

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

TESIS DE GRADO

TEMA: “DISEÑO DE UNA GUÍA DIGITAL DE POST PRODUCCIÓN FOTOGRAFICA PARA EL CORRECTO USO DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI PERIODO 2013”

Tesis presentada previa a la obtención del Título de Ingenieras en Diseño Gráfico Computarizado.

POSTULANTES:

Sara Macrina Chariguaman Hidalgo

Victoria Andrea Amaya Conforme

DIRECTOR DE TESIS:

Ing. Jorge Freire

ASESOR DE TESIS:

MSc. Bolívar Vaca

Latacunga – Ecuador

Septiembre 2015

FORMULARIO DE LA APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas; por cuanto, las postulantes:

- Amaya Conforme Victoria Andrea.
- Chariguaman Hidalgo Sara Macrina.

Con la tesis, cuyo título es: **“DISEÑO DE UNA GUÍA DIGITAL DE POST PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA PARA EL CORRECTO USO DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, PERIODO 2013”**

Han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúnen los méritos suficientes para ser sometidos al Acto de Defensa de Tesis en la fecha y hora señalada.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, Septiembre de 2015

Para constancia firman:

Arq. Enrique Lanas

PRESIDENTE

MSc. Bolívar Vaca

MIEMBRO

Ing. Lucia Naranjo

OPOSITOR

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación **“DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL DE POST PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA PARA EL CORRECTO USO DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI PERIODO 2013”** son de exclusiva autenticidad y responsabilidad de las autoras.

Sara Macrina Chariguaman Hidalgo

CI: 050298020-4

Victoria Andrea Amaya Conforme

CI: 050317576-2

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

Latacunga, Septiembre de 2015

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema: **“DISEÑO DE UNA GUÍA DIGITAL DE POST PRODUCCIÓN FOTOGRAFICA PARA EL CORRECTO USO DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI PERIODO 2013”** de Sara Macrina Chariguaman Hidalgo y Victoria Andrea Amaya Conforme postulantes de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Tesis que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Atentamente

Ing. Jorge Freire Samaniego

C.I. 050262481-0

DIRECTOR DE TESIS

AVAL DE ASESOR METODOLÓGICO

CERTIFICACIÓN:

HONORABLE CONSEJO ACADÉMICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

De mi consideración:

Cumpliendo con lo estimulado en el reglamento del Curso Profesional de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Capítulo V, (Art. 9 literal f), me permito informar que las postulantes Sara Macrina Chariguaman Hidalgo con cedula de ciudadanía 050298020 – 4 y Victoria Andrea Amaya Conforme, con cedula de ciudadanía 050317576-2 han desarrollado su Tesis de Grado de acuerdo al planteamiento formulado en el Anteproyecto de Tesis con el tema **“DISEÑO DE UNA GUÍA DIGITAL DE POST PRODUCCIÓN FOTOGRAFICA PARA EL CORRECTO USO DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI PERIODO 2013”**, cumpliendo sus objetivos respectivos.

En virtud de lo antes expuesto, considero que la presente Tesis de Grado se encuentra habilitada para presentarse al acto de defensa.

Latacunga Septiembre de 2015

.....
M.Sc Bolivar Ricardo Vaca Peñaherrera

C.C 050086756-9

AVAL DE IMPLEMENTACIÓN

Latacunga, Septiembre del 2015

En calidad de Coordinador de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, certifico que los equipos se encuentran **IMPLEMENTADOS** por parte del Macro-Proyecto del **LABORATORIO MULTIMEDIA Y FOTOGRAFICO** de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, cumpliendo con el funcionamiento y especificaciones técnicas requeridas. Del cual manifiesto que el tema de tesis **“DISEÑO DE UNA GUÍA DIGITAL DE POST PRODUCCIÓN FOTOGRAFICA PARA EL CORRECTO USO DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI PERIODO 2013”** de Sara Macrina Chariguaman Hidalgo con N° **050298020-4** y Victoria Andrea Amaya Conforme con N° **050317576-2**, se encuentra finalizada y lista para ser entregada, cumpliendo con todos los requerimientos de implementación.

ARQ. ENRIQUE LANAS L. M.Sc.

**COORDINADOR DE LA CARRERA DE INGENIERÍA
EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO**

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la vida, por guiar mis pasos siempre y ayudarme a realizar este sueño tan anhelado.

A mi familia que me apoyado incondicionalmente en el transcurso de mi vida, por los valores y consejos compartidos y demostrados para salir adelante día tras día sobre todo por no permitirme desmayar. A las personas que estuvieron a mi lado, a mis amigos, compañeros quienes supieron brindarme sus palabras de aliento y los mejores consejos dentro de esta etapa de mi vida

Al Ing. Jorge Freire, director de la tesis de grado; quién, con su aporte académico y profesional me brindó la debida orientación para lograr culminar con éxito mi trabajo investigativo de igual manera agradezco al Ing., Carlos Chasiluisa, al Ing. Sergio Chango por su aporte profesional para sobresalir con este proyecto investigativo y como no agradecer a la Universidad Técnica de Cotopaxi, y a todos los docentes que me han brindado sus conocimientos académicos a lo largo de todos estos años de estudio. Gracias

Sara

AGRADECIMIENTO

A Dios porque hizo realidad este sueño anhelado.

A la Universidad Técnica de Cotopaxi por darnos la oportunidad de estudiar y ser profesionales.

A los docentes durante toda nuestra carrera profesional, porque todos han aportado con un granito de arena a la formación, por sus consejos, su enseñanza y más que todo por su amistad.

Y por último a mi familia quienes me han motivado durante mi formación profesional.

Victoria.

DEDICATORIA

Con cariño dedico este trabajo a mis amados padres quienes, con su esfuerzo, consejos y sacrificios me dieron la oportunidad de formarme profesionalmente, pues siempre supieron apoyarme y comprenderme sin condición alguna., gracias por confiar en mí

A mi María Fernanda quien me apoyo incondicionalmente brindándome su apoyo moral para culminar mis estudios.

A Verónica y a Yamile por ser las personitas que siempre me ha impulsado a seguir adelante y sobre todo ser una persona de bien.

Y como no dedicarles este trabajo a todas las personas que confiaron en mí ya que fueron un apoyo constante al brindarme su afecto, cariño y amistad sincera.

Sara

DEDICATORIA

A Dios por haberme permitido lograr mis objetivos y darnos salud por su infinita bondad y amor.

A mis padres por los ejemplos de perseverancia y constancia que lo caracterizan y que nos han infundado siempre, por el valor mostrado para salir adelante y por su amor.

A mis maestros por su gran apoyo y motivación para la culminación de nuestros estudios profesionales y para la elaboración de esta tesis por su tiempo compartido y por impulsar el desarrollo de nuestra formación profesional, por apoyarnos en su momento.

Victoria

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORÍA.....	ii
i	
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS.....	iv
AVAL DE ASESOR METODOLÓGICO.....	v
AVAL DE IMPLEMENTACIÓN.....	vi
DE	
AVAL DE TRADUCCIÓN.....	xxv
AGRADECIMIENTO.....	vii
DEDICATORIA.....	ix
RESUMEN.....	xxi
i	
ABSTRACT.....	xxiv
INTRODUCCIÓN.....	xxvi
CAPITULO I.....	1
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	1
1.1 Diseño.....	1
1.2 Diseño Gráfico.....	2
1.2.1 Elementos del Diseño Gráfico.....	3
1.3 Diseño Multimedia.....	5
1.3.1 Elementos Multimedia.....	6
1.3.2 Elementos de Organización Multimedia.....	7
1.3.3 Aplicaciones Multimedia.....	8
1.4 La Interfaz.....	9
1.4.1 Factores para Diseñar la Interfaz.....	10
	xi

<i>1.5 Fotografía</i>	11
1.5.1 Fotografía Publicitaria.....	12
1.5.2 Tipos de Fotografía Publicitaria.....	13
1.5.3 Características de la Fotografía Publicitaria.....	14
1.5.4 Fotografía Publicitaria y Comercial.....	14
1.5.5 Fotografía Creativa.....	17
<i>1.6 La Imagen</i>	17
1.6.1 El Píxel.....	20
1.6.2 Modos de Color.....	22
<i>1.7 Resolución</i>	23
1.7.1 Resolución de la Imagen.....	24
1.7.2 Formatos de la Imagen Digital.....	25
<i>1.8 Post Producción</i>	27
1.8.1 Post Producción Fotográfica.....	28
1.8.2 Retoque Fotográfico.....	28
1.8.3 Retoque Digital.....	29
<i>1.9 La Didáctica</i>	30
<i>1.10 Guía del Estudiante</i>	31
1.10.1 Guía de Aprendizaje.....	32
1.10.2 Guía Digital.....	33
CAPÍTULO II	35
ANÁLISIS, PRESENTACION E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	35
<i>2.1 Reseña Histórica de la Universidad Técnica de Cotopaxi</i>	35
2.1.1 Misión.....	36
2.1.3 Visión.....	37

2.2 <i>Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas (U.A.Ciya)</i>	37
2.2.1 Misión.....	37
2.2.2 Visión.....	37
2.3 <i>Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado</i>	38
2.3.1 Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.....	39
2.3.2 Misión.....	40
2.3.3 Visión.....	40
2.3.4 Objetivos.....	40
2.3.5 Perfil Profesional.....	41
2.4 <i>MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN UTILIZADOS</i>	41
2.4.1 Lugar de Estudio.....	46
2.4.1 Métodos.....	42
2.5 <i>TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN</i>	43
2.5.1 Observación.....	43
2.5.2 La Encuesta.....	43
2.6 <i>TIPOS DE INVESTIGACIÓN</i>	43
2.6.1 Investigación de Campo.....	44
2.6.2 Investigación Bibliográfica.....	44
2.7 <i>POBLACIÓN Y MUESTRA</i>	45
2.7.1 Población.....	45
2.7.2 Muestra.....	45
2.7.3 Muestra de Estudiantes.....	46
2.8 <i>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI</i>	48

2.8.1 Análisis e Interpretación de Resultados de las Encuesta Aplicada a los Estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi.....	48
2.9. Verificación de Hipótesis.....	69
CAPÍTULO III.....	71
3. PROPUESTA ALTERNATIVA.....	71
3.1. TEMA.....	71
3.1.1 Presentación.....	71
3.1.2. Justificación.....	72
3.1.3 Objetivos de la Propuesta.....	73
3.2 <i>Análisis de Factibilidad</i>	74
3.2.1 Factibilidad Técnica.....	74
3.2.2 Factibilidad Operacional.....	75
3.3 <i>Desarrollo de la Propuesta</i>	75
3.3.1 Desarrollo de la Guía Digital.....	75
3.3.2 Diseño Esquemático o Implementación de la Propuesta.....	75
3.3.3 Desarrollo del Estilo Gráfico y Contenido de la Guía Digital.....	76
3.3.4 Requerimientos de la Propuesta.....	76
3.4 <i>Desarrollo de la Marca de la Guía Digital</i>	77
3.4.1 Bocetaje y Selección del Diseño Final de la Marca de la Guía Digital.....	77
3.4.2 Creación de la Marca.....	77
3.4.3 Desarrollo de la Imagen Corporativa para la Guía Digital.....	77
3.4.3.1 <i>Lluvia de ideas</i>	81
3.4.4 <i>Bocetaje</i>	82
3.4.4.1 <i>Selección del isologotipo de la guía digital</i>	82

3.4.5 Digitalización del Boceto.....	79
3.4.6 Presentación de la tipografía del isologotipo.....	86
3.4.7 Construcción Geométrica.....	83
3.4.8 Zona de Seguridad.....	85
3.4.9 Cromática del Isologotipo.....	85
3.4.10 Normalización de Tamaños.....	86
3.4.11 Aplicación en Fondos para el Isologotipo.....	88
<i>3.5 Desarrollo de la Guía Digital.....</i>	<i>89</i>
3.5.1 Esquema de Navegación.....	89
<i>3.6 PRESENTACIÓN DE LOS BOCETOS, DIAGRAMACIÓN, INFORMACIÓN Y MAQUETACIÓN DE LA GUÍA DIGITAL.....</i>	<i>95</i>
3.6.1 Información Sobre Contenidos para la Guía Digital.....	95
3.6.2 Bocetos de las Pantallas.....	95
<i>3.7 Maquetación de la Guía Digital.....</i>	<i>99</i>
3.7.1 Interfaz Gráfica.....	99
3.7.2 Detalles de la Pantalla.....	100
<i>3.8 Producción Fotográfica.....</i>	<i>101</i>
<i>3.9 Proceso de la Elaboración de la Guía.....</i>	<i>102</i>
3.9.1 Contenido de las Páginas en la Guía Digital.....	106
3.9.2 Publicación.....	108
3.9.3 Diseño del Empaque y CD.....	109
CONCLUSIONES.....	112
RECOMENDACIONES.....	113
GLOSARIO.....	114
BIBLIOGRAFÍA.....	119

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N°1: POBLACIÓN INVOLUCRADA EN LA ELABORACIÓN DE LA GUÍA DIGITAL.....	49
TABLA N° 2 ¿QUÉ ENTIENDE POR EL CONCEPTO DE FOTOGRAFÍA.....	51
TABLA N° 3 LE GUSTA LA FOTOGRAFÍA?.....	52
TABLA N° 4 ¿CREE QUE LAS IMÁGENES INCREMENTAN LA ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE?.....	53
TABLA N° 5 ¿CONOCE USTED EL CONCEPTO DE POST PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA?.....	54
TABLA N° 6 ¿QUE ES PARA USTED LA POST PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA?.....	55
TABLA N° 7 ¿CONOCE EL SIGNIFICADO DE MULTIMEDIA?.....	56
TABLA N° 8 ¿QUÉ ES PARA USTED MULTIMEDIA?.....	57
TABLA N° 9 ¿CREE QUE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN SON IMPORTANTES EN APRENDIZAJE?.....	58
TABLA N° 10 CUANTAS HORAS AL DÍA UTILIZA COMPUTADOR?.....	59
TABLA N° 11 ¿DÓNDE GENERALMENTE UTILIZA EL COMPUTADOR?.....	60
TABLA N° 12 ¿QUÉ TIPO DE ACTIVIDADES REALIZA MÁS EN EL COMPUTADOR?.....	61
TABLA N° 13 ¿CREE QUE EL USO DEL COMPUTADOR ES UNA HERRAMIENTA IMPORTANTE PARA EL APRENDIZAJE?.....	62
TABLA N° 14 ¿POSEE USTED INTERNET EN SU CASA?.....	63
TABLA N° 15 ¿DONDE GENERALMENTE TIENE ACCESO A UN COMPUTADOR?.....	64

TABLA N° 16 ¿CUÁL ES LA MARCA DE SU COMPUTADORA?.....	65
TABLA 17¿SABE EN QUÉ CONSISTE UNA GUÍ DIDÁCTICA?.....	66
TABLA 18 ¿QUÉ ES LO QUE LE PARECE MÁS ATRACTIVO DE UN MEDIO DIGITAL?.....	67
TABLA 19 ¿QUE MEDIO DIGITAL UTILIZA USTED AL MOMENTO DE REALIZAR UNA TAREA?.....	68
TABLA N° 20¿SE CONSIDERA UNA PERSONA QUE UTILIZA LOS MEDIOS DIGITALES CON FRECUENCIA PARA SU APRENDIZAJE?.....	69
TABLA N° 21 ¿CUÁNDO ESTÁ FRENTE A UN COMPUTADOR USTED QUE ES LO PRIMERO QUE REALIZA?.....	70

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRAFICO N° 1 ¿QUÉ ENTIENDE POR EL CONCEPTO DE FOTOGRAFÍA.....	51
GRÁFICO N° 2 LE GUSTA LA FOTOGRAFÍA?.....	52
GRÁFICO N° 3 ¿CREE QUE LAS IMÁGENES INCREMENTAN LA ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE?.....	53
GRÁFICO N° 4 ¿CONOCE USTED EL CONCEPTO DE POST PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA?	54
GRÁFICO N° 5 ¿QUÉ ES PARA USTED LA POST PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA?.....	55

GRÁFICO N° 6 ¿CONOCE EL SIGNIFICADO DE MULTIMEDIA?.....	56
GRÁFICO N° 8 ¿CREE QUE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN SON IMPORTANTES EN EL APRENDIZAJE?.....	57
GRÁFICO N° 9 CUANTAS HORAS AL DÍA UTILIZA EL COMPUTADOR?.....	58
GRÁFICO N° 10 ¿DÓNDE GENERALMENTE UTILIZA EL COMPUTADOR?.....	59
GRÁFICO N° 11 ¿QUÉ TIPO DE ACTIVIDADES REALIZA MÁS EN EL COMPUTADOR?	60
GRÁFICO N° 12 ¿CREE QUE EL USO DEL COMPUTADOR ES UNA HERRAMIENTA IMPORTANTE PARA EL APRENDIZAJE?.....	61
GRÁFICO N° 7 ¿QUÉ ES PARA USTED LA MULTIMEDIA?.....	62
GRÁFICO N° 13 ¿POSEE USTED INTERNET EN SU CASA?.....	63
GRÁFICO N° 14 ¿DONDE GENERALMENTE TIENE ACCESO A UN COMPUTADOR?.....	64
GRÁFICO N° 15 ¿CUÁL ES LA MARCA DE SU COMPUTADORA?	65
GRÁFICO N° 16 ¿SABE EN QUÉ CONSISTE UNA GUÍA DIDÁCTICA?.....	66
GRÁFICO N° 17 ¿QUÉ ES LO QUE LE PARECE MÁS ATRACTIVO DE UN MEDIO DIGITAL?.....	67
GRÁFICO N° 18 ¿QUE MEDIO DIGITAL UTILIZA USTED AL MOMENTO DE REALIZAR UNA TAREA?	68

GRÁFICO N° 19 ¿SE CONSIDERA UNA PERSONA QUE UTILIZA LOS MEDIOS DIGITALES CON FRECUENCIA PARA SU APRENDIZAJE?.....	69
GRÁFICO N° 20 ¿CUÁNDO ESTÁ FRENTE A UN COMPUTADOR USTED QUE ES LO PRIMERO QUE REALIZA?	70

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 21. LLUVIA DE IDEAS	79
FIGURA 22. BOCETOS DEL ISOLOGOTIPO.....	80
FIGURA 23. BOCETO SELECCIONADO.....	81
FIGURA: 24. DIGITALIZACIÓN DE BOCETO.....	81
FIGURA 25.DIGITALIZACIÓN DEL BOCETO NUMERO 2.....	82
FIGURA 26: ISOTIPO	82
FIGURA 27: LOGOTIPO	83
FIGURA 28 MARCA	83
FIGURA 29: CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA	86
FIGURA 31 ZONA DE SEGURIDAD MODALIDAD 1.....	87
FIGURA 32: ZONA DE SEGURIDAD MODALIDAD 2.....	88
FIGURA 33 PANTONES DEL ISOLOGOTIPO.....	88
FIGURA 34 NORMALIZACIÓN DE TAMAÑOS.....	89
FIGURA 35 NORMALIZACIÓN DE TAMAÑOS MODALIDAD 2.....	90
FIGURA 36 APLICACIÓN DE COLOR MODALIDAD 1 Y 2.....	91

FIGURA 37 ESQUEMA DE NAVEGACIÓN	92
FIGURA 38: BOCETO PANTALLA DE INTRO.....	94
FIGURA 40 BOCETO DE LA PANTALLA DE INICIO	95
FIGURA 41 ILUSTRACIÓN DE LA PANTALLA DE INICIO.....	92
FIGURA 42 BOCETO DE LA PANTALLA DE CONTENIDO.....	96
FIGURA 43 ILUSTRACIÓN DE LA PANTALLA DE LA PANTALLA DE CONTENIDOS.....	96
FIGURA 44 BOCETO DE LA PANTALLA DE LA GALERÍA DE IMÁGENES.....	97
FIGURA 45 ILUSTRACIÓN DE LA PANTALLA DE LA GALERÍA DE IMÁGENES.....	97
FIGURA 46 RETÍCULA JERÁRQUICA.....	98
FIGURA 47: RELOJ DE MILLERSON.....	99
FIGURA 48 DETALLE DE LA FOTOGRAFÍA.....	100
FIGURA 49: INTRO.....	100
FIGURA 50 PÁGINA PRINCIPAL	101
FIGURA 51 ESTRUCTURA DE LOS BOTONES.....	102
FIGURA 52 PÁGINA.....	103
FIGURA 53 DIRECCIONALIDAD DE LOS BOTONES.....	103
FIGURA 54 INTRO.....	104
FIGURA 55 PÁGINA PRINCIPAL	105

FIGURA 56 VIÑETAS DE FOTOS.....	105
FIGURA: 57 PUBLICACIÓN.....	106

RESUMEN

TEMA: “DISEÑO DE UNA GUÍA DIGITAL DE POST PRODUCCIÓN FOTOGRAFICA PARA EL CORRECTO USO DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI PERIODO 2013”

La presente investigación se desarrolló en la Provincia de Cotopaxi, Cantón Latacunga sector San Felipe Avenida Simón Rodríguez en la Universidad Técnica de Cotopaxi, Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado a los alumnos de cuarto a octavo ciclo, en la cual se observó las diferentes falencias dentro del campo de estudio.

Dentro de la investigación se tomó en cuenta las opiniones brindadas de los estudiantes de la asignatura, la cual hemos analizado de forma objetiva ya que nos permitió tener bases fundamentales y datos reales para la presente propuesta con el fin de fortalecer el aprendizaje del estudiante. Por lo tanto el desarrollo del trabajo investigativo se realizó recabando información con diversas fuentes bibliográficas tanto, electrónicas como textuales que sirven de apoyo al proceso del desarrollo de la información.

El diseño de la guía digital permite la creación y el desarrollo de recursos que enriquecen y apoyan los procesos de enseñanza-aprendizaje, aportando a los estudiantes una nueva forma para aprender, enseñar y entender. Esta guía permite un aprendizaje interactivo que busca captar la atención de los alumnos con el fin de

obtener una formación integral, la guía digital está diseñada explícitamente para ser utilizada en el contexto educativo.

Para la creación de la guía digital se tomó en cuenta un software de diseño y los equipos técnicos de fotografía del Laboratorio Multimedia de la Universidad, la interfaz de la guía está compuesta por texto, imágenes y sonido, que son los elementos clave para la creación de la herramienta permitiendo de esta manera concluir con satisfacción el desarrollo de la investigación

La guía digital permitirá obtener conocimientos que enriquezcan el aprendizaje del estudiante ofreciendo temas de relevancia e indispensables en cuanto a post producción fotográfica se refiere, de forma que se encuentra a disposición de los estudiantes.

ABSTRACT

TOPIC: "DESIGN OF A DIGITAL GUIDE OF PHOTOGRAPHY POST PRODUCTION FOR CORRECT USE OF MULTIMEDIA LOBARATORY OF THE ENGINEERING CAREER IN COMPUTARIZED GRAPHIC DESIGN OF THE TECHNICAL UNIVERSITY. YEAR: 2013 COTOPAXI"

This research was conducted in the province of Cotopaxi, city of Latacunga, San Felipe neighborhood, Simón Rodríguez avenue at the Technical University of Cotopaxi, Engineering Career in Computerized Graphics Design to the students from fourth to eighth cycle, in which the various shortcomings were observed within the field of study, lack of information that exists in the same on the issue of Post Photographic Production. Within the research took into account the observations made available students' opinions of subject, which have analyzed objectively, it allowed us to have fundamentals and real data for this proposal to strengthen student learning. Therefore the development of the research work was performed by obtaining information out of with various literature sources both electronic and textual which support the process of development of information. The design of the digital guide allows the creation and development of resources that enrich and support the teaching-learning, providing students a new way to learn, teach and understand. This guide allows an interactive learning that seeks to capture the attention of students to get a comprehensive education, the digital guide is specifically designed to be used in an educational context. For the creation of the digital guide took into account design software and technical photography equipment of the Lab Multimedia University, the interface of the guide consists of text, images and sound, which are the key elements for creating tool thereby allowing conclude with satisfaction the development of research. The digital guide will allow to obtain insights that enrich student learning by providing relevant and essential issues regarding post photographic production is concerned. So that is available to students.

AVAL DE TRADUCCIÓN

En la calidad de docente del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad técnica de Cotopaxi, yo Lic. M. Sc Marcia Janeth Chiluisa Chiluisa con la C.I. 050221430-7 en forma legal CERTIFICO que he realizado la respectiva revisión de la traducción del Abstract por las señoritas Egresadas de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas, Chariguaman Hidalgo Sara Macrina y Victoria Andrea Amaya Conforme cuyo título versa, **“DISEÑO DE UNA GUÍA DIGITAL DE POST PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA PARA EL CORRECTO USO DEL LABORATORIO MULTIMEDIA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI PERIODO 2013”** lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma .

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a las peticionarias hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimar conveniente.

Latacunga Septiembre de 2015

Atentamente,

Lic. M.Sc. Marcia Janeth Chiluisa Chiluisa

C.C 050221430-7

DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se realizó en base al siguiente problema.

La Universidad Técnica de Cotopaxi por ser una institución joven cada día va perfeccionando los métodos de enseñanza en las diferentes carreras que esta ofrece, entre las cuales se halla inmerso el Diseño Gráfico y sus diferentes asignaturas, las cuales abarcan conocimientos y tecnología de actualidad para poder poner en práctica los diferentes programas aprendidos.

Una guía digital es un eje de información explícito que logra que se capte en forma mucho efectiva la información que se recibe, estimulando enormemente los sentidos de los usuario logrando que estén mucho más alerta y receptivos. Esto es posible gracias a que este medio permite la interacción del usuario con los elementos de animación, colores, imágenes, sonido y textos.

Consecuentemente es importante ampliar los conocimientos de los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico Computarizado, en lo que se refiere a la aplicación del Tema de Post Producción Fotográfica y sobre el correcto uso de los equipos del Laboratorio Multimedia, gracias a esto los estudiantes lograran ser profesionales más competitivos y eficientes al momento de ejercer su carrera en el ámbito laboral. Los objetivos alcanzados fueron:

Objetivo general Diseñar una Guía Digital de Post Producción Fotográfica mediante el uso correcto de los equipos del Laboratorio multimedia que será aplicado en la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado de la Universidad Técnica de Cotopaxi en el periodo 2013.

La hipótesis con la que se trabajó la presente investigación fue la siguiente:

Al implementar el manual técnico multimedia de fotografía creativa mediante el uso inventivo de los equipos fotográficos se logró mejorar las actividades académicas de los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado”.

El método empleado en el presente trabajo de investigación fue el método descriptivo; el cual permitió conocer la realidad que enfrentan los estudiantes de ingeniería en Diseño Gráfico al no poseer guías adecuadas sobre fotografía creativa y el uso inventivo de los equipos fotográficos. El método documental fue indispensable para lograr recopilar la información sobre los temas que contiene el manual.

Para validar la factibilidad de la realización de la propuesta se efectuó la aplicación de las técnicas de investigación como la encuesta y la entrevista, por medio de estas se consiguió recopilar datos y criterios de los docentes y estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado. Cabe mencionar que para la aplicación de la encuesta se tomó una muestra del total del número de estudiantes que cursan del tercero a octavo ciclo de la carrera de Diseño Gráfico Computarizado, lo cual de un universo de 153 alumnos se tomó una muestra de 78 alumnos.

El presente trabajo consta de tres capítulos, el primero de ellos contiene los conceptos y elementos básicos del Diseño Gráfico y la multimedia, para hacer de este proyecto un elemento funcional e interactivo, así mismo contiene los principios fundamentales de la fotografía lo cual permite el avance de los siguientes capítulos. En el segundo capítulo se encuentra el sustento del proyecto mediante el análisis de los resultados obtenidos a través de las encuestas realizadas a los estudiantes y docentes de la carrera.

En el tercer y último capítulo, se detalla todo el proceso que se ha llevado a cabo para materializar los objetivos de la propuesta de la guía digital y sus respectivos contenidos

CAPITULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 Diseño

El diseño es una actividad creativa, la materialización de las ideas orientada a satisfacer las necesidades, requerimientos de los clientes, proyectándose a realizar mejoras a los objetos, servicio convirtiendo lo intangible en tangible para que sean útiles y estéticos para las personas.

También se puede decir, que el diseño es la manera de transmitir una idea mediante una imagen, un objeto o simplemente una frase, el diseño por lo tanto, es una de las formas principal que se utiliza para el desarrollo y la creación de los mensajes u objetos que se van a dar a conocer a la sociedad.

En acuerdo con los siguientes autores:

SAMARA, Timothy (2008) explica que “entender el significado del diseño es no solo entender el papel que desempeña la forma y el contenido, sino descubrir que el diseño es un comentario, una opinión, un punto de vista y una responsabilidad social. Diseñar es mucho más que simplemente ensamblar, ordenar e incluso editar es añadir valor y significado. Diseño es un sustantivo y una forma verbal. Es el principio, el fin, es el proceso y el producto de la imaginación.”(pág. 6)

LÓPEZ, Enrique (2009) “El diseño es la aplicación de un potencial creativo para la resolución de problemas y la incorporación de novedad. Por ello, es una

herramienta imprescindible para la empresa a la hora de innovar. Se define el diseño como un proceso o labor destinado a proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados. Un diseño es una pieza con un cierto atractivo visual, con personalidad propia y un gran equilibrio estético”. (Pág. 19)

FRASCARA Jorge, (2006) dice que: “el diseño es en general comprendido como el producto físico derivado de la actividad, pero la misma es ignorada, así se refiere al diseño como la actividad de concebir, programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos normalmente textuales y visuales con miras a la realización de productos destinados a producir comunicaciones visuales”. (Internet).

1.2 Diseño Gráfico

El Diseño Gráfico es una materia muy creativa que da respuesta a todo mediante señales visuales respondiendo de esta manera a necesidades específicas de la comunicación a través de un proceso intelectual, analítico y deductivo. Teniendo en cuenta que el diseño gráfico es la innovación y a la creación de un producto que se desea presentar, proyectando una buena comunicación visual generando mensajes y comunicando contenidos de diversos tipos dirigidos al público. Por lo que el diseño gráfico es muy amplio va de la mano con otras disciplinas como el dibujo técnico, la fotografía y la pintura, entre otras. Mediante el diseño gráfico se contribuye a la creación de nuevos elementos visuales para la sociedad. En acuerdo con los siguientes autores:

BUSTOS, Gabriela(2012) expresa que : “el diseño gráfico es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales producidas por los medios industriales y las cuales están destinadas a transmitir mensajes

específicos a grupos determinados. La tarea del diseñador gráfico es la de proveer las respuestas correctas a los problemas de comunicación visual de cualquier orden y en cualquier sector de la sociedad.”(pág.8)

AUSTIN T. y DOUST R. (2008) manifiesta que: “el diseño gráfico es un proceso mediante el cual las informaciones textuales y visuales (palabras e imágenes) se ordenan, se les confiere forma y estructura para transmitir determinando estado de ánimo o determinado mensaje de una forma estéticamente agradable”.

El diseño gráfico es una actividad que está encaminada a la producción de mensajes visuales, es un conjunto de técnicas creativas que buscan integrar elementos atractivos, estéticos y funcionales para cubrir las necesidades de un determinado grupo de la sociedad.

En la actualidad el diseño gráfico tiene un rol muy presencial en la vida cotidiana de las personas, desde el packaging de cualquier producto, el diseño de una revista o diario, una página web, una aplicación multimedia, un logotipo, un anuncio en la calle, y en diversas situaciones, encontramos al diseño gráfico como elemento principal para dar a conocer contenidos de distinta y variada temática”. (pág. 9)

Según REINOSO, (2003) dice que: “el diseño gráfico, constituye el universo de la comunicación visual estática y animada (la producción gráfica y audiovisual, principalmente), el diseño gráfico se clasifica en diseño gráfico publicitario, diseño editorial, diseño de identidad corporativa, diseño web, diseño de envase y el llamado diseño multimedia, entre otros.”(Internet)

1.2.1 Elementos del Diseño Gráfico

POULIN. Richard, (2012) manifiesta que; “Los elementos y principios del diseño gráfico como punto, línea, luz, equilibrio, contraste y proporción son el vocabulario que emplea el diseñador gráfico para dar significado a toda comunicación visual. Entre los elementos tenemos:”(pág. 10)

- **Elementos Conceptuales:** Los elementos conceptuales se encuentran presentes en el diseño aunque no se hallen visibles a la vista. Estos elementos son:
 - Punto
 - Línea
 - Plano
 - Volumen.

- **Elementos Visuales:** Son la aplicación de los elementos conceptuales. Se convierten en propiedades intrínsecas de las formas y les dan una razón de ser:
 - Color
 - Forma
 - Medida
 - Textura

- **Elementos de Relación:** Estos elementos definen la ubicación y la interrelación entre formas en un diseño. Están relacionados con lo que se puede percibir o lo que se puede sentir, algunos de forma psicológica.
 - Dirección
 - Posición
 - Espacio
 - Gravedad

1.2 Diseño Multimedia

El diseño multimedia es una materia que utiliza múltiples medios de expresión para anunciar el mensaje siendo estos físicos o digitales, para presentar o comunicar información, la multimedia utiliza los textos las imágenes los audios, las animaciones y los videos, todos estos elementos unidos forman un diseño multimedia. El diseño multimedia es una herramienta tecnológica que permite transmitir mensajes a los usuarios presentando la información a los usuarios de una forma más efectiva, haciendo que los individuos estén mucho más receptivos. Presentando un nuevo material para desarrollar contenidos apoyados en un trabajo visual logrando de esta manera captar la atención del usuario, logrando así establecer una comunicación clara y dinámica. En acuerdo con los siguientes autores:

GORDON Maggie y GORDON Bob (eds.) (2007) expresan que: “multimedia es un término amplio que engloba cualquier medio de comunicación que combine el uso de sonido, gráficos e imágenes en movimiento y generalmente implica cierto tipo de interactividad que lo distingue de las simples producciones de video. Rápidamente empieza a formar parte de nuestra vida cotidiana, con el surgimiento de la televisión digital interactiva, los teléfonos móviles más avanzados, los puntos de información con pantallas táctiles, los DVD de video y los DVD-ROM.

Diseño multimedia es integrar efectiva y estratégicamente diversas herramientas de comunicación: fotografías, dibujos, videos, animaciones, sonidos, con la intención de producir nuevas aplicaciones visuales de forma interactiva así una reacción planeada en el espectador.” (pág. 166,170)

SANTOS Colmenar, (2005) dice que ; “a finales de la década de los 70, multimedia era la integración de voz, texto, datos y gráficos, en los años 90 a estos elementos se suman los gráficos interactivos, las imágenes en movimiento, las secuencias y video, las imágenes en tres dimensiones, la composición de documentos digitales y la realidad virtual.” “Diseño Multimedia, es la combinación o utilización de dos o más medios de forma concurrente”

BEHOCARAY, Grisel (2005) explica que “el concepto multimedia se refiere a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o para comunicar determinada información. El diseño multimedia combina los distintos soportes de la comunicación el texto, el sonido, la imagen, la fotografía, la animación gráfica y el video de una forma interactiva, creando un vínculo participativo con el usuario.” (pág. 1)

1.3.1 Elementos Multimedia

La multimedia se halla constituida por combinaciones entrelazadas de elementos de texto, gráficos, sonido, animación y video.

- **Texto:** El texto es un elemento vital en los menús multimedia, los sistemas de navegación y en el contenido, debido a que este es el elemento más común utilizado en la comunicación de la información.
- **Sonido:** El sonido es el elemento de la multimedia que más estimula los sentidos. La forma en que se aplica el sonido puede hacer la diferencia entre una presentación multimedia ordinaria y otra profesional.
- **Imagen:** Podemos clasificar a las imágenes digitales en dos categorías: mapa de bit y gráficos vectoriales.

- **Mapa de Bits:** Los mapas de bits o también llamados imágenes de trama, utilizan una cuadrícula formada por pequeños cuadros con información independiente de luz o color, que son conocidos como píxeles.
- **Gráficos Vectoriales:** Los gráficos vectoriales son imágenes compuestas por líneas definidas por elementos matemáticos denominados vectores. Los vectores definen los gráficos según sus características geométricas por lo cual resulta muy adecuado para representar gráficos de texto y logotipos.
- **Formato de Archivos de Imágenes:** Las imágenes digitales se pueden guardar en diferentes formatos. Cada uno se corresponde con una extensión específica del archivo que lo contiene.

Los más utilizados en la actualidad son: JPG, JPEG, BMP, TIFF, PNG, TGA, GIF.

- **Animación:** Consiste en la presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el espectador la sensación de movimiento. La animación agrega impacto visual a un proyecto de multimedia.
- **Video:** El video es un medio ideal para mostrar los atributos dinámicos de un concepto o proceso, además de constituirse en una herramienta muy eficaz para acercar al usuario a la multimedia.

1.3.2 Elementos de Organización Multimedia

Los elementos multimedia contenidos en una presentación requieren un entorno que empuje al usuario a aprender e interactuar con la información.

- Entre los elementos interactivos están los menús desplegables, pequeñas ventanas que aparecen en la pantalla del ordenador con una lista de instrucciones o elementos multimedia para que el usuario elija.
- Las barras de desplazamiento, que suelen estar situadas en un lado de la pantalla, permiten al usuario moverse a lo largo de un documento o imagen.
- Los hipervínculos o enlaces conectan creativamente los diferentes elementos de una presentación multimedia a través de texto coloreado o subrayado o por medio de iconos, que el usuario señala con el cursor y activa pulsándolos con el mouse.

1.3.3 Aplicaciones Multimedia

El sistema multimedia está compuesto por elementos informativos, visuales, organizativos y de sonido y a su vez estos están compuestos por audios, videos, textos, imágenes, animaciones, gráficos y fotografías que coinciden en una misma intencionalidad comunicativa; que es la de recrear una agradable experiencia de aprendizaje al usuario, porque además de verlo y escucharlo interactúa con el mismo. La multimedia es la organización de elementos tales como gráficos, texto, sonido, videos, animaciones, que proporcionan información al usuario de forma interactiva, logrando atraer más la atención y difundir de mejor forma el mensaje ya sea en la televisión, la radio o en la web etc. En acuerdo con el siguiente autor:

FERNÁNDEZ, Bries (2005) dice que:” la presentación de la información en forma múltiple y diversa, pero bien organizada, aporta numerosas ventajas que pueden ser aprovechadas en diversos ámbitos. “(pág. 9,10)

- **En Los Negocios:** Los usos más frecuentes son las presentaciones de:
 - Proyectos
 - Capacitación
 - Publicidad
 - Mercadotecnia
 - Catálogos

- **En la Educación:** Es probablemente el ámbito en el que el uso del modelo multimedia puede aportar una mayor innovación y beneficio. La generalización de este modelo puede suponer una modificación radical del proceso educativo a todos los niveles, desde los primarios a los superiores. Se describe algunos ejemplos que son utilizados para la formación educativa.
 - **En el Hogar:** Las aplicaciones multimedia llegan a través de los televisores. Como ejemplo son:
 - Videojuegos
 - Anuncios comerciales

- **En Lugares Públicos:** Se puede encontrar aplicaciones multimedia en bibliotecas, museos, campus universitario, centros comerciales, cines, teatros, aeropuertos, a través de los cuales muestran puntos de acceso a información visual e impactante.

1.3 La Interfaz

La interfaz gráfica juega un papel de vital importancia en el proceso de comunicación entre usuario- contenido-computadora, esta determina el grado de interacción del usuario brindándole una sensación de estar orientado y cómodo con la presentación multimedia. La interfaz es aquella

que conecta o articula la interacción entre el ser humano (usuario) con el artefacto (computadora) y el objetivo a lograr de esta acción es la (enseñanza aprendizaje, es la forma en la que interactúa el usuario con la multimedia de tal manera que se sienta atraído e interesado por los contenidos expuestos teniendo control absoluto sobre el funcionamiento de la máquina. En acuerdo con los siguientes autores:

OSUMA, Sara y BUSON, Carlos (2007) expresan que” la interfaz es todo aquello que permite a las personas establecer una comunicación con los programas, es la parte más importante de cualquier producción multimedia, puesto que gracias a ello se puede interactuar a la interfaz como uno de los tres elementos comunicativos por excelencia. La idea fundamental del interfaz es el de mediación, entre hombre y máquina.” (pág. 68)

RODRIGUEZ, María A, El Diseño de Interfaz gráfica, dice que; “La interfaz gráfica es el “espacio” o “superficie” que conecta o articula la interacción entre el ser humano (usuario) con el artefacto (computadora) y el objetivo de una acción (enseñanza aprendizaje). El objetivo de la interfaz gráfica es volver accesible el contenido comunicativo de la información.”

1.4.1 Factores para Diseñar la Interfaz

Al diseñar la interfaz se deben considerar los siguientes factores:

- Tipo de usuario
- Análisis de la tarea del usuario
- Contenido
- Forma de presentar el contenido
- Navegación

1.5 Fotografía

Fotografiar consiste en escribir, dibujar y en formar imágenes con la luz de esta manera obtener imágenes duraderas, basando en el principio de la cámara oscura en la cual se puede proyectar una imagen de tal forma que esta permanezca reducida. No pueden olvidar que la fotografía hoy en día es una de las herramientas más versátiles por sus cualidades de composición y diseño casi ilimitadas, por esta razón la fotografía es la técnica más utilizada en la publicidad. Es elemental tener en cuenta que la fotografía permite comunicar con los usuarios y a través de ella soñar e imaginar que existe un mundo diferente un mundo de fantasía. La fotografía es una técnica que permite obtener imágenes duraderas debidas a la acción de la luz, basándose en un principio de la cámara oscura se puede proyectar una imagen de tal forma que esta quede reducida. En la antigüedad las cámaras fotografías necesitaban de una película sensible para poder plasmar la imagen, en la actualidad se emplean sensores CMOS, CCD y memorias digitales. En acuerdo con los siguientes autores:

Alonso, F. (2007) nos explica “que la definición de la fotografía ha variado notablemente desde que, el 1 de febrero de 1839, el físico Charles Wheatstone la empleara por vez primera en una carta dirigida a Talbot. La escritura con la luz es una acepción que no define con rigor la naturaleza del medio, principalmente porque la fotografía no es una escritura” (p.21).

HEDGECOE, John (2007) comenta que “la fotografía consiste en adoptar decisiones estudiadas; no existe una forma única de tomar una fotografía. Casi en cualquier fotografía, tal como se observa, sea un paisaje, personas, tal vez podrá ser mejorada por las características de la cámara como la obturación. La palabra fotografía surge desde los griegos y se describe como el proceso dibujo con luz y

así como se conoce la habilidad de un pintor para transmitir un mensaje pues así transmite la fotografía”. (pág.6)

BUSTOS, Alfonso, Curso de fotografía digital, “describe que la idea de la fotografía surge como síntesis de dos experiencias muy antiguas. La primera, es el descubrimiento de que algunas sustancias son sensibles a luz. La segunda fue el descubrimiento de la cámara oscura.” (pág.2)

1.5.1 Fotografía Publicitaria

Eguizabal Raúl (2012) explica que durante los 50’ y 60’ los anuncios se basaban en retratos denominados “*glamour*”, con la imagen de una modelo y un producto pegado a su imagen. A partir de los setenta, la fotografía cobra mayor protagonismo y se apodera plenamente de la imagen publicitaria. En estos años, la imagen sustituyó prácticamente a la palabra, la publicidad pasaba de manos del redactor a las del director de arte y buscaban en sus spots una comprensión más general. Si antes la ilustración servía como forma de comprensión de la palabra, ahora la palabra aparece sólo como una simple referencia a la imagen. Si juntamos fotografía y publicidad estamos prefiriendo la sutileza a la brutalidad porque se rechaza imágenes que resulten estéticamente “feas”, se busca más buscar y recrear lo bello.

DUMM, José (2010), en su trabajo menciona: que es una especialización dentro de la Fotografía Profesional, encargada de la planificación y construcción de una imagen fotográfica para ser difundida públicamente, que intenta transmitir un mensaje y/o una emoción. Es decir que no busca ser objetiva, sino lo opuesto. Por lo tanto hay una voluntad o intencionalidad. De allí su importancia en el campo comercial, donde es frecuentemente una herramienta, cuyo fin es estimular la venta de productos o servicios. (Internet)

1.5.2 Tipos de Fotografía Publicitaria

La fotografía empieza a ser importante en el área de la publicidad, porque tiene como objetivo estimular la venta de un servicio o producto mediante un mensaje que transmite emoción. Esta se determina dentro de la fotografía profesional.

La fotografía publicitaria es la encargada de planificar, organizar y construir una imagen fotográfica para difundirla públicamente, logrando así transmitir un mensaje al usuario. Es importante porque a través de los diferentes tipos de fotografía que vale difundir y transmite el producto o servicio para que este sea adquirido por el usuario y se mantenga en la memoria de los mismos. Según el siguiente autor:

NUN Y GARCÍA (2009) explica que” la fotografía es el medio técnico capaz de registrar imágenes hasta el menor de sus detalles donde encuentras diferentes tipos de fotografía”:

- De actualidad y noticias
- Documentales
- Publicitarias
- Artísticas

Dentro de la fotografía publicitaria encontramos diferentes tipos de publicidad como:

- ***Fotografía de Moda:*** Este tipo de fotografía tiene que ver con la ropa, calzado, accesorios de determinadas marcas específicas.
- ***Fotografía de Producto:*** Este tipo de fotografía se estructura de acuerdo al tipo de producto que se va a publicitar, aquí se realiza estudios de mercado.

- **Fotografía Submarina:** Este tipo de fotografía se da debajo del agua, para ello se necesita equipo especializado.
- **Fotografía Aérea:** Este tipo de fotografía tiene que ver con tomas específicamente aéreas.

1.5.3 Características de la Fotografía Publicitaria

- **Impacto visual:** Se refiere a que una imagen ha de tener la capacidad de atraer la atención del público al cual está dirigida.
- **Concepto creativo:** Se refiere a la capacidad de transmitir la idea principal que el anunciante desea. Capacidad de transmitir el concepto del producto.
- **Promover la acción de compra:** Es decir que no solo tenga la capacidad de atraer la atención si no de provocar o estimular la compra

1.5.4 Fotografía Publicitaria y Comercial

La fotografía publicitaria y comercial van de la mano estas dos trabajan para lograr lanzar al mercado un producto o servicio llamativo para que este sea adquirido por los potenciales clientes, logrando de esta manera que el producto sea adquirido. La fotografía publicitaria, comercial y creativa son una forma especializada en naturaleza muerta, es relacionada con todo lo que son los alimentos, el espacio, la naturaleza la cual es destinada a producir fotografías atractivas para mejorarlas y usarlas en el área de la publicidad. En acuerdo con los siguientes autores:

GÓMEZ Y AGUSTÍN (2011) menciona que, “la fotografía de producto, la fotografía publicitaria, o la fotografía comercial, toda va destinada a ayudar a

vender algo. La fotografía publicitaria tiende a crear entornos armoniosos y favorables que potencian la demanda de los productos publicitados, por ello, muestra valores positivos, como la belleza, el triunfo, la felicidad, la riqueza, el placer, el disfrute del poder, etc. Sus mensajes buscan la originalidad en la forma, en la que se apoya para conseguir imponerse sobre similares mensajes anteriores y la simplicidad en el contenido, de manera que la ambigüedad posible sea mínima.” (pag.96)

- La fotografía publicitaria y comercial tiene una serie de características:
- Su funcionalidad exige adaptabilidad a los intereses comerciales
- Si sus ventas son mayores es cuando se valora a la publicidad de la fotografía
- No está comprometida con la realidad, es decir se inspira en la realidad pero nos muestra en sus imágenes una realidad construida.
- Construye la escena para la fotografía
- Utiliza todo tipo de recursos para que la imagen tenga existo publicitario
- Originalidad, estética ya que atrae la atención al público.

La fotografía publicitaria está estructurada de dos tipos de mensajes:

Denotativo: Es un mensaje tímido pero veraz, confirmando la existencia del producto, no es complejo.

Connotativo: Es un mensaje que facilita la creatividad publicitaria y visualiza el atributo y la cualidad del producto.

- **Fotografía Comercial:** La fotografía comercial tiene el objetivo de influir en opiniones políticas y sociales, los fotógrafos comerciales son los encargados de realizar fotos que se utilizan en libros, revistas, publicaciones, etc. Estas imágenes han tenido una aceptación cultural grande, esta ha representado un impulso a la industria gráfica.

FREEMAN, (1996) manifiesta que; “en la Fotografía comercial cabe distinguir tres especialidades: retrato, reproducción y registro y diversión. El retrato es una actividad callada que se practica desde que se inventó el medio y que constituye su puntal básico. La labor de reproducción y registro tiene una vertiente mecánica (la reproducción de originales planos) y otra que puede ser muy creativa (el periodismo). La fotografía de diversión es esencialmente creativa y se orienta a la elaboración de imágenes atrayentes, muy solicitadas en los sectores editorial y publicitario.” (pág. 188).

- **Fotografía de Alimentos:** La fotografía de Alimentos tiene como objetivo mostrar el alimento de una manera fresca y provocativa.

Sontag, (2011.) Menciona que “la fotografía propone un proceso de la imaginación y un llamamiento al gusto muy diferentes que la pintura (al menos según los conceptos tradicionales). En efecto, la diferencia entre una buena fotografía y una mala fotografía no se parece en nada a la diferencia entre un buen cuadro y un mal cuadro. Las normas de evaluación estética esgrimidas en la pintura dependen de criterios de autenticidad (y falsedad) y artesanía, y en la fotografía esos criterios son más permisivos o simplemente no existen.”(pág. 1)

1.5.5 Fotografía Creativa

BUSTOS, Alfonso, *Fotografía Creativa*, (2009), menciona que “la fotografía creativa en sí, tiene un carácter muy subjetivo. El impresionismo en la pintura y su consiguiente marcha hacia lo abstracto tuvo un gran efecto en la fotografía.

Ya en la actualidad, la fotografía creativa pura es casi completamente subjetiva y la manipulación de las imágenes se ha convertido en una herramienta fundamental en su expresión artística. La fotografía creativa tiene la capacidad de mover a los espectadores para que no sólo miren un objeto o una imagen sino que vean una emoción, una pasión o un concepto que ponga en movimiento los pensamientos así como las sensaciones dentro de un individuo.

Toda la fotografía creativa es una combinación de la suerte y de la disciplina técnica. Poder esperar la luz, la expresión o el movimiento perfectos para capturar lo que el fotógrafo está intentando explorar.” (pág. 2)

1.6 La Imagen

La imagen es simplemente conocida por su expresión visual, captura la atención y el sentimiento que a la percepción de los ojos, regresa el momento en el que se detuvo y recuerda la fotografía tomada en su memoria. La imagen es un signo, una representación de un objeto, es el resultado de la combinación del color, la forma, el contraste y la materia, percibida por el ojo humano. La imagen digital es la representación bidimensional de una imagen a partir de una matriz numérica, frecuentemente en números binario. Dependiendo a la resolución de la imagen esta puede ser estática o dinámica. Las imágenes de mapas bits están formadas por un conjunto de puntos denominados píxeles, cada punto

describe un color. Son aquellas imágenes que se forman a partir de puntos, llamados píxeles, cada pixel contiene la información del color. Las imágenes vectoriales son la descripción de objetos como círculos, espirales, estrellas, líneas, polígonos que definen las áreas de color plano. En acuerdo con los siguientes autores:

VALENCIA, (2000) explica que; “una imagen percibida es un conjunto de elementos que se superponen y crean una sensación que estimula el sentido de la vista, llegando al cerebro en forma de impulsos eléctricos, la imagen y su percepción dependen de distintas variables. La imagen es en definitiva el resultado de la combinación del color, la forma, el contraste, la materia, etcétera.” (pág. 100)

La imagen es un conjunto de signos que determinan la base de una serie de juicios preceptuales visuales, se estructuran mediante la base de significado y significante. Los componentes de la imagen se estructuran de letras, composición, planos, encuadre, angulaciones y transiciones. (Internet)

- **Imagen Digital**

VÉRTICE, (2008) Deducen que, “la imagen digital ha revolucionado nuestro mundo en pocos años interrumpiendo en muchas disciplinas (periodismo, medicina, biología) y en la vida cotidiana, y popularizándose con la fotografía digital. Las imágenes con las que trabaja el programa Adobe Photoshop son imágenes digitalizadas, es decir, sufren un proceso mediante el cual dejan de existir en el mundo real para convertirse en una representación digital manipulable con un ordenador.” (pág. 1)

La imagen digital es una fotografía, trabajo artístico, dibujo o cualquier otra imagen que está en un fichero de ordenador. A continuación enunciaremos los elementos que definen una imagen digital:

- Tamaño de la imagen medida en píxeles.
- Resolución de entrada
- Resolución de salida, profundidad, tabla y planos de colores.
- Niveles de gris
- Tamaño de fichero
- Tipo de fichero.

- **Imágenes de Mapa de Bits**

VÉRTICE, (2008) deduce que, “un mapa de bits no es otra cosa que una imagen formada por un conjunto de puntos (píxeles) cada uno de los cuales con sus propias características, color y/o textura. La imagen se crea uniendo a modo de puzzle los miles o millones de píxeles de color individuales, ofreciendo así la imagen recogida en el PC.” (pág. 4)

- **Imágenes Vectoriales**

BORGES, HIRT Y WULF, (2000) dice que, “la réplica a las imágenes de píxeles son las imágenes vectoriales. Estas últimas están formadas por puntos, rectas y curvas definidas matemáticamente. Los gráficos vectoriales son independientes de la resolución y, por lo tanto, se pueden escalar sin pérdida de datos a cualquier tamaño. Gracias a sus valores calculados matemáticamente presentan contornos

muy nítidos, por lo que resultan ideales para textos, gráficos, ilustraciones y logotipos. Los gráficos vectoriales están formados casi siempre por elementos gráficos básicos. Con sus marcos, la herramienta Pluma y la función de color profesional, dispone de todas las funciones básicas para crear y editar gráficos vectoriales.” (pág. 85)

Los vectores son la representación matemática de una imagen mientras que las imágenes vectoriales son la descripción de objetos como círculos, espirales, estrellas, líneas, polígonos, etc. A continuación detallamos las siguientes características:

Las imágenes vectoriales requieren un procesador para ser codificados.

Mediante un proceso de sectorización las imágenes de mapas bits se pueden convertir en una imagen vectorial.

Las imágenes vectoriales son más fáciles de enviar y recibir por medio del internet porque no les afecta la resolución y por ende sus imágenes pueden ser de cualquier tamaño, posición, color, etc.

Las imágenes vectoriales definen las áreas de color plano.

1.6.1 El Píxel

El píxel es la menor unidad en la que se descompone toda imagen digital. Son los puntos o cuadrados de colores que se ven en las imágenes de los medios digitales y estos representan a los colores de las imágenes que tienes las mismas.

Los píxeles son cuadrados de colores que contienen una pequeña parte de la información, pueden ser de color azul, verde, rojo o también la mezcla de estos tres colores, además deben tener en cuenta que un píxel solo puede ser de un solo color, logramos ver una imagen al visualizar los píxeles juntos. Según el siguiente autor:

ALBERICH, (2007) dice que, “el píxel es un (término que a su vez nace de la contracción y abreviatura de los términos “Picture Element”) es la menor unidad en la que se descompone toda imagen digital. Tal y como hemos señalado ya, constituye el punto de creación inicial de toda imagen digital, su unidad mínima. De hecho, al ampliar de forma importante una imagen digital en la pantalla de un ordenador pueden observarse siempre los píxeles que componen la imagen, y que aparecen como pequeños cuadrados de color – luz.” (pág. 35)

La parte más pequeña de la pantalla del monitor es un punto cuadrado o rectangular que recibe el nombre de píxel. La palabra píxel surge de la combinación de dos palabras inglesas comunes, picture (imagen) y element (elemento). Un píxel se describe de forma más correcta como una unidad lógica, y no física, ya que el tamaño físico de un píxel individual lo determina el fabricante del monitor. El tamaño de un píxel se mide en milímetros (mm).

El color específico de un píxel es una combinación de tres componentes del espectro de colores: rojo, verde y azul. Se asignan hasta tres bytes de datos para especificar el color de un píxel individual, con un byte para cada color. Un sistema de presentación de colores verdaderos, o de colores de 24 bits, utiliza los tres bytes a 24 bits por píxel, permitiendo así la visualización de más de 16 millones de colores diferentes. Sin embargo, la mayoría de los sistemas de presentación de colores utilizan únicamente ocho bits por píxel, lo que proporciona hasta 256 colores distintos.

La calidad de un sistema de presentación depende de su resolución o de cuántos píxeles pueda mostrar el monitor, y de cuántos bits se utilizan para representar cada píxel. Los equipos basados en VGA pueden mostrar hasta 640 x 480 píxeles, o alrededor de 300.000 píxeles. Los equipos basados en SVGA pueden mostrar hasta 1024 x 768 píxeles, o alrededor de 800.000 píxeles. (Internet)

1.6.2 Modos de Color

SÁNCHEZ (2001) dice que; “el modo de color determina el modelo de color utilizado para visualizar e imprimir documentos de Photoshop. Estos modos están basados en los modelos de color establecidos para la descripción y reproducción de colores.” (pág. 82).

STANLEY (2001) explica que; “los modos de color entre los que podemos elegir son”:

- **Color RGB:** (Rojo, verde y azul). Este es el espacio de colores (un arreglo y limitación de los colores que podemos usar en el archivo de imagen) que usan los monitores para presentar las imágenes. El uso de este modo de color produce la representación en pantalla más precisa de los colores de las imágenes.
- **Escala de grises:** Este modo tiene un espacio de colores limitado a 256 porcentajes de negro. Un gris medio, por ejemplo, es 50% negro (o 128 en la escala de brillo de las imágenes en gris). Photoshop realiza sus operaciones más rápidamente en escala de grises porque solamente tiene un canal sobre el cual operar (el canal negro), lo que implica que se necesita la tercera parte de la información que se requeriría para una imagen RGB.
- **Color CMYK:** Este acrónimo se refiere a Cian, Magenta, amarillo y negro, los colores usados en la impresión. Photoshop realiza sus operaciones más lentamente en modo CMYK porque tiene cuatro canales que calcular. Considerando que el espacio de colores CMYK es considerablemente más

pequeño que el RGB, es altamente recomendable no crear archivos nuevos en este modo.

- **Color Lab:** Este es el espacio de colores más grande que hay (incluso mayor que RGB), pero aun así, eso no es razón para crear archivos en este modo. Como el espacio de colores es el mayor. Otros modos pueden pasar a través de este sin perder ninguna información cromática. (pág. 39)

1.7 Resolución

La resolución es una de las características fundamentales para observar la calidad de reproducción de una imagen, para mantener una imagen de calidad es necesario mantener la cantidad de información que posee la imagen.

La resolución de la imagen consiste en la cantidad de píxeles que contienen las mismas, esta son utilizadas para clasificar los dispositivos relacionados con la imagen digital como las impresoras, el escáner y las cámaras digitales. Expresando el número de píxeles que tiene una imagen. Según el siguiente autor:

BUSCH, (2008.) Menciona que; “en una cámara digital la resolución viene dada por la dimensión de la imagen en píxeles y viene representada por el número total de píxeles en la imagen. Una cámara digital que saca imágenes de 3.008 x 2.000 píxeles (un tamaño común) proporcionará una imagen de 6 megapíxeles. Las cámaras suelen ofrecer una resolución inferior opcional que puede ser útil cuando no necesita toda la resolución del sensor. No obstante, puede que la calidad se vea perjudicada.”(pág. 34).

CURSO DE FOTOGRAFÍA DIGITAL, La Gente N°2 (2011) dice. “A menudo recomienda proporcionar un archivo con una resolución suficiente que permita una aplicación de gran calidad y se pide que la imagen este, digitalizada a 300 pixeles, en el monitor la calidad necesaria, también por conversión de 72 puntos de información y en la pantalla imágenes mucho más grandes de una 16x20 pulgadas que corresponden a unos 40x50cm”. (pág.12)

1.7.1 Resolución de la Imagen

Mapa de bits es muy utilizado porque fue desarrollado para aplicaciones Windows, Formato de Intercambio Gráfico es un formato para publicar dibujos en la web e idóneo para publicar en la web, Grupo de Expertos Fotográficos Unidos es ideal para publicar fotografías en la web siempre y cuando se configuren adecuadamente dimensiones y compresión permite reducir el tamaño del archivo y su visualización es aceptable Archivo de Imagen sirve para editar o imprimir una imagen, Gráfico portable para la red es un formato de reciente difusión alternativo al GIF. Según el siguiente autor:

DEWIT, (2004) afirma que; “por resolución puede entenderse dos conceptos estrechamente ligados entre sí. Para empezar, la resolución de una imagen es el número de píxeles que la conforman. Se puede expresar con una cifra absoluta, por ejemplo dos megapíxeles, o bien en forma de proporción (anchura x altura), por ejemplo 640 x 480. Un megapíxel corresponde aproximadamente a un millón de píxeles (para ser exactos, 1.024 x 1.024, o sea, 1.048.576). Desde este punto de vista, estamos empleando la palabra “resolución” como sinónima de “tamaño” o de “dimensiones” de la imagen. Por otra parte, la resolución de una imagen también está estrechamente relacionada con su calidad y depende de la superficie en relación con el número total de pixeles que la conforman. Este concepto se

expresa en número de píxeles por unidad de longitud, habitualmente píxeles por pulgada.” (pág.14).

1.7.2 Formatos de la Imagen Digital

Las imágenes se pueden guardar en distintos formatos, los utilizados en la actualidad son: BMP, GIF, JPG, TIF y PNG.

- ***BMP (Bitmap = Mapa de bits)***: Ha sido muy utilizado porque fue desarrollado para aplicaciones Windows.

La imagen se forma mediante una parrilla de píxeles.

El formato BMP no sufre pérdidas de calidad y por tanto resulta adecuado para guardar imágenes que se desean manipular posteriormente.

Ventaja: Guarda gran cantidad de información de la imagen.

Inconveniente: El archivo tiene un tamaño muy grande.

- ***GIF (Graphics Interchange Format = Formato de Intercambio Gráfico)***: Ha sido diseñado específicamente para comprimir imágenes digitales.

Reduce la paleta de colores a 256 colores como máximo (profundidad de color de 8 bits). Admite gamas de menor número de colores y esto permite optimizar el tamaño del archivo que contiene la imagen.

Ventaja: Es un formato idóneo para publicar dibujos en la web.

Inconveniente: No es recomendable para fotografías de cierta calidad ni originales ya que el color real o verdadero utiliza una paleta de más de 256 colores.

- ***JPG-JPEG (Joint Photographic Experts Group = Grupo de Expertos Fotográficos Unidos):*** A diferencia del formato GIF, admite una paleta de hasta 16 millones de colores.

Es el formato más común junto con el GIF para publicar imágenes en la web.

La compresión JPEG puede suponer cierta pérdida de calidad en la imagen. En la mayoría de los casos esta pérdida se puede asumir porque permite reducir el tamaño del archivo y su visualización es aceptable. Es recomendable utilizar una calidad del 60-90 % del original.

Cada vez que se modifica y guarda un archivo JPEG, se puede perder algo de su calidad si se define cierto factor de compresión.

Las cámaras digitales suelen almacenar directamente las imágenes en formato JPEG con máxima calidad y sin compresión.

Ventaja: Es ideal para publicar fotografías en la web siempre y cuando se configuren adecuadamente dimensiones y compresión.

Inconveniente: Si se define un factor de compresión se pierde calidad. Por este motivo no es recomendable para archivar originales.

- ***TIF-TIFF (Tagged Image File Format = Formato de Archivo de Imagen Etiquetada)***

Almacena imágenes de una calidad excelente.

Utiliza cualquier profundidad de color de 1 a 32 bits.

Es el formato ideal para editar o imprimir una imagen.

Ventaja: Es ideal para archivar archivos originales.

Inconveniente: Produce archivos muy grandes.

- ***PNG (Portable Network Graphic = Gráfico portable para la red)***

Es un formato de reciente difusión alternativo al GIF.

Tiene una tasa de compresión superior al formato GIF (+10%)

Admite la posibilidad de emplear un número de colores superior a los 256 que impone el GIF.

Debido a su reciente aparición sólo es soportado en navegadores modernos como IE 4 o superior

VÉRTICE, (2008) Dice que “los archivos gráficos, o archivos de imagen, son los archivos utilizados para crear, almacenar y manipular imágenes mediante un ordenador. En definitiva, existen muchos formatos de imagen que utilizan un sistema de mapa de bits para su representación: BMO, GIF, TIFF, JPEG, PCX, IFF. La gran cantidad de formatos gráficos reflejan el desarrollo histórico de la informática (en hardware y en software) durante las últimas décadas.” (pág. 14)

1.8 Post Producción

La post producción es el tercer paso que se realiza para una producción es el producto final que va a ser publicado o que va a ser visualizado por el cliente. En acuerdo con el siguiente autor:

PESET, (2010) explica que; “la postproducción es un procesos a los que sometemos a la imagen una vez que ha sido capturada. De manera general nos referimos a los ajustes técnicos (curvas, niveles, formato, tamaño, procesado, etc), la gestión de color, el retoque fotográfico, la maquetación y pre impresión, etc.” (pág. 295)

1.8.1 Post Producción Fotográfica

La postproducción es un concepto que designa un conjunto de procesos sobre la producción de la imagen fotográfica. La post producción fotográfica son los arreglos o mejoras que se les realiza a las fotografías para lograr un terminado perfecto para publicarlas. En acuerdo con el siguiente autor:

Wright, (2001) Dice que, " los procesos de postproducción es el de seguir el proceso de edición de la fotografía (desde la copia de contacto hasta la página impresa), aunque también pretende tener en cuenta la reacción del espectador ante la imagen. Espera ofrecer cierta orientación sobre la lectura editorial de las hojas de contacto y algunos consejos prácticos para poder tomar decisiones de forma original. Además de todo esto, examina la imagen sensacional en contraste con aquella que hace pensar, por lo que se refiere a la reacción ante los efectos visuales de la fotografía o a la construcción de significado que realiza un espectador. " (pág. 100)

1.8.2 Retoque Fotográfico

DOMÍNGUEZ Y ESTÉVEZ (s.f.) explica que; "el retoque fotográfico es una técnica mediante la cual se pueden obtener a partir de una imagen inicial otras con mayor calidad, realismo o composiciones totalmente distintas distorsionando la realidad". (pág. 3)

Se puede decir que el retoque fotográfico es utilizado para dar una mayor expresividad a los sujetos, para corregir algún error de gravedad en la toma, para explorar un campo artístico al margen de la fotografía. En muchos casos se busca simplemente un mayor resalte, un fortalecimiento del impacto visual de la

fotografía. Al momento de realizar retoques, existe la posibilidad de hacerlo en forma rápida y eficaz, pero se debe conocer muy bien las herramientas para evitar evidencias en la manipulación, o bien realizar un trabajo más coordinado y exhaustivo que puede llevar mayor cantidad de tiempo por cada imagen.

NAWANI, (2007) La primera forma se basa en; “la herramienta lazo de pixeles de calado o desvanecimiento. La segunda exige el trabajo en capas y máscaras, de forma que puede regularse en todo momento el efecto deseado mediante la opacidad y desvanecer el efecto mediante el desenfoque de la máscara. Para realizar el retoque fotográfico se puede utilizar el GIMP o GNU Image Manipulation Program (Programa de Manipulación de Imágenes GNU), que es un software libre y gratuito que permite retocar fotografías y mucho más” (pág. 38).

1.8.3 Retoque Digital

El retoque fotográfico es utilizado para dar una mayor expresividad a las imágenes, para corregir algún error de la fotografía, logrando obtener un producto fantástico y agradable para las personas. El retoque digital es los arreglos que se les realiza a las imágenes a través de un ordenador y un software específico. En acuerdo con el siguiente autor:

Según Álvarez (s.f.) dice. “el retoque digital es una herramienta que utiliza el diseñador para corregir cualquier tipo de imperfección o para manipular una imagen. Las cuales pueden ser guardadas en archivos digitales para poder ser usadas en medios como el Internet, CD-Rom, archivos interactivos o video.”(pág. 4)

Antes del retoque digital se debe tener en cuenta el proceso de manejo de imágenes digitales, que dependiendo de su origen es el siguiente:

Si se tiene una imagen original lo primero que se debe hacer es escanearla. el escáner lee la imagen por medio de un rayo láser el cual se refleja en la imagen original y el resultado de ese reflejo se traduce en un código binario (1 ó 0) y se forma un archivo digital, este archivo digital tiene la resolución que nosotros le hayamos asignado a la hora de escanearlo, esta resolución no se puede crecer, solo se puede decrecer.

Las imágenes se pueden obtener a través de cámaras digitales que traducen las imágenes que reciben mediante un lente, en códigos binarios, formando archivos digitales. Este archivo también tiene la resolución que le hayamos asignado a la hora de capturar la imagen, igualmente, esta resolución, no se puede crecer, generalmente las cámaras portátiles guardan estas imágenes comprimidas.

Las imágenes las podemos generar mediante el uso de una computadora usando programas vectoriales dedicados a la creación de imágenes, ya sea bi o tridimensionales, como; Illustrator, Freehand, Corel Draw, Fireworks, Bryce, Poser, etc. o inclusive los mismos Photoshop y Photopaint, que son programas basados en mapa de bits. Estas imágenes desde un principio son generadas en código binario. Las que son generadas en programas vectoriales deben ser rasterizadas (traducidas) para convertirlas en imágenes en mapa de bits, en este momento les asignamos una resolución, que al igual que los casos anteriores no puede crecer.

1.9 La Didáctica

La didáctica nos brinda una mayor enseñanza aprendizaje, nos orienta en los dos sentidos que son la teoría y la práctica brindándonos la oportunidad de transmitir significados inteligentes que aportan y fortalecen al desempeño del

estudiante. Orientándonos con técnicas mucho más divertidas en acuerdo con los siguientes autores:

MATTOS (2012), “la didáctica es la rama de la Pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educado, dentro de las característica de la didáctica no se establecen límites para la duración de los materiales didácticos ya que debemos utilizar herramienta para lograr su aprendizaje-significativo en el estudiante, se escoge como elemento de investigación un hecho previamente indagado para así profundizar más en lo que es realmente necesita el estudiante”. (pág. 1-2).

COSTA, Joan (1991), “La didáctica se define, como disciplina pedagógica, como la ciencia aplicada, que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual, física y moral del educando en el contexto curricular”. (pág. 251)

1.10 Guía del Estudiante

Es un instrumento dirigido a los estudiantes con el fin de ofrecerles un camino para facilitarles el proceso de enseñanza - aprendizaje, equipándolos con una serie de estrategias para ayudarlos a avanzar con el aprendizaje de la materia asignada.

La guía digital es el instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso de algún instrumento o programa a ser aprendido. En acuerdo con los siguientes autores:

DUCHASTEL (citado por Ulloa, s.f.) la guía del estudiante es un “manual que estructura los esfuerzos de estudio e intenta mejorar el aprendizaje a ser derivado de los materiales de estudio, sugiriendo a los estudiantes una secuencia dosificada para trabajarlos”

En este sentido, la guía del estudiante constituye un marco de referencia para el curso y puede ser considerarla, a menudo, como la descripción de un sistema de enseñanza. La guía constituye un mapeo de los contenidos de un curso contra las actividades de un curso. En ella se sugiere un cronograma tentativo derivado de una cierta división de los temas. Se espera que la guía del estudiante colabore con el alumno a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué, estudiar los contenidos de un curso, a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su intencionalidad.

1.10.1 Guía de Aprendizaje

Una guía de aprendizaje debe incluir actividades que propicien la construcción de conocimientos significativos, esto es vinculados a las estructuras de pensamiento que previamente posee el estudiante, para evitar en lo posible, el mero aprendizaje memorístico. También deberá contener previsiones a fin de desarrollar habilidades de pensamiento lógico, particularmente aquellas que impliquen diferentes interacciones del estudiante, aparte de aquella estudiante-contenido.

La guía no solo constituye un auxilio para el estudiante, pues al dividir el curso en módulos o unidades de tamaño manejable, permiten al profesor o asesor planificar con mayor comodidad y probabilidad de cumplimiento, el desarrollo en tiempo y espacio de las actividades propias ya las del estudiante.

1.10.2 Guía Digital

CHAPINGO, 2009, "dice que la guía es el instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso de los elementos y actividades que conforman la asignatura, incluyendo las actividades de aprendizaje y de estudio independiente de los contenidos de un curso"

- ***Ventajas que nos ofrece la guía digital***

Facilita la comprensión del proyecto por parte del usuario.

Permite el impacto visual del proyecto en el entorno del ambiente mismo.

Ofrece a su proyecto y a la empresa una visión más clara de lo que a futuro se pretende hacer.

- ***Características de la Guía Didáctica***

Según Generalitat Valenciava, (2006)

Ofrece información acerca del contenido y su relación con el programa de estudio de la asignatura para el cual fue elaborada.

Presenta orientaciones en relación con la metodología y enfoque de la asignatura.

Presenta instrucciones de cómo construir y desarrollar el conocimiento (saber), las habilidades (saber hacer), las actitudes y valores (saber ser) y aptitudes (saber convivir) en los estudiantes.

Define los objetivos específicos y las actividades de estudio independiente para:

Orientar la planificación de las lecciones.

Informar al alumno de lo que ha de lograr.

Orientar la evaluación.

- ***Funciones Básicas de la Guía Didáctica***

Orientación establece las recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del estudiante.

Aclara en su desarrollo las dudas que previsiblemente puede obstaculizar el progreso en el aprendizaje.

Especifica en su contenido la forma física y metodológica.

Promoción del aprendizaje autónomo y la creatividad.

Sugiere problemas y cuestiona a través de interrogantes que obligue al análisis y la reflexión, estimule la iniciativa, la creatividad y la toma de decisiones.

Propicia transferencia y aplicación de lo aprendido.

Contiene previsiones que implique diferentes interacciones para lograr su aprendizaje.

CAPÍTULO II

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1 Reseña Histórica de la Universidad Técnica de Cotopaxi

En sus inicios en Cotopaxi el anhelado sueño de tener una institución de Educación Superior se alcanza mediante, ley promulgada en el Registro Oficial No. 618, el 24 de enero de 1995. Las fuerzas vivas de la provincia lo hacen posible, después de innumerables gestiones y teniendo como antecedente la Extensión que creó la Universidad Técnica del Norte.

El local de la UNE-C fue la primera morada administrativa; luego las instalaciones del colegio Luis Fernando Ruiz que acogió a los entusiastas universitarios; posteriormente el Instituto Agropecuario Simón Rodríguez, fue el escenario de las actividades académicas: para finalmente instalarnos en casa propia, merced a la adecuación de un edificio a medio construir que estaba destinado a ser Centro de Rehabilitación Social. En la actualidad son cinco hectáreas las que forman el campus y 82 las del Centro Experimentación, Investigación y Producción Salache.

Hemos definido con claridad la postura institucional ante los dilemas internacionales y locales; somos una entidad que por principio defiende la autodeterminación de los pueblos, respetuosos de la equidad de género. Nos declaramos antiimperialistas porque rechazamos frontalmente la agresión globalizadora de corte neoliberal que privilegia la acción fracasada economía de libre mercado, que impulsa una propuesta de un modelo basado en la gestión privada, o trata de matizar reformas a la gestión pública, de modo que adopte un estilo de gestión empresarial.

En estos 15 años de vida institucional la madurez ha logrado ese crisol emancipador y de lucha en bien de la colectividad, en especial de la más apartada y urgida en entender sus necesidades. El nuevo reto institucional cuenta con el compromiso constante de sus autoridades hacia la calidad y excelencia educativa. Contribuimos con una acción.

En nuestra institución se forman actualmente profesionales al servicio del pueblo con las siguientes Unidades Académicas: Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas, Ciencias Administrativas Humanísticas y del Hombre y Ciencias Agropecuarias y Recursos Naturales. La Universidad Técnica de Cotopaxi asume su identidad con gran responsabilidad: “Por la vinculación de la universidad con el pueblo”, “Por una universidad alternativa con visión de futuro”. (Internet)

2.1.1 Misión

La universidad tenía de Cotopaxi, forma profesionales humanistas con pensamientos crítico y responsabilidad social., de alto nivel académico, científico y tecnológico con liderazgo y emprendimiento, sobre la base de los principios de solidaridad, justicia, equidad y libertad; genera y difunde el conocimiento, la ciencia, el arte y la cultura a través de la investigación científica y la vinculación

con la sociedad para contribuir a la transformación económica-social del país.
(Internet)

2.1.2 Visión

Será un referente regional y nacional en la formación, innovación y diversificación de profesionales acorde al desarrollo del pensamiento, la ciencia, la tecnología, la investigación y la vinculación en función de la demanda académica y las necesidades del desarrollo local, regional y del país. (Internet)

2.2 Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas (U.A.Ciya)

2.2.1 Misión

Somos una carrera formadora de profesionales con criterio humanista, que desarrolla destrezas en los ámbitos: creativos, técnicos y metodológicos; capaces de diseñar, planear, organizar, dirigir y proyectar soluciones para satisfacer las necesidades de comunicación visual, mediante mensajes útiles para la vida y el bienestar social, generando estética gráfica para la provincia y el país. (Internet)

2.2.2 Visión

En el 2015 seremos una carrera que ejecute proyectos para solucionar problemas gráficos del entorno social; competitivo y con liderazgo institucional. Dispondremos de personal docente capacitado, contenidos curriculares actualizados permanentemente; laboratorios y software de acuerdo a las innovaciones científicas y tecnológicas. (Internet)

2.3 Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado

La Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado se establece como parte de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas y se formaliza mediante resolución del Honorable Consejo Universitario en sesión ordinaria del 22 de julio de 2003, iniciando sus actividades en el ciclo académico septiembre/2003 marzo/2004, con alumnos regulares; paralelo a ello se da viabilidad al convenio con los institutos de la RED de Educación Superior de Cotopaxi para posibilitar que los alumnos de nivel tecnológico puedan convalidar y continuar sus estudios de Ingeniería. El objetivo de la especialización es contribuir en la solución de los problemas de comunicación gráfica, y de gestión del diseño gráfico, en empresas e instituciones de esta provincia.

Es por estas razones que como una institución vinculada a la realidad del pueblo la Universidad Técnica de Cotopaxi, ha planteado la creación de la CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRAFICO COMPUTARIZADO. Además se ofrece a los bachilleres de nuestra provincia, con vocación para esta profesión, una preparación académica de calidad pegada a la realidad sociocultural de la región, evitando viajar a la capital o a otros sectores del país para cumplir con sus anhelos profesionales, pues esto implicaba un gran esfuerzo físico, psicológico y especialmente económico.

Posteriormente el Honorable Consejo Universitario reunido en sesión ordinaria el 30 de abril, tomó la resolución de aprobar la siguiente estructura Académica en concordancia con el nuevo marco jurídico. Área: Artes y Arquitectura

2.3.1 Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.

Cabe mencionar que la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado ha desarrollado varias exposiciones que tienen como objetivo difundir los trabajos realizados por los estudiantes durante el semestre. Adicionalmente se realizan seminarios de fortalecimiento, académico y profesional. Se diseñó y presentó la revista MASHKA GRAPHOS cuyo fin es difundir la actividad académica e investigativa que se realiza en la carrera.

En la actualidad tomando en cuenta el creciente desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, el acelerado cúmulo de información y de las comunicaciones en el entorno social, contribuyen a que en el ámbito educativo se lleven a cabo las necesarias transformaciones para adecuarse a una sociedad en estado de cambio permanente con nuevas necesidades y valores. La mente humana está diseñada para captar más fuertemente una expresión gráfica. Es eminentemente claro que un buen gráfico expresa más que las palabras.

Un arte concebido estéticamente y funcionalmente logra un cambio en la conducta del ser humano y la difusión de mensajes visuales influyen en el comportamiento social. La sociedad de hoy, caracterizada por ser altamente consumista y al tener la necesidad de conseguir, buscar, encontrar, adquirir y usar productos de buena calidad y al mejor costo se ve influenciada por una voraz campaña publicitaria a través de: mensajes visuales, gráficos, textos, sonidos y colores; que muchas veces solo buscan satisfacer necesidades individuales y no colectivas. En este contexto la capacitación del futuro profesional en Diseño Gráfico Computarizado, enfoca a pensar y trabajar en términos científico-técnicos adecuados en el campo del Diseño Gráfico y la comunicación visual.

2.3.2 Misión

Somos una carrera formadora de profesionales con criterio humanista, que desarrolla destrezas en los ámbitos: creativos, y metodológicos; capaces de diseñar ,planear, organizar, dirigir y proyectar soluciones para satisfacer las necesidades de comunicación visual, mediante mensajes útiles para la vida y el bienestar social, generando estética grafica para la provincia y el país .(Internet)

2.3.3 Visión

En el 2015seremos una carrera de ejecute proyectos para solucionar problemas gráficos del entorno social; competitivo y con liderazgo institucional. Dispondremos del personal docentes capacitados, contenidos curriculares actualizados permanentemente; laboratorios y software de acuerdo a las innovaciones científicas y tecnológicas. (Internet)

2.3.4 Objetivos

Dirigir el proceso educativo en lo referente a la comunicación gráfica y aportar los elementos de juicio necesarios al estudiante para la toma de decisiones en el campo visual. Crear profesionales, con autonomía y calidad académica; que sean reflexivos de su práctica, a fin de adaptar los procesos a la realidad nacional y empresarial.

Amalgamar la imagen gráfica en función de los problemas reales del medio.

Proponer con independencia y creatividad posibles soluciones a los distintos problemas de la profesión en búsqueda de la eficiencia y eficacia de la comunicación gráfica a través de visitas a empresas e instituciones.

Plantear soluciones por medio de la imagen, a los problemas sociales, económicos, políticos - educativos.

Integrar a la comunidad con los trabajos realizados en el aula taller y laboratorio, utilizando adecuadamente la información especializada y las tecnologías de la información. (Internet)

2.3.5 Perfil Profesional

El Ingeniero en Diseño Gráfico Computarizado, es un profesional con conocimientos habilidades y destrezas, con pensamiento crítico, propositivo, innovador, creativo, capaz de reflejar en sus actividades, un estilo personal, auténtico, original, con iniciativa y liderazgo, que enfrenta con éxito los adelantos científicos y tecnológicos del Diseño Gráfico. Responde a las necesidades de comunicación visual, propone, dirige proyectos innovadores de diseño gráfico en el campo editorial, publicitario, comercial, social, cultural, turístico, educativo, empresarial y organizacional. Optimiza los procesos de elaboración, presentación y documentación de propuestas gráficas, actuando como profesional independiente o en equipos multidisciplinarios. (Internet)

2.4 MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN UTILIZADOS

2.4.1 Lugar de Estudio

La aplicación del análisis se realizó en la Universidad Técnica de Cotopaxi que se encuentra ubicada en el Barrio El Ejido Sector San Felipe en la Av. Simón Rodríguez s/n en la ciudad de Latacunga.

2.4.2 Métodos

- **Método Científico**

Este método se lo realizo a través de la observación que ayuda a obtener los resultados teóricos y la formulación de hipótesis extrayendo los resultados para poder analizarlos e interpretarlos.

- **Método Descriptivo**

Aplicando este método se logró observar, adquirir y describir, un conocimiento acerca del problema para luego analizarlo y llegar a las conclusiones y posibles soluciones del mismo.

- **Método Estadístico**

Este método permite analizar y describir a la totalidad de los individuos de la población seleccionada. También se logró interpretar los resultados al aplicar las técnicas de investigación comprobando así que la realización de la investigación es necesaria e importante.

- **Método Analítico**

Al aplicar este método en la investigación permite distinguir los elementos del problema para luego proceder a estudiarlos y poder llegar a una conclusión.

2.5 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Para la elaboración y desarrollo de la investigación se aplicaron técnicas como la observación y la encuesta a continuación detallaremos cada una de estas las mismas que consideramos importantes para determinar en forma correcta cada punto en el avance de la investigación propuesta.

2.5.1 Observación

A través de esta técnica se logró visualizar el problema para luego estudiarlo y obtener una solución del mismo.

2.5.2 La Encuesta

Esta técnica está dirigida a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi la cual consta de un cuestionario adecuado que nos permite recopilar datos de toda la población o de una parte representativa de ella. A demás se caracteriza por que el estudiante encuestado llena el cuestionario sin intervención del encuestador o investigador.

2.6 TIPOS DE INVESTIGACIÓN

Los siguientes tipos de investigación que utilizamos para realizar esta indagación fue la de campo porque es aquella en la que el mismo objeto de estudio sirve de fuente de información para el investigador.

2.6.1 Investigación de Campo

La investigación de campo es aquella en la que el mismo objeto de estudio sirve de fuente de información para el investigador.

Por lo que se dice que este tipo de investigación se la aplica directamente en el campo o lugar de los hechos, donde se desarrollan los acontecimientos, por lo que conduce a la observación directa y en vivo. Las técnicas utilizadas en el trabajo de campo para la recolección de información son: la encuesta, el cuestionario, la fotografía, entre otros.

Este tipo de investigación es muy significativa en este proyecto y a través de este se recopila la información necesaria e indispensable para la realización de la misma.

2.6.2 Investigación Bibliográfica

Para el desarrollo de la propuesta se aplicó la investigación bibliográfica la que ayuda a obtener la información a través de las fuentes de consulta encontradas en libros, manuales, revistas, en la web, etc.

Todos estos métodos, técnicas e instrumentos de investigación utilizados en este proyecto son de ayuda y por medio de su aplicación se puede corroborar cierta información que se tiene prevista, pero que es necesario confirmarla.

2.7 POBLACIÓN Y MUESTRA

2.7.1 Población

La población está constituida por 226 estudiantes de tercero a octavo ciclo de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado y 10 profesores especialistas de la Carrera, el total de los datos a calcularse son mediante la aplicación de la siguiente muestra.

2.7.2 Muestra

La muestra se consiguió en poblaciones que no sobrepasan los cien datos, siendo así considerada la población de los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico que no supera a los cien a continuación se aplicó la siguiente formula.

Fórmula:

$$n = \frac{PQ \cdot N}{(N-1) \left[\frac{E}{K} \right]^2 + PQ}$$

Datos:

$$n = ?$$

$$PQ = 0.25$$

$$N = 226$$

$$E = 8\% = 0.08$$

$$K = 2$$

Equivalencias:

N = Tamaño de la muestra

PQ = Constante de muestreo (0,25)

N = Población

E = Error admisible (8%)

K = Constante de corrección (2)

2.7.3 Muestra de Estudiantes

El tamaño de la muestra se obtendrá aplicando los siguientes datos:

Formula:

$$n = \frac{PQ * N}{(N - 1) (E)^2 + PQ}$$
$$(K)^2$$

$$n = \frac{0,25 * 226}{(226-1) \frac{(0,08)^2}{(2)^2} + 0,25}$$

$$n = \frac{56,50}{\frac{(225) (0,0064) + 0,25}{4}}$$

$$n = \frac{56,50}{(225) (0,0016) + 0,25}$$

$$n = \frac{56,50}{0,36 + 0,25}$$

$$n = \frac{56,50}{0,61}$$

n= 92.62

n= 93

TABLA N°1. POBLACIÓN INVOLUCRADA EN LA ELABORACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA.

Grupo	Muestra
Estudiantes	93
TOTAL	93

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

**2.8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS
DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS ESTUDIANTES
DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.**

Para recopilar la información se aplicó la encuesta a la población involucrada en esta investigación que son los estudiantes de tercero a octavo ciclo de la carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico computarizado de la Universidad Técnica de Cotopaxi. Con el objetivo de investigar acerca de la poca bibliografía que existe sobre la post producción fotográfica que es principal problema que enfrentan los estudiantes de la especialidad antes mencionada.

Análisis e Interpretación de Resultados de las Encuesta Aplicada a los Estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

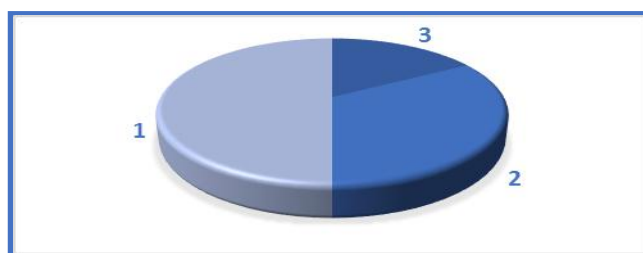
Nº 2. ¿QUÉ ENTIENDE POR EL CONCEPTO DE FOTOGRAFÍA?

OPCIÓN	FRECUENCIA	%
Es la técnica de obtener imágenes.	48	52%
Es lo que permite captar imágenes y guardarlas	31	33%
Es un arte que se utiliza para tomar los momentos y guardarlas para luego recordarlas.	14	15%
TOTAL	93	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico

Realizado por: Grupo Investigador.

GRAFICO Nº 1. ¿QUÉ ENTIENDE POR EL CONCEPTO DE FOTOGRAFÍA?



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico

Realizado por: Grupo Investigador.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El cuadro N°2 indica que entienden por concepto de fotografía los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico. En el gráfico N°1 se puede ver que 93 estudiantes es equivalente al 100% conoce de la técnica de fotografía mientras que el 33% permite tomar imágenes y guardarlas, y 15% es un arte para fotografiar momentos agradables y recordarlas.

Se determina que la mayor parte de la población conoce sobre el concepto de fotografía debido al avance de tecnología, accesibilidad y disponibilidad en la actualidad en el laboratorio multimedia.

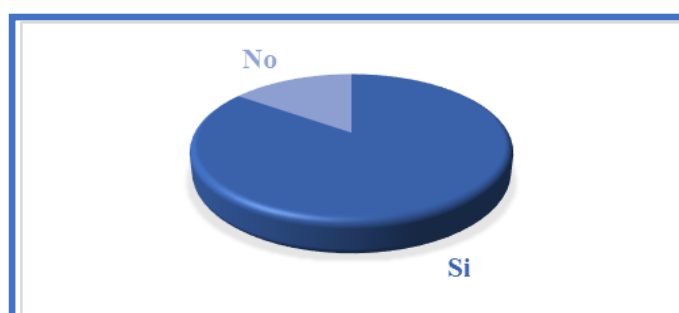
TABLA N° 3. LE GUSTA LA FOTOGRAFÍA

<i>OPCIÓN</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>%</i>
SI	79	85
NO	14	15
TOTAL	93	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico

Realizado por: Grupo Investigador.

GRÁFICO N° 2. LE GUSTA LA FOTOGRAFÍA



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico

Realizado por: Grupo Investigador.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Nos indica los encuestados que por su accesibilidad y disponibilidad en la actualidad no se dificulta en obtener o poder tomar una fotografía. Como se puede apreciar en el gráfico N°2 el 85% de los estudiantes que equivale a 79 le gusta la fotografía y 15% que equivale a 14 estudiantes no les gusta la fotografía debido a la carencia de recursos económicos, desconocimiento del manejo del dispositivo.

Por lo anterior descrito se desglosa que la mayor parte de los estudiantes les gusta la fotografía debido a las facilidades como los teléfonos celulares que prestan el dispositivo tecnológico digital.

TABLA N° 4. ¿CREE QUE LAS IMÁGENES INCREMENTAN LA ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE?

<i>OPCIÓN</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>%</i>
SI	77	83
NO	16	17
TOTAL	93	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico

Realizado por: Grupo Investigador.

GRÁFICO N° 3. ¿CREE QUE LAS IMÁGENES INCREMENTAN LA ATENCIÓN EN EL APRENDIZAJE?



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico

Realizado por: Grupo Investigador.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Muestra y está disponible en las redes sociales, web que ayuda a aumentar su aprendizaje y el 83% de los estudiantes incrementan la atención en el aprendizaje, por su facilidad de visualización que se puede identificar por medio de agencias o medios publicitarios y medios de comunicación, mientras que el 17% no incrementan la atención en el aprendizaje por imágenes por su manipulación, falta de conocimiento o falta de recursos económicos.

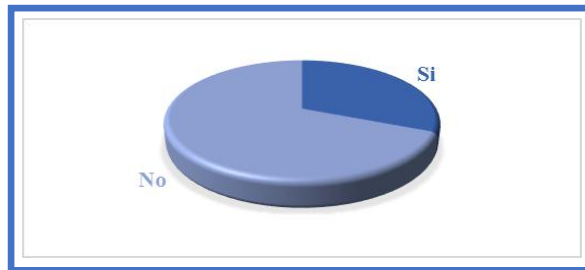
Para concluir es factible aplicar las imágenes para llamar la atención, mantener, el aprendizaje en los estudiantes.

TABLA N° 5. ¿CONOCE USTED EL CONCEPTO DE POST PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA?

<i>OPCIÓN</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>%</i>
SI	29	31
NO	64	69
TOTAL	93	100 %

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

GRÁFICO N° 4. ¿CONOCE USTED EL CONCEPTO DE POST PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA?



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En la tabla N°5 indica que el 69% que es equivalente a 64 estudiantes encuestados indican que no conocen el concepto de post producción fotográfica por desconocer, el grado de preparación, diferentes mallas, aplicación, otros y el 31% de los encuestados expresan que si conocen el concepto de post producción fotográfica. por qué han escuchado, seminarios, clases particulares.

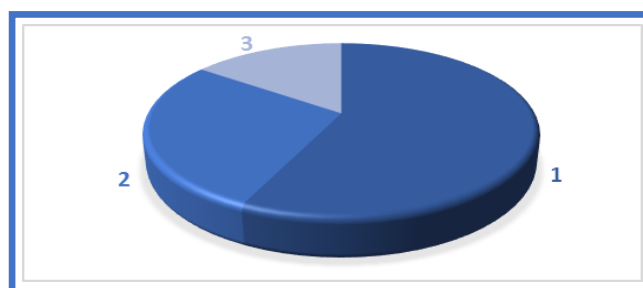
Los 64 estudiantes que no están seguros de lo que en realidad es la post producción fotográfica, la guía será de ayuda que despejar las dudas de lo que en realidad es el significado del tema antes mencionado.

TABLA N° 6. ¿QUE ES PARA USTED LA POST PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA?

<i>OPCIÓN</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>%</i>
Retques que se les hace a las fotografías	53	57
Arreglos que se realiza x medio de una computadora a una imagen y hacer de ella algo fantástico cosas increíbles.	26	28
Pregunta no contestada	14	15
TOTAL	93	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

GRÁFICO N° 5. ¿QUÉ ES PARA USTED LA POST PRODUCCIÓN FOTOGRÁFICA?



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los encuestados consideran que son arreglos que se les hace a las fotografías y el 57% de los estudiantes equivalente a 53 son detalles, pequeños retoques que se hacen en las fotografías, mientras que el 28% equivalente a 26 estudiantes que por medio de un computador con una imagen se hace una fantástica creación, y el 15% no contestaron la pregunta porque no conocen o no saben.

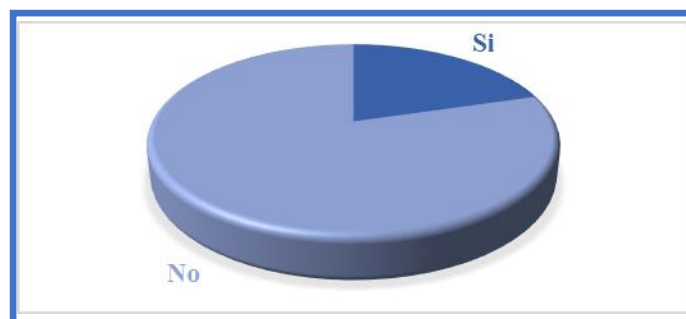
Llegando a la conclusión de que los estudiantes encuestados si tienen conocimiento de que se trata la post producción fotográfica.

TABLA N° 7. ¿CONOCE EL SIGNIFICADO DE MULTIMEDIA?

<i>OPCIÓN</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>%</i>
SI	19	20
NO	74	80
TOTAL	93	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

GRÁFICO N° 6. ¿CONOCE EL SIGNIFICADO DE MULTIMEDIA?



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el Tabla N°7 nos indica que conocen el significado sobre la multimedia o no saben qué es exactamente y el 20% de los estudiantes encuestados dijeron que si conocen el concepto de multimedia, mientras el 80% de los encuestados dijeron no saber de qué trata la multimedia

Lo concluimos que a los estudiantes de diseño carece de conocimientos sobre la multimedia y la falta de medios económicos y capacitación adecuada para su aprendizaje.

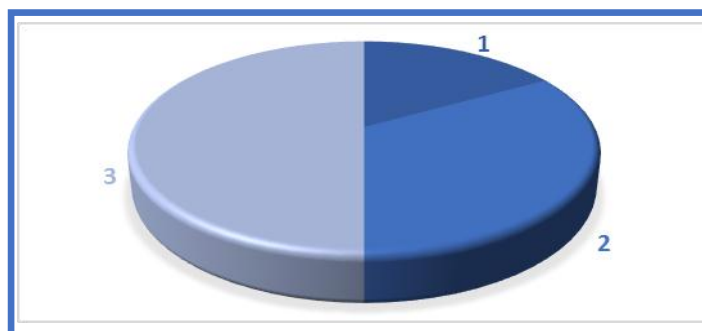
TABLA N° 8. ¿QUÉ ES PARA USTED LA MULTIMEDIA?

<i>OPCIÓN</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>%</i>
Es todo lo que encontramos en el internet.	19	20
Son los textos, gráficas, audios, video, juegos de play.	35	38
La información de la televisión, la computadora, o en celular.	39	42
TOTAL	93	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico

Realizado por: Grupo Investigador.

GRÁFICO N° 7. ¿QUÉ ES PARA USTED LA MULTIMEDIA?



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico

Realizado por: Grupo Investigador.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En la tabla N°8 nos indica que 19 de los encuestados manifiestan todo encontramos en internet equivalente a 20%, mientras que 35 de los estudiantes son los textos, gráficas, audios, video y juegos de play equivale a 38%, y 42% de los estudiantes indican que es toda información que se encuentra en la televisión, la computadora, o dispositivo móvil.

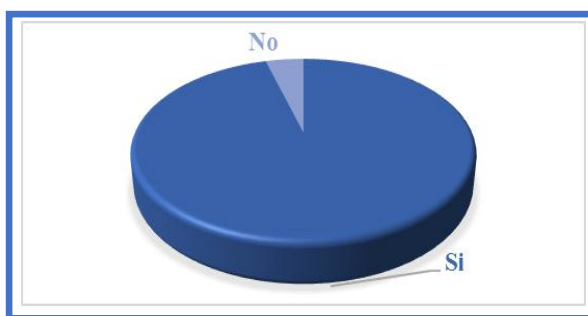
Llegando a la conclusión que el 58 % carece de conocimientos acerca de la multimedia debido a la malla curricular o capacitación para los estudiantes.

TABLA N° 9. ¿CREE QUE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN SON IMPORTANTES EN EL APRENDIZAJE?

<i>OPCIÓN</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>%</i>
SI	89	96
NO	4	4
TOTAL	93	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

GRÁFICO N° 8. ¿CREE QUE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN SON IMPORTANTES EN EL APRENDIZAJE?



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En la Tabla N°9 el análisis de los resultados se pudo apreciar que 89 de los estudiantes, es decir el 96% de ellos afirman que las nuevas tecnologías de la información son muy importantes en el aprendizaje, mientras que 4 estudiantes que corresponde al 4% de la población encuestada dicen que las nuevas tecnologías no son importantes para el aprendizaje.

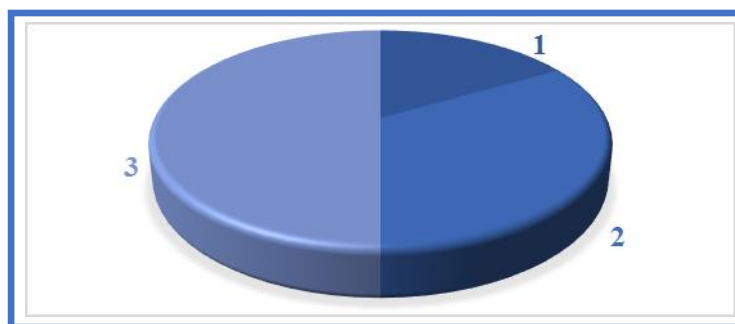
Se interpreta que más de la mitad de los estudiantes encuestados cree que la tecnología es muy importante en el aprendizaje.

TABLA N° 10. CUANTAS HORAS AL DÍA UTILIZA EL COMPUTADOR

<i>OPCIÓN</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>%</i>
30 min -1 hora	0	0
1 - 2 horas	4	4
2 - 3 horas	27	29
4 o más horas	62	67
TOTAL	93	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

GRÁFICO N° 9. CUANTAS HORAS AL DÍA UTILIZA EL COMPUTADOR



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se indica en la tabla N°10 que 62 de los estudiantes encuestados respondieron equivalentes a 67% que utilizan más de cuatro horas la computadora, mientras que 27 de los estudiantes manifestaron equivalente a 29% que utilizan la computadora solo de dos a tres horas y 4 estudiantes respondieron equivalente a 4% que utilizan la computadora de una a dos horas.

De lo descripto se interpreta que más de la mitad de los estudiantes utilizan el computador varias horas al día debido a la facilidad, accesibilidad, y por distracción.

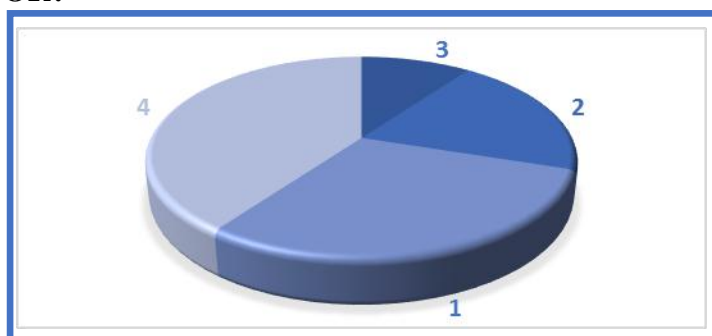
TABLA N° 11. ¿DÓNDE GENERALMENTE UTILIZA EL COMPUTADOR?

<i>OPCIÓN</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>%</i>
1.- Casa	29	31
2.- Universidad	11	12
3.- Biblioteca	9	10
4.- Todas las anteriores	44	47
TOTAL	93	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico

Realizado por: Grupo Investigador.

GRÁFICO N° 10. ¿DÓNDE GENERALMENTE UTILIZA EL COMPUTADOR?



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico

Realizado por: Grupo Investigador.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En la tabla N°11 indica que 31% del universo encuestado generalmente utilizan la computadora en sus casas, el 12% de ellos manifestaron equivalente a 11 estudiantes utilizan la computadora en la Universidad, el 10% de los estudiantes equivalente 9 dijeron utilizar la computadora en la Biblioteca y el 47% de los estudiantes equivalente a 44 estudiantes manifestaron que utilizan la computadora en la casa,

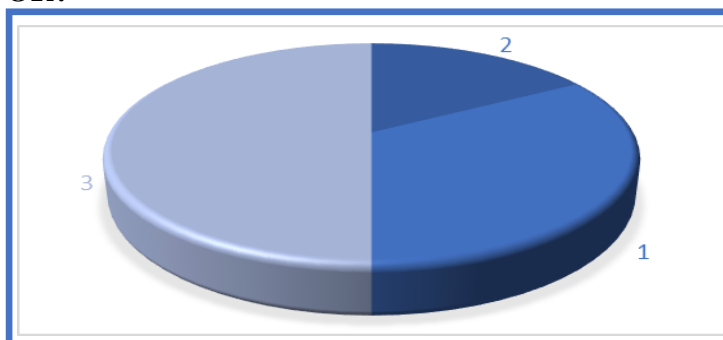
De esta manera llegamos a la conclusión que más de la mitad generalmente utiliza la computadora en la casa, la universidad y la biblioteca.

TABLA N° 12. ¿QUÉ TIPO DE ACTIVIDADES REALIZA MÁS EN EL COMPUTADOR?

<i>OPCIÓN</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>%</i>
Deberes	16	17
Trabajos	13	14
Entretenimiento	64	69
TOTAL	93	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

GRÁFICO N° 11. ¿QUÉ TIPO DE ACTIVIDADES REALIZA MÁS EN EL COMPUTADOR?



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En la tabla N°12 el 69% de los encuestados dijeron que la actividad que más realizan en el computadora es para el entretenimiento equivale a 64 estudiantes, mientras que el 17% de los estudiantes equivale a 16 utilizan la computadora para realizar deberes y el 14% restante de los encuestados equivale a 13 estudiantes dicen utilizar el computador para realizar trabajos.

Llegando a la conclusión que la mayoría de los estudiantes encuestados utilizan el computador para su entretenimiento personal.

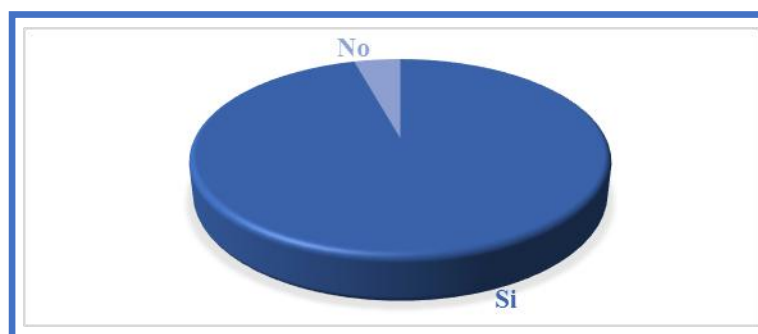
TABLA N° 13. ¿CREE QUE EL USO DEL COMPUTADOR ES UNA HERRAMIENTA IMPORTANTE PARA EL APRENDIZAJE?

<i>OPCIÓN</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>%</i>
SI	89	96
NO	4	4
TOTAL	93	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico

Realizado por: Grupo Investigador.

GRÁFICO N° 12. ¿CREE QUE EL USO DEL COMPUTADOR ES UNA HERRAMIENTA IMPORTANTE PARA EL APRENDIZAJE?



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico

Realizado por: Grupo Investigador.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

La tabla N°13 indica que 96% de los estudiantes encuestados equivalente a 89 manifiestan que el computador es una herramienta importante para el aprendizaje y el 4% restante de la población encuestada equivalente a 4 estudiantes manifiesta que el uso del computador no es una herramienta importante para el aprendizaje.

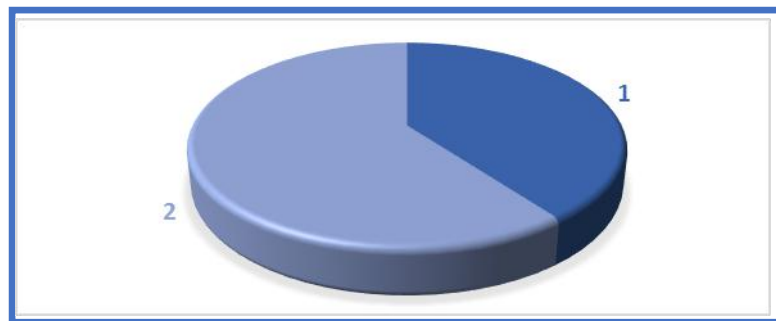
Llegamos a la conclusión que más de la mitad de los estudiantes cree que el uso del computador es una herramienta muy importante para el computador.

TABLA N° 14. ¿POSEE USTED INTERNET EN SU CASA?

<i>OPCIÓN</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>%</i>
SI	37	40
NO	56	60
TOTAL	93	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

GRÁFICO N° 13. ¿POSEE USTED INTERNET EN SU CASA?



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

ANALISIS E INTERPRETACIÓN:

En la tabla N°14, que 56 de los estudiantes encuestados equivale al 60% dijeron que no poseen internet en sus hogares, mientras que el 40% de los estudiantes respondieron equivalente a 37 que ellos si poseen internet en sus domicilios.

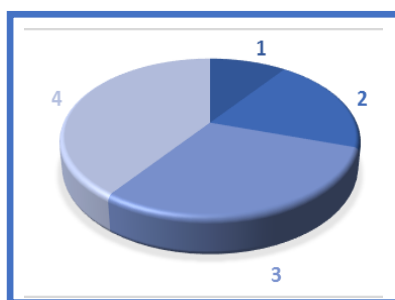
Llegamos a la conclusión que 56 estudiantes no poseen internet en casa debido a la falta de recursos económicos, falta de acceso a la red o desconocimiento.

TABLA N° 15. ¿DONDE GENERALMENTE TIENE ACCESO A UN COMPUTADOR?

<i>OPCIÓN</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>%</i>
Casa	13	14
Universidad	8	9
Biblioteca	0	0
Todos los anteriores	72	77
TOTAL	93	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

GRÁFICO N° 14. ¿DONDE GENERALMENTE TIENE ACCESO A UN COMPUTADOR?



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En la Tabla N°15 el 14% de los encuestados equivale 13 estudiantes manifestaron que tienen acceso a un computador en su casa, el 9% equivalente a 8 estudiantes dijeron que tienen acceso al computador en la Universidad y el 77% de los estudiantes encuestados equivalente a 72 manifestaron que generalmente tiene acceso a un computador en la casa la universidad y en la biblioteca.

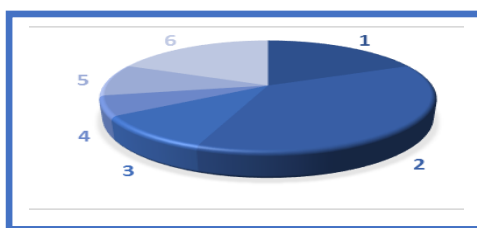
Llegando a la conclusión que la mayoría de los alumnos de la carrera tienen acceso a un computador en la casa, la universidad o biblioteca.

TABLA N° 16. ¿CUÁL ES LA MARCA DE SU COMPUTADORA?

<i>OPCIÓN</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>%</i>
Apple	16	34
Hp	32	17
Sony	9	10
Dell	5	5
Toshiba	8	9
Compaq	16	17
Samsung	7	8
TOTAL	93	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

GRÁFICO N° 15. ¿CUÁL ES LA MARCA DE SU COMPUTADORA?



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

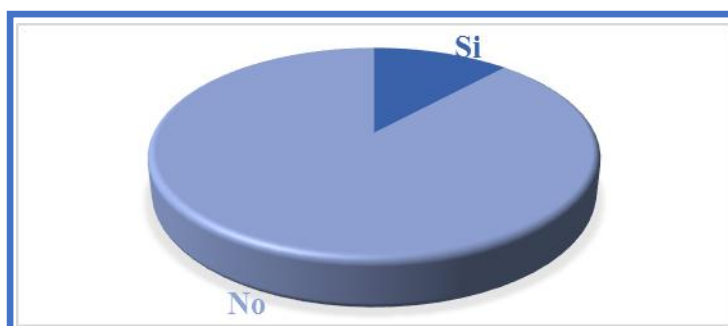
En la Tabla N°16 indica el 34% de los encuestados que equivale a 16 estudiantes respondieron que la marca de su computadora es Apple, el 17% que equivale a 32 estudiantes que Hp, el 10% de los encuestados que equivale a 9 estudiantes dijeron que la marca de su computadora es Sony, el 5% que sus computadoras es de la marca Dell y el 9% que el computador que tienen es de la marca Toshiba, el 17% dijeron que tienen una computadora marca Compaq, y el 8% de los encuestados manifestaron tener una computadora marca Samsung. Llegando a la conclusión que en la actualidad la mayoría de los estudiantes tienen una computadora de diferentes marcas.

TABLA 17. ¿SABE EN QUÉ CONSISTE UNA GUÍA DIDÁCTICA?

<i>OPCIÓN</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>%</i>
SI	11	12
NO	82	88
TOTAL	93	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

GRÁFICO N° 16. ¿SABE EN QUÉ CONSISTE UNA GUÍA DIDÁCTICA?



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En la tabla N°17 indica que 12% del universo encuestado manifestaron que si saben en qué consiste una guía didáctica, mientras que el 88% de los estudiantes manifestaron no saber en qué consiste una guía didáctica.

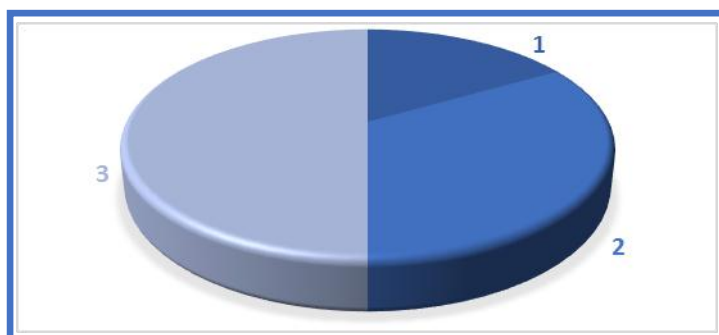
De los resultados obtenidos de la investigación se pudo comprobar más de la mitad de estudiantes no tiene conocimiento acerca de una guía didáctica

TABLA 18. ¿QUÉ ES LO QUE LE PARECE MÁS ATRACTIVO DE UN MEDIO DIGITAL?

<i>OPCIÓN</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>%</i>
Las imágenes	29	31
Los videos	16	17
Todo	48	52
TOTAL	93	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

GRÁFICO N° 17 ¿QUÉ ES LO QUE LE PARECE MÁS ATRACTIVO DE UN MEDIO DIGITAL?



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En la tabla N°18 indica que el 29 estudiantes manifestaron que lo más atractivo de una guía son las imágenes y el 17% dijeron que lo más atractivo de una guía para ellos son los videos, y el 52% manifestaron que para ellos todo lo que contiene una guía es atractivo.

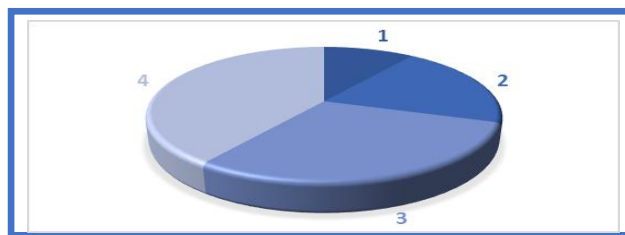
En conclusión se pudo deducir que el 48% de población manifestaron que una guía didáctica permite la interacción entre el usuario y el producto, por lo tanto les parece un medio atractivo.

TABLA 19. ¿QUE MEDIO DIGITAL UTILIZA USTED AL MOMENTO DE REALIZAR UNA TAREA?

<i>OPCIÓN</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>%</i>
Computador o laptop	74	80
Tv y dvd	0	0
Tablet	19	20
Celular	0	0
TOTAL	93	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

GRÁFICO N° 18. ¿QUE MEDIO DIGITAL UTILIZA USTED AL MOMENTO DE REALIZAR UNA TAREA?



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En la tabla N°19 indica que el 80% de los estudiantes equivalente a 79 dijeron que el medio digital que ellos utilizan al momento de realizar una tarea es la computadora y el 20% de los encuestados equivalentes a 19 dijo que al momento de realizar una tarea utilizan sus tablets.

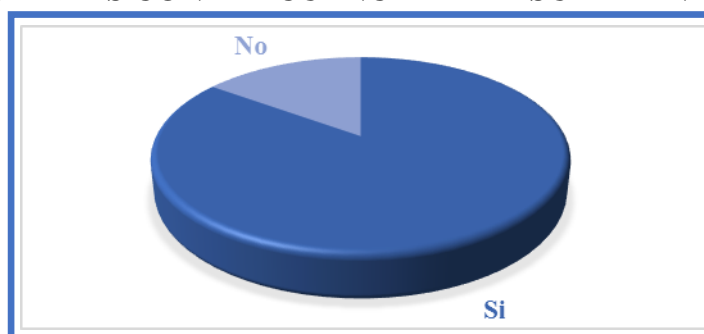
De arriba descripto se dedujo que los estudiantes utilizan el computador ,laptop ,tv, DVD, table, celular medio digital al momento de realizar las tareas es así que se tomó muy en cuenta la impartición de conocimientos de forma teórico y práctico.

TABLA N° 20. ¿SE CONSIDERA UNA PERSONA QUE UTILIZA LOS MEDIOS DIGITALES CON FRECUENCIA PARA SU APRENDIZAJE?

<i>OPCIÓN</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>%</i>
SI	79	85
NO	14	15
TOTAL	93	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

GRÁFICO N° 19. ¿SE CONSIDERA UNA PERSONA QUE UTILIZA LOS MEDIOS DIGITALES CON FRECUENCIA PARA SU APRENDIZAJE?



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En la tabla N°20 indica que el 85% del universo encuestado manifestó que si se consideran personas que utilizan los medios digitales con frecuencia para su aprendizaje, mientras que el 15% de los estudiantes dijeron que no consideran que utilicen con frecuencia los medios digitales para su aprendizaje.

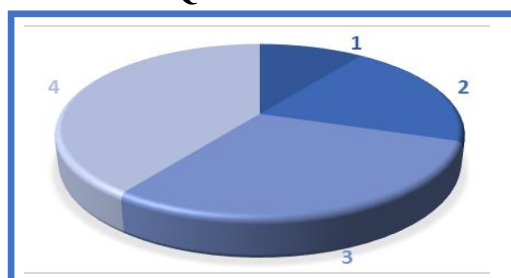
De lo anterior descrito la investigación se pudo comprobar que un alto porcentaje de estudiantes utilizan los medios digitales para su aprendizaje y el 15% no dispone de medios digital debido a la falta de recurso y disponibilidad.

TABLA N° 21. ¿CUÁNDO ESTÁ FRENTE A UN COMPUTADOR USTED QUE ES LO PRIMERO QUE REALIZA?

<i>OPCIÓN</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>%</i>
Tareas	9	7
Investiga	7	10
Escucha música	11	12
Ingresa a redes Sociales	66	71
TOTAL	93	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

GRÁFICO N° 20. ¿CUÁNDO ESTÁ FRENTE A UN COMPUTADOR USTED QUE ES LO PRIMERO QUE REALIZA?



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Carreara de Diseño Gráfico
Realizado por: Grupo Investigador.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En la tabla N°20 el 7% de los encuestados dijeron que lo primero que realizan al momento de estar frente a un computador son las tareas, mientras que el 10% dijeron que lo que primero realizan cuando están frente a una computadora es investigar, el 12% escuchan música, y el 71% de los estudiantes dijeron que lo primero que realizan es ingresar a las redes sociales.

De lo expuesto se deduce que más de la mitad lo primero que hace cuando esta frente a un computador es entrar en redes sociales debido a conocer más persona y socializar en la web e intercambiar cultura con personas de otros lugares.

2.9. Verificación de Hipótesis

Se obtuvo los resultados finales de la encuesta a los estudiantes con una muestra de 93 encuestados permitiendo plantear la siguiente hipótesis: "si se consigue diseñar una guía didáctica, entonces se podrá solucionar el problema de post producción fotográfica dirigido a estudiantes de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado mediante el uso adecuado del laboratorio multimedia de la Universidad Técnica de Cotopaxi."

La pregunta N° 3 de los resultados obtenidos de los estudiantes, el 83% mencionaron que el contenido las imágenes incrementan la atención en el aprendizaje ya que ayuda a mejorar los conocimientos tanto teóricos como prácticos en el ámbito académico de la institución.

En la pregunta N° 4 de los resultados obtenidos de los estudiantes, el 69% poseen un nivel bajo de conocimientos sobre el concepto de post producción fotográfica de manera que el resultado permitió elaborar el proyecto.

En la pregunta N° 8 de los 89 estudiantes, el 96% afirmaron que las nuevas tecnologías de la información son importantes en el aprendizaje y mejorarían sus conocimientos de post producción fotográfica, permitiendo manipular la guía didáctica de manera correcta.

De la pregunta N° 12 89 de los estudiantes encuestados el 96% mencionaron que el uso del computador es una herramienta importante para el aprendizaje, de forma que fue factible la elaboración de la aplicación ya que cuenta con la nueva implementación del laboratorio que se dio por el macro proyecto.

La pregunta N° 16 con el resultado del 88% de estudiantes encuestados dijeron no saber de qué trata la didáctica al disponer la Universidad Técnica de Cotopaxi de una guía digital de post producción fotográfica permitirá obtener y ampliar sus

conocimientos en el ámbito profesional, siendo una herramienta necesaria para que el estudiante acceda a ella sin dificultad.

El proyecto realizado para la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado fue favorable puesto que los estudiantes manifestaron que es necesario obtener conocimientos amplios sobre post producción fotográfica con la ayuda de una guía didáctica. Teniendo grandes beneficios como un recurso gráfico con ejemplos y así mejorar conocimientos básicos, teóricos y prácticos, de esta forma se ostenta que la hipótesis fue positiva.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA ALTERNATIVA

3.1. TEMA

“DISEÑO DE UNA GUÍA DIGITAL DE POST PRODUCCIÓN FOTOGRAFICA QUE PERMITA A LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO MEJORAR SUS ACTIVIDADES ACADÉMICAS”.

3.1.1 Presentación

La posibilidad del medio digital y el medio actual en el que se necesita incrementar la creatividad, aprender acerca de post producción mediante la información disponible en esta guía esta dirigida a los estudiantes de fotografía y diseño, para que puedan ser manipulados digitalmente puesto que este medio cuenta con técnicas para producir, manipular imágenes a color de alta calidad, e información que será de gran ayuda para las personas y estudiantes que lo requieran.

La propuesta que tiene como finalidad realizar Post Producción Fotográfica usando adecuadamente las herramientas de los programas de edición y dar una reseña de diseño, fotografía y lo fundamental proporcionarles a los alumnos la información acerca de post producción fotográfica.

Actualmente la fotografía se ha convertido en la herramienta de comunicación eficaz, tanto para la prensa escrita como para la publicidad, y está no sólo comunica una idea sino toda una historia, y por su cromática, y el manejo de la luz y demás características han satisfecho las diferentes necesidades que ha tenido.

Una fotografía para su visualización el resultado final, el mensaje llegue de manera adecuada proporcional sobre el tratamiento digital consiguiendo un alto control sobre los ajustes técnicos y creativos de la imagen digital esta herramienta es muy necesaria para una postproducción fotográfica y es indispensable para la fotografía digital

3.1.2. Justificación

Es significativa la presente investigación puesto que es un tema de actualidad, se puede mencionar que la tecnología va evolucionando constantemente en el mundo lo cual genera cambios dentro del campo educativo, motivo por el cual se presenta una herramienta digital con el manejo adecuado de post producción fotográfica, permitiendo así fortalecer los conocimientos de los y las estudiantes. Además la universidad cuenta con un laboratorio multimedia con todos los equipos y herramientas tecnológicas adecuadas para la enseñanza - aprendizaje y es un aporte para que los estudiantes puedan satisfacer las expectativas educativas y desenvolverse ante la sociedad.

En la institución la falta de material didáctico de post producción fotográfica causa una gran debilidad en el conocimiento y aprendizaje del estudiante acerca de algunas de las técnicas que se debe conocer para realizar una buena post producción; es por esta razón que la elaboración de esta guía se convierte en una fortaleza y oportunidad para contribuir y estar en auge con la tecnología, siendo los beneficiados tanto estudiantes, docentes, personal interno o externo de la institución que quiera conocer sobre este tema.

La importancia de tener un documento digital, sobre el manejo de las herramientas de post producción radica en que la mayoría de manuales informáticos especializados en diseño gráfico, son complejos y nada didácticos, por esta razón la elaboración una guía didáctica digital facilitará la adquisición de conocimientos sobre post producción fotografía digital.

Teniendo presente que a través de los conocimientos adquiridos en el transcurso de los años, han servido para fortalecer lo aprendido para el desarrollo y comprensión, del tema investigado y a través de una fotografía, capta el momento, lo comunica y da a conocer la realidad de la fantasía.

Con respecto a los beneficiarios son varios, en especial son los estudiantes, ya que la guía refrescará el conocimiento adquirido y además proveerá para que los estudiantes ahorren tiempo y recursos, el tiempo en diseño gráfico es fundamental y entre menos pasos se utilice para llegar a un fin, mucho mejor será el trabajo.

Mediante la elaboración de la guía se aportara al desarrollo de la Universidad y a la carrera de Diseño Gráfico por medio de esta se lograra utilizar de manera adecuada el Laboratorio Multimedia, logrando que los estudiantes obtengan una mejor preparación académica y profesional sobre el campo de la post producción fotografía.

3.1.3 Objetivos de la Propuesta

3.1.3.1 Objetivo general.

Diseñar una Guía digital de Post producción Fotográfica para el uso adecuado de los equipos y programas del Laboratorio Multimedia de la Carrera de Diseño

Gráfico Computarizado permitiendo de esta manera mejorar las actividades académicas en el estudiante.

3.1.3.2 Objetivos específicos

- Diseñar bocetos de la identidad visual y escenas que son base fundamental para la creación y desarrollo de la guía digital.
- Diseñar la guía digital con una interface amigable y funcional para una mejor comprensión de los contenidos de la misma.
- Esquematar la guía digital para su animación con fotografías, audios, texto, entre otros.

3.2 Análisis de Factibilidad

3.2.1 Factibilidad Técnica

Para el desarrollo de esta guía didáctica se utilizó un paquete informático de software específicamente para animación, ilustración, audio y video, retoque fotográfico, con programas fundamentales. En la ilustración se realizó la digitalización de la marca, el cd, el troquel para el cd y la digitalización de las pantallas.

La animación se utilizó para realizar el intro, botones, videos, fotografías ayudándonos de esta manera a brindar un mejor aprendizaje multimedia.

El audio y video se utilizó para grabar los videos y las voces, y nos ayuda a evitar problemas de reproducción en cuanto a la compatibilidad. Esto hará que sea más fácil compartir los videos con otro software.

En el retoque fotográfico se utilizó para disimular y eliminar los errores e imperfecciones de las fotografías. Para la obtención del resultado final se utilizó la plataforma PC.

3.2.2 Factibilidad Operacional

La elaboración de la guía digital cumple con la normativa operacional del objetivo de esta investigación que es la de promover la auto-educación en el campo de la post producción y ver como esta guía es aceptada por los estudiantes puesto que los mismos utilizan el Laboratorio Multimedia de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado, que se ha entregado a la Universidad Técnica de Cotopaxi en la cual la guía circulará en cada proyecto propuesto por el docente que imparta la materia de fotografía.

3.3 Desarrollo de la Propuesta

3.3.1 Desarrollo de la Guía Digital

En este proyecto se debe tomar en cuenta la información textual, los videos, las fotografías ya que fueron vitales para la elaboración de esta guía.

Además de la investigación teórica y de la metodología aplicada en esta tesis se puntualizan los parámetros necesarios, para la creación de la guía digital desde su creación hasta su aprobación final.

3.3.2 Diseño Esquemático o Implementación de la Propuesta

3.3.2.1 Utilización de datos

Al obtener la información necesaria a través de la investigación y recopilación de datos se procede a analizar los mismos llegando a la conclusión de los lineamientos generales para el desarrollo del tema de investigación.

Siguiendo los lineamientos las investigaciones, encuestas por medio de los cuales se obtuvo una idea clara de lo que se necesita para el desarrollo de la presente tesis y el proyecto final el cual es la guía digital.

3.3.3 Desarrollo del Estilo Gráfico y Contenido de la Guía Digital

En este proyecto se ha diseñado la guía digital con un estilo mixto que permitirá colocar contenido textual, fotográfico y audiovisual con una diagramación de bloque de texto, el cual constara la información básica de cada tema, los videos en los cuales se explica paso a paso los procedimientos que se realiza en cada tema haciendo de esta una guía mucho más práctica.

3.3.4 Requerimientos de la Propuesta

Para la elaboración de esta guía digital se usaron varios software de diseño, los cuales permitieron crear un estilo gráfico, diagramación, ilustración audio, video, fotografía y retoque fotográfico y animación para este proyecto.

En lo que se refiere a ilustración se utilizó un software de vectorización.

Para el retoque fotográfico se utilizó un software de edición de imágenes.

Para la toma de fotografías se utilizó:

La cámara profesional Canon EOS 7D, con un lente de enfoque de EF28-135mm f/3,5-5,6IS USM. Sensor CMOS de 18 megapíxeles en formato APS-C (factor de multiplicación 1.6x). Un ISO que alcanza los 6400 (hasta 12800 en modo forzado). La velocidad de la ráfaga, que llega a 8 fps. Un nuevo sistema de enfoque de hasta 19 puntos. Un cuerpo sellado, doble procesador Digic 4. Medición de hasta 63 zonas. Cobertura del visor del 100%. Pantalla LCD de 3 pulgadas y 920.000 píxeles y Live View completan las características más importantes de la cámara.

Para la iluminación de escenarios se utilizó un Softbox a 45° con regulación de luz a ¼ siendo la principal.

Un paraguas.

Dos sinfín uno de color blanco y el otro de color negro.

En lo que se refiere al audio y video se utilizó un software de edición de video y audio.

Para la animación se manipuló un software de reproducción multimedia.

3.4 Desarrollo de la Marca de la Guía Digital

3.4.1 Bocetaje y Selección del Diseño Final de la Marca de la Guía Digital

Aquí se presenta los bocetos y la diagramación de la guía didáctica junto a la presentación del diseño final, lista para su producción.

3.4.2 Creación de la Marca

En este punto se presenta el proceso a seguir para la creación de la marca y su respectivo bocetaje en blanco y negro posteriormente se lo digitaliza y como último paso se trabaja en el software elegido para elaborar el producto final.

3.4.3 Desarrollo de la Imagen Corporativa para la Guía Digital

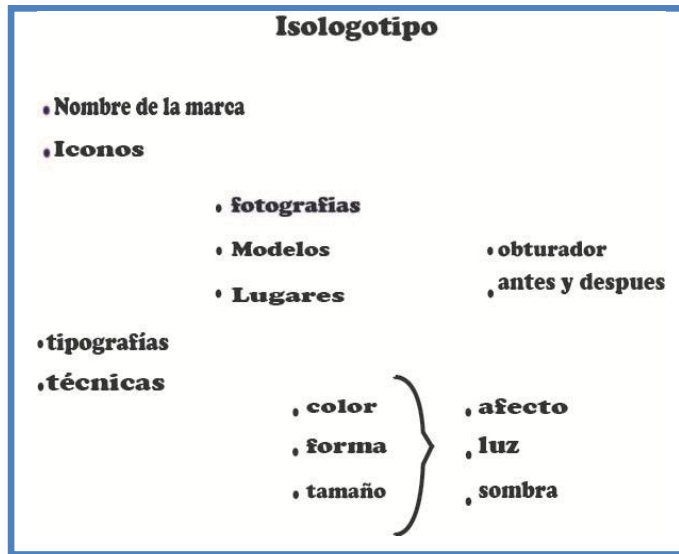
El isologotipo es la identidad que toda imagen corporativa o producto posee con el fin de dar a conocer que representa y que es en este caso una guía digital de post producción fotográfica.

3.4.3.1 Lluvia de ideas

Cuando se realiza un diseño primero vienen a la mente numerosas ideas en la que es muy importante e imprescindible realizar un buen trabajo de bocetaje, para lograrlo solo se necesitara una hoja en blanco y un lápiz.

La lluvia de ideas son técnicas que permiten comunicar de forma breve y representativa la idea que se tiene para empezar a elaborar el proyecto en este caso la guía digital de post producción fotográfica.

FIGURA 21. LLUVIA DE IDEAS



Realizado por: Grupo Investigador-

3.4.4 Bocetaje

Gracias a la lluvia de ideas se va colocando los elementos que conforman un isologotipo ya que contendrá los elementos que se desea representar de acuerdo al tema, en este caso una guía digital de post producción fotográfica, es decir fusionando el icono o imagen con el texto para una mayor visualización como información para el espectador.

FIGURA 22. BOCETOS DEL ISOLOGOTIPO



Realizado por: Grupo Investigador-

3.4.4.1 Selección del isologotipo de la guía digital

En esta parte se realizó la selección del isologotipo que se pueda identificar fácilmente y que contenga una correcta composición.

Se procede a la selección del diseño que será presentado más adelante, ya que presentara la guía digital, el mismo que reúne todas características en cuanto a su concepto color tipografía que vaya relacionado con la herramienta interactiva.

FIGURA 23. BOCETO SELECCIONADO



Realizado por: Grupo Investigador-

3.4.5 Digitalización del Boceto

El boceto del isologotipo para la guía fue elaborado bajo las características del tema planteado procediendo de esta manera a digitalizarlo, logrando plasmar nuestro objetivo utilizando, colores y formas que permitan observar e identificar con facilidad la marca del proyecto.

FIGURA: 24. DIGITALIZACIÓN DE BOCETO



Realizado por: Grupo Investigador-

FIGURA 25. DIGITALIZACIÓN DEL BOCETO NUMERO 2



Realizado por: Grupo Investigador-

3.4.5.1 Justificación de la composición del isologotipo

El isologotipo seleccionado está formado por:

Isotipo: Es la parte gráfica o icono que consta de un ojo que representa a la fotografía y por lo tanto a la post producción, juntos se encuentra compuesto por el color celeste, azul y blanco estos colores son técnicos y representan autoridad,

poder, éxito, calma y seguridad como también representa frescura y amistad representando de esta manera la fuerza y la confianza.

FIGURA 26: ISOTIPO



Fuente: Grupo Investigador
Realizado por: Grupo Investigador-

Logotipo: Es la parte tipográfica de la marca las palabras son **P ST PRODUCCIÓN FOTOGRAFICA** con estas palabras surge nuestra marca demostrando de esta manera que todos estos elementos juntos demuestran armonía.

FIGURA 27. LOGOTIPO



Realizado por: Grupo Investigador-

Isologotipo: Es la unión del isotipo o gráfico y logotipo o texto, que permite tener de forma clara y precisa el mensaje de Post producción fotográfica estos colores son llamativos y representan al tema, de forma que la composición es legible y permite al público memorizarla.

FIGURA 28. MARCA



Realizado por: Grupo Investigador-

3.4.6 Presentación de la tipografía del isologotipo

D3 Globalism

El logotipo se ejecutó con dos tipografías, la primera tipografía es **D3Globalism** se basa en una brillante con una forma redonda, creada a finales del siglo XX, diseñados originalmente por **Andy Hargreaves**, la fuente fue creada en una serie para cuatro pesos, todas con los juegos de caracteres de expertos, es imaginativa y poco conocida, que promete oportunidades muy atractivas.

D3Globalism Mayúscula

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

D3Globalism Minúscula

A b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

D3Globalism Números

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

D3Globalism Signos

,. { } () ; * \$ % & / !

3.4.7 Construcción Geométrica

La construcción geométrica es la proporción en la que se observa los elementos que forman parte del isologotipo como: su forma, estructura y dimensión.

Las dimensiones de 239,89 mm de ancho por 246,59 mm de alto. Los elementos de la marca no deben ser alterados ni manipulados, la cual no se permite la integración de ningún otro elemento gráfico en el área definida en su respectiva cuadrilla y el icono mide 27,33mm y sus eje x=146,76 y y=z146, 58 y la letra mide 113,31mm y su inclinación 158° y post mide 110,75mm y producción fotográfica mide 241,06mm y 114mm la parte sobresaliente del icono.

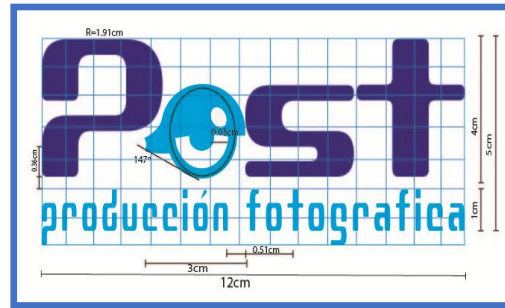
Al utilizar la cámara mirando por el ocular del visor nace la idea de la imagen, el dibujo, la simplificación y aparece el icono y se une con el logotipo con las palabras post producción fotográfica y simboliza un ojo que representa post producción fotográfica en una producción.

Modalidad 1

Es creada con el objetivo de asegurar una buena difusión de la marca, manteniendo sus características y proporciones.

- a. El isologotipo siempre mantendrá los colores corporativos cuando sea a color.
- b. La tipografía del logotipo es **D3Globalism**.
- c. La tipografía va en dos líneas y centrada.

FIGURA 29. CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA

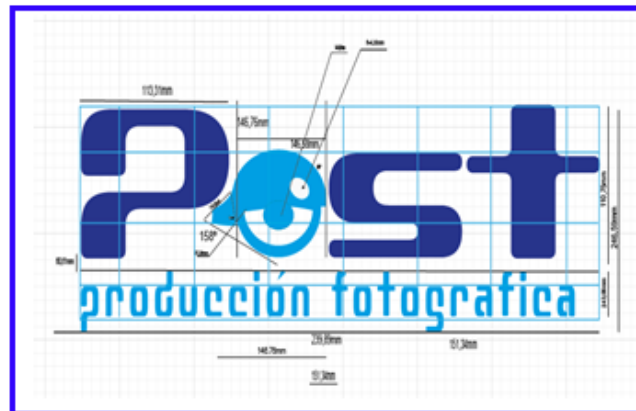


Realizado por: Grupo Investigador-

Modalidad 2

- a. La tipografía va colocada en el centro del isologotipo con respecto al mismo.

FIGURA 30. CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA MODALIDAD 2



Fuente: Grupo Investigador

Realizado por: Grupo Investigador

3.4.8 Zona de Seguridad

La zona de seguridad permite proporcionar un espacio alrededor del isologotipo para mayor visualización e identificación de la marca, de forma que ningún elemento o texto interfiera en esta área.

FIGURA 31. ZONA DE SEGURIDAD MODALIDAD 1



Realizado por: Grupo Investigador

FIGURA 32. ZONA DE SEGURIDAD MODALIDAD 2





Realizado por: Grupo Investigador

3.4.9 Cromática del Isologotipo

Se llegó a la conclusión de que los colores lleguen a transmitir un estado de ánimo y por medio de él un mensaje la cual se decidió utilizar colores que estén acorde al proyecto, y los podemos visualizar en la siguiente tabla.

FIGURA 33. PANTONES DEL ISOLOGOTIPO

NOMBRE	COLOR	HEX	SITEMA	SISTEMA
			RGB	CMYK
AZUL		#2B9FB9	R=0 G=112 B=184	C=100 M=45 Y=0 K=0
CELESTE		#1acef6	R=12 G=183 B=242	C=85 M=5 Y=0 K=0

Realizado por: Grupo Investigador

3.4.10 Normalización de Tamaños

Los tamaños para el uso del isologotipo que permiten una correcta visualización y sin ninguna deformación del mismo serán los siguientes.

FIGURA 34. NORMALIZACIÓN DE TAMAÑOS



Realizado por: Grupo Investigador.

Modalidad 2

FIGURA 35. NORMALIZACIÓN DE TAMAÑOS MODALIDAD 2



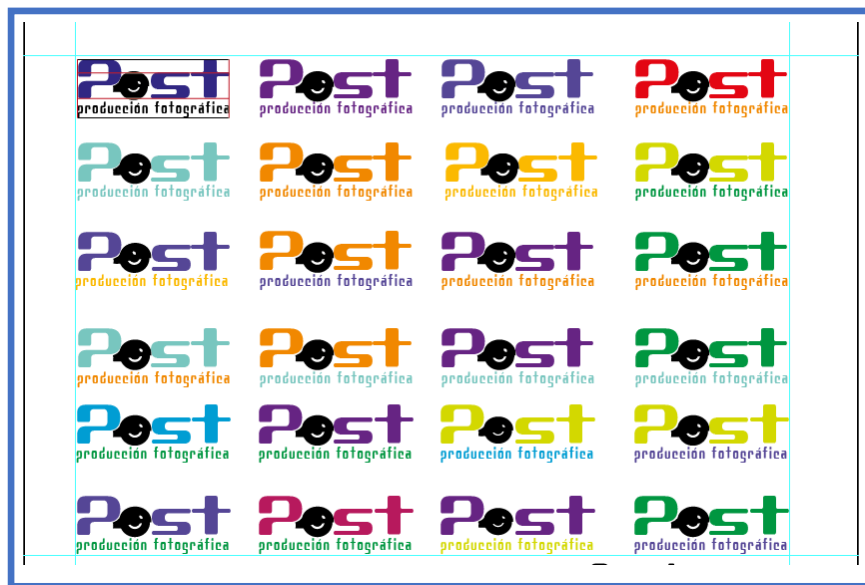
Realizado por: Grupo Investigador

3.4.11 Aplicación en Fondos para el Isologotipo

Para las siguientes modalidades se dan normalizaciones para el uso del isologotipo sobre fondos.

- a. El isologotipo se normaliza en que se debe utilizar sobre fondo blanco, celeste cuando se encuentra a color para que se visualice claramente.
- b. Para el isologotipo en blanco se utiliza los colores de la marca para fondo como es el azul y blanco individualmente para que contrasten y también sobre fondo gris y blanco.
- c. Cuando el isologotipo se encuentre en escala de grises se debe utilizar sobre un fondo de color blanco.

FIGURA 36. APLICACIÓN DE COLOR MODALIDAD 1 Y 2



Realizado por: Grupo Investigador

3.5 Desarrollo de la Guía Digital

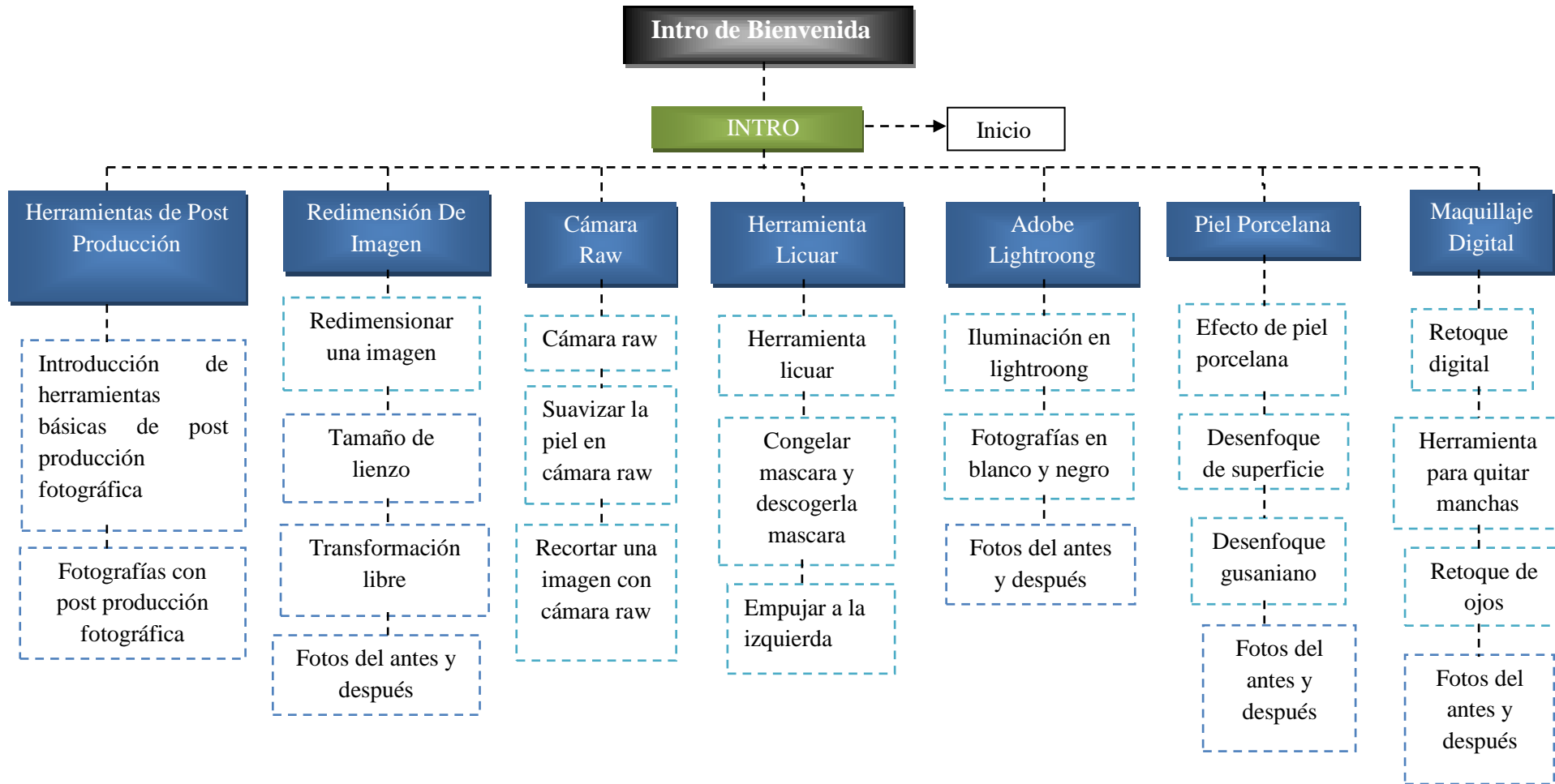
La guía fue realizada en un software digital de diseño que está integrada por el isologotipo, imágenes, texto, animación, audio y video los cuales forman parte de la misma siendo esta amigable y de fácil manejo para el alumno.

En el desarrollo de la guía digital se procedió a realizar el esquema de navegación para la interfaz del proyecto.

3.5.1 Esquema de Navegación

El mapa de navegación es un esquema estructurado bajo un tema principal para poder dividirse en subtemas, la acción que se realiza es vincular uno a otro brindando información necesaria y resumida. La guía digital permite llegar a un punto determinado siguiendo rutas elegidas por el usuario para obtener conocimientos sobre el tema.

FIGURA 37. ESQUEMA DE NAVEGACIÓN



Realizado por: Grupo Investigador.

3.6 PRESENTACIÓN DE LOS BOCETOS, DIAGRAMACIÓN, INFORMACIÓN Y MAQUETACIÓN DE LA GUÍA DIGITAL

3.6.1 Información Sobre Contenidos para la Guía Digital

El presente proyecto está elaborado por diversos contenidos que permite detallar de forma clara y precisa los diversos niveles con los que se llegó a realizar la producción fotográfica para llegar a realizar los temas para la post producción fotográfica:

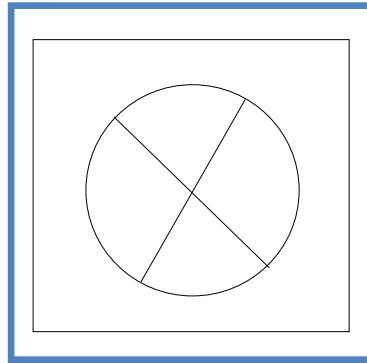
- Introducción a las herramientas de post producción
- Redimensión de una imagen
- Cámara raw
- Herramienta licuar
- Adobe lightroom
- Retoque piel porcelana
- Maquillaje digital

3.6.2 Bocetos de las Pantallas

Para los bocetos de las pantallas se ejecutó diferentes variaciones para los temas pertenecientes a la guía de post producción fotografía.

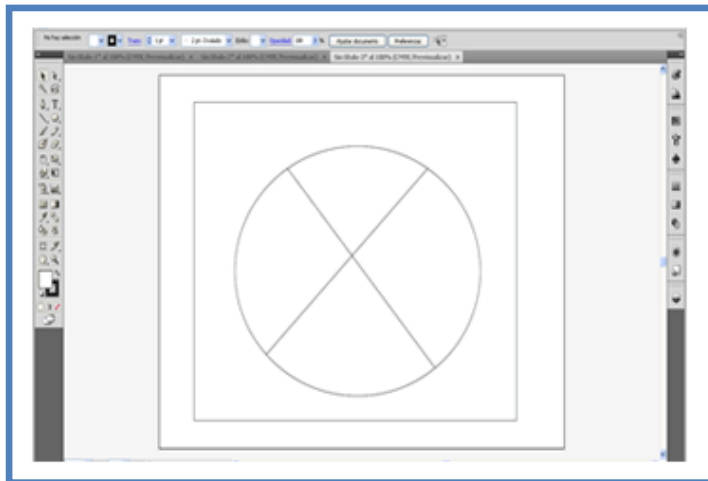
Pantalla de Intro

FIGURA 38. BOCETO PANTALLA DE INTRO



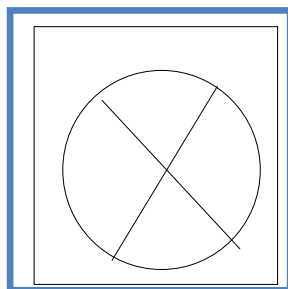
Realizado por: Grupo Investigador

FIGURA 39. ILUSTRACIÓN DE LA PANTALLA DE INTRO



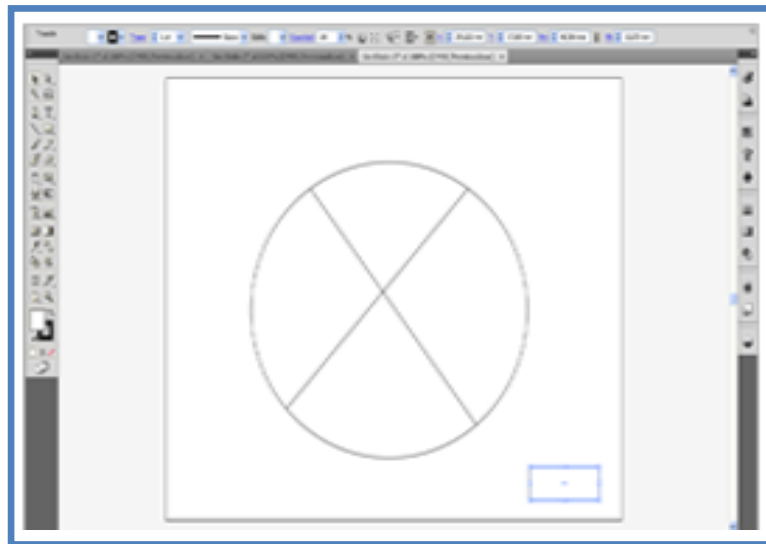
Realizado por: Grupo Investigador

FIGURA 40. BOCETO DE LA PANTALLA DE INICIO



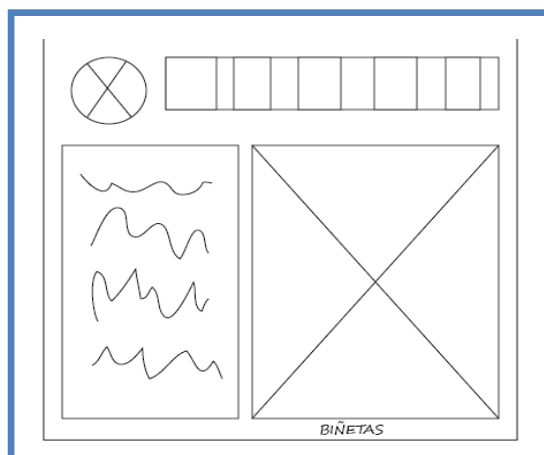
Realizado por: Grupo Investigador

FIGURA 41. ILUSTRACIÓN DE LA PANTALLA DE LA PANTALLA DE INICIO



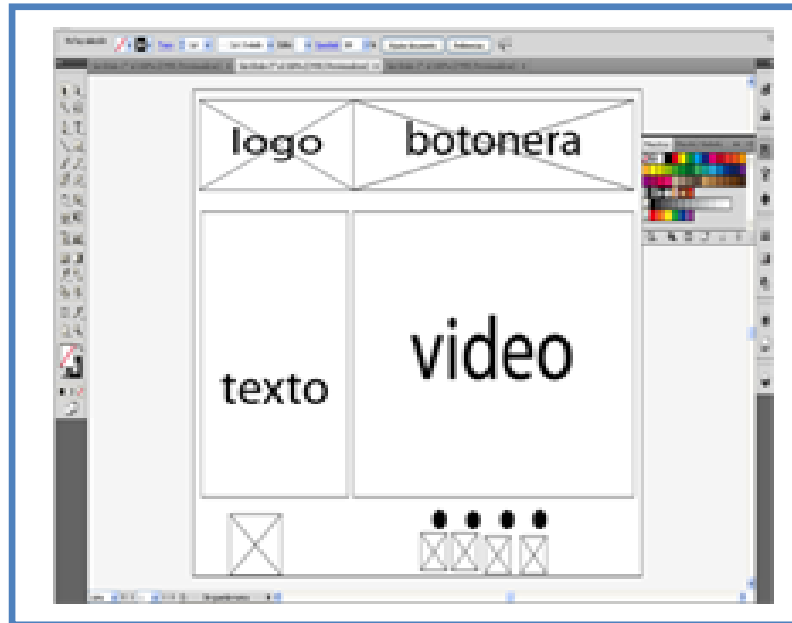
Realizado por: Grupo Investigador

FIGURA 42. BOCETO DE LA PANTALLA DE CONTENIDO



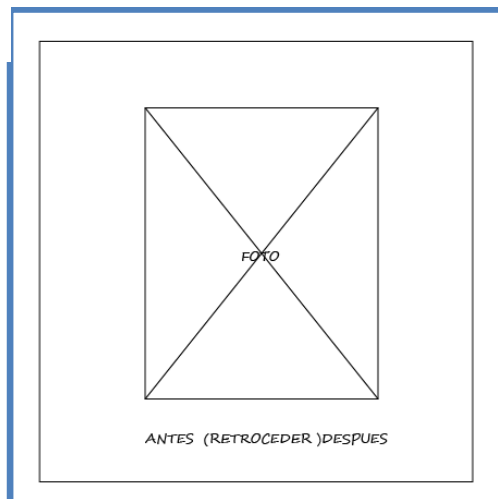
Realizado por: Grupo Investigador

FIGURA 43. ILUSTRACIÓN DE LA PANTALLA DE LA PANTALLA DE CONTENIDOS



Realizado por: Grupo Investigador

FIGURA 44. BOCETO DE LA PANTALLA DE LA GALERÍA DE IMÁGENES



Realizado por: Grupo Investigador

FIGURA 45. ILUSTRACIÓN DE LA PANTALLA DE LA GALERÍA DE IMÁGENES



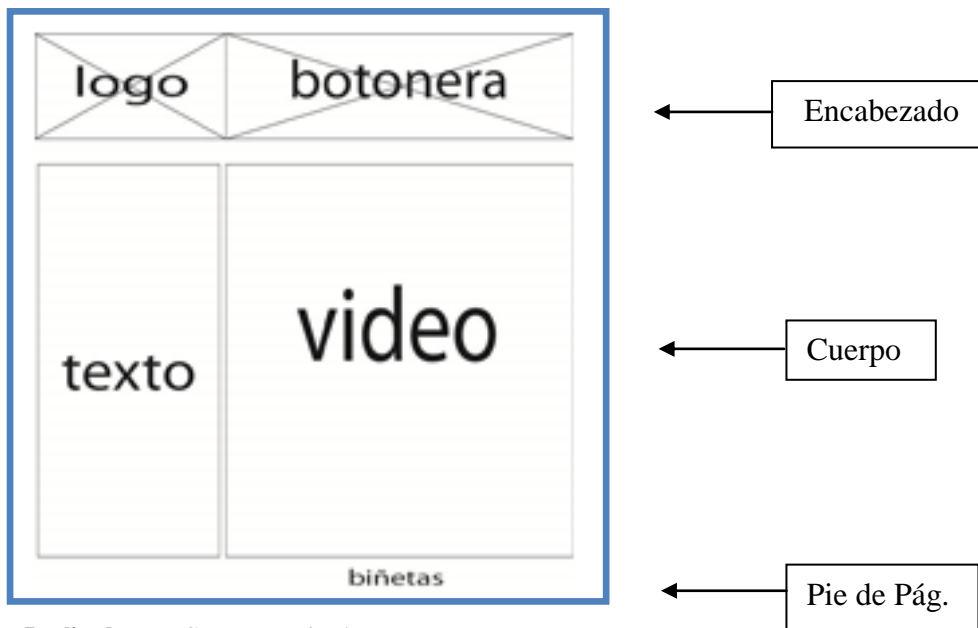
Realizado por: Grupo Investigador

3.7 Maquetación de la Guía Digital

3.7.1 Interfaz Gráfica

Dentro de la interfaz para la aplicación se tomó en cuenta el esquema de navegación que se mencionó anteriormente, de forma que se utilizó la siguiente retícula para la distribución y aplicación de color, formas, contenidos y animación.

FIGURA 46. RETÍCULA JERÁRQUICA



Realizado por: Grupo Investigador

3.7.2 Detalles de la Pantalla:

Tamaño de la pantalla: El tamaño es de 1024px por 768px permitiendo ser una medida estándar para la aplicación de la guía en cualquier ordenador.

Fondo: Consiste en degradados radial de color blanco al azul.

Modo de color: RGB

Resolución imágenes: 72px (píxeles por pulgadas)

Formato de imágenes: Formato PNG y JPG

Retícula: La retícula utilizada en la aplicación es la jerárquica ya que posee mayor accesibilidad para la distribución de los elementos.

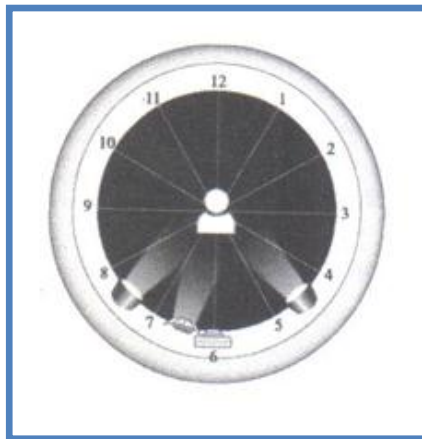
3.8 Producción Fotográfica

Es aquella que se realizó para realizar la post producción de cada fotografía siguiendo los lineamientos que contiene cada tema con su adecuado esquema de navegación.

- **Detalles de la fotografía**

La fotografía en si constan de un reloj de millerson que sirve para el uso de la iluminación al modelo donde contiene un Softbox a 45° con regulación de luz a 1/4siendo la principal paraguas a 25° con luz 1/8y un Softbox a 45°con luz a 1/8 de relleno.

FIGURA 47. RELOJ DE MILLERSON



Realizado por: Grupo Investigador

FIGURA 48. DETALLE DE LA FOTOGRAFIA

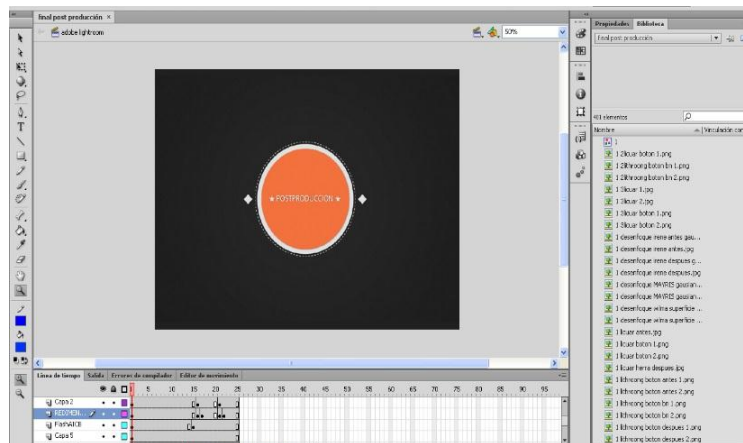


Realizado por: Grupo Investigador

3.9 Proceso de la Elaboración de la Guía

- **Intro:** El Intro contiene el logotipo con efecto de un recuadro y distribuidos en distintas capas para realizar las interpolaciones de movimiento y aplicar la opacidad o desvanecimiento y movimientos.

FIGURA 49. INTRO

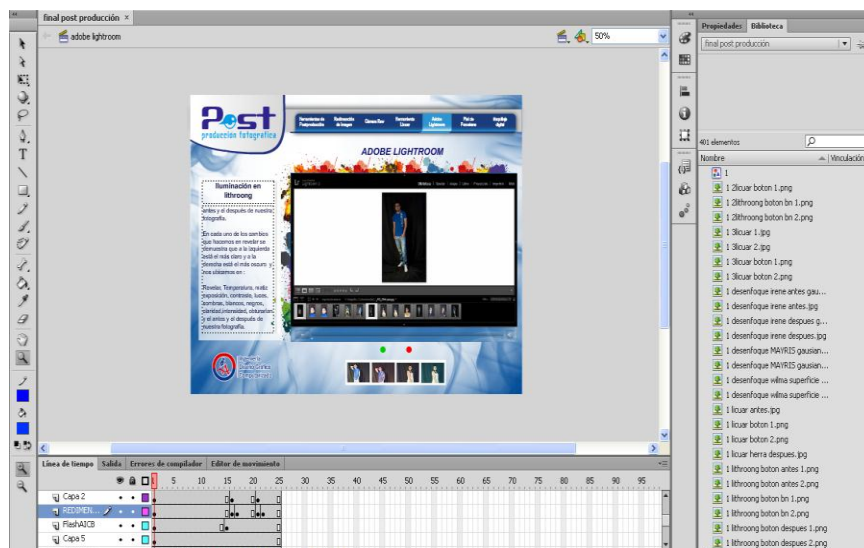


Realizado por: Grupo Investigador

- **Página principal:**

Se compone del logotipo y una botonera en el lado derecho superior del isologotipo se utilizó una interpolación de movimiento y se aplicó interpolación de movimiento con el cual se produce que los botones cambien de color al poseionar el cursor sobre estos y una viñetas en la parte de abajo la cual se enlaza con la fotos y tutoriales al momento al dar clic para acceder a cada botón o viñeta la cual debajo de ella se encuentran las fotos del antes y después que las puede visualizar dando clip.

FIGURA 50. PÁGINA PRINCIPAL



Realizado por: Grupo Investigador

- **Estado de los Botones**

Los botones tienen estados de: reposo, sobre, presionado y zona de efecto, la cual sobre cada botón son diferentes capas para que sea más fácil su manipulación.

- **Zona reposo:** se mantiene el botón todo el tiempo normal y de color rojo.
- **Zona presionada:** se encuentra el botón cuando el cursor se coloca sobre él y se pone de color anaranjado
- **Zona de presionado:** al presionar o dar clic sobre el mismo
- **Zona de efecto:** área de función del botón poniéndose de color verde.

FIGURA 51. ESTRUCTURA DE LOS BOTONES



Realizado por: Grupo Investigador

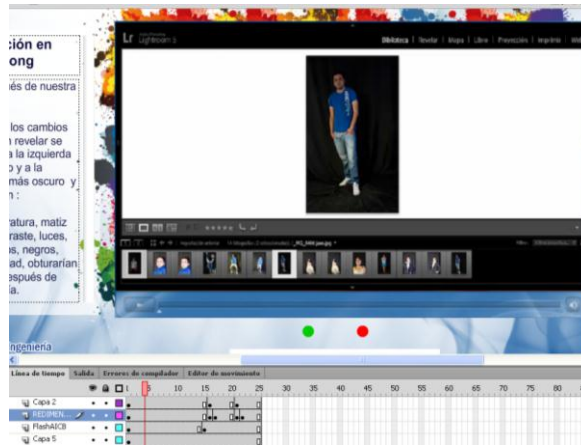
- **Páginas**

Para las páginas al igual que en el intro y elementos tanto botones, fondos, etc., en distintas capas.

Para la información que contiene los distintos temas dentro se creó fotogramas clave vacíos en los cuales se ubicó las fotografías, texto y demás elementos.

Se enlazó utilizando la misma programación en los distintos botones y con su respectivo stop, lo cual la escena y el número de fotograma al que se dirigen.

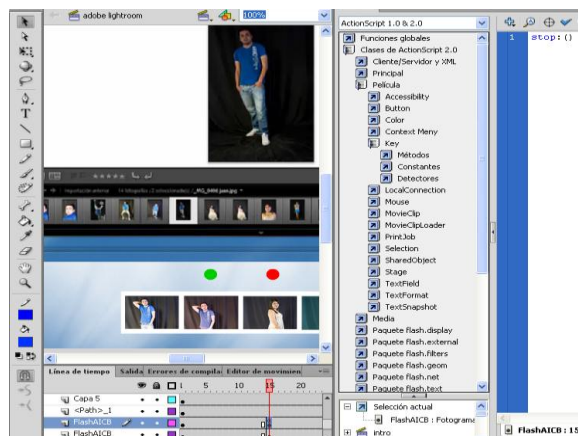
FIGURA 52. PÁGINA



Realizado por: Grupo Investigador

En las fotos, los botones, se utilizó las mismas instrucciones, en los botones y se les direccionó directamente al fotograma al que se necesita que se dirija.

FIGURA 53. DIRECCIONALIDAD DE LOS BOTONES



Realizado por: Grupo Investigador

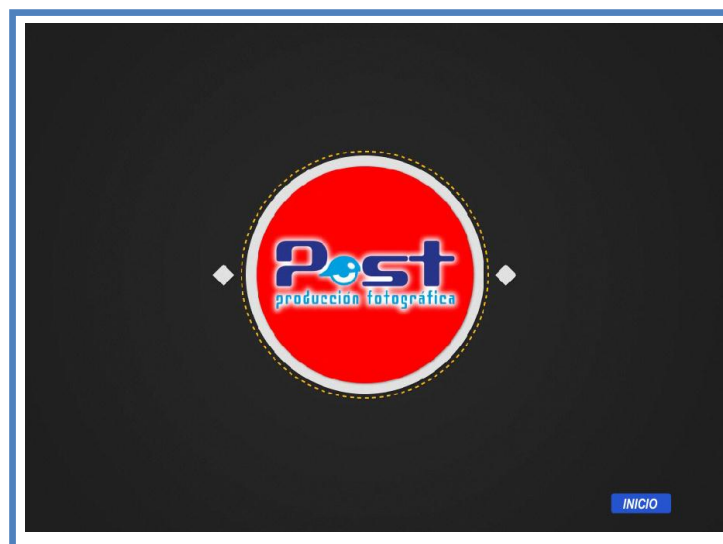
Se utilizó el mismo principio para botones para direccionar al fotograma correspondiente, y cuando ya se colocó un botón el cual estaba direccionado a donde se encontraba las fotos, videos y texto que al dar clip cambien al siguiente tema o tutorial.

3.9.1 Contenido de las Páginas en la Guía Digital

- **Intro**

El intro se da a conocer por medio de un efecto cuadrado y al final la aplicación termina en el logo de la guía multimedia desplegándose de la parte derecha superior conjugando en un círculo y apareciendo el isologotipo con la marca para que se centre y se unan en un fantástico intro, para acceder a la página principal se encuentra el botón de inicio en la parte inferior derecha.

FIGURA 54. INTRO



Realizado por: Grupo Investigador

- **Página principal:**

La página permite al usuario interactuar de forma precisa mediante la botonera que se encuentra en la parte superior, cambiando el color cada uno de los botones y viñetas que al posesionar el cursor sobre estos cambian al correspondiente tema, al dar clic para acceder a cada tema, también cambian la información y sus fotografías

FIGURA 55. PÁGINA PRINCIPAL

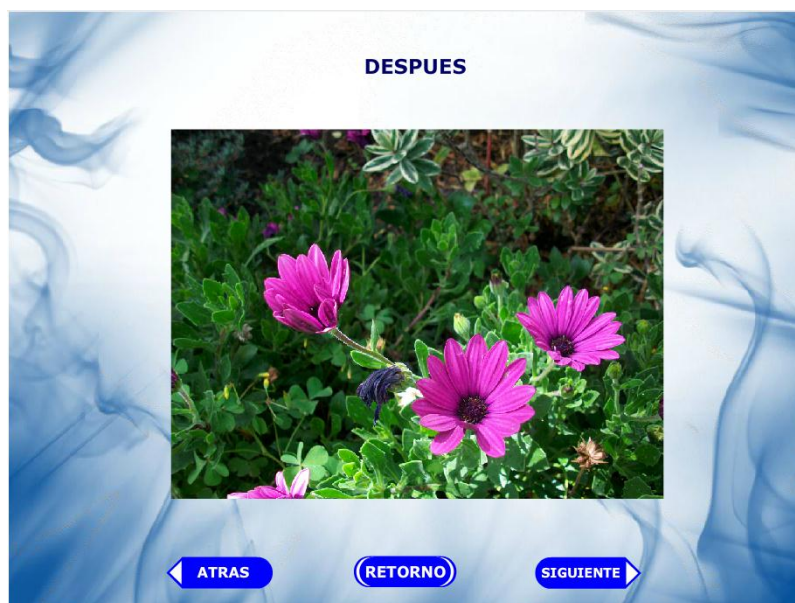


Realizado por: Grupo Investigador

- **VIÑETAS DE FOTOS**

Las viñetas nos ayudan a seguir en el mismo tema y visualizar los ítems del mismo tema o tutoriales de post producción fotográfica y también ver las fotos al mismo tiempo que el tutorial.

FIGURA 56. VIÑETAS DE FOTOS



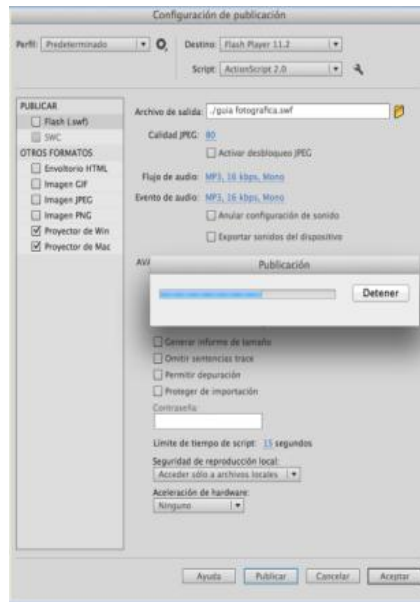
Realizado por: Grupo Investigador

3.9.2 Publicación

Para realizar la publicación se dirigen a archivo, luego a configuración de publicación, esto se realiza para que el archivo funcione tanto en Mac como en Windows se activan las pestañas de proyecto Win y proyecto Mac en las opciones de publicar.

Y que para evitar posibles plagios o que alguien pueda modificar el archivo sin permiso de las autoras se activa la pestaña de Proteger de Importación en la cual se coloca una contraseña. Una vez activado cliqueamos en el botón de publicar.

FIGURA 57. PUBLICACIÓN



Realizado por: Grupo Investigador

3.9.3 Diseño del Empaque y CD

Diseño del Empaque

El diseño para el empaque contiene el isologotipo con el logotipo de la Universidad Técnica de Cotopaxi, y de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado.

Empaque Abierto

Empaque número 1



Empaque número 2



Realizado por: Grupo Investigador

Empaque Armado

Empaque armado número



Empaque armado parte posterior



Realizado por: Grupo Investigador

Impresión CD

El diseño del CD consta de una impresión directa del logo con el tema del proyecto, los nombres de las autoras y del tutor.

CD



CD en el Estuche



Realizado por: Grupo Investigador

CONCLUSIONES

- Este estudio ha sido realizado por y para los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado de la Universidad Técnica de Cotopaxi, posteriormente fue desarrollado para ser una guía didáctica de post producción fotográfica, por lo tanto se ha cumplido con los objetivos propuestos.
- Todos los conocimientos adquiridos por parte de la investigación permitió utilizar los equipos del laboratorio de manera correcta para el desarrollo del proceso fotográfico para realizar post producción fotográfica.
- Se espera fomentar al desarrollo metodológico del estudio de la post producción fotográfica, la cual se plasmó en la guía digital para un uso más dinámico que permita que el estudiante no se complique en cada técnica expuesta en la propuesta y a partir de esta información pueda realizar proyectos con más contenido y elaboración en general, como ya se indicó este estudio es un punto de inicio para el estudio del tema.
- La elaboración de la guía didáctica de post producción fotográfica fue viable ya que se implementó de manera correcta sin tener ninguna dificultad al manipular el material.
- La guía digital es dinámica, llamativa establecida por elementos multimedia, convirtiéndose en una herramienta con mayor contenido interactivo y de uso exclusivo para el estudiante.

RECOMENDACIONES

- Es recomendable que la presente guía digital de post producción fotográfica se encuentre en la biblioteca y laboratorios de Diseño Gráfico de la universidad para que el estudiante disponga del material sin ninguna dificultad.
- Se hace referencia de la guía digital al estudiante para que pueda informarse acerca de las técnicas de post producción fotográfica, por lo tanto el estudiante no tiene que limitarse solo a lo expuesto en este trabajo puede investigar para encontrar más técnicas o a su vez desarrollar una propia.
- Al utilizar la guía de post producción fotográfica se recomienda al docente realizar prácticas que permitan al estudiante desarrollar sus conocimientos adquiridos dentro de la planificación del tema en la materia de fotografía.
- Es recomendable que los estudiantes tengan muy en claro las diferentes técnicas que existen de post producción fotográfica para así conseguir buenas composiciones en lo que es retoque fotográfico para deleite de los espectadores.
- Utilizar la guía digital en el laboratorio multimedia y en el aula será de gran ayuda para los estudiantes, ya que con esta herramienta puedan realizar la correcta aplicación de las diferentes técnicas de post producción e ir exponiendo cada una de ellas, mediante las cuales logran enriquecer sus conocimientos.

GLOSARIO

- **Académica.-** De los estudios reconocidos oficialmente o que tiene relación con ellos.
- **Alternativa.-** Posibilidad de elegir entre opciones o soluciones diferentes.
- **Animación.-** Animación es la técnica o noción de movimiento que se aplica sobre un elemento o individuo. Hoy en día, el término animación está muy ligado a la producción gráfica de dibujos animados, pero en términos generales son muchas las situaciones en que la animación ocurre por fuera de aquella. En este sentido, un animal o individuo puede pasar del reposo a la animación a la hora de realizar cualquier tipo de actividad. ‘Estar animado’ es una expresión que implica la existencia de una actitud activa.
- **Boceto.-** Esquema o proyecto que contiene solamente los rasgos principales de una obra artística o técnica.
- **Cámara.-** Aparato que sirve para registrar imágenes estáticas o en movimiento.
- **Color.-** Sustancia que se usa para pintar o teñir.
- **Composición.-** Formación de un todo o un conjunto unificado uniendo con cierto orden una serie de elementos.
- **Construcción.-** Se designa con el término de Construcción a aquel proceso que supone el armado de cualquier cosa, desde cosas consideradas más básicas como ser una casa, edificios, hasta algo más grandilocuente como es el caso de un rascacielos, un camino y hasta un puente.
- **Didáctica.-** Parte de la pedagogía que estudia las técnicas y métodos de enseñanza.

- **Digital.-** (referido a los dedos o extremidades del ser humano), y le otorgan el calificativo de digital a los aparatos informáticos que pueden operarse con los dedos, como pantallas táctiles, móviles, teclados
- **Diseño.-** se define como el proceso previo de configuración mental, "pre-figuración", en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Utilizado habitualmente en el contexto de la industria, ingeniería, arquitectura, comunicación y otras disciplinas creativas.
- **Empaque.-** En la actualidad, el "empaque" es una parte fundamental del producto, porque además de contener, proteger y/o preservar el producto permitiendo que este llegue en óptimas condiciones al consumidor final, es una poderosa herramienta de promoción y venta.
- **Esquema.-** Representación mental o simbólico de una cosa material o inmaterial o de un proceso en la que aparecen relacionadas de forma lógica sus líneas o rasgos esenciales.
- **Geométrica.-** de la a geometría es una parte de la matemática que se encarga de estudiar las propiedades y las medidas de una figura en un plano o en un espacio.
- **Guía.-** Una guía es algo que tutela, rige u orienta. A partir de esta definición, el término puede hacer referencia a múltiples significados de acuerdo al contexto. Una guía puede ser el documento que incluye los principios o procedimientos para encauzar una cosa o el listado con informaciones que se refieren a un asunto específico.
- **Identidad.-** Circunstancia de ser una persona o cosa en concreto y no otra, determinada por un conjunto de rasgos o características que la diferencian de otras.
- **Iluminación.-** consiste en dirigir y rebotar luz hacia un objeto con la intención de que ésta pueda ser registrada por una película, un sensor electrónico CCD o CMOS.

- **Intro.-** Prefijo latino que significa «hacia dentro.
- **Isologotipo.-** Un isologotipo (coloquialmente conocido como logo) es un elemento gráfico, verbo- visual o auditivo y sirve a una persona, empresa, institución o producto para representarse. Los isologotipos suelen encerrar indicios y símbolos acerca de quienes representan.
- **Isotipo.-** se refiere a la parte, generalmente icónica o más reconocible, de la disposición espacial en diseño de una marca, ya sea corporativa, institucional o personal.
- **Lluvia de ideas.-** La Lluvia de Ideas es una técnica que tiene como objetivo generar la mayor cantidad de ideas posibles en un periodo de tiempo determinado. En este método, los participantes son invitados a pensar ideas rápidamente alrededor de una pregunta, problema u oportunidad.
- **Logotipo.-** Símbolo formado por imágenes o letras que sirve para identificar una empresa, marca, institución o sociedad y las cosas que tienen relación con ellas.
- **Marca.-** Señal que permite identificar o distinguir algo o para dar alguna información sobre ello.
- **Multimedia.-** Que está destinado a la difusión por varios medios de comunicación combinados, como texto, fotografías, imágenes de video o sonido, generalmente con el propósito de educar o de entretener.
- **Navegación.-** es la acción, la ciencia y el arte de navegar. Este verbo refiere a viajar en una embarcación o a hacer un viaje por aire, aunque también puede hacer referencia al desplazamiento a través de una red informática.
- **Normalización.-** ha logrado la normalización de la sociedad; la normalización que ahora propone el Tribunal de la Competencia tiene

menos restricciones, está redactada en otro tono y parece, en los aspectos mencionados, aceptable"

- **Página.-** Cara de una hoja de papel de una publicación o un cuaderno.
- **Post.-** Texto escrito que se publica en Internet, en espacios como foros, blogs o redes sociales.
- **Producción.-** producción fotográfica es en líneas generales el proceso global por el que un agente fotográfico crea, hace, origina, fabrica, recrea, transforma, desarrolla o realiza una sucesión de fotos para construir un mensaje (implícito y explícito) para ser interpretado por receptores de acuerdo a los objetivos de un tercero (el responsable de la campaña, la empresa misma).
- **Propuesta.-** Proyecto o idea que se presenta a una persona para que lo acepte y dé su conformidad para realizarlo.
- **Resolución.-** Solución o respuesta que se da a un problema, una dificultad o una duda.
- **Retícula.-** En su sentido más amplio, puede definirse como una estructura bidimensional que permite organizar ciertos elementos o contenidos.
- **Retícula.-** Conjunto de dos o más hilos cruzados o paralelos que se ponen en el foco de ciertos instrumentos ópticos y sirve para precisar la visual o para efectuar mediciones.
- **Retoque.-** Pequeña corrección o modificación que se hace en una obra u otra cosa para perfeccionarla.
- **Tamaños.-** es un adjetivo que refiere a la dimensión, el cuerpo, el grosor, la medida o el espesor de algo. El concepto se vincula a qué tan chico o grande resulta un objeto físico.

- **Tipografía.-** Técnica de imprimir textos o dibujos, a partir de tipos o moldes en relieve que, entintados, se aplican sobre el papel.
- **Visual.-** Por visual debe entenderse todo aquello que se relaciona con el sentido de la vista y en el órgano que la posibilita, el ojo.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- AUSTIN T. y DOUST R., Diseño de Nuevos Medios de Comunicación, Ed. Blume, Barcelona, 2008, pág. 9.
- BUSTOS, Gabriela “Teorías del Diseño Gráfico” Primera Edición, Editorial Red Tercer Milenio S.A. México, 2012, pág. 8
- Colmenar Santos, Ra-Ma Editorial, S.A. 1ª edición, 1ª impresión 01/2005. Pág. 463-464
- GORDON Maggie y GORDON Bob (eds.) Manual de diseño gráfico digital; pág. Editorial Gustavo Gili, Barcelona-España, 2007, págs. 166,170
- OSUMA, Sara y BUSON, Carlos “Convergencias de Medios: La Integración Tecnológica en la Era Digital”Icaria Editorial S.A. Primera Edición, Barcelona, 2007 pag. 68
- POULIN. Richard (2012), El lenguaje del diseño gráfico; Promopress; Barcelona- España págs. 10, 63.
- SAMARA, Timothy “Los Elementos del Diseño, Manual de Estilo para Diseñadores Gráficos” Primera Edición, 3º Tirada, 2009 , Editorial Gustavo Gili, S.L., Barcelona 2009, pág. 6

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- **HEDGECOE, John** El Arte de la Fotografía Digital, Editorial TURSEN S.A. H BLUME, Primera Edición, Barcelona. 2007
- **BUSTOS, Alfonso**, (Curso de fotografía Digital.), 2009
- **FRASCARA, Jorge** (2006) “El diseño de comunicación buenos aires”. En línea disponible

BIBLIOGRAFÍA ELECTRONICA

- BUSTOS, Alfonso, (Fotografía Creativa.), 2009 [en línea], pág. 1-2 [Consultado: 7 de julio de 2013 16:40], disponible en <http://www.alfonsobustos.com/tutoriales/pdfs/TUTORIAL%20DE%20FOTOGRAFIA%20CREATIVA.pdf>.
- BUSTOS, Alfonso, (Fotografía Creativa.), 2009 [en línea], pág. 1-2 [Consultado: 7 de julio de 2013 16:40], disponible en <http://www.alfonsobustos.com/tutoriales/pdfs/TUTORIAL%20DE%20FOTOGRAFIA%20CREATIVA.pdf>.
- FRASCARA, Jorge (2006) “El diseño de comunicación buenos aires”. En línea disponible en:[http://books.google.com.ec/books?id=Or_GnFbqeoC&printsec=frontcover&dq=DISE%C3%91O&hl=en&sa=X&ei=UmJSUbjHH5G24APph4CwCw&ved=0CFcQ6AEwBg\(18-06-2013\)](http://books.google.com.ec/books?id=Or_GnFbqeoC&printsec=frontcover&dq=DISE%C3%91O&hl=en&sa=X&ei=UmJSUbjHH5G24APph4CwCw&ved=0CFcQ6AEwBg(18-06-2013))
- Fundamentos de la Imagen Digital. (2010). Recuperado el 27 de Diciembre de 2013, de <http://www.iesdionisioaguado.org/joomla/index.php/departamentos/informatica/122-documentos-informatica/472-tema-0-fundamentos-la-imagen-digital>
- López Marín Enrique (2009)“La profesión del diseño - Manual de buenas prácticas del diseño 3” en la página <http://es.scribd.com/doc/78922394/La-profesion-del-diseno-Manual-de-buenas-practicas-del-diseno-3> (28-10-2014)
- MATTOS, (2012) “Que es la Didáctica disponible en <http://definicion.de/didactica/> Línea- 19-12-2012
- Rodríguez Francisco (2008) Diseño Gráfico y Entornos Virtuales 10 de octubre 2008 • Volumen 9 Número 9 • ISSN: 1067-6079 en línea disponible: <http://www.revista.unam.mx/vol.9/num10/art85/art85.pdf>