



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

“ANÁLISIS DE LA EDICIÓN FOTOGRAFÍA ENFOCADA AL SOFTWARE
LIBRE EN LA REVISTA LOS ANDES - EDICIÓN ABRIL 2013”

TESIS DE GRADO

Previo a la obtención del título de:
INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

Presentado por:

BYRON NOLBERTO JIMENEZ PILLAJO

JOSUÉ JACOBO BANCHÓN SALAS

Riobamba – Ecuador

2014

AGRADECIMIENTO

Nuestro profundo agradecimiento, especial y sincero al Ing. Miguel Duque, Director de esta Tesis, y al Lic. Luis Viñan, por sus esfuerzos y dedicación, por compartir sus conocimientos y ser siempre parte activa en el desarrollo de esta tesis, por su entrega, paciencia y motivación que han sido decisivos para el desarrollo de este proyecto.

Un agradecimiento muy especial a nuestras familias que generosamente han contribuido, no solamente con los recursos necesarios, sino a la vez con sus sabios consejos y apoyo que siempre nos han dado y motivado para la cristalización de nuestra carrera.

Sobre todo a Dios que nos ha permitido contar con la salud, el tiempo y los medios necesarios para llegar a feliz término en nuestro propósito.

Byron Nolberto Jiménez Pillajo

Josué Jacobo Banchón Salas

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a mis padres y familiares, quienes son lo más elemental en mi vida, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, los cuales supieron apoyarme y guiarme por el camino correcto, por lo cual estaré siempre agradecido.

A Dios por ser la parte fundamental en mi vida, quien nunca me abandona donde me encuentre y sobre todo por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor, a ellos va dedicado mi esfuerzo.

Sebastián Jiménez, Lucía Pillajo, Diego, Bryan, Dante Jiménez y Laura Enríquez

FIRMAS DE RESPONSABLE Y NOTAS

NOMBRE

FIRMA

FECHA

Ing. Iván Menes

**DECANO FACULTAD
INFORMÁTICA Y
ELECTRÓNICA**

Arq. Ximena Idrobo

**DIRECTORA DE LA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

Ing. Miguel Duque

DIRECTOR DE TESIS

Lic. Luis Viñan

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

XXXXXXXXXXXX

DIRECTOR DOCUMENTACIÓN

“Nosotros Byron Nolberto Jiménez Pillajo y Josué Jacobo Banchón Salas, somos responsables de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta Tesis de Grado y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo”

Byron Nolberto Jiménez Pillajo

Josué Jacobo Banchón Salas

ÍNDICE GENERAL

PORTADA

AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

FIRMAS RESPONSABLES

RESPONSABILIDAD DEL AUTOR

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE ABREVIATURAS

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE GRÁFICOS

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

1.1.- Fundamento del Área de Estudio.....	17
1.1.1.- Delimitación del Problema	17
1.1.2.- Antecedentes del proyecto.....	18
1.1.3.- Justificación del Proyecto.....	19
1.2.- Hipótesis.....	19
1.3.- Objetivos.....	20
1.3.1.- Objetivos Generales.....	20
1.3.2.- Objetivos Específicos.....	20

1.4 Breve reseña de la empresa a aplicar el Proyecto.....	20
1.4.1 Definición e importancia del Diario.....	21
1.4.2 Misión y Visión de Diario Los Andes.....	23

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.- Software libres para edición de mapa de bits.....	24
2.1.1.- Gimp.....	25
2.1.1.1.- Aspectos Generales.....	26
2.1.1.2.- Herramientas.....	26
2.1.2.- PhotoShop.....	27
2.1.2.1.- Aspectos Generales.....	28
2.1.2.2.- Herramientas.....	29
2.1.3.- El Diseñador Gráfico Ecuatoriano.....	30
2.1.3.1.- Concepto del Diseñador Gráfico.....	31
2.1.3.2.- Historia.....	31
2.1.3.3.- Tipos de Diseñadores Gráfico.....	32
2.1.4.- Preferencias y tendencia de Diseño.....	33
2.1.5.- Teoría del Diseño.....	40
2.1.5.1.- Los elementos básicos del diseño.....	41

2.1.5.2.- La teoría del color.....	43
2.1.6.- Niveles para un buen Diseño.....	45
2.1.6.1.- Nivel Pragmático.....	46
2.1.6.2.- Nivel Semántico.....	46
2.1.6.3.- Nivel Sintáctico.....	46
2.2.- Edición de imagen digital.....	47
2.2.1.- Nivel de Uso de software para Edición de imágenes.....	47
2.2.2.- Antecedentes Académicos o de instrucción.....	51
2.2.3.- Libertad de uso.....	51
2.2.4.- Opinión del Cliente.....	52
2.2.5.- Matrices de Investigación.....	52
2.2.5.1.- Herramientas de color.....	52
2.2.5.2.- Retoque fotográfico.....	53
2.3.- Parámetros para la edición fotográfica.....	54
2.3.1.- Experiencia histórica.....	54
2.3.2.-Ventajas y Desventajas.....	56
2.3.3.-Opinión del Profesional.....	58
2.3.4.- Análisis de Calidad.....	60
2.3.4.1.- Nivel Semántico.....	60
2.3.4.2.- Nivel Sintáctico.....	61
2.3.4.3.- Nivel Pragmático.....	61
2.3.5.- Características de Software.....	63

2.3.5.1.- Útil	63
2.3.5.2.- Confiable.....	63
2.3.5.3.- Eficiencia.....	64
2.3.6.- Análisis de las herramientas de color.....	64
2.3.6.1.- Balance de color.....	64
2.3.6.2.- Tono y saturación.....	65
2.3.6.3.- Colorear.....	66
2.3.6.4.- Brillo y contraste.....	66
2.3.6.5.- Umbral.....	67
2.3.6.6.- Niveles.....	68
2.3.6.7.- Curvas.....	69

CAPITULO III
METODOLOGÍA

3.1.- Diseño de investigación.....	70
3.1.1.- Método Inductivo.....	71
3.1.2.- Método Deductivo.....	71
3.1.2.- Método Investigativo.....	71
3.2.- Caracterización de Caso de Estudio.....	71
3.3.- Instrumentos de investigación “Estudio de Casos”.....	72
3.4.- Parámetros específicos para la edición fotográfica.....	72
3.4.1.- Test de Evaluación de trabajo.....	73
3.4.2.- Entrevistas.....	75
3.4.3.- Test de Conocimiento.....	75
3.5.- Aplicación y Estructura Instrumentos de investigación.....	76
3.5.1.- Aplicación de la entrevista Estructurada.....	76
3.5.2.- Aplicación de Test.....	80
3.5.3.- Aplicación Test de Evaluación de Trabajo.....	83
3.6.- Tabulación de Resultados.....	84
3.6.1.-Análisis de resultados en las entrevistas.....	84
3.6.2.-Análisis de resultados de Test de Evaluación.....	85
3.6.3.- Resultados de Test.....	91

CAPITULO IV

VALIDACIÓN DE HIPÓTESIS

4.1.- Validación de la hipótesis.....	97
4.2.- Creación de la guía de edición fotográfica.....	98

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

RESUMEN

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

ÍNDICE DE ABREVIATURAS

3D: 3 Dimensiones

BMP: Bit Mapped Picture, o sea mapa de bits.

BSD: distribución de software Berkeley

CGI: Common Gateway Interface

DCS: Sistema de Control Distribuido

EPS: Encapsulated PostScript

GIMP: Programa GNU de Manipulación de Imágenes

GIF: Graphics Interchange Format

GUI: Graphical User Interface

JPEG: Joint Photographic Experts Group

LAB: dos espacios de color diferentes

PDF: Formato de documento portátil

PNG: Portable Network Graphics o gráficos de red portables

PCX: PiCture eXchange) es un formato de imagen digital

PICT: Apple Macintosh Bitmap graphics (b&w PICT1 - color PICT2)

RAM: Random Access Memory

RAW: Formato de Imagen sin modificaciones

SVG: Scalable Vector Graphics

TIFF: Tagged Image File Format

TGA: Truevision Graphics Adapter

XCF: eXperimental Computing Facility. Formato de composición por capas.

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla II. I. Algunas áreas de trabajo para diseñadores Gráficos.....	33
Tabla. III.II. Test de Evaluación de trabajo.....	83
Tabla. III.III. Resultado de la Entrevistas.....	84
Tabla. III.IV. Categorización de parámetros para el profesional.....	100
Tabla. IV.V. Validación de parámetros.....	105
Tabla. IV.VI. Rango de calificación para validación.....	106

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura. II. 01. Interfaz de software No privativo GIMP.....	25
Figura. II. 02. Panel de Herramientas GIMP.....	27
Figura. II. 03. Interfaz PHOTPSHOP para edición de imágenes.....	28
Figura. II. 04. Panel de herramientas de Photoshop.....	29
Figura. II. 05. Tendencia Europea.....	34
Figura. II. 06. Tendencia Label.....	35
Figura. II. 07. Tendencia Digital Nouveau.....	36
Figura. II. 08. Tendencia Pop Y2K.- Influencia: Pop Art.....	37
Figura. II. 09. Tendencia Urban Design Influencia: New Wave y Grunge.....	38
Figura. II.10. Tendencia TARGET.....	39
Figura. II.11. Tendencia LINE DESIGN.....	40
Figura. II.12. Gama Cromática y triada de colores.....	45
Figura. II.13. Interfaz de Usuario en Pixelmator.....	48
Figura. II.14. Interfaz de Usuario en Inkscape.....	49
Figura. II.15. Interfaz de Usuario en Fireworks.....	50
Figura. II.16. Interfaz de Usuario en Gimp.....	51
Figura. II.17. Interfaz de Usuario en Photoshop.....	52
Figura. II.18. Retrato primeras modificaciones fotográficas.....	56
Figura. II.19. Fotografía modificada década de los 30.....	57
Figura. II.20. Fotografía de Oprah modificada década de los 30.....	57
Figura. II.21. Relación semántica del signo – objeto.....	62

Figura. II.22. Relación sintáctica del signo – signo.....	63
Figura. II.23. Relación pragmática del sujeto – objeto.....	64
Figura. II.24. Balance de color Gimp (izq), Photoshop (der).....	66
Figura. II.25. Tono y saturación Gimp (izq), Photoshop (der).....	67
Figura. II.26. Colorear Gimp.....	68
Figura. II.27. Brillo y contraste Gimp (izq), Photoshop (der).....	68
Figura. II.28. Umbral Gimp (izq), Photoshop (der).....	69
Figura. II.29. Niveles Gimp (izq), Photoshop (der).....	70
Figura. II.30. Curvas Gimp (izq), Photoshop (der).....	71
Figura. III.31. Encuesta para Usuarios de la Revista.....	80
Figura. III.32. Encuesta para Fotógrafos.....	81
Figura. III.33. Encuesta de nivel de conocimientos a Diseñadores.....	82

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico. III.01. Resultado “Importación a un editor de imágenes”	85
Grafico. III.02. Resultado “Ajuste de modo de Color ”	86
Grafico. III.03. Resultado “Ajuste de resolución ”	87
Grafico. III.04. Resultado “niveles de Color”	88
Grafico. III.05. Resultado “curvas”	89
Grafico. III.06. Resultado “Ajustes de Brillo y contraste”	90
Grafico. III.07. Resultado “Tratamientos con filtros ”	91
Grafico. III.08. Resultado “Calado o recorte de imágenes ”	92
Grafico. III.09. Resultado “Ajustes de tamaño”	93
Grafico. III.10. Resultado “Calidad de Exportación de imágenes ”	94
Grafico. III.10. Rtdo. Encuesta “Que llama la atención en una revista”	95
Grafico. III.11. Rtdo. Encuesta “Que le desagrada visualmente”	96
Grafico. III.12. Rtdo. Encuesta “modo de disparo ”	97
Grafico. III.13. Rtdo. Encuesta “calidad de imagen”	98
Grafico. III.14. Rtdo. Encuesta “Tamaño imagen”	99
Grafico. III.15. “configuración inicial”	101
Grafico. III.16. “corrección de colores ”	102
Grafico. III.17. “Manejo de filtros ”	103
Grafico. III.18. “Exportación de trabajo ”	104

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1.- Fundamento del Área de Estudio

1.1.1.- Delimitación del Problema.

La presente investigación aborda el análisis de la edición fotográfica enfocada al software libre para mejoramiento de la calidad de trabajos de fotografía digital, obteniendo recursos suficientes para poder desarrollar una edición profesional, con un contexto actual mediante procesos metodológico en el estudio de la imagen, para proyectos fotográficos que no solo nos ayudan a mejorar nuestra creatividad si no que también, es una gran oportunidad para aprender nuevas técnicas y mejorar los conceptos de edición fotográfica que no hayamos entendido hasta el momento.

Para conocer las falencias de la edición en fotografías digitales, como eje de la investigación el análisis de la Revista los Andes Edición abril 2013 de la ciudad de Riobamba, una revista de prestigio, y una de las mas importantes dentro de la localidad.

1.1.2.- Antecedentes del proyecto

El interés por la edición de imágenes de manera digital mediante el uso de un software surge desde la década de los 80' por un estudiante de doctorado en la Universidad de Michigan escribió un programa en su Macintosh Plus para mostrar imágenes a escala de grises en pantallas monocromáticas. Este programa, llamado Display, llamó la atención de su hermano, John Knoll, un trabajador de Industrial Light & Magic, que recomendó a Thomas convertir su programa en un programa completo editor de imágenes.

Actualmente se vive una era en la que todas las formas de la información están soportando un proceso de digitalización. Las imágenes, por supuesto, no han podido escapar a este proceso. La fotografía, el cine, la televisión, el diseño gráfico e, incluso, el diseño industrial producen miles de imágenes digitales, que son almacenadas en algún soporte físico, enviadas por un medio de transmisión electrónico, presentadas en una pantalla o impresas en papel en algún dispositivo.

En el mundo del Diseño es muy importante el uso y distribución del software, siendo esta la herramienta principal de trabajo pero sus costos en casos privativos son exagerados obteniendo como resultado un alto índice de profesionales que hacen uso del llamado software pirata, teniendo en cuenta que es un acto ilegal por cuestiones de violación del copyright.

1.1.3.- Justificación del Proyecto

La fotografía, a diferencia de otras actividades artísticas como la música, pintura, etc. Es totalmente asequible para todos, la afición a la fotografía es cada día mayor, y para conseguir resultados de un cierto valor se necesita tener algunos conocimientos técnicos, para su edición digital podemos emplear programas comerciales que nos facilitan editar alguna fotografía. Sin embargo ¿Qué ocurre cuando queremos compartir ese mismo software con algún amigo, institución o equipos de trabajo?

Se abre un nuevo campo al profesional del diseño gráfico en el Ecuador y el estado estipula leyes y normativas que tienen que llevarse a cabo, como la Ley 1014 que dictamina el uso del Software libre, esta investigación determinará de manera contundente las falencias que existen en los medios impresos específicamente en el campo fotográfico y tratamiento digital para revistas.

La investigación es muy importante ya que se enfoca al área de software para proceso de imágenes y diseño brindando un aporte mayor en cuanto a la producción gráfica, teniendo en cuenta la utilización del software libre como fundamento para la investigación.

Una de las cuestiones a señalar como el resultado de la imagen digital dentro de la revista sería la impresión siendo muy importante para el cliente o usuarios de esta empresa las cuales merecen una mayor calidad y cuidado en el tratamiento de dichas imágenes que se publican en este medio de comunicación, deduciendo que esto es perjudicial para el desempeño económico y declive a la imagen institucional de la cual sale esta investigación.

1.2.- Hipótesis

Existe una mala edición fotográfica en la revista Los Andes - edición abril 2013 enfocada al software libre.

1.3.- Objetivos

1.3.1.- Objetivo General

Analizar la edición fotográfica enfocada al software libre en la revista Los Andes - edición abril 2013

1.3.2.- Objetivos Específicos

- Definir los parámetros para una correcta edición fotográfica enfocada al software libre.
- Determinar las falencias en la edición fotográfica de la revista Los Andes - edición abril 2013 enfocada al software libre
- Crear una guía de edición fotográfica para la revista Los Andes.

1.4 Breve reseña de la empresa a aplicar el Proyecto

Los inicios de Diario LOS ANDES fueron duros pero gratificantes, igual ocurre en los otros medios. El esfuerzo al término de cada día, tenía su recompensa: formación para la vida futura, de directivos, reporteros, diseñadores, prensistas y el equipo de circulación. Nos quedan profundas enseñanzas. Cada día descubrimos que no ser los únicos, al contrario de ser una debilidad, era una oportunidad para demostrarnos a sí mismos, nuestra valía.

La actividad periodística, como explican Rubén Darío Buitrón y Fernando Astudillo en su libro "Periodismo por Dentro", es un apostolado, un sacerdocio y una actividad que demanda mucho tiempo, por la rigurosidad en la confrontación de fuentes, en la verificación de los hechos noticiosos hasta finalmente acercarnos lo más posible, a la verdad informativa.

Que los diarios de papel están amenazados y en el corto plazo desaparecerán... es un mito. La revolución del Periodismo Digital fue un remezón, es cierto, pero dio nuevas luces para que los impresos tomen fuerza y sigan su camino, entregando a las audiencias lo que necesitan y no lo que piden.

Este cambio importante en los hábitos de la gente, porque la modernidad nos empujó hacia eso, es una oportunidad para la Sala de Redacción de LOS ANDES. Comprendimos que acercarnos a la gente es lo importante de nuestras ediciones. No nos amedrentamos, al contrario, trabajamos desde el enfoque y la propuesta del periodista Miguel Ángel Bastenier:

“La respuesta está en la utilidad: los periódicos deben hacerse tan necesarios como un electrodoméstico. Hacer parte del día a día, de la cotidianidad, que sigan estando en el desayuno, en el carro, en el lugar de trabajo antes de iniciar la jornada, en fin, que sean de una utilidad mecánica y esencial.

1.4.1 Definición e importancia del Diario

Hay dos posibles modelos que sobrevivirán: los diarios perspectivistas y los diarios de proximidad. Los primeros son aquellos que tienen el propósito de contar ‘el mundo al mundo’. Ejemplos son *Le Monde* y *New York Times*, que tienden a dejar de lado la actualidad y la noticia y se concentran en hacer análisis, en explicar con profundidad y contexto las cosas que suceden. Se han adaptado a ese espacio, es algo que se reconoce desde sus titulares, que no siempre son noticiosos. Los perspectivistas son diarios que necesitan muchos más periodistas en la redacción.

El balance de estos 10 años es prometedor y desafiante. Hemos publicado, aproximadamente 392 000 noticias. Hubo piedras en el camino que no detuvieron nuestro andar. El primer ejemplar, como Diario, costó 1 000 sucres y fue una evocación a la integración: “**Buenos Días, Región Central de la Patria**”.

La mística de trabajo, de esa edición no la hemos perdido, y aunque actualmente son otras las exigencias que tenemos, tratamos de darles a los lectores un valor agregado en cada una de las notas informativas que proponemos. Sin descuidar, claro está, la importancia en el manejo de otros géneros periodísticos, para completar el menú.

La inmediatez, traída por la Globalización de la Comunicación, el teléfono móvil, la Internet, la fotografía digital y otros, cambiaron los hábitos, no solo de la nuestra sino de todas las salas de redacción de los periódicos del mundo.

Y claro, tuvimos que crecer acorde a la **'Era de la Información'**. Responder las cinco preguntas básicas **-¿Qué?, ¿Quién?, ¿Cómo?, ¿Cuándo? y ¿Dónde?-**, ya no son una camisa de fuerza impuesta por la **'Pirámide Invertida'** y no aparecen en cada nota en este orden. Es cierto que son necesarias para que el lector identifique los hechos propuestos, pero para la gente hoy es más importante enterarse del **¿Por qué?** Y ahí, el trabajo depende del valor agregado, el nivel de reflexión, compromiso y preparación de un equipo periodístico.

Por eso diariamente, es clave, nuestra cita de planificación. Asignar temas y fuentes, es una misión que responde a la necesidad de la gente, como ya lo dijimos, y es pensando en los lectores que definidos los hechos relevantes en Bolívar, Chimborazo, Cotopaxi y Tungurahua.

La revisión de los otros medios y del nuestro, nos hace "teorizar lo que llevamos a la práctica", pero no marcan nuestra labor. En LOS ANDES respondemos a una **'agenda propia'**. Ella establece el nivel de relevancia de los hechos, partiendo de su proximidad (cercanía para la audiencia), coyuntura (actualidad) e interés general. Preferimos dejar en los cajones de los escritorios el **'Mimetismo mediático'**, que significa creer que debemos todos los días reflejar los hechos que traen los otros periódicos. Es impensable creer que debemos coincidir en todo con la **'competencia'**.

Nuestra Sala de Redacción es distinta a la de los medios nacionales e internacionales. No porque el número de integrantes es sustancialmente inferior sino porque tenemos otras exigencias.

La misma formación, sí, pero con diferencias en su aplicación. Las exigencias del día a día desarrollaron la pasión por la fotografía. Nuestros periodistas, también cuentan la noticia en imágenes. Cuando salen a una cobertura van solos, bueno, con su cámara y reflejan la realidad, que se convertiría en verdad informativa.

La realidad en los medios regionales es distinta y eso nos hace fuertes, porque tenemos la oportunidad de mantener un contacto más estrecho con la gente. Sentimos el palpitar de sus corazones, lloramos, nos alegramos, cantamos y bailamos con ellos, somos solidarios, pero jamás les mentimos.

Y no les mentimos, porque coincidimos que el capital más grande que tiene un medio de comunicación es su '**CREDIBILIDAD**'. Y credibilidad se traduce en confrontar fuentes, comprobar y verificar la información, convertidos en un principio imprescindible de la actividad periodística.

1.4.2 Misión y Visión de Diario Los Andes

Una de sus frases "nadie puede escribir algo sobre alguien, si no ha convivido con él". El periodista tiene que empaparse del entorno de los hechos para poder reflejarlos.

Así es nuestro trabajo, apasionante, gratificante, lleno de desafíos y oportunidades, no entrega la posibilidad de acercarnos a la gente. No tenemos horario, sí el premio moral de terminar la jornada con la satisfacción del deber cumplido.

Visión

Servir a la comunidad entregando a las personas información, entretenimiento y educación a través de contenidos generados por gente comprometida y talentosa.

Misión

Desarrollar con pasión y entregar contenidos que satisfacen expectativas de las diferentes audiencias. Para ello estamos en proceso continuo de entender las necesidades de la gente, el comportamiento del mercado y las nuevas oportunidades que la tecnología y los medios nos brindan.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.- Software libres para edición de mapa de bits

Uno de los programas más conocidos para edición de mapa de bits disponibles es el Gimp. Desgraciadamente no es tan utilizado. Tiene más de diez años de desarrollo y compite directamente con Adobe Photoshop, el programa más conocido del sector. Gimp es un programa con un aceptable nivel de desarrollo. Dispone de versiones para Gnu/linux, MacOSX y Windows, BSD, etc. Es más sencillo de utilizar que Photoshop, aunque carece de algunas de las características de este último, especialmente las relacionadas con la industria gráfica.

Otros software para tratamiento de imagen de la suite ofimática KOffice, es Krita. Es más limitado que Gimp, sin embargo dispone de algunas características concretas más avanzadas que este. Las más importantes son el soporte de 16 bits por canal en modo CMYK y hasta 32 bits en modo RGB, 16 bits en modo de grises, modo de color LAB y perfiles de color. Cinepaint,

software para retoque de fotogramas de películas similar a Gimp. Puede ser utilizado para este propósito, o para manipular cualquiera de los formatos de imagen que reconoce. Actualmente, la versión más reciente es la 0.22-1. Soporta imágenes de 16 bits por canal, y en algunos casos incluso de 32 bits. Su soporte de 16 bits en modo de grises asegura una mayor calidad de impresión de este tipo de imágenes. Además también gestiona el color mediante perfiles (utiliza littleCMS) y puede trabajar con formatos especiales de imagen. Estos formatos son los utilizados en la industria del cine y la animación.

2.1.1.- Gimp

GIMP es el acrónimo para GNU Image Manipulation Program. Es un programa libre apropiado para tareas como retoque fotográfico, y composición y edición de imagen. Es especialmente útil para la creación de logotipos y otros gráficos para páginas Web. Tiene muchas de las herramientas y filtros que se esperaría encontrar en programas comerciales similares, así como algunos interesantes extras. GIMP fue desarrollado como una herramienta libre para trabajar con imágenes y se ha convertido en una alternativa libre y eficaz al Photoshop para gran número de usos.

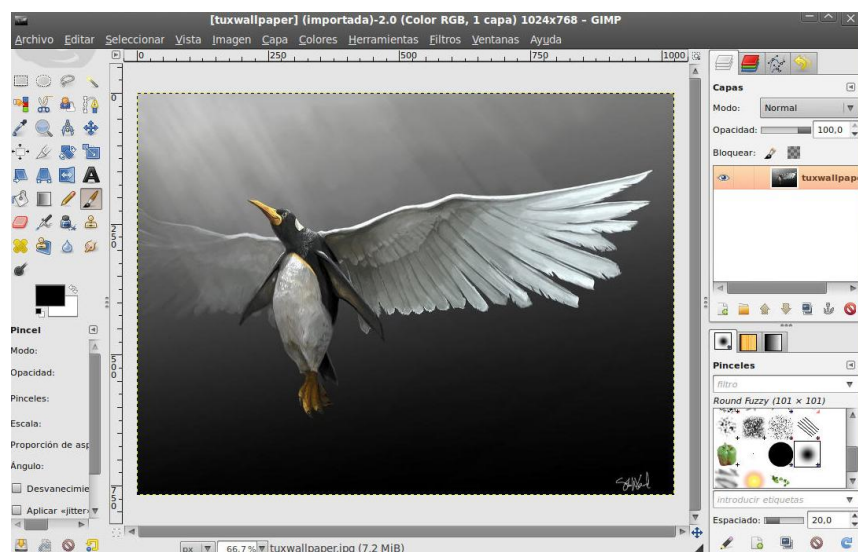


Figura. II. 01. Interfaz de software No privativo GIMP
Fuente: www.muylinux.com

2.1.1.1.- Aspectos Generales

“GIMP lee y escribe la mayoría de los formatos de ficheros gráficos, entre ellos jpg, gif, png, pcx, tiff, y los de PhotoShop, además de poseer su propio formato de almacenamiento de ficheros, xcf. También es capaz de importar ficheros en pdf y también imágenes vectoriales en formato svg creadas, por ejemplo, con Inkscape. Además de un uso interactivo, GIMP permite la automatización de muchos procesos mediante macros o secuencias de comandos. Para ello incluye un lenguaje llamado Scheme para este propósito. De esta manera, es posible escribir secuencias de operaciones y plugins para GIMP que pueden ser después utilizados repetidamente. Además es posible producir imágenes de manera totalmente no interactiva (por ejemplo, generar al vuelo imágenes para una página Web usando guiones CGI) y realizar un procesamiento por lotes que cambien el color o conviertan imágenes. Para tareas automatizables más simples, probablemente sea más rápido utilizar un paquete como ImageMagick, pero GIMP tiene características mucho más potentes”¹.

2.1.1.2.- Herramientas

Posee varias herramientas de selección (rectangular, esférica, lazo manual, varita mágica, por color), tijeras inteligentes, herramientas de pintado como pincel, brocha, aerógrafo, relleno, texturas, etc. Posee herramientas de modificación de escala, de inclinación, de deformación, clonado en perspectiva o brocha de curado (para corregir pequeños defectos). Posee también herramientas de manipulación de texto. Dispone también de muchas herramientas o filtros para la manipulación de los colores y el aspecto de las imágenes, como enfoque y desenfoque, eliminación o adición de manchas, sombras, mapeado de colores, etc.. También posee un menú con un catálogo de efectos y tratamientos de las imágenes

¹ ARCHIVO PDF: Gimp Características, pág 13
<http://gimp.es/pdf>



Figura. II. 02. Panel de Herramientas GIMP

Fuente: www.ubuntu-guia.com

2.1.2.- Photoshop

Photoshop es uno de los programas más famosos de Adobe, enfocado principalmente al tratamiento de imágenes digitales, pero que abarca desde la manipulación fotográfica hasta la pintura digital pasando por el diseño web, edición de videos, etc.

La primera versión de esta aplicación vio la luz allá por el año 1990 y en exclusiva para Mac. Poco a poco fueron incluyendo nuevas características, como la inclusión del trabajo por capas, diferentes espacios de color, capas alfa vectoriales, inclusión de filtros de terceros, etc. hasta llegar al Photoshop actual. Es una herramienta tan potente y amplia que se ha convertido en una herramienta totalmente imprescindible para diseñadores gráficos, diseñadores Web, ilustradores y dibujantes en general, fotógrafos, editores de video, creadores en 3D, prácticamente cualquier trabajo digital pasa tarde o temprano en alguna de sus fases por Photoshop.



Figura. II. 03. Interfaz PHOTPSHOP para edición de imágenes.
Fuente: www.screenetekinc.com

2.1.2.1.- Aspectos Generales

Este programa se ha hecho muy popular, incluso fuera del ámbito informático, llegándose incluso a usar la palabra "photoshop" para hacer referencia a una foto que ha sido retocada digitalmente. De hecho se ha llegado a emplear la palabra "photoshop" como verbo: photoshpear.

Crea y manipula documentos y archivos empleando distintos elementos como paneles, barras y ventanas. Cualquier disposición de estos elementos se denomina espacio de trabajo. Los espacios de trabajo de las distintas aplicaciones de Adobe® Creative Suite® 5 tienen la misma apariencia para facilitar el cambio de una a otra. Además, si lo prefiere, puede adaptar cada aplicación a su modo de trabajar seleccionando uno de los varios espacios de trabajo preestablecidos o creando otro personalizado. Los formatos propios de Photoshop son PSD y PDD, que guardan capas, canales, guías y en cualquier modo de color.

Luego Photoshop también soporta otros formatos como PostScript, EPS, DCS, BMP, GIF, JPEG, PICT, PIFF, PNG, PDF, IFF, PCX, RAW, TGA, Scitex CT, Filmstrip, FlashPix.

2.1.2.2.- Herramientas

El panel Herramientas aparece en la parte izquierda de la pantalla. Algunas herramientas de este panel cuentan con opciones que aparecen en la barra de opciones contextuales, algunas herramientas con el fin de ver las que contiene ocultas. Un triángulo pequeño en el lateral inferior derecho del icono de herramienta indica la presencia de herramientas ocultas.

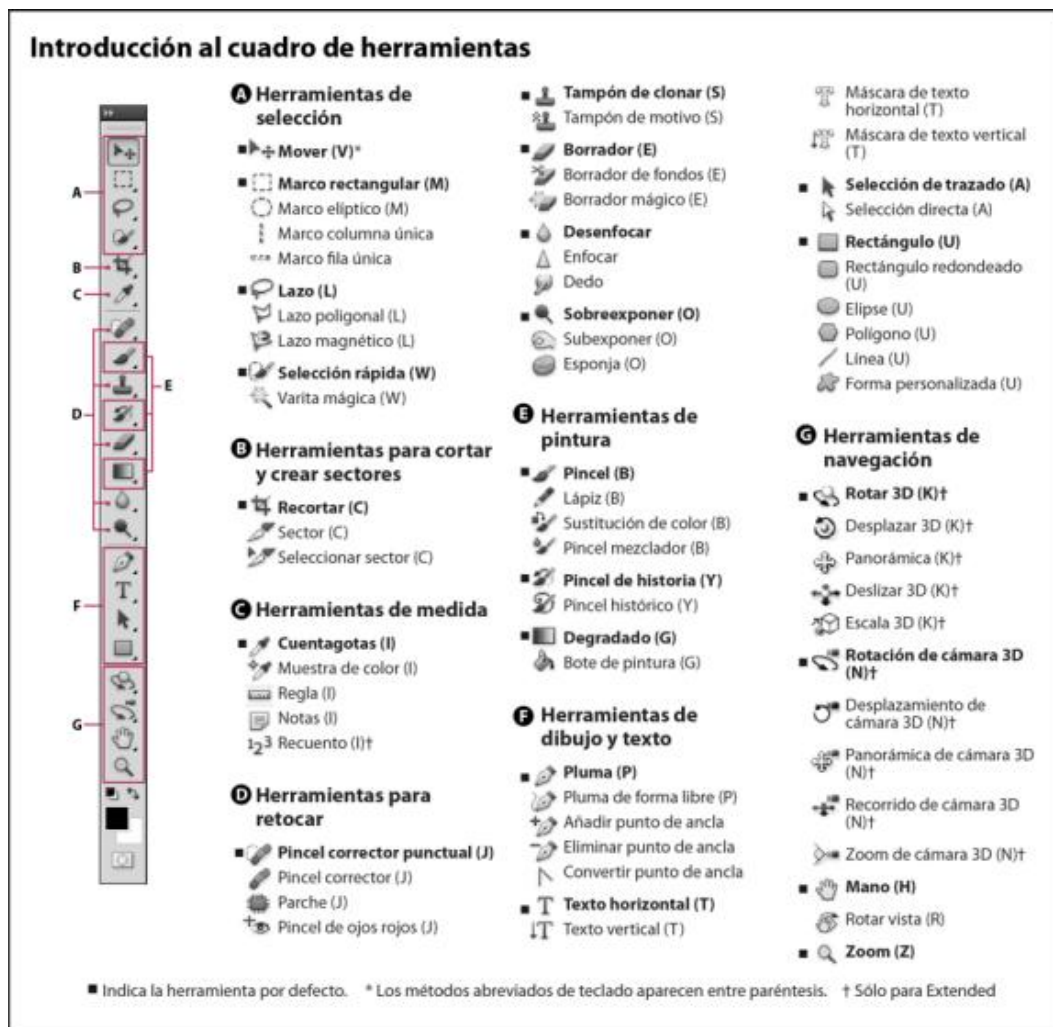


Figura. II. 04. Panel de herramientas de Photoshop
Fuente: fotocursonet.wordpress.com

2.1.3.- El Diseñador Gráfico Ecuatoriano

DISEÑO GRÁFICO EN ECUADOR 1970-2011.- Con el “boom” del petrolero en los 70’ aparecen las empresas, aumenta la producción y la necesidad de tener marcas que identifiquen y diferencien cada producto. Se establecen en las principales ciudades, editoriales, imprentas, agencias de publicidad que serán las encargadas de desarrollar estrategias de marketing, comunicación y gráfica publicitaria. Crece el interés por la diferenciación de productos, aparecen logotipos y marcas comerciales.

En la década de 80’ es cuando se fundan los primeros institutos de enseñanza del diseño gráfico. El diseño editorial tiene un gran impulso con el nacimiento de las primeras editoriales, la circulación de revistas y con la aparición del primer periódico a color. Hay importantes avances tecnológicos en las áreas del diseño y en las técnicas de impresión, a raíz de la utilización de computadoras y programas específicos de diseño gráfico; profesionalización del diseño gráfico.

Ya en los 90’ Se fundan algunas facultades, escuelas e institutos de diseño. Un hecho trascendental es la fundación de la Asociación de Diseñadores Gráficos de Pichincha y la realización por primera vez en el país, de bienales de diseño. Aparecen las primeras publicaciones sobre diseño gráfico ecuatoriano; la ilustración también se visibiliza con la publicación de libros de textos infantiles, cuentos y cómics. A partir del 2000 hasta la actualidad, el diseño gráfico se convierte en una actividad multidisciplinaria e integradora. “Desarrollo del branding, de estrategias para la creación de marcas y de los nuevos medios de comunicación: textos e imágenes interactúan simultáneamente con animación, audio y video digital. El diseñador gráfico debe estar al tanto de las exigencias de un mundo globalizado”². Se generan proyectos para la promoción y desarrollo del diseño gráfico. Se promueve la internacionalización del diseño gráfico ecuatoriano.

² BEATRIZ Silvia. Tesis Branding en Ecuador, Diseño y comunicación Visual (Art, Internet)

2.1.3.1.- Concepto del Diseñador Gráfico

“Un diseñador es un profesional del diseño. Puede dedicarse o especializarse en una gran variedad de objetos o áreas del diseño. Los diseñadores son responsables del desarrollo de un objeto, producto o concepto. Aunque tiene una carga artística y práctica, la disciplina la desarrolla dentro de un marco estrictamente industrial, por lo que queda excluida la definición para referirse a la persona que trabaja artesanalmente.”¹

Los diseñadores trabajan según un proceso de diseño que comienza con la interpretación o detección de un problema o necesidad y culmina con la producción o construcción de la solución a este problema. En este proceso intervienen, entre muchas otras, habilidades que se relacionan con el manejo y conocimiento de la tecnología, la forma, la ergonomía y una gran capacidad creativa. Lo que nunca debemos de olvidar es que el ejercicio del diseño debe seguir una metodología la cual nos ayudará a tener resultados óptimos.

2.1.3.2.- Historia

La actividad del Diseño Gráfico, como tantas otras muchas surgió cuando el hombre tuvo necesidad de comunicarse y de expresar sus necesidades primarias de supervivencia, se puede decir que el Diseño Gráfico apareció con el desarrollo mismo de la civilización.

Los expertos discrepan sobre las raíces del diseño gráfico. Algunos identifican las pinturas rupestres como ejemplos ancestrales de los signos gráficos; otros reconocen sus formas embrionarias en Egipto, Grecia, México y Roma. Varios autores consideran que el diseño gráfico surge al mismo tiempo que la imprenta. Es posible abalazar que el diseño como actividad moderna se constituirá como una demanda de la revolución industrial.

Orígenes del diseño gráfico.

- Art Nouveau
- Cubismo
- Futurismo
- Dadaísmo
- Surrealismo
- Constructivismo
- Art Decó
- De Stijl
- Expresionismo Abstracto

2.1.3.3.- Tipos de Diseñadores Gráfico

Diseñadores Gráficos Publicitarios.- Utilizan el diseño gráfico como una herramienta que nos ayuda a enviar mensajes claros a nuestros clientes, buscando, a través de la creatividad y la tecnología, plasmar ideas impactantes que lleguen directamente a los consumidores, traduciéndose así, en un éxito para su empresa.

Diseñadores Gráficos.- Consiste en concebir y configurar mensajes visuales significantes (logotipos y marcas, carteles, revistas, portadas de libros, websites, etc). El diseñador gráfico es el profesional capaz de aportar su capacidad creativa, fomentada en una sólida formación conceptual, de observación y análisis, en campos como:

Áreas de trabajo del diseñados Gráfico	
Dirección de arte	Agencias de publicidad
Ilustración	Agencias de comunicación
Creatividad multimedia	Departamentos de diseño
Sector editorial	Equipos Multidisciplinares
Vídeo y televisión	Comunicación multimedia
Packaging (ecodiseño)	Señalización vial
Diseño de páginas Web	Ident. internos y externos
Tipografía	Diseño Corporativo para empresas
Diseño gráfico para cine y TV	Animaciones

Tabla II. I. Algunas áreas de trabajo para diseñadores Gráficos

2.1.4.- Preferencias y tendencia de Diseño

TENDENCIA EUROPEA.- se inicia en el 1998 en Europa siendo un estilo muy sobrio en su aspecto, siendo importante la calidad y no la cantidad de electos que compongan el arte, siendo mucho mas simple al público objetivo, evitando textos y utilizando imágenes bien construidas, colorido, módulos virtuales, animaciones e Internet. Se caracteriza por:

- Anuncios sencillos y concepto inteligentes.
- Uso de una sola fotografía impactante
- Poco texto, de preferencia un solo titulo.
- Video comerciales sin información sobre producto o características de la marca.
- Requerimiento de calidad, ser impactante, entendible y distinto .



Figura. II. 05. Tendencia Europea
Fuente: *cyranoculturagastronmica.com*

TENDENCIA LABEL.- Se origina en Europa en el siglo en el año 2003, provocando mucho impacto en la publicidad, naciendo otros nuevos estilos interesantes, muy parecidos al europeo seduciendo al espectador mostrando las marcas de una manera que induce recordar la marca. Se caracteriza por:

- Muy sencillo parecido al europeo con una sola foto y un solo texto sin serif
- Se destaca un punto focal dentro de la publicidad, y los elementos lo rodean, pueden ir en cualquier parte del anuncio conservando la estética y elegancia.
- El tamaño de los textos debe ser regulado, no muy grande, para evitar ocultar a los demás elementos dentro de la publicidad.



Figura. II. 06. Tendencia Label
Fuente: es.coloribus.com

TENDENCIA REVOLUCIÓN DIGITAL.- se origino en USA en el año 2002 siendo muy innovadoras centrándose en lo que es la tecnología y todo digital, originalmente se convirtió en un movimiento utilizado por muchos artistas encantados por el tecno-impresionismo utilizando efectos de digitalización generados por computador y publicados por Internet, siendo el retoque digital fundamental para nuevos estilos que manejan la misma tendencia tales como: Digital Nouveau, Pop Y2K y Urban Desing.

1) Digital Nouveau.- es un estilo moderno fundamentado en la tendencia digital muy utilizado en Europa y USA, utiliza muchas líneas onduladas, basadas en la naturaleza, asimétricas y sinuosas, siendo muy aplicadas en lo que es joyería, diseños de interiores, arquitectura y diseño se caracteriza por:

- Sus formas basadas en la naturaleza
- Colores físicos de elementos de la tierra.
- Muchos adornos y ornamentos
- Saturación elementos visuales.
- Diseños con enfoque femenino y belleza estética.



Figura. II. 07. Tendencia Digital Nouveau
Fuente: www.behance.net

2) TENDENCIA POP Y2K.- es un estilo nuevo y popular creado en los Estados Unidos llega a Europa muy rápidamente, ofreciendo a su público objetivo ídolos, sus íconos, maneras de pensar y de actuar. Utilizando colores brillantes y fluorescentes, repetición de elementos, estilo de cómics, productos y objetos silueteados, textos positivos para elevar el autoestima en jóvenes.

Se Caracteriza por:

- ser muy sobria, sencilla.
- se la digitaliza en vectores y con efectos de mapas de bits, forma vectorial o con efectos en mapas de bits
- mostrando una forma novedosa de diseño, Colores planos y brillantes, ilustraciones bien realizadas y la utilización del círculo como elemento principal del diseño.
- Lo que da como resultado, diseños con impacto visual y evocación a familia , juvenil e infantil.



Figura. II. 08. Tendencia Pop Y2K.- Influencia: Pop Art
Fuente: candari.com

3) TENDENCIA URBAN DESING. - esta conformada por dos tendencias muy pasadas como es la New Wave de los 70 y el Grunge de los 90 y se renovaron en esta tendencia ya que se implementaron elementos gráficos, como la exageración de elementos, textos manuscritos, formas sucias y deterioradas.

Se caracteriza por:

- Tomar formas y elementos del arte callejero,
- Diseños fundamentados en la ciudad,
- Graffitis, formas y objetos de la ciudad mostrando impacto visual,
- Enfocado esencialmente para jóvenes.
- Evocación rudeza y fuerza basados en elementos d el la ciudad.



Figura. II. 09. Tendencia Urban Design Influencia: New Wave y Grunge

Fuente: www.paredro.com

TENDENCIA TARGET

Desciende del movimiento europeo es aplicada desde 2003, se basa en seducir y cautivar al target mediante formas e ideas innovadoras tomando la publicidad como medio de comunicación para informar características y ventajas de producto, servicio o marca. Enfocada a la sociedad que todo lo busca vía Internet. Se caracteriza por:

- Poco diseño con elementos
- Una imagen bien impactante y gigante
- Retoques espectaculares, producidos y manipulados.
- Es únicamente comprendido por el target al que va dirigido
- Muestra curiosidad a personas que no son del grupo objetivo para que indaguen hasta satisfacer su curiosidad como estrategia creativa.



Figura. II.10. Tendencia TARGET
Fuente: www.vidaextra.com

TENDENCIA LINE DESIGN

Tendencia line desing.- Se fundamenta en el dibujo a mano alzada, se origina en Latinoamérica en el 2006 ocupa la tecnología como herramienta para lograr piezas gráficas para dar la sensación de haber sido realizadas a mano alzada para que el cliente o espectador se caracteriza por:

- publicidades sencillas con dibujos
- dar la sensación de bocetos a mano utilizados tiza, lápiz y crayón.
- Líneas con sensación de tecnologías
- dibujos con montajes de fotografías
- dibujos hechos y generados por computador que la sensación que son hechos a mano alzada



Figura. II.11. Tendencia LINE DESIGN
Fuente: www.paredro.com

2.1.5.- Teoría del Diseño

Diseñar, del italiano "disegnare", y el latín "designare"; de signare, significa seña o signo. De tal modo, signo se define como la unidad mínima de comunicación en todos los lenguajes.

Diseñar es un acto humano fundamental: diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida. Ello significa que casi todas nuestras actividades tienen algo de diseño, ciertas acciones son no sólo intencionales, sino que terminan por crear algo nuevo, es decir, son creadoras. La palabra "gráfico" califica a la palabra "diseño", y la relaciona con la producción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos. Luego entonces diseño es toda acción creadora que cumple su finalidad. En conclusión: el Diseño gráfico es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados.

2.1.5.1.- Los elementos básicos del diseño

De inicio, es clave definir cuáles son elementos del diseño y la importancia que éstos tienen en el ámbito psicológico de las personas con el fin de lograr el propósito que se busca, que es el de persuadir e informar.

En ese sentido, se debe tener en cuenta lo que puede significar un color, una forma, un tamaño, una imagen y la disposición determinada de los elementos que se van a incluir en el diseño, pues esto establece una buena comunicación, logrando con ello la atracción, motivación o interés de las personas a las que nos dirigimos.

En general se distinguen 4 grupos de elementos:

- A. Elementos Conceptuales
- B. Elementos Visuales
- C. Elementos de Relación
- D. Elementos Prácticos

A. Elementos Conceptuales

Los Elementos conceptuales forman parte de el diseño, pero no son perceptibles por el individuo, determinados por 4 elementos.

- Punto: Indica ubicación , sin largo ni ancho, principio y fin de una línea.
- Línea: Es la serie de puntos, largo pero sin ancho, tiene una ubicación y dirección.
- Plano: El plano esta compuesto por largo, ancho, posición, dirección y restringido por líneas.
- Volumen: Es el desplazamiento del plano, convirtiéndose en volumen, posee ubicación en el espacio y está restringido por planos.

B. Elementos Visuales

Un boceto o figura en una superficie, está conformada por líneas que se perciben ha simple vista, y compuestas por un largo, ancho, color y una textura, pertenece a los elementos visuales como.

- La Forma: Lo perceptible con la vista tiene una forma, por tanto el ojo y el cerebro identifican el objeto.
- Medida: Todo tiene tamaño.
- Color: los que se forman cuando la luz incide sobre los materiales abarcado las monocromías, las variaciones tonales y cromáticas.
- Textura: La percepción visual y tangible de los materiales

C. Elementos de Relación

Se refiere a la ubicación y a la interrelación de las formas en un diseño

- Dirección: La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.
- Posición: La posición de una forma depende del elemento o estructura que la contenga.
- Espacio: Todas las formas por más pequeñas que sean ocupan un espacio, el espacio así mismo puede ser visible o ilusorio (para dar una sensación de profundidad)
- Gravedad: El efecto de gravedad no solamente es visual, sino que también psicológica. Podemos atribuir estabilidad o inestabilidad a una forma o a un grupo de ellas.

D. Elementos Prácticos

Estos elementos prácticos se enfocan muchos más allá del diseño y son percepciones abstractas.

- Representación: hace referencia en como elaborar el diseño: puede ser realista, elegante o semi-abstracta.
- Significado: Que posee un mensaje.
- Función: Propósito de elaboración de diseño.

Para lograr el objetivo de un diseño, se deben tomar en cuenta los siguientes requisitos:

- a) Tener plena información de lo que se quiere comunicar.
- b) Elegir los elementos adecuados.
- c) Hacer una composición atractiva y adecuada de dichos elementos.

2.1.5.2.- La teoría del color

El color se produce como respuesta a una sensación de la estimulación del ojo y los mecanismos nerviosos frente a la luz. Por lo tanto, el color no existe en sí, y no es tampoco una característica de los objetos, sino una mera percepción de nuestros ojos ante ciertas longitudes de onda que componen algo que se denomina “espectro” de luz blanca.

La luz blanca está formada por tres colores básicos: rojo, verde y azul. Este fenómeno fue descubierto por Issac Newton al hacer pasar un rayo de luz blanca por medio de un prisma de cristal, este haz de luz se dividió en un espectro de colores idéntico al del arco iris.

Percepción del color.- El mundo material es incoloro. La materia posee la característica de absorber determinadas partes del espectro lumínico. La luz que no es absorbida es remitida y transmite estímulos de color diferentes al de la ambientación general, al llegar estos estímulos espectrales distintos hasta el órgano de la vista es cuando nos produce una sensación de color.”³

Por ejemplo, en el caso de un objeto de color azul, éste absorbe el verde y el rojo, y refleja el resto de la luz que es interpretado por nuestra retina como color azul. “Se Considera el poder de absorción del material como el color propio de su cuerpo, y la composición espectral de un haz de luz como su color luminoso. Aunque la absorción sólo es una cualidad latente y los rayos de luz sólo son sus transmisores de información. El color sólo es sensación de color, producto del órgano de la vista. A los tres componentes del órgano de la vista le corresponden ocho colores elementales, dos acromáticos (blanco y negro) y seis colores elementales cromáticos (amarillo, magenta, cyan, azul, violeta, verde y rojo naranja). Los ocho colores elementales son las ocho posibilidades indivisas de variación que resultan de los tres colores primarios. Representan las sensaciones de color extremas que el órgano de la vista es capaz de producir” ⁴.

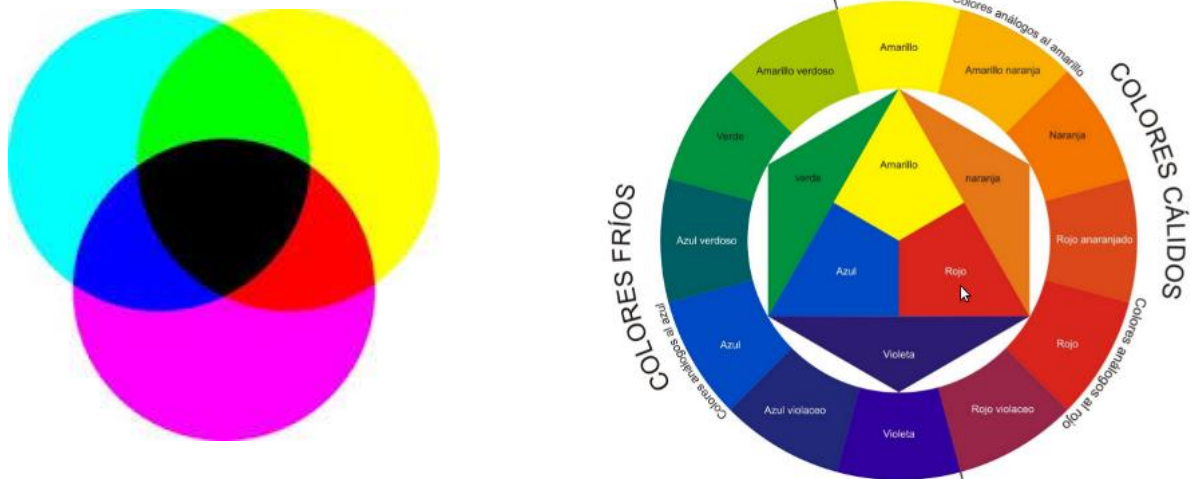


Figura. II.12. Gama Cromática y triada de colores

³ LILLO, Julio, Collado José, Del Valle Rafael y Pilar Sánchez. Color, contraste y diseño ergonómico. http://195.235.92.45/documentos/boletin/numero10_2.pdf.

⁴ <http://tesis.uson.mx/digital/tesis/docs/21918/Capitulo2.pdf>

Los tres colores primarios. El ojo cuenta con tres tipos de células visuales, que rigen tres tipos diferentes de sensaciones, correspondientes a los colores primarios azul (azul violáceo), verde y rojo (rojo anaranjado). A partir de ellos se forma para cada sensación de color un código de tres partes. Estos colores no se pueden formar de la mezcla de ningún color, son absolutos.

Los colores secundarios son aquellos que surgen de la mezcla por partes iguales de dos primarios es decir: de la mezcla del azul y el amarillo surge el verde, del rojo y amarillo, el naranja y del rojo y azul, el violeta.

Por su parte, los colores terciarios se forman con la mezcla, por partes iguales, de un color primario con uno secundario adyacente. Así, de esta combinación resulta el rojo violáceo, rojo anaranjado, amarillo anaranjado, amarillo verdoso, azul verdoso y azul violáceo.

2.1.6.- Niveles para un buen Diseño

Existen tres métodos que nos ayudan a comprender el contenido de cualquier imagen o diseño. Empleados al lenguaje verbal y textual, también los hallamos en cualquier signo visual, llámese Logotipo, Ilustración, Ícono, Símbolo; y en cualquier grupo de signos impresos, digitales o tridimensionales: llámese Billboard, Infografía, Cartel, Tarjeta de Visita, Revista, Reporte Anual, Fotografía, Animación, Video, escultura, etc.; Inclusive en cualquier dibujo o paisaje, una puesta de sol; puede ser entendido en estos niveles. Su relación determinará su credibilidad y ésta última, influirá en su aceptación.

2.1.6.1.- Nivel Pragmático

Éste nivel se relaciona con la intención o función de la imagen. Le corresponden las causas del mensaje gráfico. Se analiza con las preguntas:

¿Por qué?, ¿Por qué lo habrán hecho?, ¿Por qué de esa manera?

¿Qué pretendían?, ¿Funciona o funciona?, (además de otras preguntas que surjan).

2.1.6.2.- Nivel Semántico

Se relaciona con el asunto o tema de la imagen. Se analiza con las preguntas:

¿Qué?, ¿Qué tema estoy observando?, ¿De qué es lo que habla?,

¿Qué es lo que vende?, ¿Qué denota?, ¿Funciona o funciona?

2.1.6.3.- Nivel Sintáctico

Se relaciona con la forma bidimensional o tridimensional. La forma, color y todo aquello que percibimos visualmente. Se analiza con las preguntas:

¿Cómo? , ¿Cómo es el (la) -insertar aplicación-?, ¿Cómo es la

estética?, ¿Cómo son sus formas, colores, composición, etc?,

¿Qué connota?, ¿Funciona o funciona?.

“Éste nivel es el que tiene mayor apreciación por los diseñadores, fotógrafos, artistas o cualquier tipo de personas ya que es el visual. Aquí se aplican los conceptos de Teoría del Diseño, Teoría del Arte y Teoría del Color.

Cada nivel es inseparable del otro. Cuando trabajamos en un proyecto de diseño, el hecho de no estar consciente de alguno de estos niveles gráficos no implica que no se estén manifestando”⁵.

⁵ ARTEGAMI. Análisis gráfico <http://artegami.com/los-3-niveles-del-mensaje-grafico/>

2.2.- Edición de imagen digital

2.2.1.- Nivel de Uso de software para Edición de imágenes

Los retoques se realizan desde una zona seca. Con el ordenador portátil podemos trabajar en cualquier lugar disfrutando del sol y la naturaleza, podemos trabajar mientras viajamos en el tren o en el avión, mientras esperamos o mientras vemos una película. Programas como Photoshop, Gimp entre otros han revolucionado el mercado fotográfico simplificando las tareas complejas del mundo analógico.

Un programa, sus herramientas y nuestra experiencia son suficientes para intentar mejorar nuestras imágenes o para realizar manipulaciones Aplicación del sistema de zonas a la fotografía digital en color simples o complejas hasta llegar a la distorsión total. Photoshop simplifica el trabajo y permite ahorrar tiempo y dinero. El software de edición de imágenes se ha vuelto indispensable en esta era digital. Ya sea que estés creando una interfaz web o simplemente reuniendo y retocando tus fotos familiares, necesitarás a tu editor de imágenes favorito para hacerlo. Mostraremos las cinco aplicaciones de edición de imágenes más importantes

Puesto 5. Pixelmator



Figura. II.13. Interfaz de Usuario en Pixelmator

Fuente: www.mac-ware.de

Pixelmator.- En el la ubicación numero cinco se encuentra pixelmator es un editor de imágenes rápido y poderoso que trabaja en sistemas de Macintosh, con una hermosa interfaz grafica, que la ayuda a organizar el documento, cuenta con muchas herramientas de pintura y de corrección de fotos, fáciles de usar, Es muy conveniente para usuarios que utilicen Mac y no deseen recurrir al photoshop.

Puesto 4. Inkscape

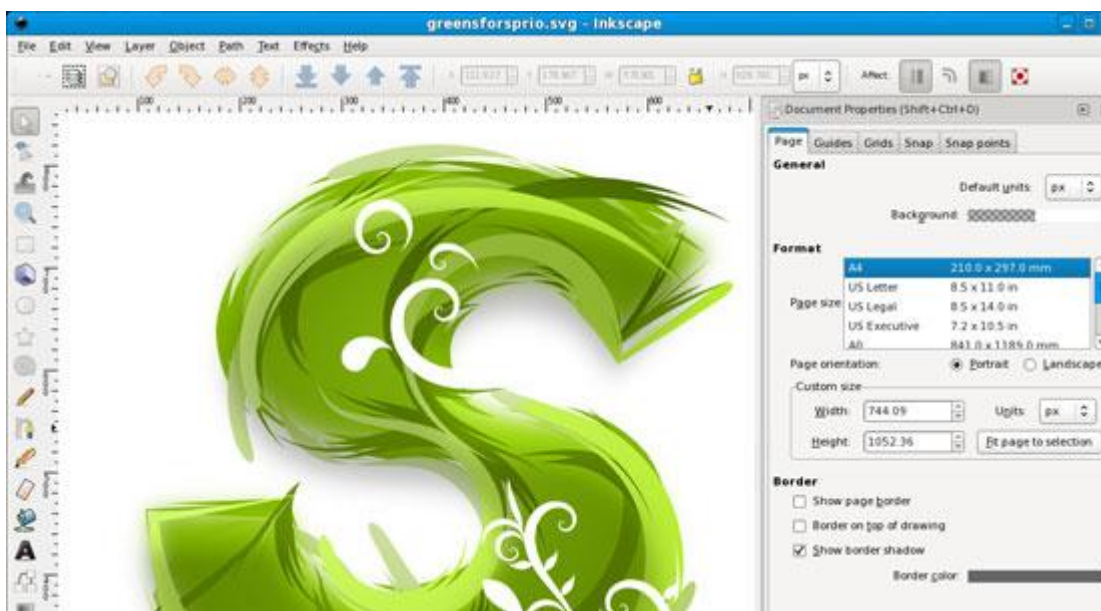


Figura. II.14. Interfaz de Usuario en Inkscape

Fuente: www.edukanda.es

Inkscape.- En el puesto número cuatro tenemos un editor vectorial de gráficos muy parecido a programas como Adobe Illustrator, CorelDraw, con un formato de archivo por defecto “Scalable Vector Graphics” (.svg), que desempeña los standards de la web, el cual a sido medido y comparado bajo especificaciones y estándares comprobables por la plataforma W3C.

Puesto 3. Fireworks

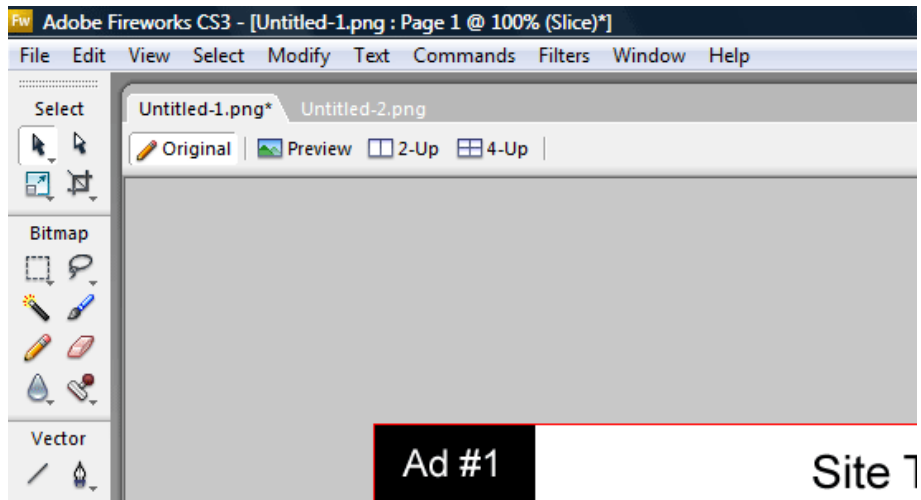


Figura. II.15. Interfaz de Usuario en Fireworks

Fireworks.- En la ubicación número tres, Fireworks, es el software de edición de imágenes de Adobe para diseñadores web. Mejorando en diversos aspectos a su hermano mayor Photoshop por su alta confianza para conformar modelos de sitios y un espacio de trabajo mejorado. Teniendo la capacidad de combinar los trama y vectores, es decir trabaja con imágenes y gráficos basados en el vector.

Puesto 2. Gimp

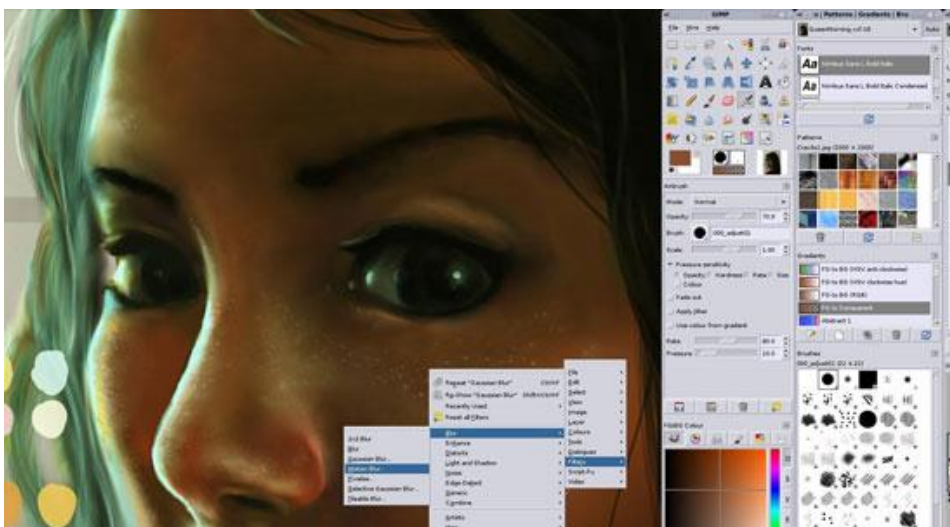


Figura. II.16. Interfaz de Usuario en Gimp

El software Gimp es un manipulador de Imágenes y potente editor que puede usarse en los principales sistemas operativos Linux, Mac y Windows. Su interfaz puede ser personalizada, mejorando y adecuarse a los requerimientos del usuario. Compuesto por un sinnúmero de herramientas de retoque que te permiten realizar retoques y manipulaciones avanzadas de las imágenes. Entregando opciones de trabajo final en distintos formatos como JPG, GIF, PNG, TIFF y también PSD.

Puesto 1. Photoshop

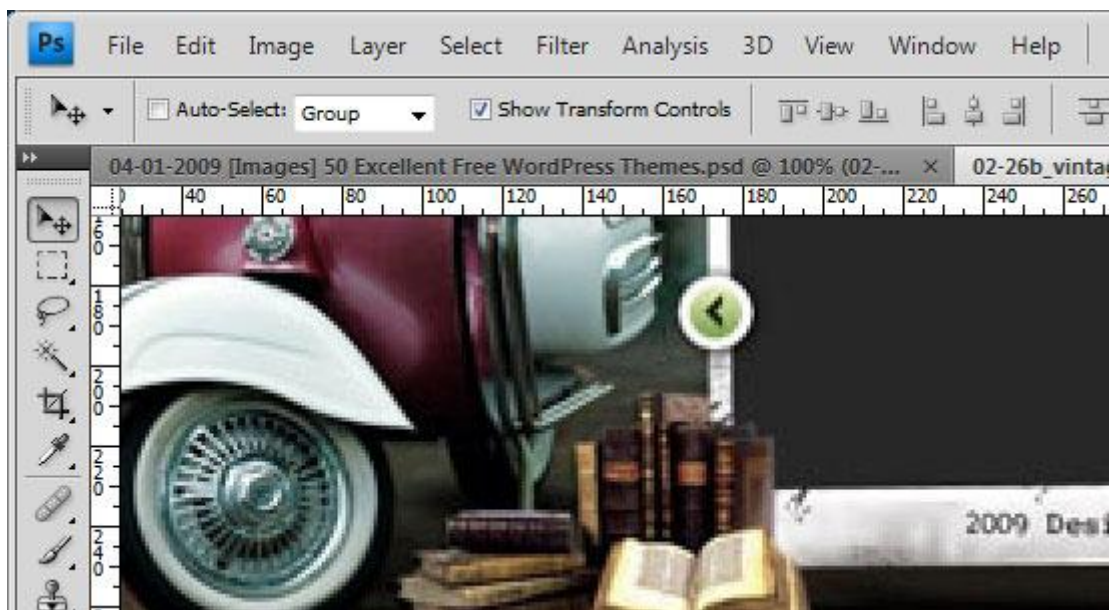


Figura. II.17. Interfaz de Usuario en PhotoShop

Fuente: webpc.com.uy

Es imprescindible apartarse de Photoshop y colocarlo como el privilegiado y ganador. Es el que mejor se acopla en la mente del diseñadores, artistas digitales, y aficionados, en cuanto nos referimos a edición de imágenes. Sus características y años de existencia habla por si solo con una valoración a favor y buenos comentarios, sus magníficas herramientas ayudan a manipular y mejorar fotos, imágenes así como a crear gráficos web, permitiendo trabajar sin problemas por todo el espacio de trabajo y mejoras que se puede incluir por plugins, así se convierte en el numero uno de los editores de imágenes.

2.2.2.- Antecedentes Académicos o de instrucción

Para la fotografía se instruía al profesional o aficionado de una manera muy manual artística y muchas veces retardataria, “En estas épocas la tecnología digital las personas han dejado el cuarto oscuro y las zonas secas, húmedas por el computador. Los haluros de plata y la plata metálica han dado paso a los píxeles, las matemáticas han sustituido a las ampliadoras; los retoques manuales, las cubetas y los líquidos han sido sustituidos por el ordenador”⁶.

2.2.3.- Libertad de uso

Es habitual que los usuarios confundan el software libre con el software gratuito. Es importante distinguir entre las libertades que nos proporciona un software y el coste del mismo. Un programa, por el simple hecho de ser gratuito, no es ni mucho menos libre. Por ejemplo, Internet Explorer de Microsoft es un programa gratuito pero no es libre, ya que no da a sus usuarios la posibilidad de estudiarlo (incluyendo el acceso a su código fuente), ni de mejorarlo, ni de hacer públicas estas mejoras con el código fuente correspondiente, de manera que todo el mundo se pueda beneficiar.

Internet Explorer es un programa propietario - en cuanto a las libertades - y gratuito - en cuanto a su costo -. Existe una distinción fundamental entre los programas que garantizan los derechos de distribución y medicación, el software libre, y los que no los garantizan que consideramos propietarios. Respecto al coste, cualquier software libre se puede vender, siempre y cuando se respeten las libertades originales que lo definen. Por ejemplo, la empresa francesa Mandrake o la norteamericana Novell venden distribuciones de GNU/Linux, y se trata de software libre porque conserva las libertades que lo definen.

⁶ REVOLUCIÓN DIGITAL.

<http://www.tesisred.net/bitstream/handle/10803/10469/aguilar.pdf?>

2.2.4.- Opinión del Cliente

Desde el punto de vista social y estratégico se considera necesario el uso de software libre, como manera más factible de garantizar la democratización del acceso a la información y los sistemas del Estado, es decir, coadyuvaría a garantizar la educación de los individuos.

En el caso de labor profesional del Diseño Gráfico y afines del uso del Software en esta misma rama el cliente da un vistazo en cuanto a costos de producción publicitaria, tanto en medios impresos, digitales, multimedia podrían abarataarse valores finales teniendo en cuenta que se hace referencia al uso de licencias originales en países donde se regula con normalidad este echo. Es evidente que falta una adecuada y equitativa regulación de la información a nivel internacional y nacional, para que la misma llegue a todos los estratos sociales sin exclusión alguna y no una concepción de la tecnología al servicio de los intereses de las grandes corporaciones, en perjuicio del desarrollo.

2.2.5.- Matrices de Investigación

2.2.5.1.- Herramientas de color

Dentro de las herramientas de color y como también llamados filtro de retoque fotográfico encontramos los más importantes y relevantes para un trabajo de calidad:

Balance de color, Tono y saturación, Brillo y Contraste, Colorización, Umbral, Niveles, y las llamadas Curvas.

2.2.5.2.- Retoque fotográfico

“El retoque fotográfico es una habilidad que permite conseguir una nueva imagen transformada, con el propósito de lograr una mejor calidad y realismo, o para obtener una composición completamente distinta que convierta a la real. Para realizar este cambio o proceso, se utilizan principalmente software informáticos.

Aplicando un conjunto de técnicas de retoque fotográfico es más simple mejorar la calidad de las imágenes originales, logrando así un efecto notablemente superior en eficacia con relación a la imagen original. También pueden conseguirse efectos impresionantes o sencillamente corregir distintos errores en las imágenes. Antiguamente antes que aparezca la fotografía el color era muy utilizado en acuarelas líquidas u otros pigmentos para ofrecer la imagen coloreada. También se pintaban retratos que remplazaban la fotografía.

Los procesos de retoque fotográfico digital son muy utilizadas como método de post-producción, especialmente en áreas donde la imagen es lo que vende. Como en realizaciones de eventos para modelaje, ya que la perfección en los modelos debe ser alcanzada su totalidad.

Asimismo se utiliza para difundir mensajes publicitarios cumpliendo una parte muy importante del trabajo final. Muchas veces nos encontramos con fotografías que son irreproducibles en la realidad solamente utilizando una cámara. Para esto se recurre al "fotomontaje" o retoque digital en donde se pueden manipular varias fotografías para crear una composición final. Hoy por hoy la tecnología permite un sin fin de propuestas gracias a los distintos software utilizados y las distintas técnicas, ilustración, 3D y más”⁷.

⁷ CARLES.M. TÉCNICA de retoque fotográfico. <http://www.index.php?title=Retoque+fotogr%C3>

2.3.- Parámetros para la edición fotográfica

2.3.1.- Experiencia histórica

- A pesar de que en la actualidad se utilizan mayoritariamente herramientas informáticas especializadas, no siempre ha sido así.
- Las primeras modificaciones fotográficas se remontan a mediados del siglo XIX, simultáneamente a la aparición de la fotografía.
- En el siglo XIX, la mezcla entre fotografía y pintura ha sido una práctica habitual entre fotógrafos y pintores desde los primeros daguerrotipos.



Figura. II.18. Retrato primeras modificaciones fotográficas
Fuente: www.abretelibro.com

- Ya entrado el siglo XX, el retoque fotográfico se convirtió en una práctica habitual en los aparatos propagandísticos de los gobiernos de las potencias mundiales.
- Se hacían desaparecer detalles de las fotografías, usualmente personas, o se realizaban los rasgos de poder de una personalidad.
- A finales del siglo XX, con la aparición de las herramientas informáticas, se generaliza el uso del retoque digital en múltiples campos, aunque sobre todo en el sector publicitario.



Figura. II.19. Fotografía modificada década de los 30
Fuente: de10.com.mx

- Se consiguen grandes resultados gracias a las nuevas tecnologías permitiendo, por ejemplo, componer un cuerpo humano a partir de varias imágenes de otros cuerpos.



Figura. II.20. Fotografía de Oprah modificada década de los 30
Fuente: www.telemundochicago.com

2.3.2.-Ventajas y Desventajas

El retoque fotográfico, así a simple vista, puede parecer algo que no beneficia ni perjudica a nadie, pero para comprobar eso, vamos a citar alguna de sus ventajas en inconvenientes a continuación:

Primero vamos a mencionar alguna de sus ventajas:

- Mediante composiciones y montajes fotográficos se pueden obtener auténticas obras de arte. Para la persona que realiza estos montajes puede suponer una gran fuente de ingresos, sobre todo si trabaja para grandes empresas en las que casi lo más importante es la imagen y su logotipo.
- Todas las empresas, comercios, autónomos... necesitan un buen icono para representar lo que hacen y su trabajo. De hecho, sólo con el símbolo de las marcas más conocidas somos capaces de asociarlo a ellas y saber a cual pertenecen.
- Respecto a la anterior, el retoque fotográfico también sirve para hacer buena publicidad de los productos de cualquier empresa. Muchas veces el consumidor se fija en un producto por lo que ha podido llamar la atención su propaganda comercial, ya que muchas veces es lo que buscan las propias empresas.
- Muchas de las imágenes nos sirven como información, algunos de los reportajes fotográficos nos aportan mucho más que un reportaje escrito. Porque “una buena imagen vale más que mil palabras”.
- Con este método se pueden modificar imágenes con poca resolución o de mala calidad para convertirlo en una imagen mucho más aparente y de mayor calidad.

Ya que hemos mencionado alguna de las ventajas del retoque fotográfico, vamos a hablar de otras de los inconvenientes que conlleva esta técnica:

Uno de los ejemplos más claros es la distorsión de la realidad. El retoque fotográfico se utiliza mucho para hacer ver al sujeto que recibe la información de la imagen, algo diferente a lo que es en realidad. Es lo que podemos identificar como un engaño para conseguir que la gente tenga la percepción que los publicistas quieren que tengan.

Un ejemplo son los anuncios que nos hacen ver las cosas “buenas, bonitas y baratas” cuando en realidad es sencillo como cualquier otro producto pero nos intentan “vender la moto”.

- La publicidad subliminal es muy frecuente. Esta publicidad hace que sin que el receptor se dé cuenta le está proporcionando una necesidad que antes no tenía de utilizar ese producto promocionado.
- Los conflictos entre las empresas surgen cuando se provocan mediante la publicidad, es decir, algunas empresas tratan de poner en mal lugar a otras mediante imágenes retocadas que las dejan en mal lugar, incluso ridiculizándolas.
- Teniendo algo que ver con la desventaja anterior, las personas también utilizan el retoque fotográfico para ridiculizar a otras personas, sobre todo en el mundo de la televisión y de internet. Esto es un delito, ya que perjudica directamente a la persona aparecida en esa imagen.
- Si la persona que realiza el retoque fotográfico no es un especialista, se puede ver casi a simple vista que es un montaje y que esa fotografía está unida a otra o modificada, recreando una situación que jamás ha existido.

2.3.3.-Opinión del Profesional

Profesionales han dado su versión de porque utilizar Gimp como software libre para edición de mapa de bits en diez parámetros los cuales son tentadores a los que hace parte de su vida, la edición de imágenes y diseño:

1.Requisitos mínimos

Gimp se puede usar en la mayoría de los ordenadores, ya que no exige unas especificaciones técnicas muy altas para funcionar. El mínimo RAM exigido para correr Gimp es 128Mb. Para correr Photoshop CS 5 se requieren al menos 1000Mb.

2.Configuración

Gimp es completamente personalizable. Puedes cambiar el aspecto de las herramientas, los iconos, las posiciones de los botones, etc. Photoshop no es tan flexible en este aspecto.

3.Herramientas

Photoshop es de inicio más potente que Gimp, pero generalmente incluye herramientas que los usuarios corrientes no usarán jamás. Gimp no incluye todas las herramientas de serie, pero ampliando sus características podemos obtener una herramienta igual de potente que el Photoshop. De este modo Gimp consigue ser más amigable con el usuario y a la vez más sencillo de usar.

4.Soporte

Gimp ofrece actualizaciones y mejoras periódicas. El software se actualiza frecuentemente y de manera online, sin necesidad de adquirir o comprar la siguiente versión del software como pasa con Photoshop.

5.Extensiones

Gimp ofrece una gama de extensiones enorme. Filtros, brochas, efectos etc. Al ser software libre, permite que cualquiera pueda añadir y mejorar extensiones y

filtros, lo que nos ofrece una gama más variada y de mejor calidad que la de Photoshop.

6.Ligereza

Gimp necesita apenas 30Mb de espacio en el disco para instalarlo. Con Photoshop necesitarás gigas para hacerlo rular. Además Gimp es más rápido que Photoshop, incluso en equipos antiguos.

7.Comunidad

La comunidad de Gimp es libre y abierta, lo que hace que Gimp tenga infinidad de tutoriales, ayudas, extensiones y mejoras continuas que mejoran la experiencia del usuario y aporta mucho al propio programa. Photoshop cuenta con comunidades de usuarios también, pero al ser software privativo, las posibilidades se ven reducidas a compartir experiencias de uso. Gimp no tiene limitación alguna.

8. Multisistema

Gimp está disponible para Windows, Mac y GNU/Linux. Photoshop sólo para los sistemas de Microsoft y Apple. Es decir, el uso de Photoshop implica necesariamente el uso de un sistema privativo y de pago, con todo lo que ello implica en cuanto a libertad, seguridad y dinero.

9.Gratis

Gimp se puede descargar de manera gratuita de la red y de manera legal (aunque puedes donar algo a sus programadores si lo consideras oportuno). Photoshop es una aplicación de pago y además muy cara. La mayoría de la gente no puede pagar ese dinero para editar fotografías, con lo que recurren a las copias "piratas". (Algo absurdo teniendo la opción de Gimp de manera gratis y libre)

10.Libre

Gimp es software libre. Esto significa que puedes usarlo para lo que quieras, modificarlo a tu gusto, añadir o quitar funcionalidades, copiarlo en un disco y regalarlo a quien quieras, ponerlo en tu web, pasárselo a tus compañeros de clase etc. Es decir, Gimp ofrece plena libertad para usarlo como quieras, ninguna empresa te impondrá nada, tú decides lo que hacer. Photoshop es software privativo.

2.3.4.- Análisis de Calidad

2.3.4.1.- Nivel Semántico

Se trata de la dimensión de la semiótica que estudia la relación del signo con el objeto. (Esqueda, 2003).

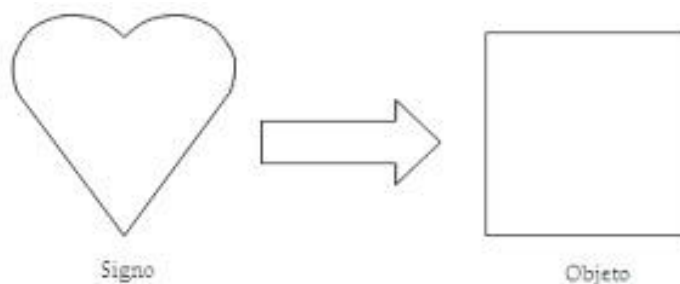


Figura. II.21. Relación semántica del signo - objeto

Abordar esta tercera dimensión semántica implica abordar la perspectiva del objeto y su percepción en el sujeto. Al respecto existen variadas y encontradas posturas. Nosotros nos pondremos del lado del enfoque que aleja de las manos del humano la realidad, al decir que la realidad es todo aquello que no se puede representar (Lacan, 1953).

Es justo en medio del entendimiento del sujeto sobre el objeto, donde tiene cabida la semántica, lo cual la hace bastante interesante en el diseño gráfico.

Por ejemplo: PISO = LUGAR DONDE PISAR

2.3.4.2.- Nivel Sintáctico

Según Morris (Esqueda. 2003), se trata de la dimensión de la semiótica que estudia la relación del signo con otros signos.

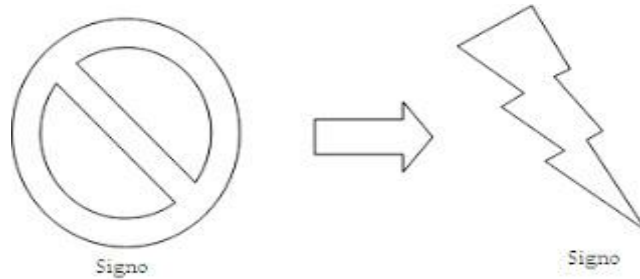


Figura. II.22. Relación sintáctica del signo - signo

Gracias a esta dimensión se conforman las lenguas articuladas y las convenciones sociales sobre sistemas de signos, como el castellano, el latín, las señales de tránsito o cualquier otro sistema que tenga ya conformado y establecido rigurosamente un patrón sígnico.

Por ejemplo:

HOLA = H+O+L+A = Saludo en castellano

Por otro lado, aunque sean hegemónicas, autoritarias e impuestas, si rompiéramos estas convenciones sintácticas, simplemente no podríamos establecer un acuerdo común de comunicación.

En diseño editorial esta dimensión del signo juega un papel muy importante, al ser la "legibilidad y la leíbilidad" dos ejes principales.

Cabe mencionar que se suelen enfocar la mayoría de los planes de estudio de escuelas de diseño gráfico en esta dimensión del signo, al darle un peso significativo en temas como: retícula, regla de los tercios, ritmo, simetría, peso, contraste, equilibrio, armonía, etc. ... Esto sucede desde el punto de vista de un servidor, porque esta dimensión toca tanto al arte como al diseño

2.3.4.3.- Nivel Pragmático

En palabras de Charles Morris (Esqueda, 2003) (alumno de Peirce, quien se encargó de escribir la mayoría de la obra de su maestro), es la dimensión de la semiótica que estudia la relación del signo con sus intérpretes.

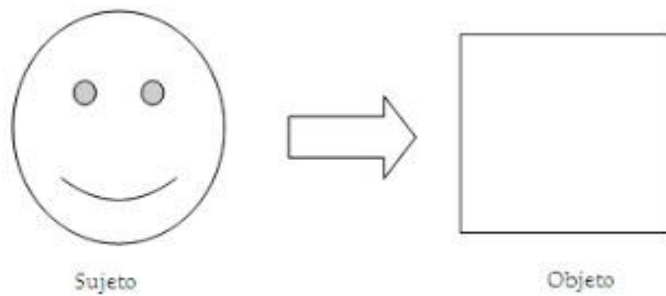


Figura. II.23. Relación pragmática del sujeto - objeto

Es decir, hablamos de la dimensión que se encarga de estudiar como el sujeto interpreta el signo. Según Salvador Carreño (Carreño, 2012), es la dimensión del signo que el sujeto relaciona con su esfera afectiva, vivencial, personal, sensorial y en este sentido, se aproxima a la hermenéutica y según un servidor, a la fenomenología. Es la dimensión del signo que aborda la interpretación más íntima del sujeto.

Por ejemplo:

CAMA = DESCANSAR

La vivencia del objeto "cama" se percibe como el lugar que permite reposo, comodidad, dormir y todo esto en general, descansar.

Por ejemplo:

CAMA = BRINCAR

El mismo objeto "cama" cambiado de contexto, puede servir para un rato de diversión, a través del brinco.

2.3.5.- Características de Software

2.3.5.1.- Útil

Un software es útil si se comporta de acuerdo a su especificación.

El software es portable si puede ser ejecutado en distintos ambientes, refiriéndose este último tanto a plataformas de hardware como a ambientes de software como puede ser determinado sistema operativo. Si bien se ha transformado en un tema importante debido a la proliferación de procesadores y sistemas operativos distintos, puede ser importante incluso en una misma familia de procesadores debido a las variaciones de capacidad de memoria e instrucciones adicionales, por lo que una forma de lograr portabilidad es asumir una configuración mínima y utilizar un subconjunto de las facilidades provistas que se garantiza estarán disponibles en todos los modelos de la arquitectura, como instrucciones de máquina y facilidades del sistema operativo.

2.3.5.2.- Confiable

Informalmente el software es confiable si el usuario puede tenerle confianza. Formalmente la confiabilidad se define en términos del comportamiento estadístico: la probabilidad de que el software opere como es esperado en un intervalo de tiempo especificado. Contrariamente a la correctitud que es una cualidad absoluta, la confiabilidad es relativa. Cualquier desviación de los requerimientos hace que el sistema sea incorrecto, por otro lado, si la consecuencia de un error en el software no es seria, el software incorrecto aún puede ser confiable.

2.3.5.3.- Eficiencia

Tenemos dos dimensiones para la eficiencia (tiempo/recursos) de un sistema:

- Recursos necesarios para la construcción (tiempo de desarrollador)
- Recursos necesarios para la ejecución (tiempo de usuario + hardware)

Tiene mejor eficiencia el sistema que necesita menos recursos para realizar una tarea determinada”, por lo tanto deberíamos considerar ambas dimensiones a la hora de medir esta cualidad

2.3.6.- Análisis de las herramientas de color

2.3.6.1.- Balance de color

Cuando se elige esta opción aparece el cuadro de diálogo, en el que se pueden modificar los colores “luz” (rojo, verde y azul) y los colores “tinta” (cian, magenta y amarillo). Estas modificaciones de color pueden afectar a las Sombras, a los Tonos medios o a los Puntos de luz (escogiendo el botón radial correspondiente).

Se puede conservar el brillo de la imagen manteniendo marcada la casilla Conservar la luminosidad.

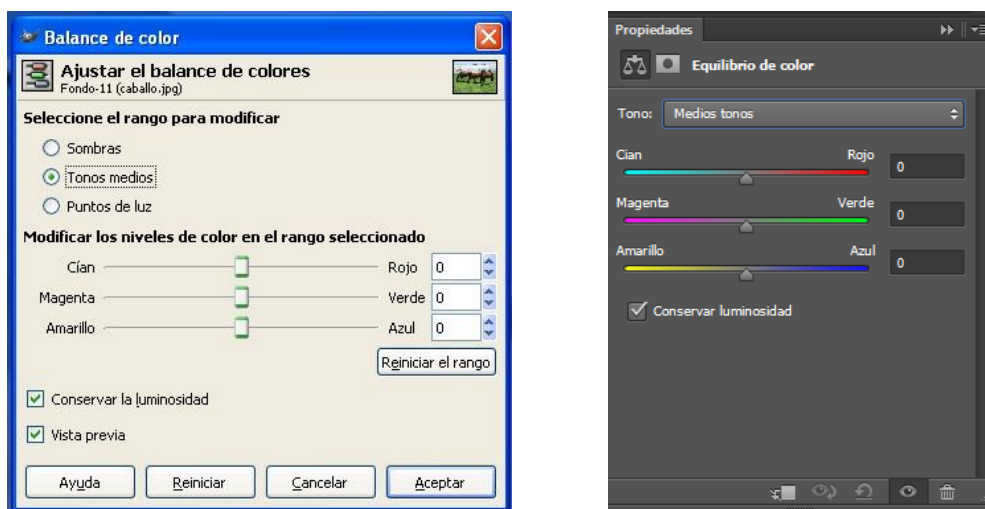


Figura. II.24. Balance de color Gimp (izq), PhotoShop (der)

2.3.6.2.- Tono y saturación

Con esta herramienta se puede ajustar el tono, la saturación y la luminosidad. La parte superior del cuadro de diálogo permite elegir el color “tinta” o el color “luz” sobre el que se quiere trabajar. Por defecto aparece seleccionado el botón Principal para que los cambios afecten a todos los canales de color.

Si se selecciona un color se pueden modificar los valores de tono, luminosidad y saturación sobre ese color.

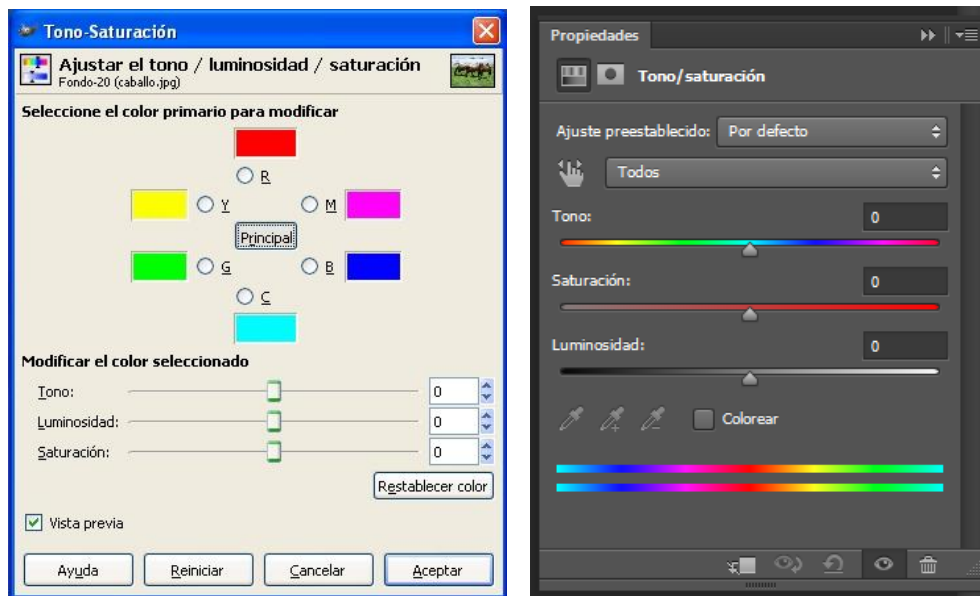


Figura. II.25. Tono y saturación Gimp (izq), Photoshop (der)

2.3.6.3.- Colorear

Esta herramienta colorea la imagen con 256 niveles del color seleccionado, convierte la capa activa o selección en una imagen en escala de grises vista a través de un cristal coloreado.



Figura. II.26. Colorear Gimp

2.3.6.4.- Brillo y contraste

Se puede modificar el brillo y el contraste de una imagen utilizando esta opción. Afecta a toda la gama de tonos.

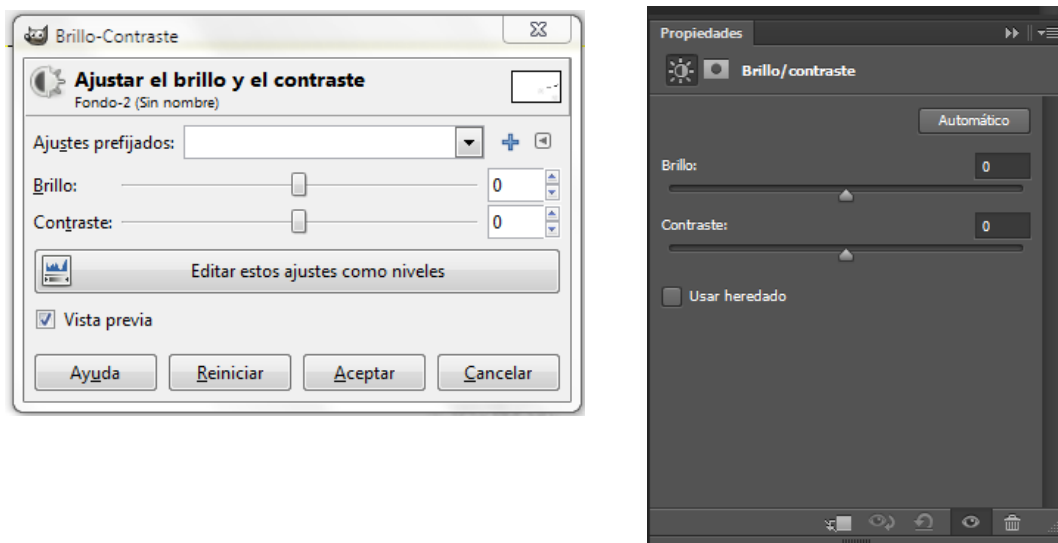


Figura. II.27. Brillo y contraste Gimp (izq), PhotoShop (der)

2.3.6.5.- Umbral

La herramienta umbral transforma la capa activa o la selección en una imagen blanca y negra, los píxeles blancos representan los píxeles de la imagen cuyo valor está en el rango del umbral, y los negros el valor que está fuera de este rango.

Se puede utilizar para realzar una imagen blanca y negra (por ejemplo, un texto escaneado). La herramienta umbral proporciona un gráfico, un histograma, del valor de la intensidad de la capa activa o selección. Puede seleccionar el rango del umbral, bien usando las casillas o pulsando y arrastrando sobre el gráfico. Permite seleccionar una parte de la imagen con alguna intensidad desde un fondo con otra intensidad. Los píxeles dentro del rango serán blancos, los otros serán negros.

Ajuste el rango para obtener la selección que quiere en blanco sobre negro.

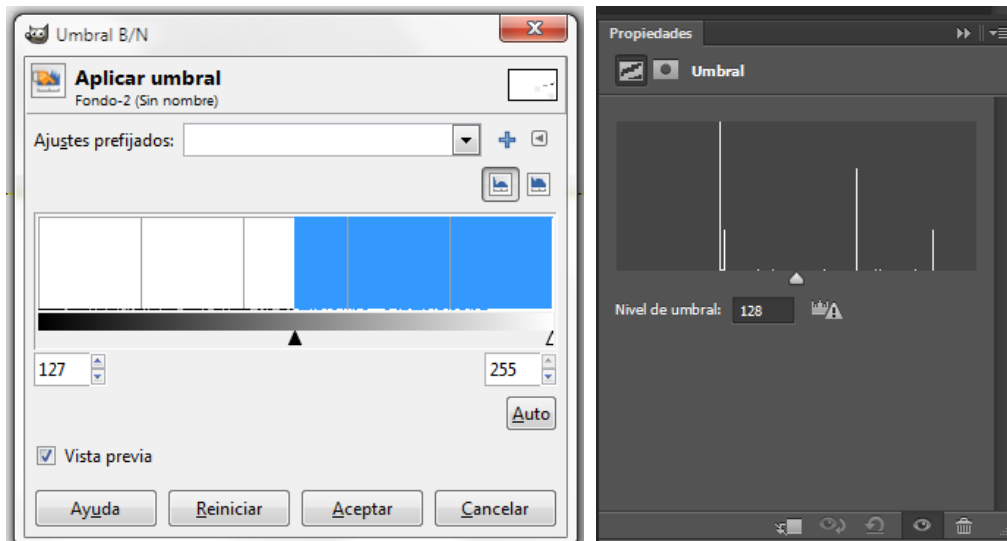


Figura. II.28. Umbral IU Gimp(izq), Photoshop(der)

2.3.6.6.- Niveles

Con esta herramienta se puede aumentar o disminuir las sombras, medios tonos y luces arrastrando un cursor. La herramienta niveles tiene características similares al histograma, pero también puede cambiar el rango intensidad de la capa activa o selección

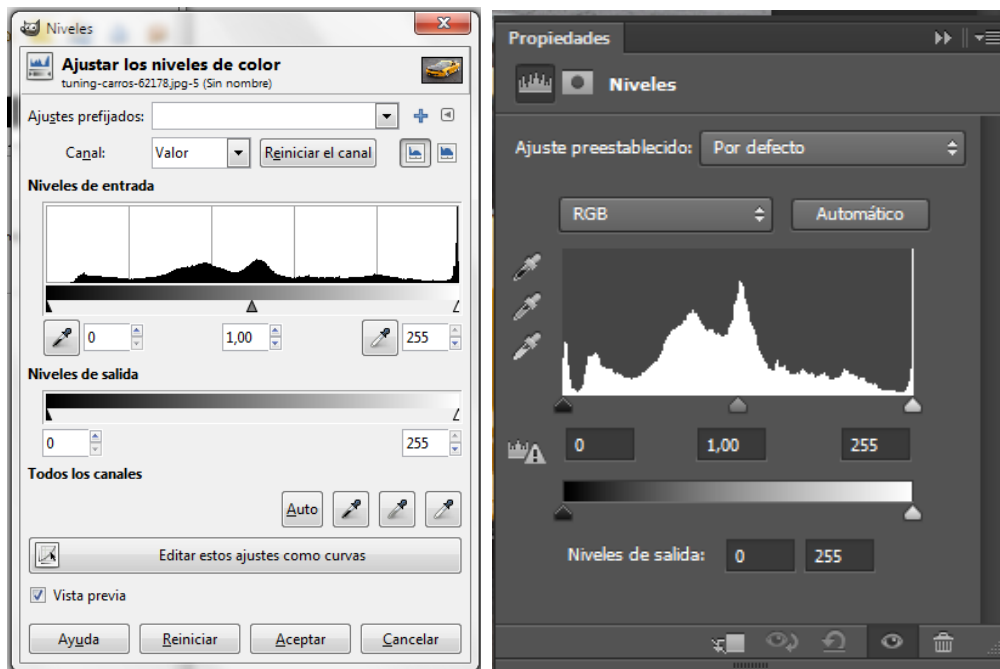


Figura. II.29. Niveles Gimp (izq), Photoshop (der)

2.3.6.7.- Curvas

Permite el ajuste de la curva tonal de una imagen. En Canal hay cinco opciones: valor para luminosidad y contraste; rojo, verde y azul para la saturación; y alfa (si la imagen tiene canal alfa).

Reiniciar el canal sirve para anular todos los cambios en el canal seleccionado y devolver los valores predeterminados.

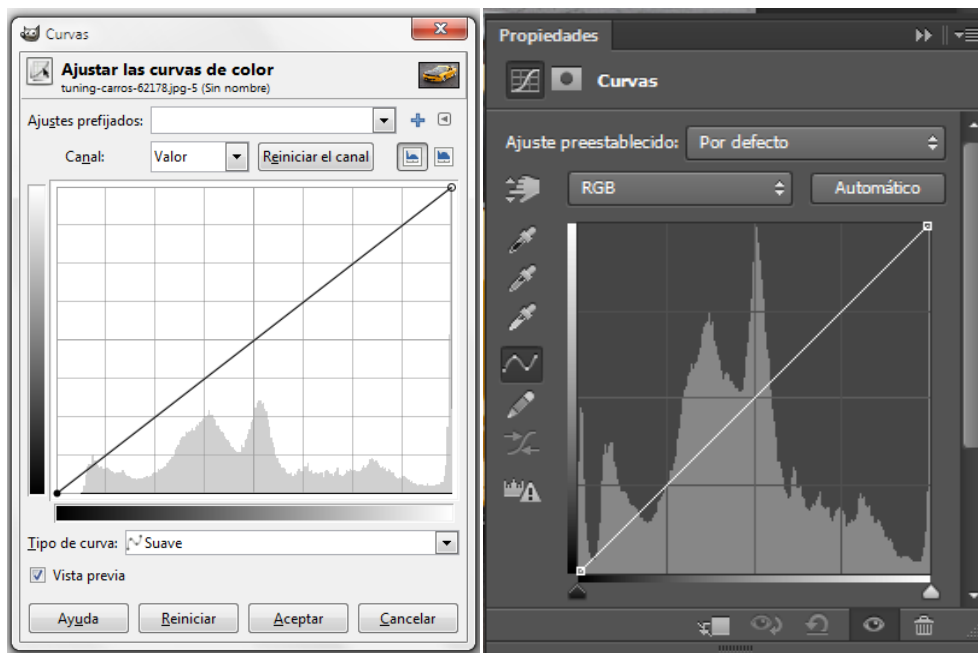


Figura. II.30. Curvas Gimp (izq), Photoshop (der)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.- Diseño de investigación.

El tipo de investigación que se desarrolló en el proyecto es la Investigación documental de tipo experimental y de Campo, que se enfocó en el análisis sistemático del problema a investigar en el medio que se desenvuelve. El proyecto fue factible de su realización, contando con la predisposición del equipo de trabajo de la revista los Andes encargados del diseño y manejo de imágenes, y a la aplicación de conocimientos adquiridos dentro de la universidad y los recursos tecnológicos.

3.1.1.- Método Inductivo

Este método permitió obtener conclusiones de carácter general sobre la base de un proceso que parte de un estudio de hechos particulares, es decir, que nos lleva a enfocarnos en aquellas falencias que tiene el profesional dentro de la revista Los Andes y cuáles son las consecuencias para este medio de comunicación en cuanto a competitividad, desarrollo del diseño en general y a establecer los criterios técnicos que brindará mejorar el nivel de los profesionales en edición fotográfica.

3.1.2.- Método Deductivo

Empezando de los hechos generales, de nuestro proyecto de investigación se llegara a determinar de aspectos particulares es decir: que partimos de toda la información que se recopilara, para aplicarlo al desarrollo de este proyecto.

3.1.3.- Método Investigativo

Este método determinará la eficiencia de utilizar software libre y privativo mediante las experiencias que el profesional haya tenido.

3.2.- Caracterización de Casos de Estudio (Técnica).

El Caso de Estudio se desarrollo mediante los instrumentos de Test y Cuestionario estructurado en las áreas de:

Diseño y Diagramación: 3 Diseñadores Gráficos profesionales.

Reporteros: 5 Comunicadores Sociales (cumplen el papel de fotógrafos).

El grupo a encuestar como usuarios y lectores de revistas se define en:

Usuarios de revistas (Lectores): 20 personas de edades entre 25 a 35 años.

3.3.- Instrumentos de investigación “Estudio de Casos”

Los Instrumentos utilizados para la investigación del proyecto es: el Test de Conocimiento, el Test de evaluación de trabajo y la entrevista, realizada de forma directa en lugar donde se está realizando la edición fotográfica e individual y sistemática para recaudar mayor información con la intención de examinarlo y obtener buenas conclusiones.

3.4.- Parámetros específicos para la edición fotográfica

“Los parámetros se fundamenta en un buen proceso de tratamiento de las imágenes fotográficas mediante procedimientos digitales”⁸.

Conceptos prácticos

- Seleccionar y aplicar el programa apropiado para el tratamiento de la imagen y el tipo de software más adecuado.
- Asignar los parámetros en los distintos menús del programa.
- Operar el programa informático de tratamiento de imágenes efectuando las variaciones preestablecidas.
- Modificar los parámetros de las fotografías que se desean obtener: detalle, contraste, modelos de color, curvas tonales y filtros.
- Aplicar medidas correctoras a imágenes.
- Ajustar el color para corregir fotografías con una iluminación de temperatura de color errónea.
- Modificar el brillo y contraste de una fotografía ajustando los parámetros a las características deseadas.
- Ampliar o reducir el tamaño de las imágenes.
- A partir de un supuesto práctico con varios archivos de imagen, deducir sus características de compresión y de calidad en función del tipo de archivo.

⁸GRUPO ATPERSO. Formación “Programa de edición fotográfica digital”. España 2011, Pp. 4-5 www.caib.es/sacmicrofront/archivopub.do

Tipos de imagen.

- Modos.
- Formatos.
- Conversión de imágenes.

Formatos de archivo comunes:

- Salida de archivos.
- Tipos de archivos: archivos TIFF, archivos Photoshop, archivos GIF, archivos JPEG, archivos PICT,
- PROGRAMA FORMATIVO DE: Edición de fotografía digital
- archivo EPS, Eps Encapsulated Postscript, PDF portable document format, formato de archivo BMP.
- Resolución.

3.4.1.- Test de evaluación de trabajo

El Test tiene como propósito identificar las falencias en el profesional a cargo, de la edición de la fotografía digital y su tratamiento en la revista Los Andes para determinar si presentan desconocimiento en el tratamiento de fotografía digital por medio de un trabajo de atención, análisis y recopilación de información.

“El test enfoca hechos de la realidad para darle sentido y establecer enlaces entre situaciones y acciones. Permitiendo la detección de falencias en los profesionales siendo directa, sistemática y continua”⁹. Por tanto, es:

⁹ LUJAMBIO A. “Guía de observación para la detección de necesidades educativas especiales”. México 2010, Pp. 8-10

- **Confiable.** El investigador se asegurará de que el hecho analizado no sea resultado de algo fortuito, sino que es constante y verdadero. Es un aspecto del desenvolvimiento profesional al momento de la edición fotográfica y también puede ser detectado por otra persona o cliente.
- **Válida.** El resultado adquiere validez porque se aplica a una situación en la que se aprecia con claridad la forma de trabajo por parte del profesional.
- **Precisa.** Enfoca exclusivamente el hecho que se desea destacar.
- **Objetiva.** Se registra y describe su sistema de trabajo práctico el cual es observado, sin calificarlo de bueno o malo.

Parámetros específicos para la elaboración de Test

Proceso de detección

1. Detección Individual del nivel de conocimientos.
2. Detección Individual en la evaluación de trabajo.
3. Detección Individual del trabajo del fotógrafo.

Detección en el ámbito individual

Propósito.- Observar en detalle el desarrollo, conocimiento y ejecución de herramientas fotográficas y software de trabajo para identificar áreas que destaca al momento de la edición fotográfica digital.

Participantes: Diseñadores Gráficos, Fotógrafos.

Herramientas:

- Técnica de observación estructurada.
- Test de Evaluación de conocimiento.
- Entrevista estructurada con cuestionario.

3.4.2.- Entrevistas

La entrevista estructurada o directa, es otra técnica que se utilizó mediante la elaboración anticipada de preguntas para conducir de mejor manera el diálogo con los entrevistados y sin inducir las respuestas a los investigados.

El objetivo de la entrevista es conversar con el profesional con el propósito de conocer sus actitudes, aptitudes, características, necesidades, intereses y expectativas al momento de desarrollar su trabajo y darle una solución.

Conocer si el profesional desarrolla su trabajo promoviendo el autoconocimiento.

Mejorar la comunicación entre el investigador y el experto a través de la generación de un clima de confianza en el momento de la entrevista.

Descubrir hasta qué grado el experto puede desarrollar las competencias exigidas por el cargo, de tal manera que se pueda establecer una relación de eficiencia y eficacia.

3.4.3.- Test de Conocimiento

El Test de Conocimiento que se estructura nos ayuda a determinar las fortalezas y debilidades mediante un formulario de palabras las cuales tendrán que ser reconocidas en un rango numérico con conocimiento o desconocimiento de dichas áreas que se encuentran dentro del espacio de trabajo, obteniendo información que tendrá como objetivo estipular las diferentes falencias carencias o a su vez ventajas que lleva la misma empresa para así promover pautas las cuales pueden ser corregidas para futuras acciones dentro del campo laboral en la materia del retoque fotográfico.

3.5.- Estructura y Aplicación de Instrumentos de investigación

3.5.1.- Aplicación de la Entrevista Estructurada

En su instrucción académica en cuanto a retoque de fotografía o uso de software para el mismo que recibió como cátedra, que rango de 1 a 10 considera estaba su nivel de conocimiento antes de ingresar a un trabajo profesional.

Sujeto 1.- Se encontraba en un nivel 5

Sujeto 2.- Se encontraba en un nivel 5

Sujeto 3.- Se encontraba en un nivel 2

Considerando la pregunta anterior en cuanto a retoque de fotografía, de acuerdo a las experiencias laborales considera Ud. su nivel a mejorado y si la respuesta es positiva determine un nivel de 1 a 10 y si no cual ha sido el problema que ha hecho que no mejore.

Sujeto 1.- La experiencia laboral le ha ayudado mucho y sube a 9

Sujeto 2.- La experiencia laboral ha ayudado en un nivel 9

Sujeto 3.- La experiencia laboral le ha ayudado mucho y sube a 10

Que temas considera fueron fundamentales los cuales no recibió al momento de su instrucción académica para su trabajo profesional.

Sujeto 1.- Enseñar al estudiante a desenvolverse de manera profesional

Sujeto 2.- Recibió todo lo básico y de manera general los modos de colores RGB y CMYK

Sujeto 3.- La carrera es nueva y hay muchas deficiencias de conocimiento actual

Tiene la convicción de entregar un trabajo de calidad, teniendo en cuenta que mejora la empresa en comunión con sus trabajadores.

Sujeto 1.- si se hace un buen trabajo el que está satisfecho es el cliente y empresa

Sujeto 2.- Si porque es como la hoja de vida presentar un trabajo de calidad.

Sujeto 3.- Personalmente enriquece por tanto siempre quiere entregar un buen trabajo

Usted posee alguna tendencia preferencial en cuanto a diseño si la respuesta es positiva cual sería?

Sujeto 1.- Dentro de su trabajo no tiene tendencias de preferencia pero fuera de su trabajo prefiere el minimalismo

Sujeto 2.- No se rige a una tendencia se hace de todo en el trabajo

Sujeto 3.- Se atiene a las tendencias actuales y toca actualizarse a lo de moda en diseño usar

Cree usted es necesario el retoque en las fotografías tomadas por parte del reportero o fotógrafo de la empresa que realiza la noticia.

Sujeto 1.- Si se retocan, pero depende mucho el tiempo (trabajo a presión)

Sujeto 2.- si porque aparecen fotos oscuras o objetos que están demás de todas las que les llegan 50%

Sujeto 3.- Siempre toca retocarlas no hay fotografías al 100% buenas

mal

La fotografía que recibe por medios externos a la empresa es de buena calidad y resolución.

Sujeto 1.- El publicista externo lleva buenas y malas fotografías pero cuando son malas toca buscar los medios necesarios para cubrir esa falencia

Sujeto 2.- Pocas veces llegan en buena resolución y problemas con imágenes pixeladas

Sujeto 3.- El publicista externo dice que tiene solo esas fotos y esas deben ir no importa que este pixelada

Cuando la fotografía que recibe es de baja calidad Ud. la redimensiona o mejora su tamaño de resolución para su respectiva impresión.

Sujeto 1.- Claro se aumentan tamaños de imagen y resolución para un correcta edición.

Sujeto 2.- Si realiza el trabajo de redimensionamiento y resolución, para que no salga pixelado.

Sujeto 3.- Si se redimensionan y se mejora las dimensiones de pixeles

Qué factores de color en un software de edición de mapa de bits considera básicos para un retoque fotográfico bueno.

Sujeto 1.- Fundamental contraste y niveles luego tonalidad y saturación

Sujeto 2.- Brillos, sombras, contraste y niveles.

Sujeto 3.- Brillo, contraste, Equilibrio de color, color selectivo, niveles, curvas

Que es lo que genera inconveniente al momento de obtener la fotografía en un ordenador o computador (factores como el tiempo, el nivel de tecnología bajo, etc.)

Sujeto 1.- Lo que hace falta es un regulador de colores de monitores

Sujeto 2.- Las computadores son lentas y algunas por problemas de virus incluso las máquinas de mediana calidad de rendimiento.

Sujeto 3.- Tiempo (trabajo a presión), Tecnología (Pasar fotos desde teléfono móviles)

Sabia Ud. que una de las cosas que molesta al lector o usuarios de revistas es una imagen muy oscura o muy pixelada?

Sujeto 1.- Ese problema lo identificamos todos los que vemos revistas

Sujeto 2.- Si es lo primero que se fijan y si importa ya que influye en el departamento de ventas.

Sujeto 3.- Claro es muy desagradable ver algo así y el cliente muchas veces entrega una foto mala pero dice que no importa

Cuál sería la recomendación que hiciera al catedrático en esta área del retoque fotográfico para que no haya problemas en los futuros profesionales

Sujeto 1.- Que el maestro sepa llegar con los conocimientos a los estudiantes



Sujeto 2- que el catedrático haya tenido experiencia en empresas de diseño, imprenta ya que existe profesores que no han tenido la experiencia.

Sujeto 3.- El pedagogo debe tener primero experiencia laboral antes de impartir la materia.

3.5.2.- Aplicación de la Test dirigido a Usuarios.

- Formato de la Test dirigida al usuario de revistas

TEST



OBJETIVO: Determinar el gusto o preferencia que tiene el lector sobre una revista

NOMBRES: _____ TELF / CEL: _____

1. INSTRUCTIVO: Con total verdad y honestidad señale la que crea sea la más acertada.

Cuando lee u observa una revista que es lo que más le llama la atención o agrada?.

- Brillo del papel
- Material de su portada
- Solamente el contenido (textual)
- Gráficos y fotografías en general

-----?(otro)



En cuanto a las imágenes de una revista, que es lo que desagrada visualmente?.

Seleccione 2 de las opciones que considere más relevantes.

- colores baja intensidad
- colores grises
- pixeladas
- opacas
- oscuras

Figura. III.31. Test para Usuarios de la Revista

- Formato de la Test dirigida al profesional que realiza la fotografía



TEST

OBJETIVO: El siguiente Test es realizado para determinar ciertos parámetros básicos que se deberían tomar en cuenta para realizar fotografía con efecto a la mejora del producto.

NOMBRES: _____ TELF / CEL: _____

1. INSTRUCTIVO: Con total verdad y honestidad subraye la que corresponda a la realidad en su accionar de trabajo.

Cual es el modo de disparo que utiliza para las Fotografías?.

- Automático
- Manual
- Programado

Cual es la calidad de imagen en la cual realiza la fotografía?.

- Básica
- Normal
- Buena

Que tamaño de imagen utiliza al momento de realizar la fotografía?

- Pequeño (Menor de 2 Mpx)
- Mediano (De 2 a 8 Mpx)
- Grande (de 8 Mpx en Adelante)



Figura. III.32. Test para Fotógrafos

- Aplicación de la Test dirigida al Profesional que se dedica al retoque fotográfico en la revista

TEST DE CONOCIMIENTO

OBJETIVO: El siguiente test es realizado para determinar los conocimientos básicos que se deberían tomar en cuenta para editar fotografía con efecto a la mejora del producto.

NOMBRES: _____ TELF / CEL: _____

1. INSTRUCTIVO: Con total verdad y honestidad marque en un rango de 0 hasta 6 el conocimiento que tiene sobre las siguientes palabras expuestas siendo 0 el completo desconocimiento y 6 una noción total de la misma.

	1	2	3	4	5	6		1	2	3	4	5	6
RGB							Equilibrios de color						
CMYK							Blanco y negro						
Indexado							Filtro frio						
Escala de grises							Filtro caliente						
Desenf. gausiano							Mezclador de canales						
Blur							Invertir						
lwarp							Posterizar						
Ondas ondular							Umbral						
Destello							GEGL						
Supernova							Modo alienígena						
Fotocopia							Canales de color						
Pincel seco							cambiar tamaño de estilos						
Cristal azulejos							restringir proporciones						
Brillo							remuestrear la imagen						
Contraste							dimensiones de pixel						
Niveles							acoplados de imagen						
Curvas							tiff						
Exposición							jpg						
Intensidad							png						
tono							psd						
Saturación													

Figura. III.33. Test de nivel de conocimientos a Diseñadores

3.4.3.- Aplicación Test de Evaluación de Trabajo

La investigación se realiza como sujetos principales a las profesionales que laboran en el área de edición fotográfica a sus obras, dentro de la revista los Andes. Ya que se requiere como investigador trasladarse al área.

Aplicamos el Test de Evaluación porque de los expertos recibiremos una gran cantidad de información que enriquecerá nuestro informe de investigación.

Entre los principales instrumentos que se emplearon en la ejecución del presente estudio fueron los siguientes:

- Cuaderno de Notas
- Cuestionarios
- Grabadora
- Cámara Fotográfica
- Videos

TEST DE EVALUACIÓN DE TRABAJO		
NOMBRES:	RESULTADOS	
ITEMS	SI	NO
Importación a un editor de imágenes		
Ajuste de modo de Color para la Impresión		
Ajuste de resolución de imágenes		
Modificar los niveles de Color (niveles)		
Ajuste de color (curvas)		
Ajustes de Brillo y contraste		
Tratamientos con filtros		
Calado o recorte de imágenes		
Ajustes de tamaño		
Exportación de imágenes Media – Excelente		
TOTAL		

Tabla. III.II. Test de Evaluación de trabajo

3.5 Tabulación de Resultados

3.5.1.- Análisis de resultados en las entrevistas

PREGUNTAS	RESULTADOS
1.- En su instrucción académica en cuanto a retoque de fotografía o uso de software para el mismo que recibió como cátedra, que rango de 1 a 10 considera estaba su nivel de conocimiento antes de ingresar a un trabajo profesional.	El nivel de desconocimiento que el profesional tuvo antes de ingresar al campo laboral dentro de la revista denotó que existe una deficiencia del 60% en comparación a lo que se necesita para un buen trabajo.
2.- Considerando la pregunta anterior en cuanto a retoque de fotografía, de acuerdo a las experiencias laborales considera ud. su nivel a mejorado y si la respuesta es positiva determine un nivel de 1 a 10 y si no cual ha sido el problema que ha hecho que no mejore.	El nivel de conocimiento adquirido con la experiencia laboral aumento en un 53,3% sumando un 93,3% en la actualidad.
3.- Que temas considera fueron fundamentales los cuales no recibió al momento de su instrucción académica para su trabajo profesional.	Los puntos o pautas más relevantes recaen la carencia de desenvolvimiento profesional, manejo de modos de color y sus respectivos usos (RGB, CMYK).
4.- Tiene la convicción de entregar un trabajo de calidad, teniendo en cuenta que mejora la empresa en comunión con sus trabajadores.	El cuerpo de trabajo en el área de diseño proclama un buen trabajo aduciendo que esto ayuda a la satisfacción personal, cliente y empresa en comunión.
5.- Usted posee alguna tendencia preferencial en cuanto a diseño si la respuesta es positiva cual sería?	No utilizan una tendencia preferencial dentro del ámbito de trabajo por respeto a normas de diseño y diagramación que ha llevado la empresa.
6.- Cree usted es necesario el retoque en las fotografías tomadas por parte del reportero o fotógrafo de la empresa que realiza la noticia.	El retoque es esencial para las imágenes que llevan al area del diseño por cuestiones varias como fotografías mal encuadradas, mal iluminadas etc.
7.- La fotografía que recibe por medios externos a la empresa es de buena calidad y resolución.	Los clientes tienen una incorrecta cultura fotográfica teniendo en cuenta que llegan con fotos pixeladas,
8.- Cuando la fotografía que recibe es de baja calidad ud la redimensiona o mejora su tamaño de resolución para su respectiva impresión.	Mejorar la calidad de una fotografía es muy importante para una adecuada edición, como el tamaño y resolución de imagen.
9.- Qué factores de color en un software de edición de mapa de bits considera básicos para un retoque fotográfico bueno.	Se consideran fundamentales el uso de: brillos, contraste, nivel, curvas.
10.- Que es lo que genera inconveniente al momento de obtener la fotografía en un ordenador o computador (factores como el tiempo, el nivel de tecnología bajo, etc).	Al momento de obtener una fotografía digital para su tratamiento un gran inconveniente son los colores de los monitores que no reflejan los verdaderos colores de impresión, el rendimiento de PCs que utilizan se considera medio-bajo.
11.- Sabia Ud. que una de las cosas que molesta al lector o usuarios de revistas es una imagen muy oscura o muy pixelada?	es claro que los principales problemas que no agradan al lector son imágenes oscuras y pixeladas.
12.-Cuál sería la recomendación que hiciera al catedrático en esta area del retoque fotográfico para que no hayan problemas en los futuros profesionales	La directrices principales para el catedrático serian llegar al estudiante con una buena pedagogía y didáctica de impartir sus conocimientos, y que el docente tenga experiencia en el campo laboral de uso de mapa de bits antes de impartir la cátedra.

Tabla. III. III. Resultado de la Entrevistas

3.5.2.- Análisis de resultados del Test de Evaluación de trabajo

En esta herramienta de investigación se ha otorgado una calificación para cada ítem dependiendo de su relevancia e importancia para la edición de mapa de bits y retoque fotográfico.

- Resultado gráfico del Test

ITEM 1.- Importación a un editor de imágenes

El primer ítem a observar tuvo una calificación valorada de 10/10 siendo importante la importación de una fotografía a un editor de imágenes previo a su impresión.

Importación a un editor de imágenes

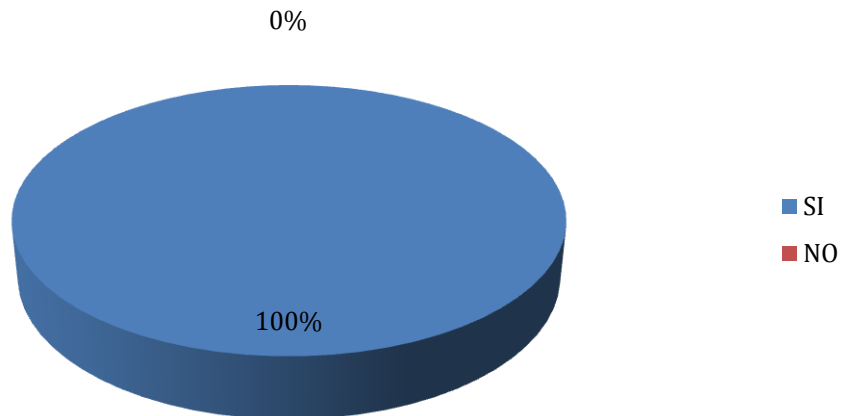


Gráfico. III.01. Resultado “Importación a un editor de imágenes”

ITEM 2.- Ajuste de modo de Color para la Impresión

El Segundo ítem a observar tuvo una calificación valorada de 0/50 el resultado de esta valoración se consideraría deficiente ya que ésta es primordial para la respectiva asignación del modo de color debiendo ser en CMYK para impresión y no como en modo RGB como se observó.

Ajuste de modo de Color para la Impresión

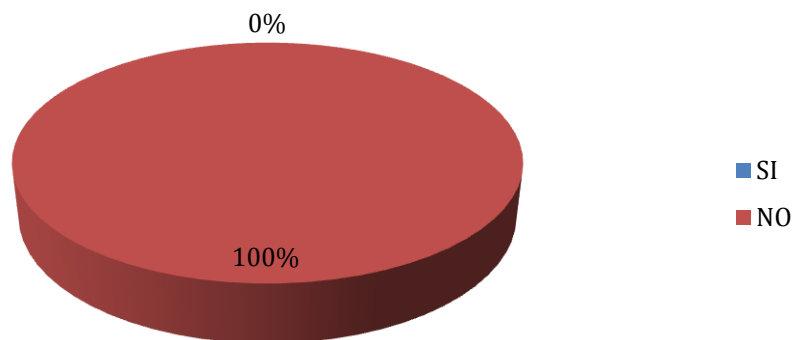


Gráfico. III.02. Resultado "Ajuste de modo de Color "

ITEM 3.- Ajuste de resolución de imágenes

El tercer ítem a observar tuvo una calificación valorada de 5/5 este parámetro de configuración es importante para una futura edición del arte en cuanto a su manejo de pixeles

Ajuste de resolución de imágenes

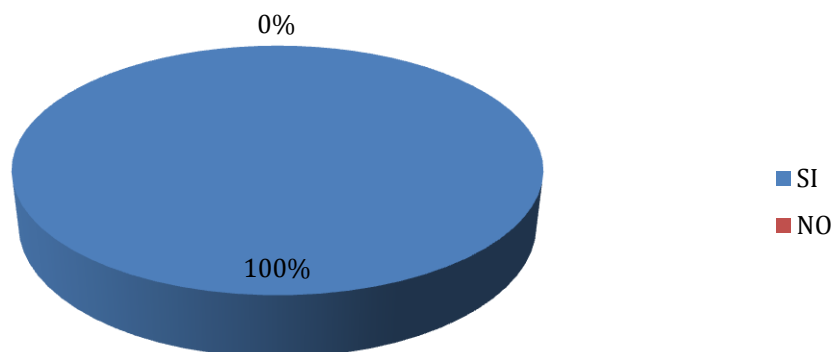


Gráfico. III.03. Resultado “Ajuste de resolución ”

ITEM 4.- Modificar los niveles de Color

El cuarto ítem a observar tuvo una calificación valorada de 5/5 este parámetro de configuración es normalmente preferencial por el retocador de imágenes ya que este enaltece el realismo y la intensidad de luz que podría tener la fotografía

Modificar los niveles de Color (niveles)

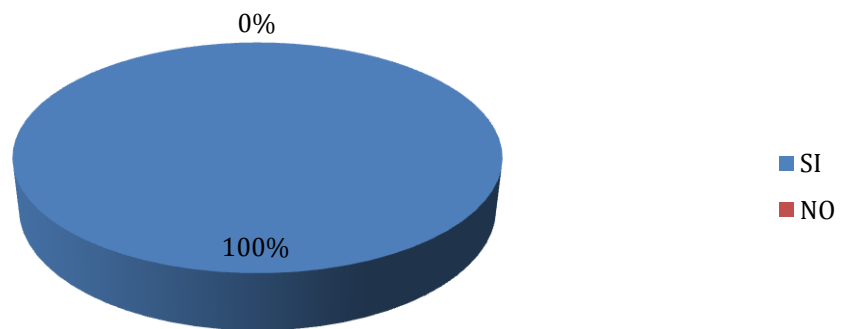


Gráfico. III.04. Resultado “niveles de Color”

ITEM 5.- Ajuste de color (curvas)

El Quinto ítem a observar tuvo una calificación valorada de 0/5 este parámetro de configuración de color nos permite regular los tonos en CMYK en conjunto o separados en diferentes canales, teniendo de ejemplo fotografías muy frías (azuladas) de tono o muy cálidas (rojizas) siendo la mejor opción para regular este inconveniente.

Ajuste de color (curvas)

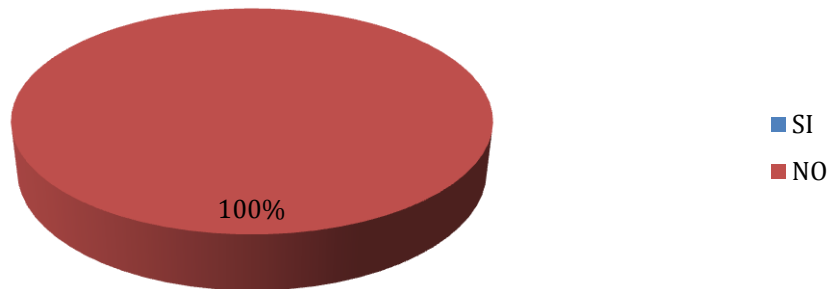


Gráfico. III.05. Resultado “curvas”

ITEM 6.- Ajustes de Brillo y contraste

El Sexto ítem a observar tuvo una calificación valorada de 5/5 esta opción de ajuste de brillo y contraste es lo primero que se acciona cuando observamos fotografías deficientes de intensidad de luz u opacas

Ajustes de Brillo y contraste

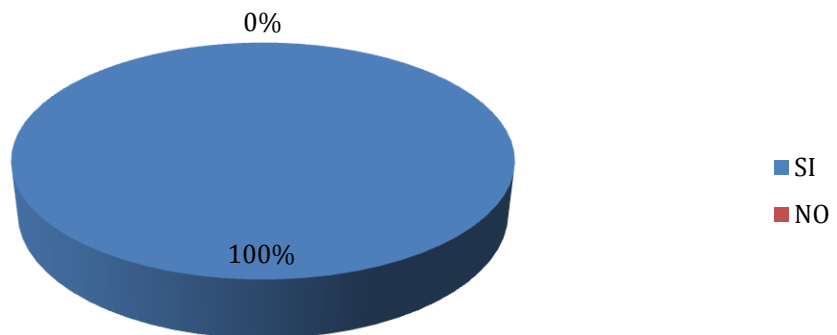


Gráfico. III.06. Resultado “Ajustes de Brillo y contraste”

ITEM 7.- Tratamientos con filtros

El Séptimo ítem a observar tuvo una calificación valorada de 0/5 el uso de filtros nos permiten dar opciones tanto de color como de texturizado en las fotografías dependiendo del caso como resultado para dar un toque más personalizado o con estilos siendo la temática.

Tratamientos con filtros

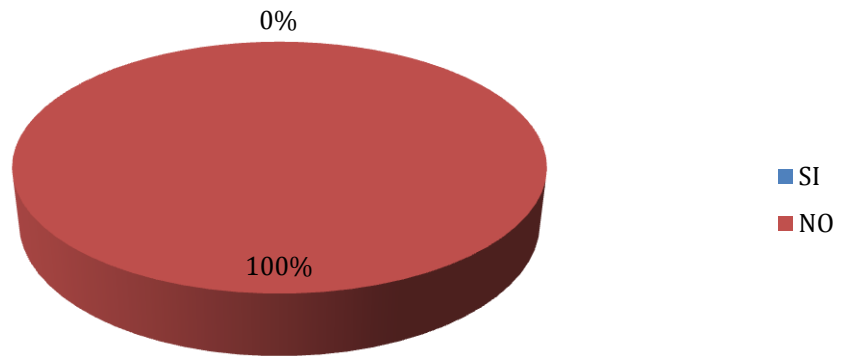


Gráfico. III.07. Resultado “Tratamientos con filtros ”

ITEM 8.- Calado o recorte de imágenes

El Octavo ítem a observar tuvo una calificación valorada de 5/5 el calado y recorte de la fotografía nos permite eliminar partes de una fotografía las cuales no debería estar, al igual que la configuración apropiada del tamaño del documento.

Calado o recorte de imágenes

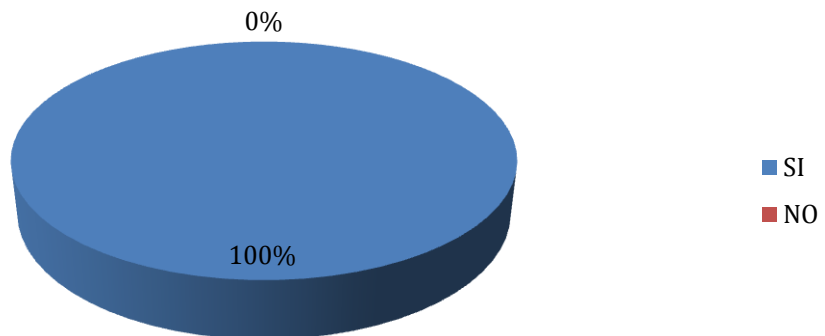


Gráfico. III.08. Resultado “Calado o recorte de imágenes ”

ITEM 9.- Ajustes de tamaño

El Noveno ítem a observar tuvo una calificación valorada de 5/5 para conseguir un resultado mejor en cuanto a manejos de formatos que tiene una revista lo que facilita es una buena salida o exportación del documento con tamaños correspondientes.

Ajustes de tamaño

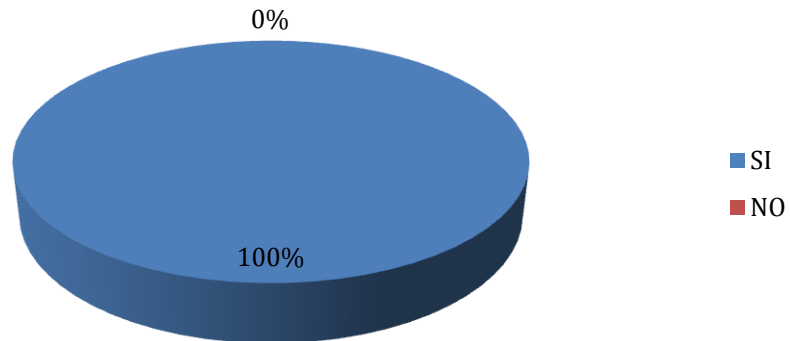


Gráfico. III.09. Resultado "Ajustes de tamaño"

ITEM 10.- Exportación de imágenes Media – Excelente

El Décimo y ultimo ítem a observar tuvo una calificación valorada de 5/5 teniendo en cuenta que de la exportación final del documento dependerá que la impresión tenga los paramento correctos para una buena apreciación al momento de tener la fotografía impresa.

Exportación de imágenes Media – Excelente

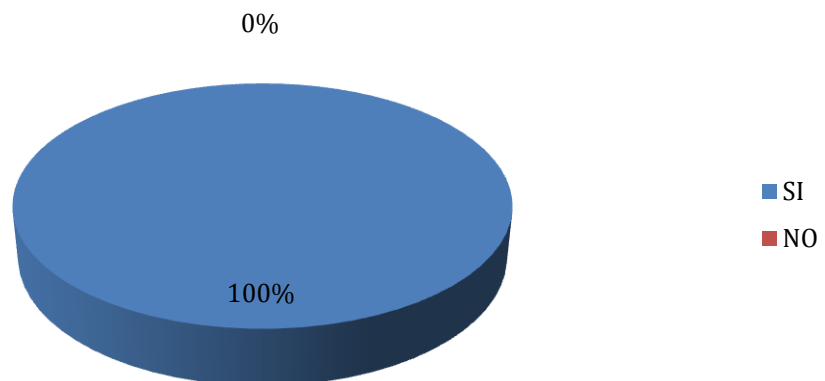


Gráfico. III.10. Resultado "Calidad de Exportación de imágenes "

3.6.3.- Resultado de Test a Usuarios

PREGUNTA 1.- ¿Cuando lee u observa una revista que es lo que más le llama la atención o le agrada?.

Al tener un ejemplar el usuario de la revista, señala como resultado que las imágenes, ilustraciones o fotografías en su totalidad le llama la atención.

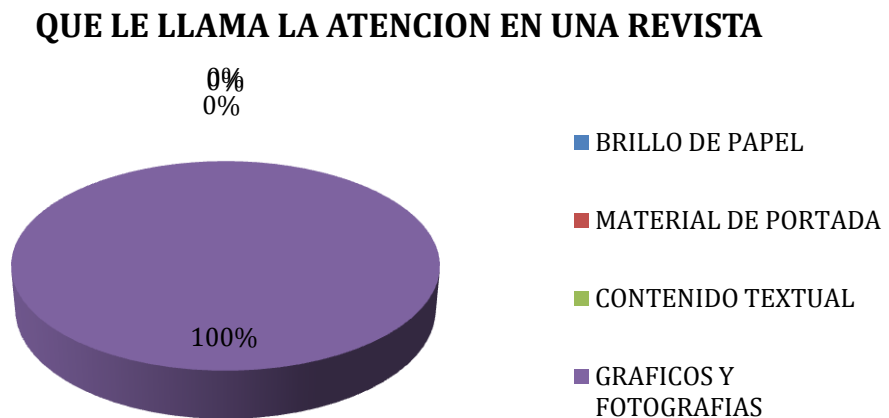


Gráfico. III.10. Rtdo. Test “Que llama la atención en una revista”

PREGUNTA 2.- ¿En cuanto a las imágenes de una revista que es lo que le desagrada visualmente?

En mayor porcentaje es una fotografía opaca, oscura o pixelada y más aun cuando una imagen posee estos tres factores crea desconfianza.

EN LAS IMÁGENES DE UNA REVISTA QUE ES LO QUE LE DESAGRADA

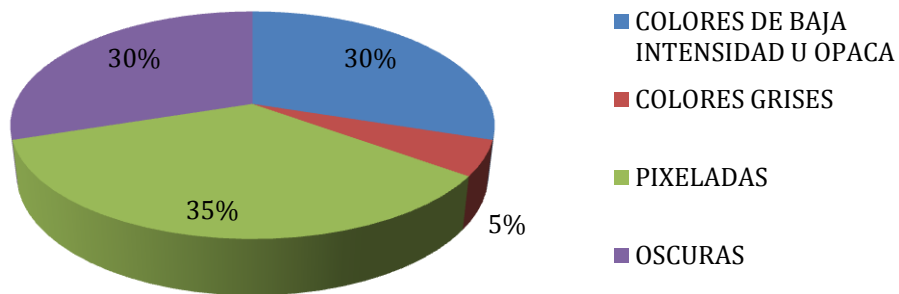


Gráfico. III.11. Rtdo. Encuesta "Que le desagrada visualmente"

- **Resultado del Test 2 dirigida al profesional que realiza la fotografía.**

PREGUNTA 1.- ¿Cuál es el modo de disparo que utiliza para las fotografías?

La primera interrogante hace referencia al estudio que se hace al fotógrafo para determinar si la falencia de un documento en malas condiciones puede depender de este departamento, el cual nos arroja como resultado que el 60% utilizan un modo automático teniendo en cuenta que no es conveniente ya que no permite la configuración para obtener una buena fotografía dependiendo los factores de luz ni sombra.

MODO DE DISPARO

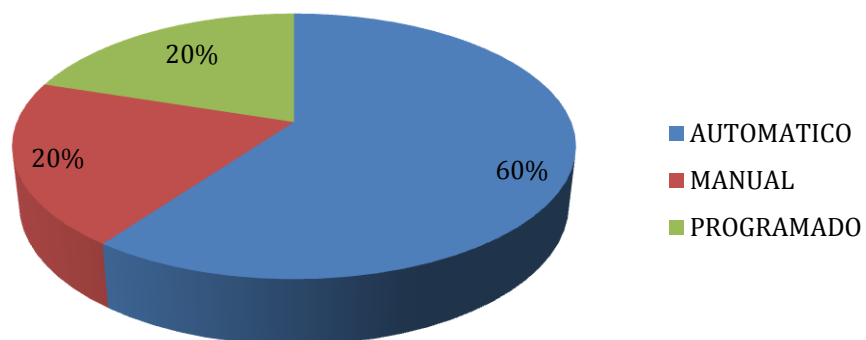


Gráfico. III.12. Rtdo. Encuesta “modo de disparo ”

PREGUNTA 2.- ¿Cuál es la calidad de imagen en la que realiza la fotografía?

El 80% de los fotógrafos usan una calidad normal para realizar la fotografía siendo esto bueno ya que no se obtendría pesos ni tamaños exagerados al momento de retocar ni diagramar en la revista.

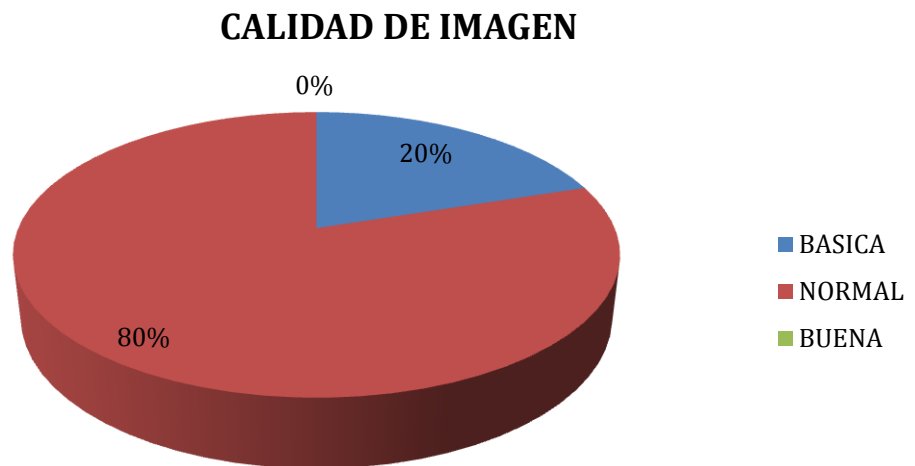


Gráfico. III.13. Rtdo. Encuesta “calidad de imagen”

PREGUNTA 3.- ¿Qué tamaño de imagen utiliza al momento de realizar la fotografía?

La opción elegida de un tamaño mediano que varía entre 2 y 8 Mpx es la mejor opción ya que mejora el tiempo de pasar la fotografía digital a un ordenador y su tamaño para edición es bueno, resultando en optimizar los recursos de un ordenador promedio como es el caso de la empresa.

TAMAÑO DE IMAGEN

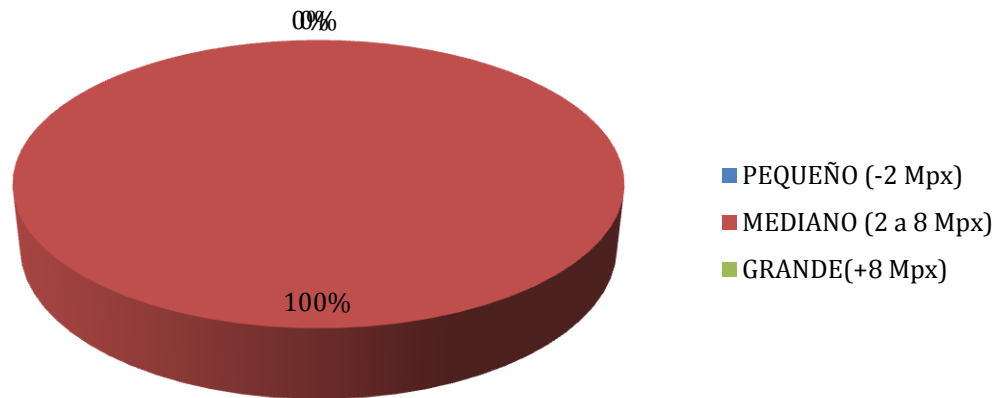


Gráfico. III.14. Rtdo. Encuesta “Tamaño imagen”

- **Resultado Gráfico del Test de conocimientos dirigida al Profesional que se dedica al retoque fotográfico en la revista.**

El siguiente Cuadro se categorizan los parámetros como Configuración Inicial, corrección de colores, manejo de filtros, y exportación de trabajo siendo los resultados comparables con el test de evaluación de trabajo y test de conocimientos aplicados a los diseñadores, para así determinar conclusiones en cuanto a si existe una mala edición fotográfica en la revista Los Andes - edición abril 2013 enfocada al software libre.

CORRECCION DE COLORES	Brillo	RGB	CONFIG. INICIAL
	Contraste	CMYK	
	Niveles	Indexado	
	Curvas	Escala de grises	
	Exposición	Desenfoco gausianno	MANEJO DE FILTROS
	Intensidad	Blur	
	tono	Iwarp	
	Saturación	Ondas ondular	
	Equilibrios de color	Destello	
	Blanco y negro	Supernova	
	Filtro frio	Fotocopia	
	Filtro caliente	Pincel seco	
	Mezclador de canales	Cristal azulejos	
	Invertir	cambiar tamaño de estilos	
	Posterizar	restringir proporciones	
	Umbral	remuestrear la imagen	
	GEGL	dimensiones de pixel	
	Modo alienígena	acoplados de imagen	
	Canales de color	tiff	
		jpg	
	png		
	psd		

Tabla. III.IV. Categorización de parámetros para el profesional

RESULTADO 1.- CONFIGURACIÓN INICIAL

La investigación previa nos revela que los profesionales indican que su conocimiento en la configuración inicial de un documento digital para su retoque fotográfico es del 100%, mientras que en comparación en test de evaluaciob de trabajo es de un 15/65 correspondiente al 23% de aplicación en el trabajo, mostrando una gran deficiencia al iniciar con la edición fotográfica.

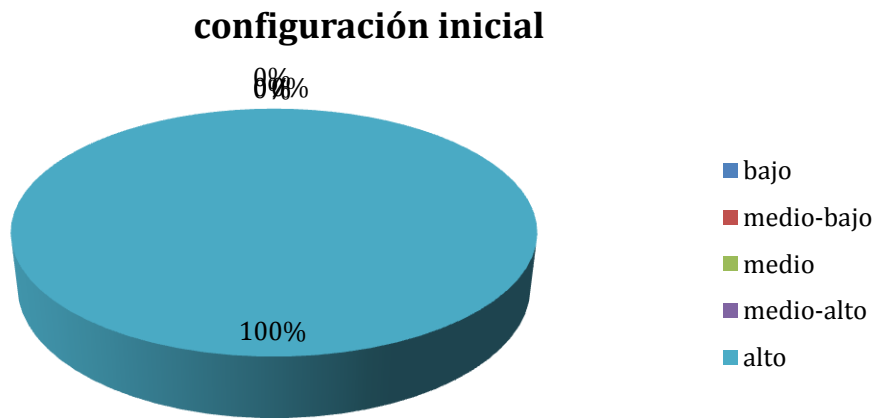


Gráfico. III.15. "configuración inicial"

RESULTADO 2.- CORRECCIÓN DE COLORES PARA RETOQUE

El conocimiento para la corrección de colores que señalan los profesionales teniendo un rango de alto dicen tener para un trabajo considerado es de un 70% mientras que en comparación a la guía de observación es de 10/15 que indica una 66% de aplicación en el trabajo.

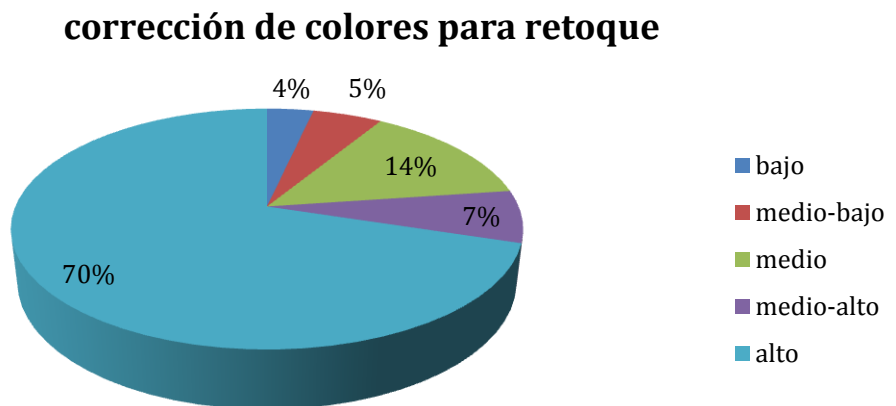


Gráfico. III.16. "corrección de colores "

RESULTADO 3.- MANEJO DE FILTROS

El conocimiento en el tema de uso de filtros que señalan los profesionales tener un rango alto de un 44%, mientras que en comparación a la guía de observación es de 0/5 que indica un 0% de aplicación de filtros al momento de retocar una imagen.

manejo de filtros

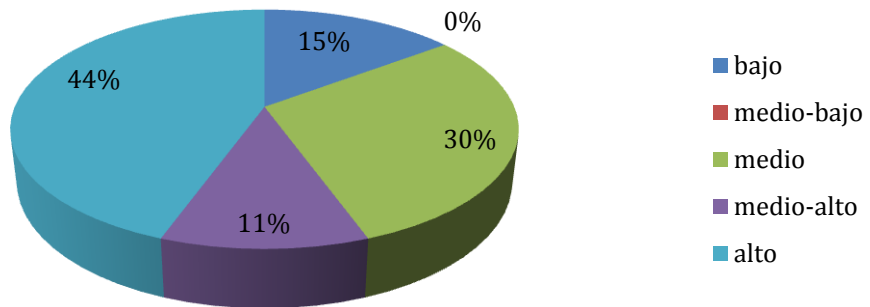


Gráfico. III.17. "Manejo de filtros "

RESULTADO 4.- EXPORTACIÓN DE TRABAJO

Al momento de concluir el trabajo para su exportación los profesionales nos mencionaron que conocen un alto valor de 85% de parámetros de exportación de la imagen para su impresión mientras que al momento de la guía de observación nos arrojó un valor de 15/15 que corresponde al 100%, acertado en su totalidad para una respectiva exportación del documento final.

exportación de trabajo

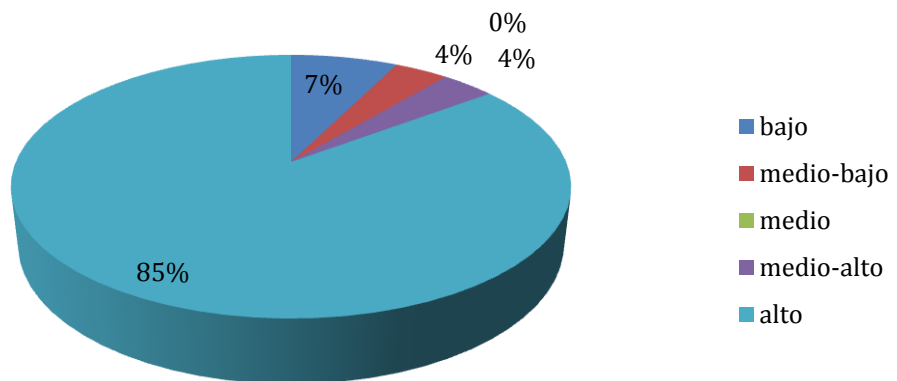


Gráfico. III.18. "Exportación de trabajo "

CAPÍTULO IV

VALIDACIÓN DE HIPÓTESIS

4.1.- Validación de la hipótesis

La Hipótesis planteada en este proyecto es:

Existe una mala edición fotográfica en la revista Los Andes - edición abril 2013 enfocada al software libre.

La evaluación esta sujeta a los porcentaje cualitativo como cuantitativo.

EQUIVALENTE CUANTITATIVO	EQUIVALENTE CUALITATIVO
10 – 50 %	MALA
51 – 75 %	REGULAR
76 – 100 %	BUENA

Tabla.IV.V. Rango de calificación para validación

Interpretación de la información.

De los casos de estudio ellos cumplen con el 47,25 % de las actividades que ellos deben desarrollar por tal motivo significa que es muy bajo porcentaje de cumplimiento de las tareas que se deberían realizar dentro de la edición

fotográfica, dicha valoración se basa en un sistema de calificación como el que se expone:

PARÁMETRO	CALIFICACIÓN
CONFIGURACIÓN INICIAL	23/100
CORRECCIÓN DE COLORES	66/100
MANEJO DE FILTROS	0/100
EXPORTACIÓN DE TRABAJO	100/100

TOTAL: 189/400

POCENTAJE: 47,25%

Tabla. IV.VI. Validación de parámetros

Para apoyo a la investigación se muestran un fragmento corregido de la Revista Los Andes – edición abril 2013 teniendo en cuenta que se realizara una guía para un correcto uso de edición fotográfica enfocada al Software Libre.

4.2.- Creación de la guía básica de edición fotográfica.

CONCLUSIONES

1.- La hipótesis planteada fue comprobada, la cual es aceptada y se llegó a comprobar que en la revista Los Andes edición 2013, tiene una mala edición fotográfica concerniente a los parámetros expuestos como configuración inicial, corrección de colores y manejos de filtros en el software de edición.

2.- Del estudio realizado a personas que adquieren revistas, se concluye que lo que más les llama la atención de un artículo publicado son las imágenes o fotografías, mostrando preferencia por imágenes de calidad y evidenciando desagrado al observar imágenes opacas, oscuras y pixeladas de baja calidad, ya que en la actualidad con la ayuda de la tecnología lo que se busca y prefieren los consumidores es una imagen clara y de calidad.

3.- La edición de la revista Los Andes Abril 2013 analizada, mostró una serie de fotografías e imágenes opacas y pixeladas que no agradan al lector, esto se debe a que los profesionales aunque tienen los conocimientos necesarios sobre edición fotográfica, no los aplican muchas veces por falta de tiempo, consentimiento de clientes que llevan sus propias imágenes, también el factor tecnológico es importante por motivos de reguladores de color en los monitores, equipos lentos y de rendimiento medio.

4.- El desarrollo del manual guía de edición fotográfica enfocado al software libre, está basado en parámetros para una buena edición fotográfica tomado de varias metodologías analizadas y además se recopiló las experiencias de los profesionales de la empresa de estudio y será útil para estudiantes y profesionales como base para obtener trabajos de calidad.

RECOMENDACIONES

1.- Es importante que la revista tenga un área determinada para control de calidad, siendo su inspección del arte antes de su impresión para minimizar y eliminar errores tanto de producción como de calidad de imágenes asumiendo que sería este un especialista en fotografía y diagramación.

2.- Se recomienda al profesional que labora en la Revista la importancia de la edición de una imagen previo a su impresión, tomando en cuenta que el factor tiempo no sea una limitación para realizar un buen trabajo.

3.- Se recomienda a la empresa que se brinde periódicamente al año capacitación a su personal de diseño y diagramación, con las últimas novedades y tendencias de diseño que se encuentren vigentes, además de mejoras y actualizaciones continuas en lo que son software y hardware de trabajo.

4.- Se recomienda que estudiantes y profesionales hagan uso de la guía de edición fotográfica basada en software libre ya que permitirá fortalecer sus conocimientos, desarrollar mejores trabajos y lograr un producto final que satisfaga las exigencias de los consumidores.

RESUMEN

El trabajo realizado propone analizar la edición fotográfica de la revista Los Andes - edición abril 2013, y proponer una guía de pasos utilizando software libre que permita mejorar el proceso de edición fotográfica actualmente utilizado mejorando la calidad y optimizando recursos.

Como base para obtener la información, en la presente investigación se realizó entrevistas a profundidad y evaluación mediante test directamente aplicadas en el personal de la empresa como reporteros, diseñadores y diagramadores.

Los resultados parciales obtenidos fueron, Configuración inicial 23/100, corrección de colores 66/100, manejo de filtros 0/100, exportación de trabajo 100/100, mismos que al ser tabulados nos dieron como resultado final un 47,25%, lo que indica que “Existe una mala edición fotográfica en la revista Los Andes - edición abril 2013 enfocada al software libre” y permite comprobar satisfactoriamente nuestra hipótesis planteada.

Como conclusión se determinó las falencias existentes en la edición de fotografías digitales, presentadas en la Revista los Andes Edición abril 2013 de la ciudad de Riobamba, y se propone una guía mostrando las herramientas básicas de configuración de color para la edición fotográfica en el software GIMP como una herramienta libre y que permita que la revista Los Andes mejore su prestigio y calidad para mantenerse como una de las más importantes dentro de la localidad.

SUMMARY

The work aims to explore the issue of photographic Los Andes - April 2013 issue, and propose a guide steps using free software that will improve the process currently used photo editing improving quality and optimizing resources.

As a basis for the information in this research in-depth interviews and evaluation test was performed using directly applied in the company staff as reporters, designers and layout artists.

Partial results were, Initial Setup 23/100, color correction 66/100, dealing with filters 0/ 100, job exporting 100/100, same as when we were tabulated as the final result in a 47.25 %, which stating that "There is a bad photo editing in the journal the Andes - April 2013 edition focused on free software " and allows successfully test our hypothesis.

In conclusion the existing shortcomings in editing digital photographs, presented in the Andes Magazine April 2013 Edition of the city of Riobamba was determined, and a guide is proposed showing the basic configuration tools for color in photo editing software GIMP as a free tool that allows the magazine Los Andes enhance its prestige and quality to remain one of the most important within the locality.

BIBLIOGRAFÍA

1. **ADAMS, A.**, La Cámara., 2a, ed., Madrid- España., Editorial- Omnicon., 2000., Pp., 54
2. **ALFAOMEGA.**, Manual de photoshop cs5., 3a, ed., D.F. México – México., Barona., 2011., Pp., 244
3. **BECERRO, A.**, Diseño Gráfico y Software Libre., 3a, ed., Madrid - España., Editorial Gustavo Gili., 2008., Pp., 4-8.
4. **BOLAÑOS, L.**, Guía de Observación de Necesidades., 1a, ed., D.F. México - México., Editorial Barona., 2010., Pp., 8 -11
5. **BUCKI, L.**, Manual Visual de Photoshop., 2a, ed., Madrid- España., Editorial - Belenguer., 2000., Pp., 34-39.
6. **DALY, T.**, Manual de fotografía digital., 3a, ed., Barcelona-España., Editorial-Loc Team S.L., 2004., Pg 19.

7. **DALY, T.**, Enciclopedia de fotografía Digital., 1a, ed., Barcelona-España., Blume S.L., 2004., Pp 53.
8. **DAVIES, A.**, Guía Básica de la Fotografía Digital., 3a, ed., Barcelona-España., Omega., 2003., Pp., 28-30.
9. **FENNESSY, P.**, Imagen Digital para Fotógrafos., 3a, ed., Boston-USA., Focal Press., 2002., Pp., 8-10.
10. **GRADIAS, M.**, El Gran Libro del Photoshop., 1a, ed., Madrid-España., Data Beker., 2003., Pp., 14-18.
11. **HELLER, E.**, Psicología del color., 5a, ed., Barcelona – España., Gustavo Gili., 2013., Pp., 288
12. **HOFFMAN, A.**, Manual de Diseño Gráfico., 4a, ed., Barcelona – España., Gustavo Gili., 2008., Pp. 60-96.
13. **JUÁREZ, C.**, Software Libre VS Software Propietario., 1a, ed., D.F. México – México., 2006., Pp.,18.
14. **SANDOVAL, M.**, Texto básico de diseño Gráfico., 1a, ed., Riobamba- Ecuador., Imprenta E-copycenter., 2007., Pp., 10-45.
15. **SCOTT,K.**, Manipula tus fotografías digitales con Photoshop., 3a, ed., Madrid-España., Anaya Multimedia., 2003, Pp., 35-37

16. **ANÁLISIS DE FOTOGRAFÍA DIGITAL**
www.analisisfotografia.uji.es
2013-11-10
17. **ASPECTOS GENERALES PHOTOSHOP**
<http://manuelmorrison.com/blog/que-es-photoshop/>
2013-11-25
18. **CONOCIMIENTOS BÁSICOS**
<http://gimp.es/>
2013-11-22
19. **COMPARACIONES DE SOFTWARE**
<http://www.alegsa.com.ar/Dic/photoshop.php>
2013-12-01
20. **ELABORACIÓN TEST**
<http://www.leongto.com.mx/>
2013-12-22
21. **HERRAMIENTAS DE EDICIÓN**
<http://helpx.adobe.com/es/photoshop/using/tools.html>
2013-12-05
22. **HISTORIA DEL DISEÑO**
<http://www.historiadiseno.ec/historia.php?c=1281>
2013-12-21
23. **LOS TEST**
<http://www.psicothema.com/pdf/660.pdf>
2014-01-05

24. **MANUAL DE GIMP**

<http://dis.um.es/>

2013-11-16

27. **PARÁMETROS PARA LA EDICIÓN FOTOGRÁFICA**

<http://www.oupe.es/es/Secundaria/Informatica>

2013- 11-17

28. **TRATAMIENTOS DE MEJORA DE LA IMAGEN**

<http://www.iaph.es/>

2013-12- 15

ANEXOS

Portada de Guía



Entrevista sujeto uno.



Entrevista sujeto dos



Entrevista sujeto tres



Evaluación de trabajo.

