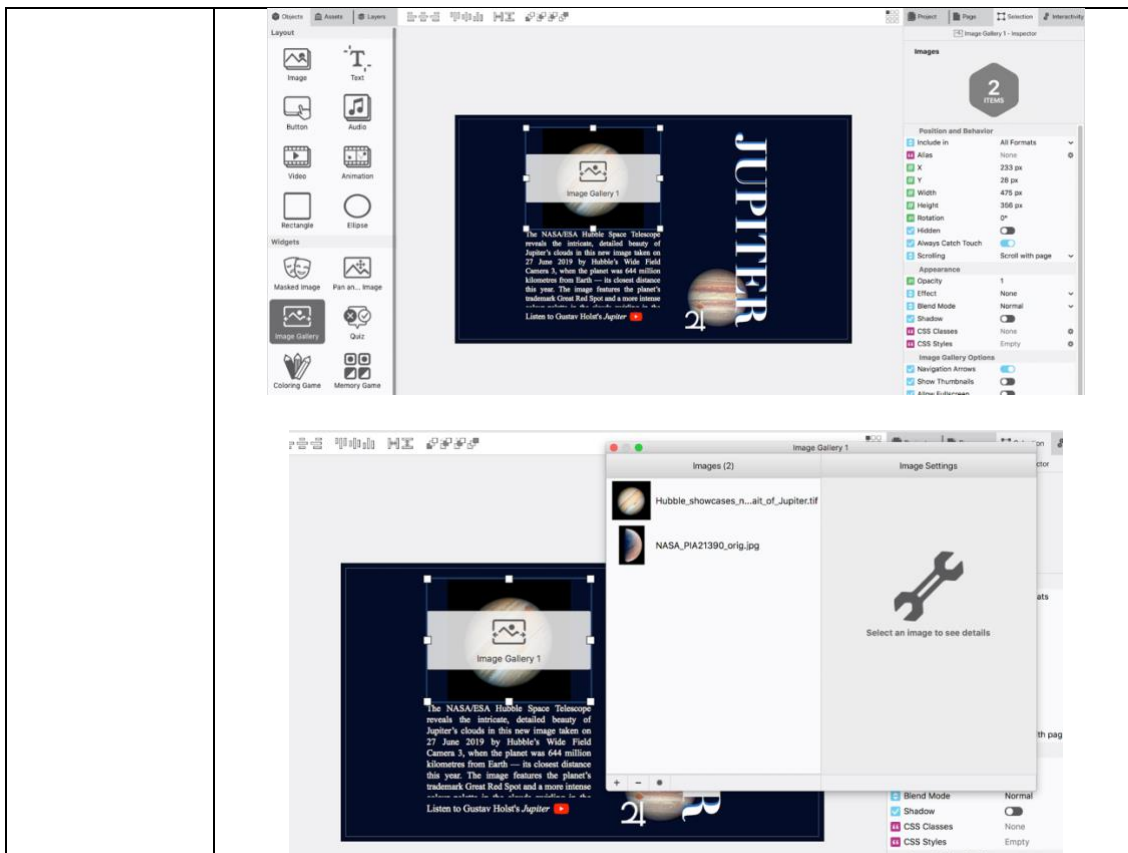
Aquí, la opacidad de la imagen es de 0,3, lo que permite, por ejemplo, colocar un texto encima sin impedir la lectura.



Para insertar una galería de imágenes, selecciona **Image Gallery** en el menú **Objects** y forma un bloque en tu escritorio. Haz doble clic en él y luego elige en tu ordenador las imágenes que quieres poner en la galería.

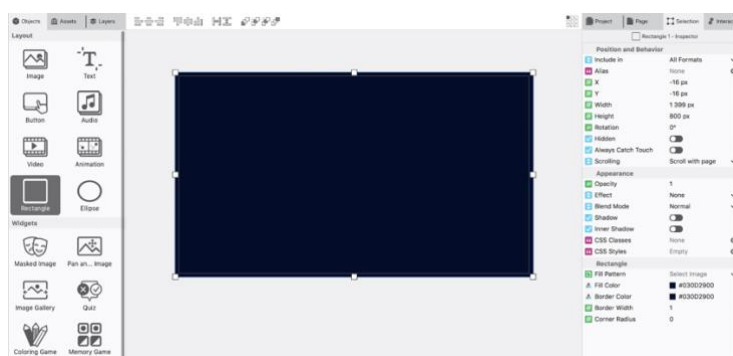
DIMPA project

Digital Innovative Media Publishing for All



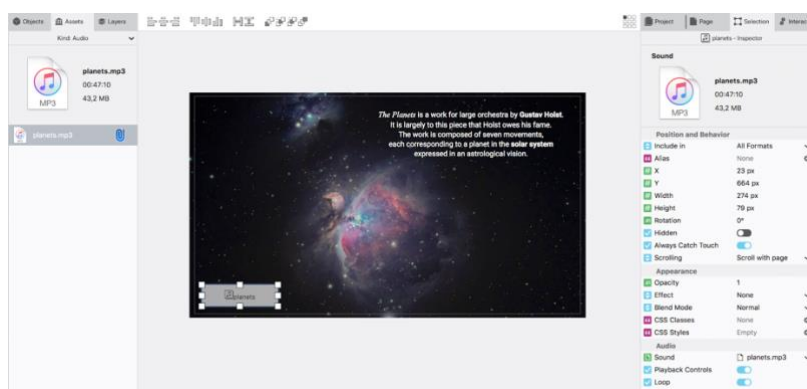
Añadir un color de fondo

En el menú **Objects**, selecciona la opción **Rectangle**, dibuja una forma que cubra todo el escritorio y luego coloréala en **Selection > Fill Color**.

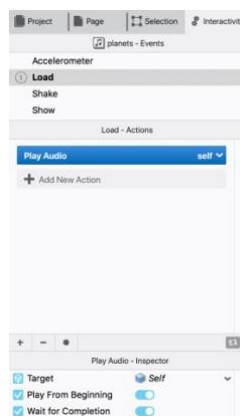


Añadir sonido

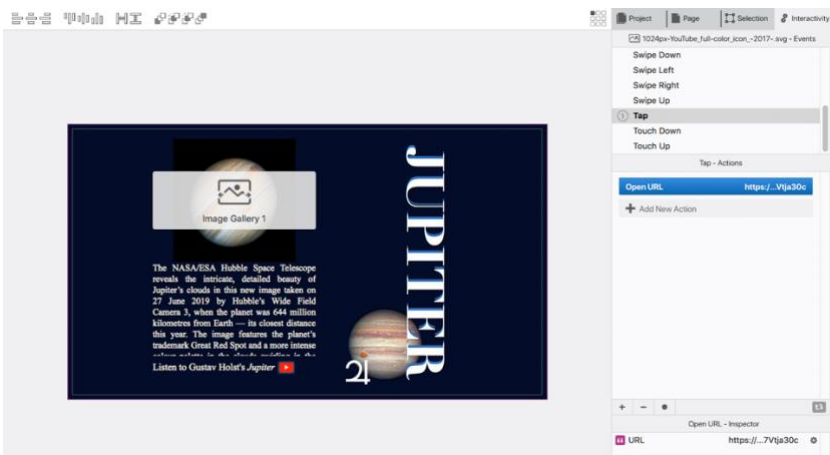
Para insertar un archivo de audio en PubCoder, ve **Assets > Kind: Audio**, agrega el archivo de audio haciendo clic en el +, luego arrástralo sobre la superficie de trabajo. Asegúrate de que la opción **Playback Controls** (Controles de reproducción) del menú **Selection** esté activada.



En el menú **Interactivity**, puedes elegir iniciar el audio tan pronto como se abra la página eligiendo **Load > Play audio – self** (Cargar > Reproducir audio - auto.)



Es posible añadir un archivo de audio de una voz leyendo un texto que aparece en la pantalla, esta es la opción "Read aloud" ("Leer en voz alta") en la barra de herramientas. Esta opción permite sincronizar el texto y el

	<p>audio, esto se llama SMIL(Synchronised Multimedia Integration Language: Lenguaje de Integración Multimedia Sincronizado).</p>
Añadir un link	<p>Cualquier objeto que insertes en tu epub puede tener una función de enlace (como un enlace de hipertexto, por ejemplo). Para ello inserta una imagen y pulsa en el menú Interactividad eligiendo Tap > Open URL "Pulsar > Abrir URL" y copiando la URL de un vídeo de YouTube por ejemplo.</p> 
Añadir animaciones	<p>La primera animación que puedes probar es hacer clic en una imagen para que aparezca en la página completa. Para ello, esta misma imagen debe ser integrada dos veces en el menú de Capas, Layers y colocada en la superficie de trabajo en dos lugares diferentes (para ayudarte, puedes renombrarlas como "Imagen 1" e "Imagen 2").</p> <p>Así, la primera imagen situada a la izquierda (aquí Imagen 1) será la que se pulsará para que la segunda imagen aparezca ampliada. Para ello, en Interactivity, selecciona la acción Tap > Show Object, y luego elige la segunda imagen (Imagen 2).</p>



Erasmus+

dimpaproject.eu

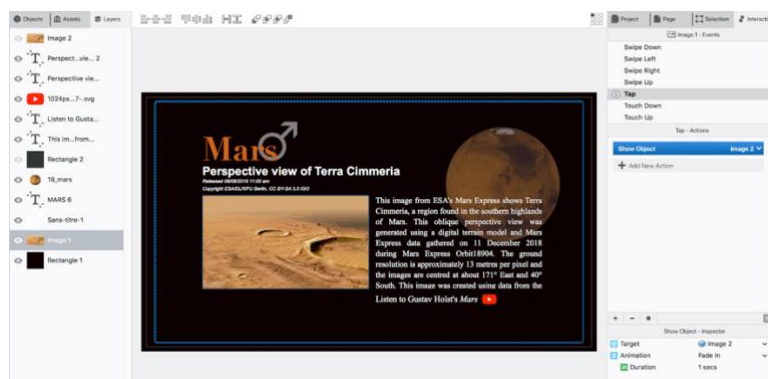


CEPS Projectes Socials
<http://www.aceps.org>

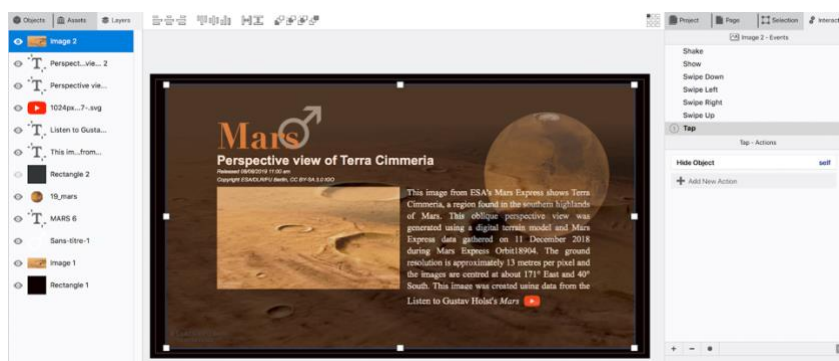


LES APPRIMEURS





Luego vuelve a tu segunda imagen en el menú **Layers** y en el menú **Selection** hazla invisible haciendo clic en la opción **Hidden** (Oculto). Aún en esta segunda imagen, en Interactividad, seleccione la acción **Tap > Hide Object > Self** (Pulsar > Ocultar objeto > Auto). Esta acción hará que la imagen desaparezca de la página.



La segunda animación que puedes probar es rotar una imagen sobre sí misma. Esta es la opción **Rotate** (Rotar) en **Interactivity**. Elige un ángulo de **180°** para una duración de 30 segundos. Haciendo clic en **Preview**, verás al objeto rotar sobre sí mismo.



Erasmus+

dimpaproject.eu

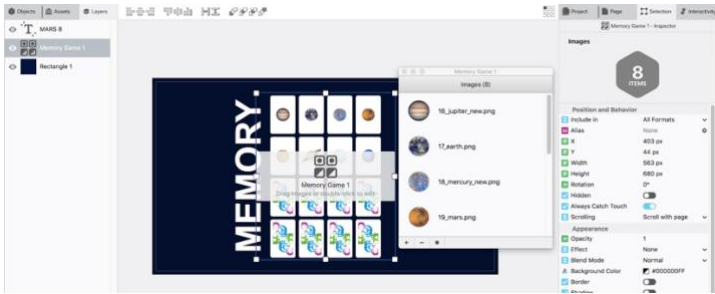
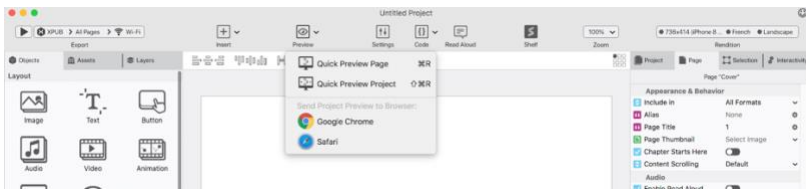


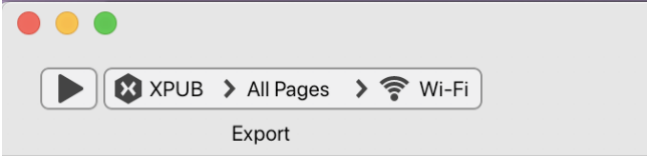
CEPS Projectes Socials
<http://www.aceps.org>



LES APPRIMEURS



<p>Crear un juego de memoria</p>	<p>Selecciona Memory Game(Juego de Memoria) en el menú Objects y arrastra el ratón para crearla en tu escritorio. A continuación, haz doble clic en el objeto y añade las imágenes que quieras poner en tu juego.</p> 
<p>Pre-visualizar el ePub</p>	<p>Para pre visualizar tu proyecto, haz clic en "Preview" en la barra de herramientas (o haz ⌘R en Mac o ctrl + r en Windows).</p> <p>Puedes elegir ver una sola página o el proyecto completo y abrirlo en el navegador de tu elección.</p> 
<p>Exportar el ePub</p>	<p>Para exportar tu proyecto, simplemente haz clic en el botón "Play" en la parte superior izquierda de la pantalla en el menú de exportación.</p> <p>El menú de exportación se compone de 3 sub-menús que te permiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - seleccionar el formato de exportación (XPUB, EPUB3, iOS App, Android, HTML5, KF8), - determinar las páginas a exportar (todas las páginas o sólo las páginas seleccionadas),

	<p>- definir el destino de la exportación (una carpeta, una aplicación, una tienda en línea...).</p> 
<p>Leer el ePook</p>	<p>Ahora puedes abrir tu ePub con una aplicación de lectura (eBook Reader, Apple Books por ejemplo) o cambiar algunas cosas si el diseño no te conviene.</p> <p>Puedes volver a tu archivo ePub tanto como quieras para modificarlo!</p>



6. Enfoque inclusivo

¿Qué medidas ha adoptado para que este instrumento sea inclusivo para el mayor número posible de usuarios?

Las características de los libros digitales, como el aumento del tamaño de la letra, el audio y el vídeo, son útiles porque facilitan la lectura a los discapacitados visuales.

7. Buenas/malas prácticas

¿Recomendaría este software a los usuarios?	Si.
Explique los motivos	PubCoder es un software para crear libros electrónicos y aplicaciones para autores, ilustradores, editores y agencias creativas. Este software permite personalizar archivos digitales, crear libros y aplicaciones digitales e interactivas, y contenido para sitios web (HTML5). Es posible exportarlos en formato fijo EPUB3, en formato fijo KF8 (el formato Kindle de Amazon) y como aplicaciones para Android, iOS y Windows. PubCoder ofrece una interfaz gráfica accesible a principiantes, pero también posibilidades avanzadas muy interesantes para desarrolladores.

¿Qué recomendación le daría a la gente que crea esa herramienta o que crea contenido con esta tecnología?

El programa no es precisamente intuitivo para todo el mundo, (la parte de los disparadores (triggers) en particular), pero podrás encontrar tutoriales hechos por los usuarios en YouTube. Te invitamos a descubrir el amplio catálogo de interacciones de este software. La interacción es posible en PubCoder gracias a varias acciones a realizar sobre los objetos integrados en el proyecto, como tocar el objeto en la pantalla, arrastrar un objeto con el dedo, hacer que el teléfono vibre, etc.

La interactividad también es posible gracias a las animaciones y widgets que se pueden insertar en un proyecto de PubCoder: ocultar un objeto, hacer que se mueva, rotarlo, etc. pero también juegos, colorear y cuestionarios.



Erasmus+

dimpaproject.eu


CEPS Projectes Socials
<http://www.aceps.org>

LES APPRIMEURS



DIMPA project

Digital Innovative Media Publishing for All



Erasmus+

dimpaproject.eu



LES APPRIMEURS

