UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Previo a la obtención del título de Ingeniería en Diseño Gráfico.

TEMA

PHOTOSHOP COMO HERRAMIENTA INDISPENSABLE EN LA FORMACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.

PROPUESTA

CREACIÓN DE UNA GUÍA ACERCA DE LAS HERRAMIENTAS DEL PROGRAMA PHOTOSHOP PARA LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO.

AUTORES

KATERINE JOHANA VÉLEZ BRAVO

JUAN GABRIEL GARCÍA DOMÍNGUEZ

TUTOR ACADÉMICO

MSC. CARLOS ESCALANTE VERA

TUTOR TÉCNICO

MSC. GALO ARTEAGA MEDINA

GUAYAQUIL, AGOSTO DE 2017

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

DIRECTIVOS

Lcdo. Kléber Loor Valdiviezo, Msc.
DECANO

Lcda. Christel Matute Zhuma, MSc.
VICE DECANA

Lcdo. Alfredo Llerena, MSc.
COORDINADOR ACADÉMICO

Lcda. Beatriz Vallejo Vivas, MSc.
DIRECTORA

Ab. Martha Romero Zamora
SECRETARIA GENERAL

Repositorio Nacional de Ciencias y Tecnología

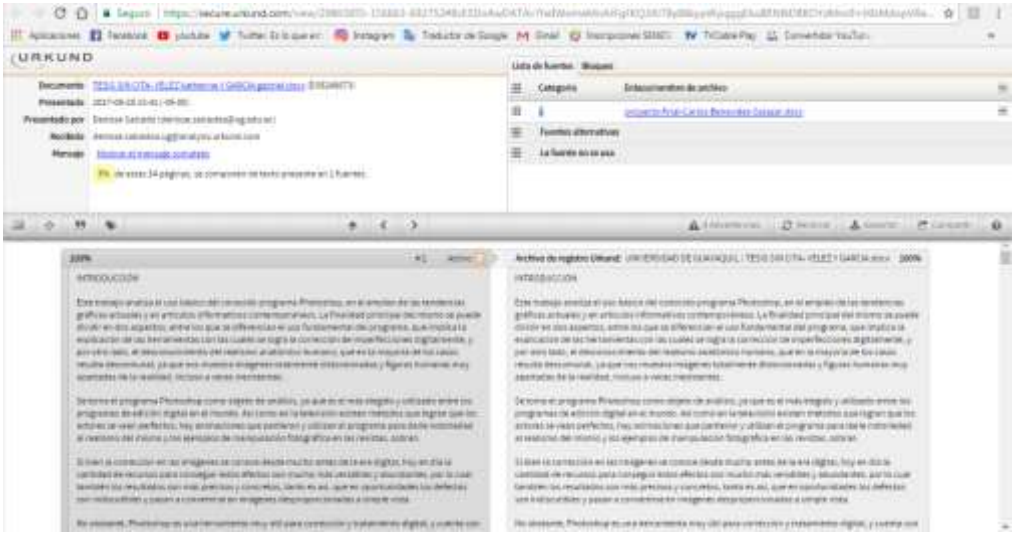
REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN			
TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Photoshop como herramienta indispensable en la formación de los estudiantes del primer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil.		
Creación de una guía acerca de las herramientas del programa photoshop para los estudiantes del primer semestre de la carrera de diseño gráfico.			
AUTOR(ES)	KATERINE JOHANA VÉLEZ BRAVO Y JUAN GABRIEL GARCÍA DOMINGUEZ		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	MSc. CARLOS ESCALANTE VERA		
INSTITUCIÓN:	UNIVERIDAD DE GUAYAQUIL		
UNIDAD/FACULTAD:	FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL (FACSO)		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	CARRERA DE DISEÑO GRAFICO		
GRADO OBTENIDO:	INGENIERIA EN DISEÑO GRÁFICO		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	8 DE AGOSTO DEL 2017	**No. DE PÁGINAS:**	116 Páginas
ÁREAS TEMÁTICAS:	USO APROPIADO DE LAS HERRAMIENTAS DE PHOTOSHOP		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	USO BASICO, PHOTOSHOP, GUIA, TECNICAS Y HERRAMIENTAS		
RESUMEN/ABSTRACT: El proyecto está basado en una investigación minuciosa realizada en las instalaciones de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil, donde pudimos observar que la carencia de Photoshop como asignatura especializada, pero si como complemento en otras materias a fines como lo es la composición y montaje o fotografía. Como consecuencia a esto, se da la limitación del conocimiento o en otras ocasiones, este es nulo frente al programa. Con la elaboración de una guía del uso básico de las herramientas y técnicas del programa Photoshop dirigido a los estudiantes del primer semestre, facilitamos conocimientos elementales, engendrando en ellos lo autodidacta, y brindándoles beneficios los cuales se reflejaran en la carrera, comprometiendo al educando a participar en ideas innovadoras. Escogimos a los estudiantes del primer semestre por ser quienes recién ingresan, teniendo como finalidad generar en ellos la implementación del programa y su uso en el ámbito laboral.			
ADJUNTO PDF:	☐ SI	☐ NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Juan Gabriel García Domínguez **Teléfono:** 042205611 **E-mail:** gabo3491@hotmail.com	Katerine Johana Vélez Bravo **Teléfono:** 042899496 **E-mail:** katherinvelezb@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	**Nombre: CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**		
	Teléfono: (04)2643991	**E-mail:** dptotutoriasfacso@gmail.com	

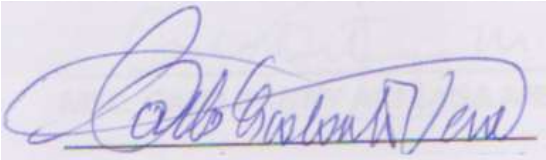
Certificado Sistema Anti Plagio

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado **MSC. CARLOS ESCALANTE VERA**, tutor del trabajo de titulación, certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por **KATERINE JOHANA VÉLEZ BRAVO** con **C.I. No. 0928826262** Y **JUAN GABRIEL GARCÍA DOMINGUEZ** con **C.I. No. 0930517115,** con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de **INGENIERIA EN DISEÑO GRÁFICO.**

Se informa que el trabajo de titulación: **Photoshop como herramienta indispensable en la formación de los estudiantes del primer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil.,** ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio (indicar el nombre del programa antiplagio empleado) quedando el **3%** de coincidencia.





MSC. CARLOS ESCALANTE VERA
C.I. 0908625189

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

GUAYAQUIL, 4 DE AGOSTO DE 2017

Habiendo sido nombrado **MSC. GALO DANNY ARTEAGA MEDINA,** tutor del trabajo de titulación **Photoshop como herramienta indispensable en la formación de los estudiantes del primer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil.**; certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por la SRTA. **KATERINE JOHANA VELEZ BRAVO** con **C.I. No. 0928826262** y el SR. JUAN **GABRIEL GARCIA DOMINGUEZ** con **C.I. No. 0930517115,** con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de **INGENIERIA EN DISEÑO GRÁFICO,** de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES ACADÉMICOS

Yo, **KATERINE JOHANA VÉLEZ BRAVO** con C.I. **No. 0928826262** Y **JUAN GABRIEL GARCÍA DOMINGUEZ** con **C.I. No 0930517115**, certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **Photoshop como herramienta indispensable en la formación de los estudiantes del primer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil.** Es de nuestra absoluta propiedad y responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizamos el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

PROYECTO

“PHOTOSHOP COMO HERRAMIENTA INDISPENSABLE EN LA FORMACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.”

APROBADO

_____	_____
Miembro del Tribunal	**Miembro del Tribunal**
_____	_____
Miembro del Tribunal	**Secretario**
_____	_____
Estudiante 1	**Estudiante 2**

Guayaquil, 4 de agosto del 2017

Lcda. Beatriz Vallejo Vivas, MSc.
DIRECTORA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la **TUTORIAS** realizadas al trabajo de Titulación **PHOTOSHOP COMO HERRAMIENTA INDISPENSABLE EN LA FORMACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**, de los estudiantes **KATERINE JOHANA VÉLEZ BRAVO** Y **JUAN GABRIEL GARCÍA DOMÍNGUEZ;** indicando han cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración de trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes que los **KATERINE JOHANA VÉLEZ BRAVO** Y **JUAN GABRIEL GARCÍA DOMÍNGUEZ** están aptos para continuar el proceso de revisión final.

Atentamente,

MSC. CARLOS ESCALANTE VERA
C.I. 0908625189

Guayaquil, 4 de agosto del 2017

Lcda. Beatriz Vallejo Vivas, MSc.
DIRECTORA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad. -

De mis consideraciones:
Envío a Ud. el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **PHOTOSHOP COMO HERRAMIENTA INDISPENSABLE EN LA FORMACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER SEMESTRE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**.
De los estudiantes **KATERINE JOHANA VÉLEZ BRAVO** Y **JUAN GABRIEL GARCÍA DOMÍNGUEZ.** Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimento de los siguientes aspectos:
Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de veinticinco palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublímelas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo cinco años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.
Una vez concluida esta revisión, considero que los estudiantes **KATERINE JOHANA VÉLEZ BRAVO** Y **JUAN GABRIEL GARCÍA DOMÍNGUEZ** están aptos para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

DEDICATORIAS

Yo, **Katerine Johana Vélez Bravo**, dedico este trabajo de titulación a mi madre Magaly Bravo; por siempre haber estado apoyándome cada vez que cedía, ya sea con un consejo o una motivación; retribuyo sobre todo haberme inculcado valores primordiales, mismos que me hacen una persona de bien y lo más importante, por darme todo su amor.

A mi padre Reinaldo Vélez, por todo el ánimo y ser el sostén en mis estudios, por los ejemplos de perseverancia y constancia que lo caracteriza, sin olvidar el cariño que en mi reposa.

Yo, **Juan Gabriel García Domínguez**, dedico este trabajo de titulación a mis padre Graciela Domínguez Iñaguez y Juan García Chacón, por brindarme la confianza necesaria a lo largo de mi carrera universitaria, por estar siempre a mi lado en cada victoria y derrota, por ser mis pilares fundamentales en mi vida y sobre todo por ser aquellos que jamás negaron darme un poco de amor.

A mis Hermanos Gabriel y Gabriela, por ser mis ángeles guardianes y haberme guiado claramente y con convicción hacia este nuevo logro.

Dedicamos en común, a nuestros amigos quienes nos brindaron su apoyo, confianza y amistad, nos permitieron entrar en sus vidas a lo largo de la carrera, compartir momentos únicos dentro y fuera del salón de clases.

AGRADECIMIENTOS

Yo, **Katerine Johana Vélez Bravo**, agradezco a Dios, por ser mi promotor, mi guía, por darme sabiduría y estar conmigo en este peldaño más de vida.

A la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, donde nos formamos, A todos nuestros docentes que aportaron con sus conocimientos, nos enseñaron a valorar los estudios y a superarnos cada día.

Yo, **Juan Gabriel García Domínguez**, doy mi más grande agradecimiento a Dios, por brindarme salud y permitir compartir con mi familia el día a día, llenarme de conocimiento y por haber permitido la finalización de mi carrera de manera cómo lo estaba prevista.

A la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, lugar donde me forme como profesional, aprendiendo y absorbiendo conocimientos, valores y la mejor forma de crear una relación con colegas de la misma y otras carreras.

Damos gracias en conjunto a nuestro tutor académico, Msc. Carlos Escalante Vera, que con su experiencia y razón nos supo orientar teóricamente y metodológicamente para lograr nuestra meta.

Y por cada alegría, pelea o discusión por parte de nuestros compañeros, quienes nos demostraron el verdadero significado de la amistad.

INDICE GENERAL

CARÁTULA……..... i
INFORME DE APROBACIÓN……..... ii
DEDICATORIAS……..……... x
AGRADECIMIENTOS…….. xi
INDICE GENERAL……. xii
INDICE DE CUADROS……. xv
INDICE DE GRÁFICOS…… xvi
RESUMEN…….. xvii
ABSTRACT……. xviii
INTRODUCCIÓN……... 1

CAPITULO I

PROBLEMA

DESCRIPCIÓN **PÁG.**
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA…… 3
Ubicación del problema en un contexto…… 4
Situación Conflicto……..... 4
Causas y consecuencias del problema……..….. 5
Delimitación del problema…….. 5
Formulación del problema……..…… 6
Evaluación del problema……. 6
VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN
Variable Independiente…… 7
Variable Dependiente……..... 7
OBJETIVOS
General……..... 8
Específicos…….…..... 8
JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA……... 9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

DESCRIPCIÓN **PÁG.**
El lenguaje visual…….…… 10
El diseño…….……... 12
Importancia del diseño…….……... 13
Tipos de diseño……... 15
El diseño gráfico…….…….. 16
Importancia del diseño gráfico…...…….……... 17
Clasificación del diseño gráfico…...…….…….…..... 18
Programa Photoshop……... 20
Evolución de Photoshop……..... 20
MARCO CONTEXTUAL…… 23
ANTECEDENTES DEL ESTUDIO…….. 25
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA…….. 26
Herramientas de Photoshop……..……. 27

Reconstrucción de imágenes en Photoshop…….. 28
Photoshop en la publicidad actual…… 29
Importancia de Photoshop en la sociedad…….. 30
FUNDAMENTACIÓN PEDAGOGICA…… 31
FUNDAMENTACIÓN PSICOLOGICA…… 31
FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA…….. 32
FUNDAMENTACIÓN FILOSOFICA..……... 33
FUNDAMENTACIÓN LEGAL……..……... 33

CAPÌTULO III

METODOLOGÍA

DESCRIPCIÓN **PÁG.**
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN…….. 37
MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN
Investigación de campo…… 38
TIPOS DE INVESTIGACIÓN……... 39
POBLACIÓN Y MUESTRA
Población……..…….. 40
Muestra……..…….. 40
INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN……. 41
Análisis e interpretación de los resultados……. 43

CAPÍTULO IV

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA

DESCRIPCIÓN **PÁG.**
Título de la propuesta……..…….…. 53
Justificación……..…….. 53
Fundamentación……..…….. 54
OBJETIVOS DE LA PROPUESTA
General……..... 55
Específicos…….…..... 55
IMPORTANCIA……..…… 56
UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA…..…… 56
FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA……..…….. 57
ALCANCE…..……..……... 57
USABILIDAD……..……..... 58
TEMPORALIDAD……..……..… 58
PERCEPCION DE IMAGEN……..…….. 59
VALORES DIDACTICOS……..…… 59
PERSONALIDAD GRAFICA……..…….. 60
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS……..…… 60
EXPRESION ARTISTICA……..……... 61
DESCRIPCION DEL USUARIO O BENEFICIARIO….…… 61
ETAPAS DE DESARROLLO…..……..……..……. 62
ESPECIFICACIONES FUNCIONALES……..……..……. 65
ESPECIFICACIONES TECNICAS……..……..……. 67
ESPECIFICIACIONES DE IMPLEMENTACION……..…… 69
DEFINICIÓN DE TÉRMINOS RELEVANTES……..……. 72
CONCLUSIONES……..……..……..…… 77

RECOMENDACIONES……..……..……..…….. 78
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS……..……..……... 79
BIBLIOGRÁFICA……..…….……... 81
ANEXOS……..……..……..……... 82

ÍNDICE DE CUADROS

DESCRIPCIÓN **PÁG.**

Cuadro Nº1

Causas y Consecuencias del Problema……. 5

Cuadros Nº2 - 11

Análisis e interpretación de resultados……..... 43

Cuadro Nº12

Presupuesto General.…… 64

ÍNDICE DE GRÁFICOS

PÁG.

DESCRIPCIÓN

Gráfico 1

Evolución de las herramientas del programa adobe photoshop…… 27

Gráfico 2

Herramientas del programa adobe photoshop…….. 28

Gráficos 3 - 12

Análisis e interpretación de resultados……..... 43

Gráfico 13

Ubicación sectorial y física…… 56

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TÍTULO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

Autores: Katerine Johana Vélez Bravo y Juan Gabriel García Domínguez
Tutor: Msc. Carlos Escalante Vera
FECHA: 4 de agosto de 2017

RESUMEN

El proyecto está basado en una investigación minuciosa realizada en las instalaciones de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil, donde pudimos observar que la carencia de Photoshop como asignatura especializada, pero si como complemento en otras materias a fines como lo es la composición y montaje o fotografía. Como consecuencia a esto, se da la limitación del conocimiento o en otras ocasiones, este es nulo frente al programa. Con la elaboración de una guía del uso básico de las herramientas y técnicas del programa Photoshop dirigido a los estudiantes del primer semestre, facilitamos conocimientos elementales, engendrando en ellos lo autodidacta, y brindándoles beneficios los cuales se reflejaran en la carrera, comprometiendo al educando a participar en ideas innovadoras. Escogimos a los estudiantes del primer semestre por ser quienes recién ingresan, teniendo como finalidad generar en ellos la implementación del programa y su uso en el ámbito laboral.

Palabras Claves: Limitación, Photoshop, Uso básico, Herramientas, Técnicas

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TÍTULO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

Autores: Katerine Johana Vélez Bravo y Juan Gabriel García Domínguez
Tutor: Msc. Carlos Escalante Vera
FECHA: 4 de agosto de 2017

ABSTRACT

The project is based on a thorough research carried out in the facilities of the Graphic Design career at the University of Guayaquil, where it can be observed that the lack of Photoshop as a specialized subject, and assembly or photography. As a consequence, knowledge limitation is given on other occasions, this is null in front of the program. With the development of a guide to the basic use of the tools and techniques of the program. Student directed to the students of the first semester, we facilitate elementary knowledge, engendering in them the self-taught, and giving them benefits which are reflected in the career, engaging the student to participate in innovative ideas. We chose the students of the first semester for those who just entered, with the purpose of generating in them the implementation of the program and its use in the workplace.

Keywords: Limitation, Photoshop, Basic use, Tools, Techniques

INTRODUCCIÓN

Este trabajo analiza el uso básico del conocido programa Photoshop, en el empleo de las tendencias gráficas actuales y en artículos informativos contemporáneos. La finalidad principal del mismo se puede dividir en dos aspectos, entre los que se diferencian el uso fundamental del programa, que implica la explicación de las herramientas con las cuales se logra la corrección de imperfecciones digitalmente, y por otro lado, el desconocimiento del realismo anatómico humano, que en la mayoría de los casos resulta descomunal, ya que nos muestra imágenes totalmente distorsionadas y figuras humanas muy apartadas de la realidad, incluso a veces inexistentes.

Se toma el programa Photoshop como objeto de análisis, ya que es el más elegido y utilizado entre los programas de edición digital en el mundo. Así como en la televisión existen métodos que logran que los actores se vean perfectos, hay animaciones que partieron y utilizan el programa para darle notoriedad al realismo del mismo y los ejemplos de manipulación fotográfica en las revistas, sobran.

Si bien la corrección en las imágenes se conoce desde mucho antes de la era digital, hoy en día la cantidad de recursos para conseguir éstos efectos son mucho más versátiles y abundantes, por lo cual también los resultados son más precisos y concretos, tanto es así, que en oportunidades los defectos son indiscutibles y pasan a convertirse en imágenes desproporcionadas a simple vista.

No obstante, Photoshop es una herramienta muy útil para corrección y tratamiento digital, y cuenta con numerosas y espectaculares funciones aplicables a cualquier fotografía.

Al comenzar la investigación, situada en el capítulo uno; analizamos el problema que afecta a nuestra población, donde la limitación en el aprendizaje de los programas para edición son muy pocos; nos plantamos objetivos para identificar las causas y consecuencias del conflicto, abordándolas desde sus raíces. Adjuntamos una evaluación hacia la problemática, donde especificamos puntos como su claridad, originalidad, factible, etc.

Toda investigación lleva su respectiva fundamentación, en donde marcamos las ideas y conceptos de otras personas frente al nuestro; el capítulo dos nos entrelaza entre lo planteado por nosotros, nombramos pautas importantes para entender la manera en que el programa Photoshop sirve de aliado frente a otras ramas.

Luego de evaluar los resultados presentados por los integrantes de la Carrera de Diseño Gráfico, dimos nuestro análisis cara a las preguntas sugeridas; el capítulo tres, enseña de manera cuantitativa y cualitativa la forma en que el problema es parte de la carrera estudiantil encaminándonos a la selección correcta del diseño de nuestra investigación.

En el capítulo cuatro, tomamos directamente la realización y explicación de nuestra propuesta, dando los objetivos, forma y manera en que la misma será realizada y dirigida; adquirimos conocimientos del beneficiario a quien será encaminada para lograr una mejor compenetración de forma autodidacta.

CAPÍTULO I
EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La presente publicación tiene como objetivo implementar en el ámbito educativo, técnicas acerca del uso básico del programa Photoshop a estudiantes del primer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil con el fin de facilitar conocimientos elementales acerca del programa.

El uso inadecuado del programa Photoshop empieza en los malos hábitos de edición a los cuales son acostumbrados los diseñadores, con la finalidad de realzar rasgos o atributos. Estos afectan de manera directa o indirecta proporcionando muchas veces daños psicológicos, emocionales y sociales.

Al visitar las instalaciones de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil, se pudo observar que no se tiene una materia especializada para este programa, lo mismo que ocasiona una carente iniciativa por parte de los estudiantes por conocer más acerca del mismo, esto acarrea como consecuencias el desconocimiento directo acerca de una correcta edición.

Por lo cual, con la presente tesis se enuncia la importancia del uso básico del programa Photoshop, logrando cultivar buenos hábitos en estudiantes y docentes, adquiriendo cambios positivos que intervengan en la carrera.

Ubicación del problema en un contexto

Los estudiantes del primer semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil desconocen los principios básicos del programa Photoshop, el mismo que será necesario en el transcurso de la carrera.

Nuestra labor hacia la misma es brindarles el conocimiento a los estudiantes recién ingresados, mediante una guía donde complementara sus saberes.

Situación Conflicto

Los estudiantes que ingresaron del primer semestre desconocen la implementación y trascendencia del programa Photoshop el cual se utiliza en el ámbito laboral.

Acogiéndonos a experiencias de estudiantes, que cursaron el primer semestre, se determinó que los conocimientos impartidos fueron limitados ya que en otras universidades del Ecuador y América Latina existen las asignaturas como Photoshop e Ilustrador, las mismas que no se encuentran en el pensum de esta.

Con nuestra investigación, aportamos a los estudiantes de diseño gráfico, conocimientos extracurriculares, para que mantengan un mejor desempeño ante la carrera.

Causas y Consecuencias del Problema

Cuadro Nº1

Causas	Consecuencias
Carencia de la asignatura Photoshop en la malla de la carrera de Diseño Gráfico.	Conocimientos limitados de este programa.
La falta de enseñanza de asignaturas especializadas en Photoshop, en el colegio.	El poco conocimiento acerca del programa Photoshop en los estudiantes que ingresan a la carrera.
Escases de laboratorios habilitados para este tipo de programa.	La falta de habilidades y práctica para desempeñar en el programa Photoshop.

Fuente: Datos de la investigación **Elaborado por:** Katerine Vélez, Gabriel Garcia.

Delimitación del Problema

Campo: Educación superior.

Área: Composición y montaje de imágenes.

Aspecto: Uso apropiado de las herramientas de Photoshop.

Tema: Photoshop como herramienta indispensable en la formación de los estudiantes del primer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil.

Formulación del Problema

¿El manejo del programa Photoshop, será un factor útil en la formación del estudiante de Diseño Gráfico?

Evaluación del Problema

Delimitado: Nuestro proyecto de investigación va dirigido a los estudiantes del primer semestre de la carrera de diseño gráfico de la universidad de Guayaquil.

Claro: Nos enfocamos en el desempeño de una guía la cual ayude a despejar inquietudes y aportar conocimientos concretos.

Evidente: Es indiscutible la implementación de nuevas maneras de aprendizaje en los estudiantes de la carrera, ya que escasea la información sobre el uso y aplicación del programa Photoshop.

Concreto: La idea exhibida acerca de nuestro proyecto envuelve una manera de enseñanza precisa por medio de una guía clara y directa, la cual podrá ayudar a docentes y estudiantes.

Relevante: Creara beneficios hacia el estudiante los cuales se reflejaran en la carrera, concurriendo a participar en ideas innovadoras y eficaces.

Original: Internamente no hay proyectos extracurriculares que aporten más conocimientos a estudiantes y a su vez pueda ser usado de guía por los mismos.

Contextual: Los estudiantes al contar con la guía podrán adquirir conocimientos básicos, rompiendo el taboo maestro – estudiante, promoviendo la autodidaxia prolongada.

Factible: Nuestro esquema de guía será lucrativo a lo largo del ciclo universitario del estudiante, siendo adquirido en el primer semestre de la carrera.

Identifica los productos esperados: Enfoca soluciones alternas a la falta de conocimiento hacia el estudiante.

VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

Variable Independiente

El Photoshop como herramienta indispensable en la formación del estudiante de Diseño Gráfico.

Variable Dependiente

Creación de una guía didáctica impresa con las herramientas básicas del Photoshop.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General

Describir la relación del Photoshop en el éxito de la formación del estudiante de Diseño Gráfico.

Objetivos Específicos

Investigar las bases técnicas que permitan sostener la investigación.

Estudiar cómo influyen los hábitos de edición sobre el consumo de publicidad engañosa para diferir las técnicas utilizadas.

Crear una guía sobre las herramientas del Photoshop.

JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

La carrera de Diseño Gráfico tiene el cometido de instruir a los estudiantes en el manejo de sistemas virtuales, tomando para esta investigación el popular programa Photoshop, con el fin de implementar nuevos conocimientos sobre el semejante. Los docentes atados al horario establecido no siempre logran librar de dudas a los educandos, es donde el desarrollo intelectual del mismo, logra desprender y buscar una asistencia autodidáctica.

Nuestra investigación toma su importancia en torno a la limitación de conocimientos por parte de los estudiantes, haciéndola más compleja y competitiva, a no sólo recibir o esperar el aprendizaje que requieren, sino a hacerlos más participativos con ellos, poniendo en sus ideas, que pueden hacer para mejorar o pulir lo ya adquirido.

Con esto los estudiantes pueden emplear a la práctica las diferentes técnicas del uso básico del programa Photoshop, obteniendo una mejora en su desempeño con las diferentes asignaturas que brinda la carrera de Diseño Gráfico. Este ayudará ampliamente en el proceso académico y profesional del estudiante, realzando su aprendizaje y visualizando un sinfín de oportunidades laborables, no solo con el hincapié de una institución o empresa, sino haciéndolos dueños de su propio emprendimiento. Orientado a la localidad estudiantil, que es la más endeble a experimentar estos errores, justifico mi labor ante la sociedad con la gran problemática de la falta de conocimiento básico acerca del Programa Photoshop a los alumnos del primer semestre de la carrera, sus causas y consecuencias proyectando mi mensaje a los educandos de la carrera de Diseño Gráfico, hallando el componente principal que afecta y de esta manera presentar una solución a la problemática.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

Dado que nuestro trabajo se enfocara en el uso limitado del programa photoshop, resulta importante dar razón fundamental de definiciones que se les atribuye a lo práctico tanto como a lo técnico; esta investigación analiza la construcción de datos, porcentajes y características asimilándolos para lograr una solución al fenómeno en estudio.

Entre las necesidades más abiertas respecto al diseño, destacamos el resolver situaciones concretas tanto como beneficiario y como producto o servicio. Así decimos que el diseño gráfico lo observamos desde el inicio de la humanidad, donde los primeros aborígenes dibujaban en las paredes para trasmitir a otros la información por ellos adquirida.

El lenguaje visual

Este lenguaje es la base de la creación del diseño, donde existen reglas o principios de lo que representa la organización visual. Se puede trabajar sin ningún conocimiento cuando el gusto personal y su visualización en forma a la relación, son más experimentadas o a pesar de no tener el conocimiento, ha adquirido las técnicas de uso en manera de práctica.

Wucius Wong (2014), considera que “El diseño es práctico. El diseñador es un hombre práctico. Pero antes de que esté preparado para enfrentarse con problemas prácticos, debe dominar un lenguaje visual.” La autora antepone los conocimientos del lenguaje visual sobre a la experiencia.

El lenguaje visual dependiendo su fin, aprecia tres clases diferentes, las cuales caracterizan a la cantidad de público que va dirigida y la manera en que lo hace. El lenguaje visual objetivo tiene como finalidad, transmitir la información de tal manera que no genere más de una interpretación, tomamos como ejemplo una señal de PARE.

Llamamos lenguaje Publicitario aquel que informa, convence e incluso vende un servicio o producto. Y tenemos al Lenguaje Artístico, mismo que posee un desempeño estético y el mensaje es más libre en ambos sentidos, emisor-receptor.

Apreciamos que el lenguaje visual es el más antiguo que se conoce; identificado por ser universal, es decir, se entiende de la misma forma en todos los continentes, ya que es más fácil aprenderlo e interpretarlo que el lenguaje escrito.

Los elementos básicos del lenguaje visual, se enumeran empezando por: La Forma, Encargada de dar la estructura exterior a un objeto, con la misma que se diferencia de otros objetos, las mismas pueden ser simples o complejas.

Depende de la Iluminación que las formas sean observadas junto a los colores y el resto de elementos que lo conforman. El Color dependiendo de cuál se use, puede transmitir toda clase de sentimientos desde felicidad hasta depresión.

La textura es en la cual se trabaja el mensaje a transmitir siendo rugosa, pasar por fría o lisa. Con ayuda del Plano conseguimos efectos de profundidad usando los planos en diferentes inclinaciones. El punto, es de donde se consiguen los elementos gráficos. La Línea marca el gesto, movimiento, volumen, semejanzas y diferencias entre figuras.

Joan Costa (2011), manifiesta su opinión al lenguaje visual, diciendo “Todo lo que es visible —y no sólo lo gráfico— concierne al ojo. Toda información visiva es trabajo del diseñador gráfico, del visualista, el comunicador visual y de sus colaboraciones con las demás disciplinas del Diseño.” Donde acata el trabajo que presiona este tipo de expresión, en la cual lo poco visible se transforma en mensaje.

El diseño

El diseñar es un acto fundamental en los humanos, lo hacemos de forma inconsciente, diseñamos cada vez que hacemos algo por una razón definida. Es una manera adelantada a la composición intelectual, aplicando ámbitos estudiados como la arquitectura, comunicación y otras especialidades.

Para conceptualizar al diseño como tal, mencionamos a Michael Erlhoff (2008) que distingue su información como:

> **El Diseño es una actividad contemporánea que cada vez cobra mayor relevancia en todos los campos del desarrollo de la sociedad. Está presente en los objetos, equipos y herramientas cotidianas, en el vaso, la taza, la cama, la casa, el colegio, el pueblo, la ciudad y todos los objetos, que idea y construye el hombre. El diseño al contrario que el arte, necesita de un fin práctico y lo encuentra ante todo en cuatro requisitos: ser funcional, significativo, concreto y tener un componente social.**

El autor ve al diseño como algo moderno, que a su vez introduce su objetivo en cada ámbito social, no quedando solo en las ilustraciones, si no haciéndolo parte de la vida de cada persona, por los mensajes que dan a conocer.

La labor de diseñar no es un acontecimiento artístico en sí, aunque fusione los mismos procedimientos, este conlleva a generar un orden al instante de presentarse la idea para lograr ejecutarla y dar una solución al contexto. Así recalca Thomas F. Schutte (2012):

> **El diseño es un medio para el cumplimiento de objetivos finales tales como servir a los mercados y generar beneficios. Además, el diseño es un elemento de responsabilidad social. Un buen diseño permite una manera de complementar el rendimiento. La apariencia de las cosas no es irrelevante a la manera en que las cosas funcionan; cómo funcionan es como deben aparentar**.

Dando lo necesario para abrigar objetivos de varios mercados, el autor, define al diseño como complemento entre la sociedad y el rendimiento que en ella ejerza; enunciando que lo que debe a dar entender debe de funcionar tal cual su cometido, sin intervenciones directas a él.

El diseño abarca en sus inicios a la conciencia humana, dándole pensamientos para completar acciones, hasta su resolución. La elaboración de un boceto es un ejemplo claro, en donde se plasma de manera fácil la idea.

Importancia del diseño

Para ser posible la percepción por parte de los seres humano, hacemos uso de los sentidos, siendo el de la vista primordial, ya que con el captamos la información, generando una conexión instantánea con la conciencia, creando recuerdos, situaciones y experiencias.

Al momento de diseñar, es este el encargado de estimular el deseo de adquirir un producto o generar emociones como la satisfacción, la nostalgia y así un sin número de sensaciones las mismas que intervienen al instante de tomar decisiones.

Analizamos lo que Douglas Martin, (2010) expresó acerca de si el diseño es inevitable:

> **Las preguntas sobre si el diseño es necesario o rentable son bastante inútiles: el diseño es inevitable. La alternativa al buen diseño es el mal diseño, no ningún diseño. Cada uno hace decisiones de diseño todo el tiempo sin darse cuenta como Moliere. Jourdain quien descubrió que había estado hablando la prosa toda su vida – y el diseño bueno es simplemente el resultado de hacer estas decisiones deliberadamente, en la etapa adecuada, y consultando con otros cuando sea necesario.**

El diseño siempre será inevitable al momento de crear, empleado en todo ámbito, tomando en cuenta las pautas necesarias para su formación; la realización de un diseño exitoso, se basa en diseño poco célebres, de los cuales se toman los errores, transformándolos en virtudes, haciendo resaltar el trabajo.

No todos son conscientes de la influencia que un buen diseño posee ante la sociedad, así mismo, no todos comprenden la tarea que cumple un diseñador; este tiene la responsabilidad de crear mensajes que contribuyan en forma positiva; tal como expresa Adrián López (2015)

> **Existe una sociedad en la que cantidad de comercios no contratan los servicios de un diseñador para crear la imagen de su negocio. Vivimos en una sociedad en la que se piensa que un logotipo, un cartel, la publicidad, el diseño de mobiliario o una página web se crean "solos", o tal vez presionando un par de teclas del ordenador.**

Tipos de diseño

Con el pasar del tiempo se han añadido diferentes áreas al diseño; al hablar de él, no lo hacemos como una labor en particular, sino que abarca la conformación de una nueva visión al momento de la producción de objetos.

El diseño se emplea en todos los ámbitos, dando como resultado una continuidad en la manera en que se diseña y se da paso a la fabricación; a continuación destacaremos varios tipos de diseño relacionados a la acción que ejerce cada uno.

El diseño arquitectónico germina como solución para la protección, observando que los primeros materiales fueron adquiridos de la naturaleza, en la actualidad es aquel que estudia todo lo relacionado con la proyección, planificación y construcción de obras de ingeniería, elementos urbanos, edificios o casa.

Abarcando otro campo, tenemos al diseño industrial, disciplina encargada de resolver las relaciones formales funcionales de las cosas; la misma consiste en crear y proyectar objetos de producción industrial para el uso humano, partiendo de algo tan sencillo como una cuchara hasta fuselajes de avión.

Continuando en los tipos de diseño, mencionamos al Diseño de Modas, quien tiene como labor, las creaciones de ropa y accesorios determinadas por las influencias sociales y culturales; En esta, se representa el estilo del creador, talento y aprendizaje.

El Diseño Gráfico es la conducta dirigida a idear y plasmar mensajes visuales, observando las diferentes necesidades que requieren solventar; es considerado también como el diseño de la comunicación visual, la actividad de esta área se distribuye a través de varios medios de comunicación, tanto digitales como impresos.

El diseño gráfico

El diseño gráfico es rama ubicada entre el arte y la publicidad, aquel encargado de planificar y proyectar mensajes visuales, de forma clara, apropiada y con buen gusto; este se realiza en distintos medios difundiendo la información a los grupos sociales designados.

Este embarca un sistema de comunicación visual, logrado con la fusión del objetivo; estética y proyección. Teniendo en cuenta que el objetivo es la razón por la cual el diseño se va a realizar, la segunda marca su interacción directa con el arte, involucrando recursos técnicos y herramientas funcionales siguiendo las tendencias del público objetivo; mientas que la proyección es la autenticidad en la forma como se envía el mensaje. El autor González (2012) estima:

> **La representación gráfica se ha convertido en un elemento habitual en los medios de comunicación, tanto científicos como divulgativos, además de la prensa escrita o la televisión. Su presencia se considera un potente mecanismo de transmisión de información. Algunos tópicos han pasado a adquirir rango de axioma: un gráfico se explica por sí sólo, una imagen vale más que mil palabras, el espectador comprende mejor y más rápido ante un gráfico"**

El trabajo de un diseñador gráfico se desarrolla en decodificar la percepción visual, de tal manera que convierta un mensaje oral en una expresión gráfica, su esfuerzo sobresale al momento de cubrir las necesidades del problema, para presentar una solución hacia el mismo, de forma fácil de percibir. Neira (2015) menciona:

> **En el proceso de la percepción, el sujeto perceptor selecciona la información y la categoriza para elaborar sus propias conjeturas o hipótesis acerca de algo, no del sujeto en el mundo, sino del sujeto frente al mundo, es decir, la percepción del sujeto en relación a lo que lo rodea.**

Podemos tomar las palabras del autor y tomar como ejemplo de nuestro entorno a la familia o compañeros, donde le damos mucha importancia a factores como la experiencia y motivación no solo quedándonos en el concepto que la percepción resulta de los sentidos y estímulos que recibe.

Importancia del diseño gráfico

El Diseño gráfico en la actualidad alimenta el gran porcentaje de campañas publicitarias, imágenes o señales que encontramos por las calles, con un significado universal; acompañado muchas veces de frases que permanecen en el subconsciente de las personas, dando un empujón a la manera gráfica en que el mundo se envuelve.

Al hablar de diseño gráfico se hace relevancia a las cualidades que se toman para lograr la perfecta comunicación; denotando su inmediatez en el mensaje, dando éxito o caídas a empresas, transformándose en un negocio.

Cuando se habla de este, se debe tener un variedad de elementos, dando origen a quien va trazado el producto o servicio, su nivel social, cultural, edad, entre otros, donde el consumidor aprueba muchas veces las invocaciones en cuanto a presentación.

Magallanes (2014), considera que una parte fundamental del diseño gráfico es estructurado, expresando “La técnica sin idea es un engañabobos. La idea sin técnica es una lástima” donde deja en claro que el uso de ambos en sus trabajos es muy primordial.

Clasificación del diseño gráfico

La clasificación a la que se somete el diseño gráfico puede variar respecto a su uso o forma a ejecutar, a continuación nombraremos los más relevantes, mismo que ayudaran a entender relaciones vistas a lo largo de nuestra investigación.

El Diseño Digital o también llamado web, se caracteriza por ser manejado por medio de un ordenador o dispositivo móvil. Un ejemplo de este, son las páginas webs donde el diseñador debe fusionar lo didáctico frente al digital, facilitando su empleo.

Tenemos a la fotografía, cuyo elemento se ha tornado uno de los más sencillos, para esta muy lejos de solo poder apreciar y capturar el momento, ya que el diseñador debe manejar conocimientos acerca de iluminación, composición, vestuario y un sin número de pautas de las cuales regirse. Añadimos al Diseño de Ilustración, el cual está determinado como una imagen o dibujo transmitiendo un mensaje.

Este se puede realizar de manera análoga o con la ayuda de algún programa adecuado al tipo de trabajo que se realizará. Coincidimos con Rosa Llop (2014) que supo señalar:

> **Un mensaje gráfico no es un producto espontáneo que aparece por inspiración, con una forma acabada y completa, en la mente de su autor. Todo mensaje gráfico responde a un proceso de reflexión, estrategia y toma de decisiones que afecta tanto al significado que quiere transmitirse como a la forma de expresarlo visualmente.**

Por otro lado y muy importante en casi todo ámbito de la información, destaca el Diseño Editorial, mismo encargado de proporcionar gráficos adecuados junto al texto de manera que genere agrado al lector; un claro ejemplo lo adquirimos de las revistas, guías o periódicos.

Diseño Tipográfico, considerado como el dorsal del diseño gráfico, encargado de combinar familias tipográficas y grupos de letras, así como el tamaño y proporciones. Siempre estudiando el mercado específico al que va dirigido. Eugenio vega (2013) nos aclara que “Cuando se crea una tipografía se debe tener en cuenta diversos factores que afectan a su estilo y a la extensión de la familia.”

El Diseño Publicitario, es el encargado de todas las áreas referente al arte, para promocionar de manera digital o física el servicio o producto, para este se requiere de un estudio antepuesto del grupo a quien será dirigido, para evitar conflictos al momento de la ejecución.

Programa Photoshop

En el año 1987, el estudiante de la Universidad de Michigan Thomas Knoll, desarrolló el programa Display en el modelo recién lanzado de Apple, Macintosh Plus, en el cual se lograba observar en el monitor imágenes a escala de grises. Rápidamente fue lanzado para la plataforma Windows.

Este nuevo programa llamado Display captó la atención de su hermano, John Knoll, trabajador de Industrial Light & Magic, recomendándole que lo convierta netamente en un programa completo de editor de imágenes. Para 1988 se consiguió su pleno funcionamiento en monitores a color expandiendo la capacidad del programa. Para trabajar juntos Thomas decide tomar un receso a sus estudios de medio año en el que junto a su hermano crean el programa ImagePro. Posteriormente Thomas renombra al programa como Photoshop.

Enlazando un acuerdo con BarneyScan para comerciar su programa junto a sus dispositivos, vendiendo así 200 copias. Jhon optó por viajar a Silicon Valley, para mostrar su programa a ingenieros de Apple Computer y al director de arte de Adobe, Russel Brown, quedando así interesados, posteriormente compraron la licencia para distribuirla en septiembre del mismo año.

La evolución de Photoshop

Photoshop 1.0 lanzado en febrero de 1990 para Macintosh, rediseñado y corregido posteriormente para presentar la versión 1.0.7.

Photoshop 2.0 Presentada en junio de 1991, permitía el diseño vectorial gracias a los paths. En enero de 1992 aparece la versión 2.0.1. Noviembre de 1992 demuestran atención en ambos sistemas operativos lanzando para Windows y Mac OS, la versión 2.5 y luego la 2.5.1.

Photoshop 3.0 Lanzada en septiembre de 1994 para Mac OS y en noviembre para Windows e IRIX, contenía el cajón de pestañas denominadas paletas, y la nueva opción de capas.

Photoshop 4.0 Noviembre de 1996, presentaba las capas de ajustes y los tipos de letras podían variar. Agosto de 1997 se presenta 4.0.1, ambas para los sistemas operativos Windows y Mac OS.

Photoshop 5.0 Aparece en mayo de 1998 con la nueva opción de deshacer múltiple ubicada en la Historia, las versiones anteriores solo permitían un deshacer. Para 1999 se lanza la versión 5.0.1 ambas compatibles con Mac OS y Windows.

Photoshop 5.5 Exhibida en febrero de 1999 incluyó el paquete del programa Adobe ImageReady y agrego figuras geométricas vectoriales, las dos para Windows y Mac OS.

Photoshop 6.0 Lanzada en septiembre de 2000 con la nueva característica del lápiz corrector y el filtro licuar disponible para Mac Os y Windows como su sucesora 6.1.

Photoshop 7.0 Distribuida en marzo de 2001, permitió el texto totalmente vectorial. En agosto de 2002 es presentada la 7.0.1.

Photoshop CS (8.0) Presentada en octubre de 2003, añadió comandos como sombras, iluminaciones, igualar a color, e Histograma.

Photoshop CS2 (9.0) Aparece en abril de 2005 con opciones como reducción de ojos rojos y el lápiz corrector que demostró mejoras.

Photoshop CS3 (10.0) Lanzada en abril de 2007, presentó dos versiones: una básica y otra extendida, mejoras en la herramienta punto de fuga, encargada de simplificar la edición de correcciones de perspectiva y soporte para 3D y video (solo en la versión extendida).

Photoshop CS4 (11.0) Surge el 23 de septiembre de 2008 así como su predecesora presento dos versiones y las características de las herramientas rotar lienzo y el panel de máscaras. Presento una mejora en las herramientas de 3D para la versión extendida.

Photoshop CS5 (12.0) Lanzada al mercado el 12 de abril de 2010 con dos versiones y particularidades más subjetivas como la descontaminación de color para las selecciones, pincel mezclador, Deformación libre y herramientas de selección.

Photoshop CS6 (13.0) Presentada el 21 de marzo de 2012, trajo consigo cambios notorios como un nuevo diseño de la interfaz del usuario, guardado automático en segundo plano, la galería de manchas, el rango de color que ayuda a la detección de rostros y tonos de piel, soporte de video mejorado, trazos en objetos vectoriales y soporte de video mejorado.

Photoshop CC2017 (18.1.0) Lanzada el 11 de abril de 2017, siendo la última versión del programa, todavía no definitiva, no muestra notables mejoras que su predecesora

Marco contextual

Nuestra investigación se sitúa en la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social, Universidad de Guayaquil, misma ubicada en la ciudadela alborada, tercera etapa, manzana C-1 solar 8; donde encontramos limitación en el uso básico del programa Photoshop; mismo que es pilar fundamental con relación a materias a fines a él, por ende entorpece el futuro aprendizaje de conocimientos.

Mantuvimos relaciones directas, basadas en experiencias sobre la dificultad de tener vacíos en ciertas áreas, poniendo a disposición una solución directa para que el educando sea instruido y encaminado a una mejor educación.

El perfil ocupacional con el que nos encontramos en la carrera crea al estudiante capaz de desempeñarse en el área de la comunicación visual tanto en sectores públicos como privados; en investigaciones relacionadas a proyectos culturales, planes audiovisuales y de la educación, permitiéndolo desenvolverse en varias ramas, todas ellas acogidas al diseño.

La carrera de Diseño Gráfico ejerce su misión, la cual es: “Formar y capacitar profesionales con perspectivas técnicas y humanas en diseño gráfico que sean líderes creativos, emprendedores e innovadores, competitivos, capaces de transcender por sus competencias y valores, en un ámbito, con sólidos conocimientos tecnológicos, éticos, científicos, investigativos que contribuyan al desarrollo sostenible y la transformación del país.”

Y como visión sustenta: Ser reconocidos a nivel nacional como la unidad académica líder en formación de profesionales de vanguardia, éticos comprometidos, investigadores, humanistas, con el más alto nivel de dominio de la ciencia y la técnica propia de la profesión, respetuosos de los principios sociales, la naturaleza y al estado, acorde a las exigencias contemporáneas del contexto social, productivo y laboral, preparados para vencer desafíos laborales.

Los estudiantes se encuentran envueltos en relación a su misión y visión, ya que con ella permiten desempeñar un rol indicado, presentando exposiciones en clases y ferias, plasmando sus diseños en diferentes tipos de materiales como lo son el lienzo, papel, etc., mismos que han sido diseñados bajo diferentes técnicas pictóricas aplicadas en el ámbito profesional; el cual abarca aprendizajes sobre dibujo artístico, la realización de bocetos e ilustraciones, el estudio de la letra llamado tipografía e incluso packaging y display.

Teniendo en cuenta las características que denotan a los educandos con los que trabajaremos, podemos decir que es acertada nuestra presentación, ya que los mismos captaran de manera inmediata que esos nuevos conocimientos les servirán para desempeñarse en su vida estudiantil y luego en la laboral.

El estudiante al terminar su carrera cuenta con la comprensión de proceso de desarrollo humano y comunitario con el cual busca producir y difundir información acerca de los sucesos con respeto a la equidad; es capaz de analizar toda clase de tema, siendo este social, económico o político; le resulta fácil el aplicar aprendizaje científico junto a técnicas y herramientas para lograr la comunicación visual.

La carrera en la actualidad cuenta con estudiantes que reciben clases en las diferentes jornadas como lo son la matutina, vespertina y nocturna; teniendo como prioridad culminar su malla curricular, realizando las debidas prácticas pre-profesionales, vinculación con la comunidad, la elaboración de una tesis basada en algún proyecto de investigación a fin a la carrera, para lograr obtener el título de Ingenieros en Diseño Gráfico.

Antecedentes del estudio

Revisados los proyectos de titulación proporcionados por la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social, Universidad de Guayaquil, logramos encontrar trabajos con un parecido considerable, pero con planteamientos de propuesta diferentes.

En relación a nuestra investigación encontramos un trabajo realizado por José Quiñonez titulado “El uso de Photoshop como herramienta publicitaria” de la Universidad de San Carlos de Guatemala, interpreta al programa como pilar fundamental en la realización de campañas publicitarias, donde el mensaje visual envuelve al comprador.

De acuerdo al trabajo titulado “Sistemas multimedia y su influencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del primer semestre de la carrera de diseño gráfico” del Ing. Andrés Figueroa, adjuntó como propuesta la elaboración de un recurso multimedia como ayuda al manejo de las herramientas básicas del Programa Photoshop e Ilustrador, dando otro claro ejemplo de que la limitación ante este programa es una incomodidad presente en los estudiantes de la carrera.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Para la realización de retoques y creaciones respecto al diseño gráfico, hay muchos programas de los cuales podemos aferrarnos, uno de ellos es el famoso Photoshop, ícono en retoques y edición de imágenes con licencia de Adobe Systems Incorporated. Citando a: Cristian Eslava (2010).

> **En cualquier otro ámbito tendría mis dudas, en fotografía hay un líder claro, Photoshop. No importa qué versión pero es la mejor herramienta para conocer los entresijos de la imagen digital. No es la mejor por su usabilidad, potencia o escalabilidad, es la mejor porque es la más popular**.

El programa es utilizado en diversos trabajos en el área publicitaria, ya que en él se puede crear cualquier clase de imagen, adjuntándole textos, filtros e incluso efectos, gracias a las capas que presentan la opción de sobreponer.

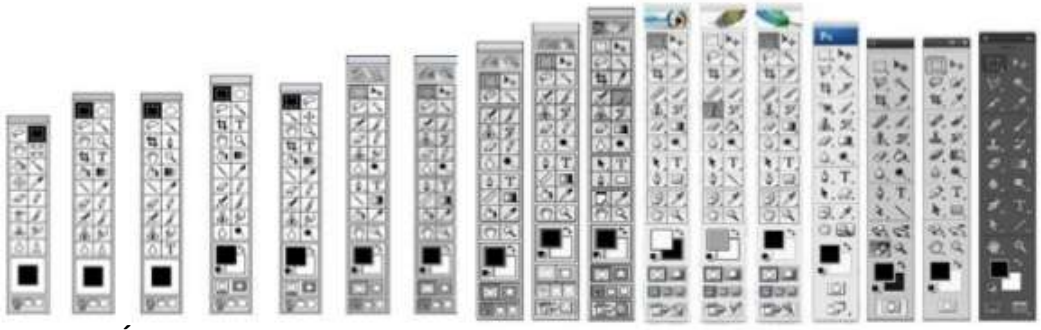
El Lcdo. Cristian explica claramente su apego directo hacia el programa, catalogándolo uno de los más útiles en el campo de la fotografía, gracias al conjunto de herramientas que presenta y su habilidad para adaptarse y reaccionar sin perder la calidad, de manipular el trabajo continuo de manera fluida y a su vez permitir descifrar la dificultades que presenta la imagen digital.

Al aceptar que se utiliza retoque digital en las imágenes que son usadas en la mayoría de publicidad que consumimos, pone en manifiesto la duda si las técnicas que se emplean son las correctas. Photoshop ha logrado posicionarse en el mercado tanto así que se ha convertido como el programa modelo para el retoque fotográfico, y también utilizado en diferentes disciplinas como en el campo de la fotografía, diseño, publicidad, diseño web, edición y grafismos de videos.

Herramientas de Photoshop

La barra de herramientas del programa Photoshop suele estar ubicada a la izquierda del área de trabajo, siendo esta flotante, sirve para ejecutar acciones fundamentales en el mismo. Photoshop incluye nuevas herramientas al pasar por versiones actualizadas, tomaremos como referencia la versión Básica Adobe Photoshop CS6.

GRAFICO Nº1



EVOLUCIÓN DEL CUADRO DE HERRAMIENTAS DEL PROGRAMA ADOBE PHOTOSHOP

El autor Hernan Persis (2013) reconoce que el programa nos sirve como instrumento, pero la verdadera esencia está en la experiencia, el comprender las técnicas para conseguir los mejores resultados en las imágenes digitales. El saber manejar el programa no nos garantiza una buena edición ya que son los años y uso de equipos como iluminación

> **Comprender y estudiar la naturaleza técnica de las imágenes digitales es muy importante para manejarse correctamente con ellas, tanto durante el proceso de captura como durante el de edición. Photoshop es un programa maravilloso, pero no es otra cosa que una herramienta más en nuestro arsenal de herramientas digitales, así como lo es la cámara, la tableta gráfica, el monitor o la impresora.**

GRÁFICO Nº2

Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

Reconstrucción de imágenes en photoshop

El programa Photoshop, nos da un sinfín de elementos, conocidos como herramientas, las mismas que ayudan a la modificación de fotografías e imágenes a como sea el gusto; el formato permite el ajuste de fotos e incluso el contraste de color puede ser manipulado; se identifica por lograr desaparecer objetos no deseados, manchas y volver a dar vida a retratos dados por perdidos.

El tratamiento digital es muy común dentro de la publicidad, pues es el encargado de vender el producto o servicio del que se identifican; la herramienta de corrección es la encargad de esto, donde se ocultan desde manchas, lunares o cicatrices. Cristian Eslava (2010) de forma muy explícita, nos indica:

> **Creo que el buen fotógrafo necesita poco tratamiento digital, luego están los artistas digitales que crean la imagen en el equipo […]", "[…] un buen fotógrafo debe procesar lo mínimo […]", "[…] el abuso del retoque fotográfico es una moda pasajera, valga la redundancia.**

El autor declara que las técnicas deben nacer del fotógrafo, no del programa, ni mucho menos del software usado, es el profesional el indicado y encargado que la fotografías sean más naturales y si se hace uso de retoques, hacerlos de manera sutil evitando el abuso.

Photoshop en la publicidad actual

En la actualidad por muy pequeñas que sean las ciudades o reducido su número de habitantes, se observan en sus calles la incursión desmedida de la publicidad, creada por el hombre para brindar servicios o productos. Santaella López (2003) declara:

> **Toda forma de comunicación realizada en el marco de una actividad comercial, industrial, artesanal o liberal con el fin de promover el suministro de bienes o la prestación de servicios, incluidos los bienes inmuebles, los derechos y obligaciones**

Concordamos con el autor y adjuntamos el decir que muchas veces la publicidad no está encaminada por las personas especializadas en ella, mismos que se dedican a la elaboración de mensajes publicitarios poco reales y de difícil comprensión.

Santue (2003) indicaba que “Los avances tecnológicos y computarizados dieron paso a una evolución significativa en el ámbito publicitario, facilitando herramientas para la creación de diseños innovadores y de gran originalidad”. El autor se refiere a como la tecnología ha influido en la forma de recrear la publicidad.

Photoshop destaca como la herramienta más utilizada al momento de crear y enunciar su mensaje visual, permitiéndonos idear cosas fuera de nuestra lógica; incluso admite una variedad de efectos, diseñando fotomontajes, texturas, etc.

Concluimos que la publicidad ha abordado por completo todo aspecto socio-cultural presente, llenándonos de sentimientos, mismos que son primordiales para la venta, donde las satisfacción de las necesidades es visualizada y luego demandada.

Importancia de photoshop en la sociedad

Las opiniones acerca del uso de Photoshop de manera de transmitir un mensaje visual, no siempre son positivas, ya que el uso exagerado muchas veces entorpece su objetivo final; donde los dueños de productos de forma desmedida fabrican la misma para generar alza en sus ingresos.

Hoy en día todo lo que llama la atención de las personas es por el canal visual, estableciendo medios como la televisión y el internet; Photoshop forma parte de una gran prioridad en la sociedad y su consumo, al ser la mejor herramienta, un poco de practica y mucha creatividad podremos editar imágenes con mayor precisión y calidad.

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

La pedagogía es el eslabón clave en el proceso de la enseñanza y aprendizaje, observando que la educación dejo de ser solo presencial, sino que el educando debe adquirir conocimientos por medio de investigaciones y proyectos; donde el uso de una guía complementara todo este desarrollo.

Nuestra investigación parte de conceptos teóricos, donde se observa el fenómeno, se analiza el contexto y se proporciona un resultado; estará a cargo de la andrología, ya que es la ciencia encargada de la educación y aprendizaje del adulto.

Las herramientas visuales como conjunto de técnicas educativas incluye el desarrollo de destrezas, con sus potenciales los cuales ayudan a ampliar el rendimiento del educando frente a sus horas clases y proyectos.

Vale destacar que la necesidad de aprender el uso básico del programa Photoshop acompañado de técnicas, es fundamental para el estudiante, el mismo que podrá hacerlo de forma autodidacta, mejorando así el conocimiento y la forma en que se desempeña el estudiante.

FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

Esta fundamentación enlaza el cómo llegar al pensamiento del ser humano mediante los mensajes visuales, tomando a la percepción como ejemplo real; convocando al cerebro y su interacción con la vista al momento de comprender y organizar dándole un sentido particular basado en su experiencia.

La psicología por sus métodos de estudio, posee una gran relación con varias ciencias de la educación; denotando la metodología cualitativa, misma que permite que la observación se dé, para entender las características de algo.

Dentro de esta fundamentación, destacamos la inclusión de la psicología del color, misma encargada de analizar los sentimientos y sus efectos sobre el consumidor y el impacto en la percepción del mismo, donde esta entra a la fase metódica para su futura interpretación delimitando su simetría y buena forma visual.

FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

Es la rama diseñada para el estudio de la estructura, cambios y desempeños a lo largo de la vida social de cada individuo, fundamentando que el diseño se ha hecho parte de la vida cotidiana en todas sus facetas. La comunicación ha ido variando al transcurrir el tiempo, donde ha agrado factores como lo social, lo político y económico, factores que han solventado la evolución y desempeño de lo antes conocido, generado por una globalización de conceptos. Aportando lo que Lizaga (2012) dijo:

> **La comunicación, queda así, reducida a una actualización del sentido socialmente prefijado; queda reducido a un proceso de transmisión de información cuya finalidad es el mantenimiento y al reproducción de los sistemas sociales. De este modo la subjetividad y la comunicación quedan cosificadas ya en el nivel de los conceptos fundamentales de la teoría sociológica del sistema.**

El autor accede al concepto parcial, en el que el diseño pasa a ser totalmente social, donde predomina la transmisión de información teniendo en si la reproducción de la misma y su apego hacia los servicios o productos brindados.

FUNDAMENTACIÒN FILOSÒFICA

La fundamentación filosófica en referencia al diseño gráfico, estudia los aspectos del conocimiento, el porqué de un concepto, su idea y desarrollo; buscando explicar la veracidad de la realidad, teniendo acontecimientos entrelazados como lo es la hermenéutica que se identifica por definir la interpretación de las cosas.

Tomando el significado de filosofía, lo ligamos al diseño, como el estudio de problemas reales acerca de cuestiones de interpretación de mensajes visuales, cuál será la mejor manera de expresarlo a cierto público objetivo y su relación con el desempeño del mismo. Se puede expresar por medio de recursos propios del diseño, como lo son circunferencias u otras figuras geométricas, relacionando conceptos con mensajes visuales, creando una agrupación temática que por medio de sus nociones detalla información.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

En este fundamento respaldamos la existencia de leyes que respalden a la educación, fortaleciéndola y agrandando su forma en la que se recepta y emite; respaldados por varias instituciones, el autor Gacel Ávila (2014) enuncia la participación directa de una de ellas.

> **La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), en su Declaración de la conferencia mundial sobre la Educación Superior, enfatiza que la sociedad tiende cada vez más a fundamentarse en el conocimiento, razón por la cual, la educación superior y la investigación, como una de sus funciones sustantivas, son centrales para el desarrollo (UNESCO).**

Nuestra investigación al ser realizada en el mismo país, se dirigirá a la Constitución De la República del Ecuador del ano (2008) como apoyo legal en estatus y acuerdos legalmente vigentes, regulados por los beneficiados y usada en toda institución de aprendizaje; nombraremos también a la ley orgánica de comunicación como pilar primordial.

TÍTULO II
DERECHO
CAPÍTULO SEGUNDO
CONSTITUCION POLITICA DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR
Educación:

> **Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. 55
>
> **Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN SUPERIOR (LOES)
CAPÍTULO 1
DEL PRINCIPIO DE IGUALDAD DE OPORTUNIDADES

Art. 71.- Principio de igualdad de oportunidades. - El principio de igualdad de oportunidades consiste en garantizar a todos los actores del Sistema de Educación Superior las mismas posibilidades en el acceso permanencia, movilidad y egreso del sistema, sin discriminación de género, credo, orientación sexual, etnia, cultura, preferencia política, condición socioeconómica o discapacidad. Las instituciones que conforman el Sistema de Educación Superior

propenderán por los medios a su alcance que se cumpla en favor de los migrantes el principio de igualdad de oportunidades. Se promoverá dentro de las instituciones del Sistema de Educación Superior el acceso para personas con discapacidad bajo las condiciones de calidad, pertinencia y regulaciones contempladas en la presente Ley y su Reglamento. El Consejo de Educación Superior, velará por el cumplimiento de esta disposición.

La igualdad de oportunidades abre puertas a todos aquellos que por sentirse excluidos no acuden a alguna institución, dejando por debajo su educación; con él se logra incorporar formas donde el acceso para personas con discapacidades es primordial en la inclusión de ellos.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El método **cuantitativo** se caracteriza por realizarse mediante encuestas, estudiando poblaciones relativamente pequeñas o grandes, las cuales mediante un estudio se toma la muestra. Para llevar a cabo este método se utilizan diferentes técnicas de recolección de datos, utilizando nosotros la de cuestionarios, siendo la más manejada en la investigación por encuesta. Este método es plenamente numérico, es decir, permite analizar los resultados de manera confiada asentados en procedimientos estadísticos, con la ayuda de una colecta metódica, comprobamos la información y datos así delimitando la similitud.

El método **cualitativo** se determina en perspectiva a la investigación, por un proceso de indagación basado en las distintas prácticas metodológicas como las biografías o etnografías; analiza como las personas ven y realizan las cosas en su entorno.
Es un método acogido a la calidad de conocimientos que se absorben, relacionado a las historias, relatos y experiencias reales siendo estas las esencia de la investigación.

Podemos definir al método **Mixto** como el conjunto de operaciones metodologías, empíricas y críticas de nuestra investigación. Recoge el análisis de los datos cuantitativos y cualitativos, para realizar conclusiones producto de la información obtenida logrando una mejor percepción del fenómeno que se estudia.

Nuestro trabajo de investigación se realizara con el diseño de investigación **Mixta**, incrustando procesos de los métodos cualitativos y cuantitativo, basado en un análisis claro y eficaz, tomando como prioridad a los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil, donde se observa la falencia presentada por falta de conocimientos en el uso básico del programa Photoshop

Al recoger información sobre la calidad de saberes de parte de los estudiantes de la carrera y con la ayuda de los resultados obtenidos por las encuestas, adaptamos las fortalezas de ambos tipos de indagación, minimizando las debilidades de nuestro fenómeno para encontrar la solución al mismo.

MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Investigación de campo

La investigación de campo se da utilizando el método científico, permitiendo obtener resultados en el campo de la realidad o a su vez desembocar nuevos estudios para diagnosticar necesidades o problemas, con el fin de aplicar los conocimientos en la práctica.

Esta clase de investigación, por ser de campo, se vive plenamente la realidad de nuestro contexto, de esta forma se recogen datos directos y nada distorsionados. Nosotros al utilizar las encuestas podemos manejar la información con mayor seguridad y cerciorarnos en qué punto y como incide el problema en nuestro trabajo.

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

El comunicador Manuel Rodríguez (2012), esclarece, de qué manera la Investigación abarca con los datos, adquiridos gracias a técnicas racionales y coherentes que demuestran la confirmación, conseguidas en prácticas de su contexto, a partir del cual se crea conocimiento científico.

Los tipos de investigación son variados y se definen por su objeto de estudio, su profundidad, o según el grado de manipulación de variables; enunciando algunos en nuestra investigación como lo son:

Investigación Exploratoria: Se realizan a fenómenos de los cuales se desconocen o tiene poco conocimiento, esto embarca enunciar sus aspectos fundamentales para denotar investigaciones futuras.

Investigación Explicativa: Trata de determinar el porqué de los fenómenos acudiendo a las relaciones causas – efectos por medio de hipótesis.

Investigación Descriptiva: Embarcada a señalar las características particulares y diferenciadoras del fenómeno a estudio, situándose en lo particular, describe los datos y enlaza un impacto en las vidas de la gente que le rodea.

Tomando en cuenta como creamos este conocimiento, partimos hacia el tipo de investigación utilizada en nuestro trabajo; teniendo en claro que será **Descriptiva**, ya que junta información de un solo momento, en un tiempo específico, adquiriendo como objetivo investigar la incidencia en que se manifiesta una o más variables.

POBLACIÓN Y MUESTRA

POBLACIÓN

La población, universo o total es el conjunto de personas, medidas u objetos poseedores de características comunes vistas en un momento y sitio determinado mismas que según las variables serán consideradas para la investigación.

Desciframos comprender que cosas como la cantidad, la homogeneidad y el tiempo – espacio, son particularidades que nos acoplan a un círculo social, haciendo referencia a la población como el universo o colectivo donde se hacen las observaciones.

Dentro de la indagación realizada en la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil, la población reflejo la cantidad de 647 estudiantes, los cuales ayudaron para la realización del proyecto, justificando nuestra investigación.

MUESTRA

La muestra más allá de ser solo una cierta cantidad de la población, es una técnica de recopilación de información que permite la investigación en la misma, donde se obtiene el cálculo para el estudio.

La muestra representara el segmento de la población que será nuestro objeto de estudio. Es importante notar que los aplicados de la muestra tengan particulares similares, para poder generalizar en la población.

Al realizarse con características iguales, se procede a escoger una parte de la población apuntando un margen de error del 5% y un dato de confiabilidad de 95%.

La muestra de nuestra investigación dio un total de 242 personas encuestadas, se añadió una fórmula finita, para determinar la misma, la cual consiste en:

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

$$n = \frac{647}{(\ 0{,}05\ )^2 \ (647 - 1) \ +} \quad = 242$$

INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Uno de los instrumentos en la investigación, son las fichas nemotécnicas que se utilizan para adjuntar los aspectos más relevantes del contenido de una revista, libro, o un artículo periodístico. Nos asiste en el momento de recordar resúmenes, críticas, comentarios e incluso ideas.

Estas están conformadas por el título: que nos permite reconocer el contenido; el cuerpo: caracterizado por ser donde se escribe el tema de la ficha que a su vez se desarrolla y los datos bibliográficos que nos ayuda a reconocer el libro. Otro de los instrumentos utilizados, es la observación científica que tiene como finalidad la observación precisa, definida y clara, el investigador va directo a lo que desea observar, teniendo en cuenta porque y para que lo hace.

El examinador investiga de forma directa los acontecimientos que se producen de forma natural teniendo como propósito la recolección de datos. La entrevista como técnica, encaja en la cualitativa ya que absorbe información participe de dos individuos o muchos más. Al tener un fin específico, no se la puede catalogar como una conversación informal y para que esta se realice se necesita de la ayuda de un entrevistador como mínimo y un entrevistado, obteniendo así la información necesaria.

La encuesta nos permite reunir datos relevantes de una investigación por medio de entrevistas o cuestionarios a los sujetos de estudio definidos. Para la obtención de datos, las encuestas se pueden realizar de manera personal, por teléfono o por otro medio que permite la recolección indicada para su estudio.

Este instrumento recoge datos de la población, se reúnen los hechos y sobre eso se diseña el plan de acción. Apoyados en la técnica de la encuesta, para nuestra investigación se utilizó un cuestionario el cual contiene preguntas cerradas aplicadas con la escala de tipo Likert.

Para realizar la obtención de datos, las encuestas inicialmente serán observadas para darle paso a su evaluación, adquiriendo la opinión de los sujetos participes en las mismas, darán su aporte para contrarrestar el fenómeno en estudio.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS

Pregunta Nº 1: ¿Cree que es importante dar a conocer el uso básico del programa Photoshop en la carrera?

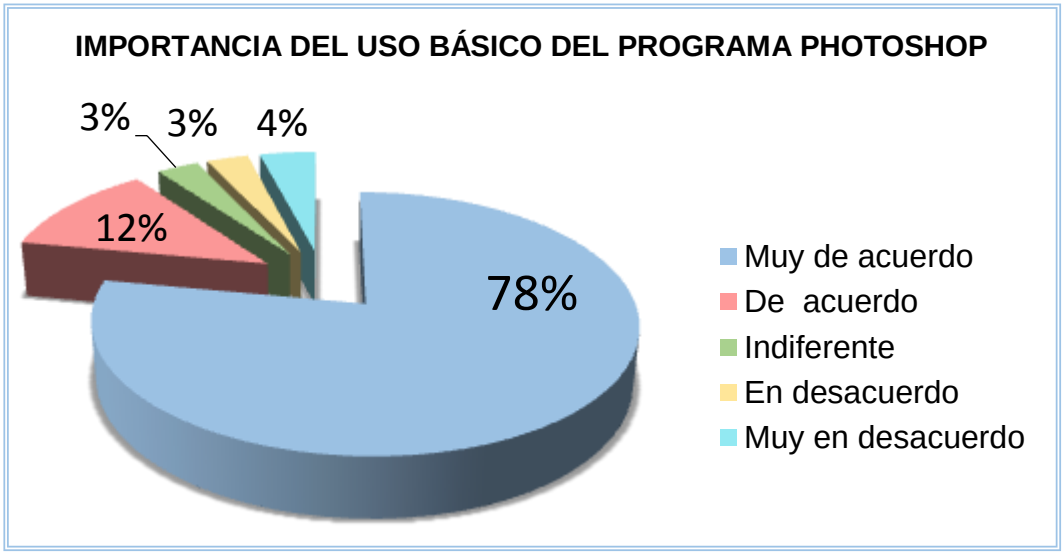
IMPORTANCIA DEL USO BÁSICO DEL PROGRAMA PHOTOSHOP

Cuadro Nº 2

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	190	78%
4	De acuerdo	28	12%
3	Indiferente	7	3%
2	En desacuerdo	7	3%
1	Muy en desacuerdo	10	4%
Total		**242**	**100%**

Fuente: Estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

Gráfico Nº 3



Fuente: matriz de tabulación de la encuesta Nº1
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

ANÁLISIS: Los resultados demuestran que la mayoria de los estudiantes encuestados están muy de acuerdo con dar a conocer la importancia del programa Photoshop, ya que será un aliado a lo largo de la carrera y su vida laboral.

Pregunta Nº 2: ¿Está de acuerdo con que los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil tomen cursos de complementación acerca del programa Photoshop?

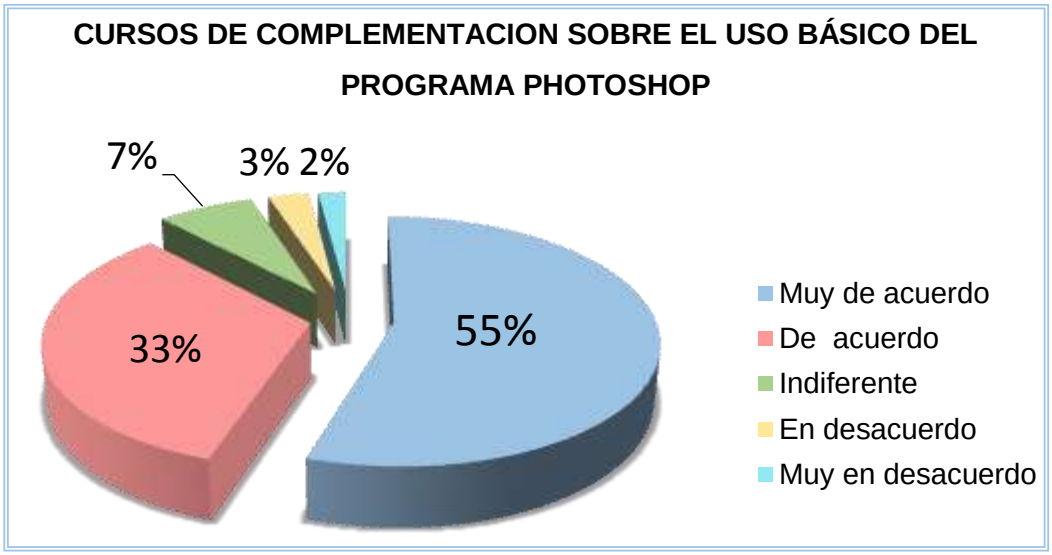
CURSOS DE COMPLEMENTACION SOBRE EL USO BÁSICO DEL PROGRAMA PHOTOSHOP

Cuadro Nº 3

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	133	55%
4	De acuerdo	80	33%
3	Indiferente	18	7%
2	En desacuerdo	7	3%
1	Muy en desacuerdo	4	2%
Total		**242**	**100%**

Fuente: Estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

Gráfico Nº 4



Fuente: matriz de tabulación de la encuesta Nº2
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

ANÁLISIS: Un alto porcentaje de estudiantes de la carrera opinan que sería lo más adecuado tomar cursos de complementación del programa Photoshop para expandir aprendizajes.

Pregunta Nº 3: ¿Establece necesaria la creación de una guía acerca del uso básico del programa Photoshop?

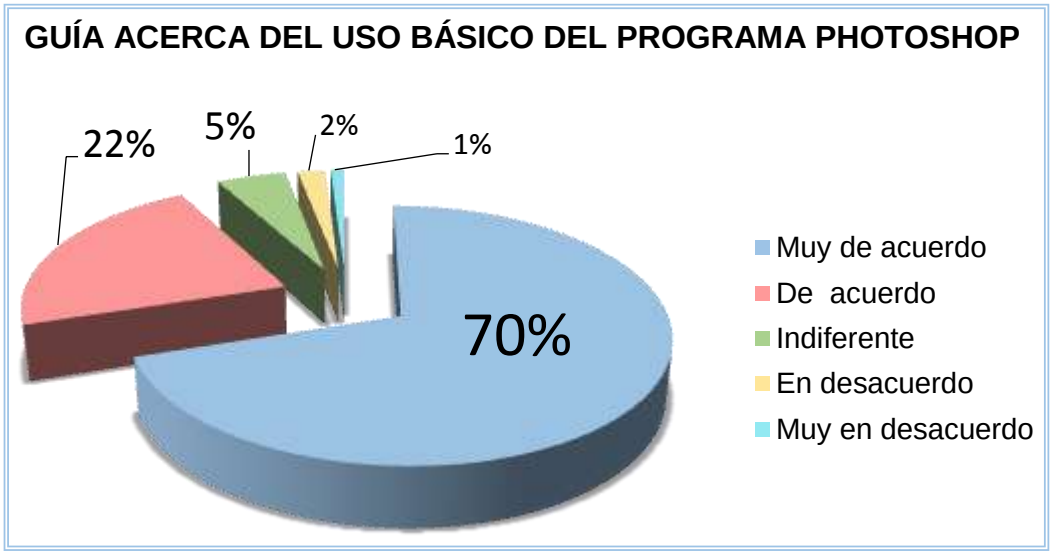
GUÍA ACERCA DEL USO BÁSICO DEL PROGRAMA PHOTOSHOP

Cuadro Nº 4

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	170	70%
4	De acuerdo	52	22%
3	Indiferente	12	5%
2	En desacuerdo	5	2%
1	Muy en desacuerdo	3	1%
Total		**242**	**100%**

Fuente: Estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

Gráfico Nº 5



Fuente: matriz de tabulación de la encuesta Nº3
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

ANÁLISIS: Los estudiantes respaldan la creación de una guía acerca del uso básico del programa Photoshop, esto señala la limitación de conocimientos sobre el mismo.

Pregunta Nº 4: ¿Está de acuerdo en erradicar el mal uso del programa Photoshop?

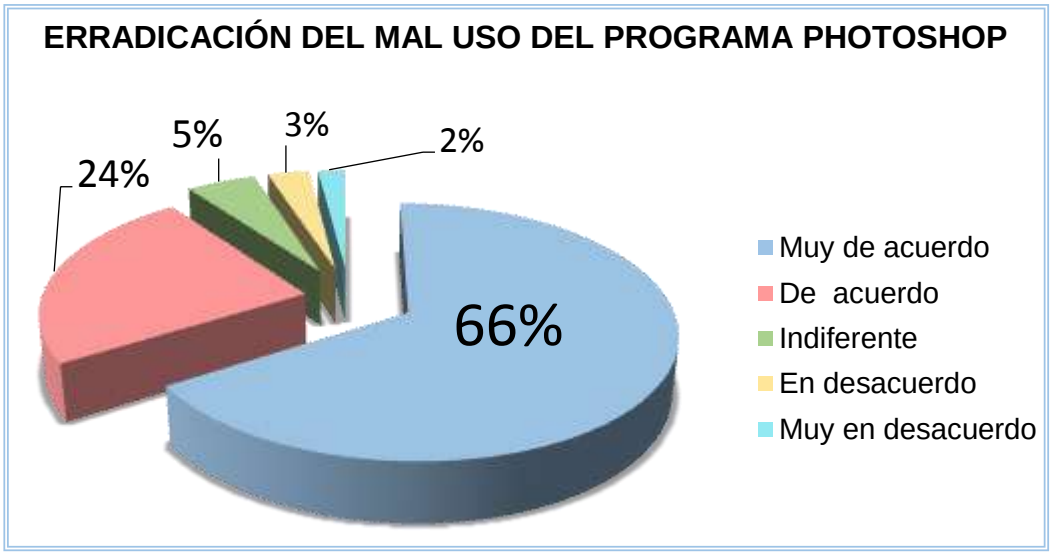
ERRADICACIÓN DEL MAL USO DEL PROGRAMA PHOTOSHOP

Cuadro Nº 5

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	160	66%
4	De acuerdo	59	24%
3	Indiferente	11	5%
2	En desacuerdo	8	3%
1	Muy en desacuerdo	4	2%
Total		**242**	**100%**

Fuente: Estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

Gráfico Nº 6



Fuente: matriz de tabulación de la encuesta Nº4
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

ANÁLISIS: Los estudiantes de la carrera deseean erradicar el mal uso del programa Photoshop, poniendolo como principal objetivo en esta observación de la pregunta.

Pregunta Nº 5: ¿Considera que el programa Photoshop esta entrelazado con la mayoría de asignaturas de la carrera?

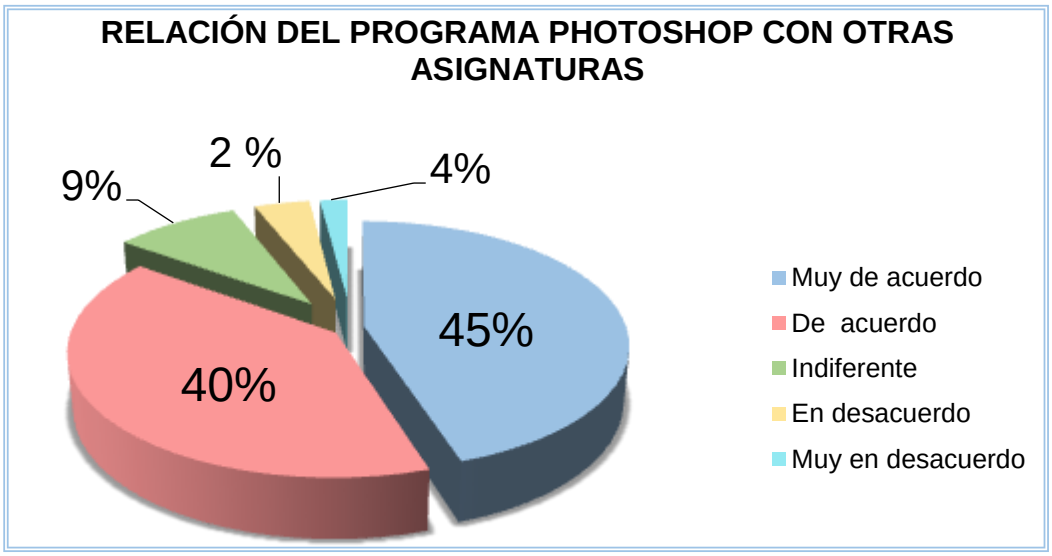
RELACIÓN DEL PROGRAMA PHOTOSHOP CON OTRAS ASIGNATURAS

Cuadro Nº 6

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	110	45%
4	De acuerdo	96	40%
3	Indiferente	22	9%
2	En desacuerdo	10	4%
1	Muy en desacuerdo	4	2%
Total		**242**	**100%**

Fuente: Estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

Gráfico Nº 7



Fuente: matriz de tabulación de la encuesta Nº5
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

ANÁLISIS: Los estudiantes de la carrera notan muy importante la relación del programa Photoshop con otras materias, mientras que una minoria piensa lo contrario referente a esta pregunta.

Pregunta Nº 6: ¿Está de acuerdo con que la guía esté dirigida solo a estudiantes del 1er semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil?

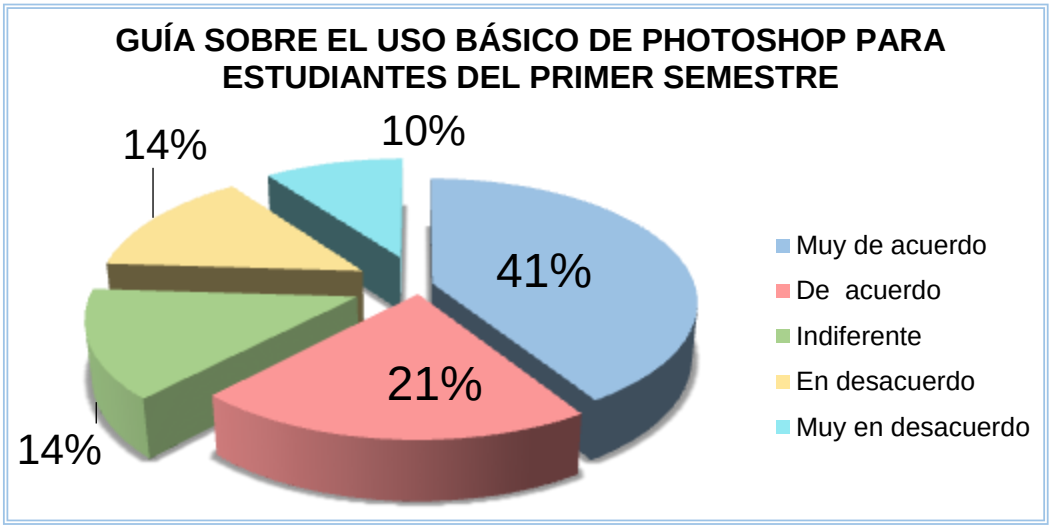
GUÍA SOBRE EL USO BÁSICO DE PHOTOSHOP PARA ESTUDIANTES DEL PRIMER SEMESTRE

Cuadro Nº 7

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	100	41%
4	De acuerdo	50	21%
3	Indiferente	33	14%
2	En desacuerdo	34	14%
1	Muy en desacuerdo	25	10%
Total		**242**	**100%**

Fuente: Estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

Gráfico Nº 8



Fuente: matriz de tabulación de la encuesta Nº6
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

ANÁLISIS: En esta pregunta logramos la aprobación de la mayoria de estudiantes, notando que la guía sería un buen implemento para el primer semestre, no obstante el resto de ellos decidideron en forma aleatoria que no fuese asi.

Pregunta Nº 7: ¿Cree que se da un buen uso del programa Photoshop en la carrera?

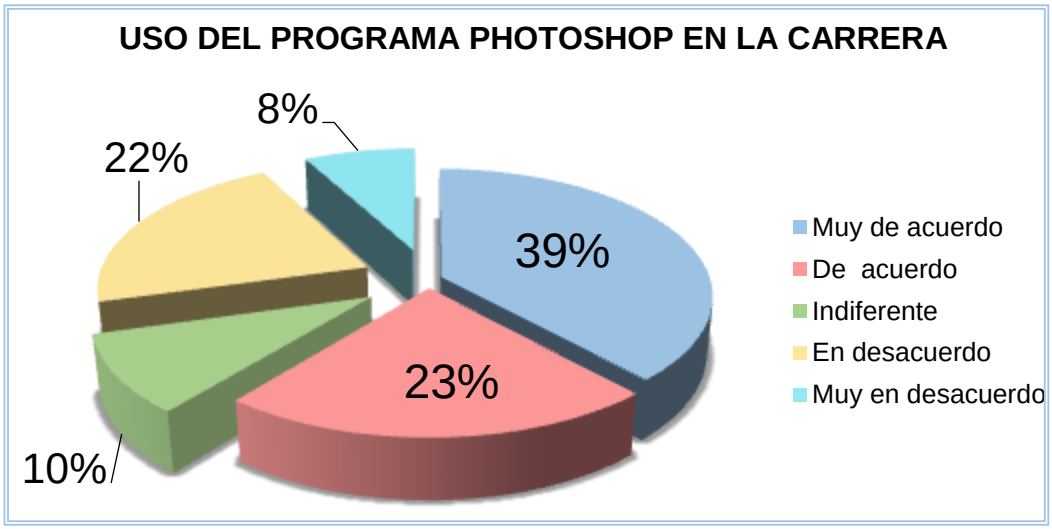
USO DEL PROGRAMA PHOTOSHOP EN LA CARRERA

Cuadro Nº 8

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	94	39%
4	De acuerdo	55	23%
3	Indiferente	25	10%
2	En desacuerdo	48	22%
1	Muy en desacuerdo	20	8%
Total		**242**	**100%**

Fuente: Estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

Gráfico Nº 9



Fuente: matriz de tabulación de la encuesta Nº7
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

ANÁLISIS: Los estudiantes ven el uso del programa Photoshop en la carrera con un alto porcentaje de efectividad, mientras que una minoria esta en oposición a lo mencionado; talvez sea la falta de aprendizaje que inside en sus conclusiones.

Pregunta Nº 8: ¿Considera que los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil tienen un vacío acerca del programa Photoshop?

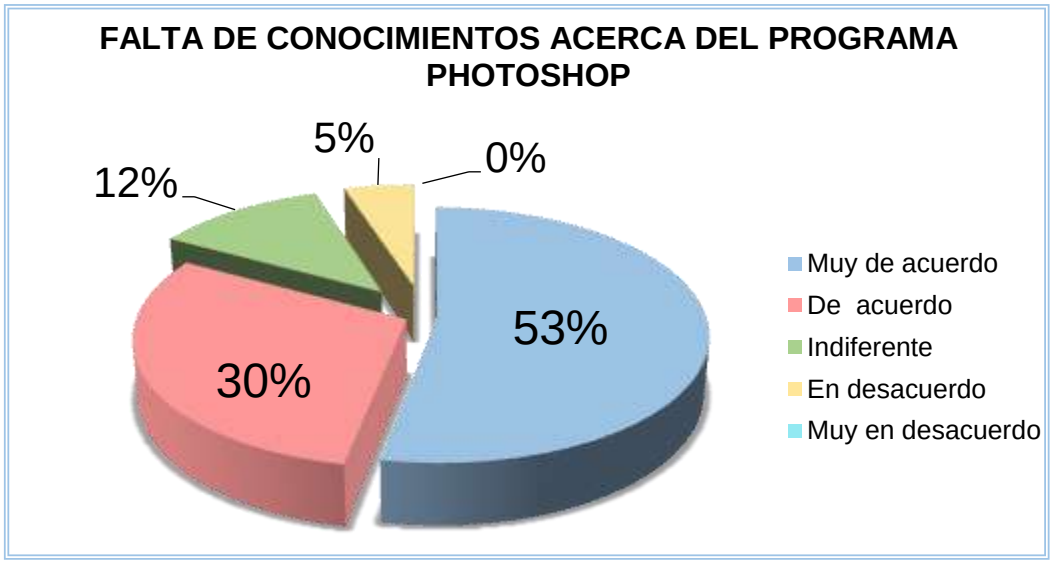
FALTA DE CONOCIMIENTOS ACERCA DEL PROGRAMA PHOTOSHOP

Cuadro Nº 9

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	128	53%
4	De acuerdo	72	30%
3	Indiferente	30	12%
2	En desacuerdo	12	5%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
Total		**242**	**100%**

Fuente: Estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

Gráfico Nº 10



Fuente: matriz de tabulación de la encuesta Nº8
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

ANÁLISIS: La mayoria de estudiantes, estan muy de acuerdo que existen vacios referente al uso básico del programa Photshop, quedando varias veces estancados por motivo del mismo.

Pregunta Nº 9: ¿Está de acuerdo con que los diseños creados con el programa Photoshop deban transmitir algo real y no engañoso?

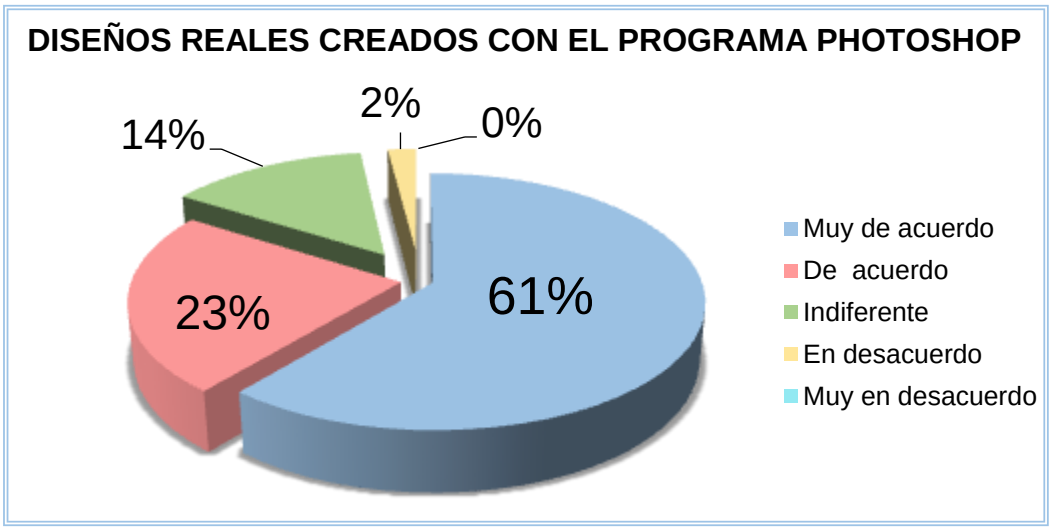
DISEÑOS REALES CREADOS CON EL PROGRAMA PHOTOSHOP

Cuadro Nº 10

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	148	61%
4	De acuerdo	55	23%
3	Indiferente	33	14%
2	En desacuerdo	6	2%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
Total		**242**	**100%**

Fuente: Estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

Gráfico Nº 11



Fuente: matriz de tabulación de la encuesta Nº9
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

ANÁLISIS: Al haber diseños exagerados por el programa Photoshop, lo transmitido puede ser engañoso para los estudiantes.

Pregunta Nº 10: ¿Cree que la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil necesita la realización del proyecto?

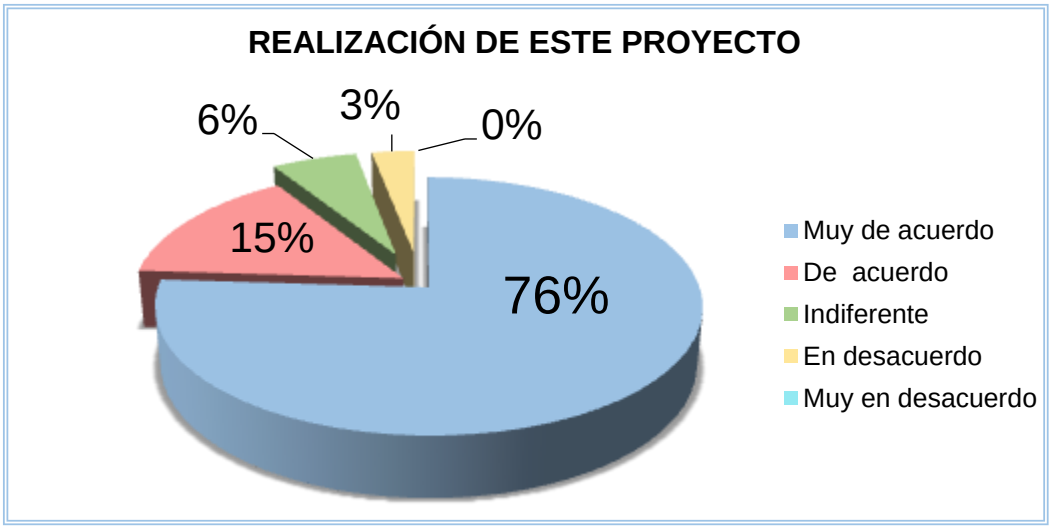
REALIZACIÓN DE ESTE PROYECTO

Cuadro Nº 11

Escala de valores	Alternativas	Frecuencia	%
5	Muy de acuerdo	184	76%
4	De acuerdo	36	15%
3	Indiferente	15	6%
2	En desacuerdo	7	3%
1	Muy en desacuerdo	0	0%
Total		**242**	**100%**

Fuente: Estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

Gráfico Nº 12



Fuente: matriz de tabulación de la encuesta Nº10
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

ANÁLISIS: La mayoria de estudiantes de la carrera, da luz verde a la realización de este proyecto, ya que con el complementarán conocimientos y podrán aprender o recordar técnicas plenamente relacionada con el programa Photoshop.

CAPÍTULO IV

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA

Creación de una guía acerca de las herramientas del Programa Photoshop para los estudiantes del primer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico.

JUSTIFICACIÓN

Mediante la técnica de las encuestas pudimos determinar que la falta de conocimientos acerca del uso básico del programa Photoshop en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, Universidad de Guayaquil es evidente, al no presentar una asignatura especializada solo en el programa antes mencionado.

Los estudiantes al no conocer el uso básico de las herramientas de photoshop, recurren a la mala práctica en el mismo, dejando de lado reglas a seguir o concepto primordiales al momento de retocar o hacer un montaje de imagen; la autoeducación es un buen punto a su favor, la misma que ha tenido que ser aplicada al transcurso de algunas asignaturas con relación al programa. Mediante la aplicación de nuestro proyecto, los estudiantes del primer semestre tengan un respaldo y así logren aprender técnicas de la mejor manera ayudándolas a lo largo de la carrera, ya que su contenido explicativo e ilustrado logra ubicar y despejar dudas del estudiante, reforzando sus conocimientos y despertando su creatividad.

FUNDAMENTACIÓN

El Diseño Gráfico al estar directamente enlazado con la edición, retoque o montaje de imágenes, comparte la idea directa de informar al público sobre acontecimientos o ideas expresadas.
En la actualidad se admiran avances tecnológicos continuos permitiendo el desarrollo de nuevas herramientas gráficas, haciendo que estos procesos cada vez den mejores resultados.

En el siglo XIX los mensajes visuales era desarrollados por dos profesionales. El que dibujaba era formado como artista y el encargado de la impresión como artesano, ambos formados en las mismas escuelas, dándole nacimiento al diseño gráfico como lo conocemos en el siglo XX, poco después de la creación de la imprenta, en donde se mantenía la tipografía como el mayor valor artístico.

Existe una gran variedad de programas dentro del Diseño Gráfico, que permiten la elaboración de mensajes visuales, reconociendo identificar por parte de la persona, la necesidad que se desea limitar, para su bienestar y beneficio propio adoptando valores tecnológicos y científicos.

La propuesta se basa en la investigación realizada en nuestro trabajo, donde se indica la limitación del conocimiento básico de las herramientas del programa Photoshop hacia los educandos, suprimiendo este por medio de una guía, la misma que establecerá habilidades de aprendizaje y enseñanza para los estudiantes del primer semestre, donde podrán interactuar tanto el docente como el educando, proponiéndonos eliminar las amenazas del fenómeno.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

Objetivo general

Desarrollar una guía acerca de las herramientas del Programa Photoshop para los estudiantes del primer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, Universidad de Guayaquil.

Objetivos específicos

Establecer los contenidos que deben incluirse en la guía para el uso del Photoshop.

Enseñar técnicas básicas acerca del programa Photoshop para fomentar en el educando despliegues de ideas, acompañadas de creatividad.

Crear emprendedores que mediante el uso de su aprendizaje, logren emplearlos en el campo laboral para obtener su propia fuente de ingresos.

Motivar a los estudiantes hacia la autoeducación fuera de horas estudiantiles para no dar oportunidad a la creación de dudas e interrogantes.

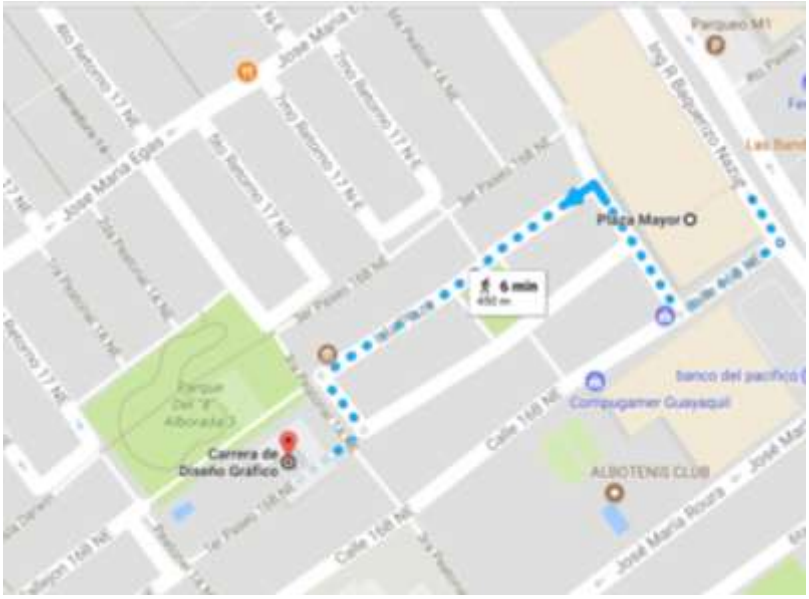
IMPORTANCIA

La guía acerca del uso básico de las herramientas del Programa Photoshop se aplicará al primer semestre de la carrera de Diseño Gráfico, Universidad de Guayaquil, dado que no existe la asignatura especializada exclusivamente en dicho programa, notando necesario que los estudiantes posean el aprendizaje y conocimiento necesario, ya que será un pilar fundamental a lo largo de su carrera y vida laboral. Nuestra propuesta constituye una herramienta científica, la cual aportara una mejor forma de transmitir un mensaje visual y de cómo el entorno podrá captarlo; la misma colaborará al intercambiar conocimientos entre estudiantes y educadores.

UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

Este trabajo de investigación fue realizado en la carrera de Diseño Gráfico, de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, ubicada en la Cdla Alborada 3ª etapa Mz. C1solar 8, Parroquia Tarqui, Cantón Guayaquil.

IMAGEN Nº3



Fuente: Google Maps **Elaborado:** Katerine Vélez – Gabriel García

FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA

Presentado la carrera de Diseño Gráfico, laboratorios de Computación en los cuales está instalado el programa y no muchas veces bien ejecutado, crearemos en el estudiante la autoeducación fuera de horas de clases, nuestra guía será de manera teórica-practica, brindándole un apoyo al docente. Con la misma aprenderán nuevas técnicas, adjuntando conocimiento al proporcionado en clases, ayudándolos en el ámbito estudiantil y posteriormente al profesional.

ALCANCE

El programa photoshop es, en la actualidad una de las herramientas más utilizadas a nivel mundial, tanto sea para retocar o crear imágenes desde cero; al pasar de los años ha innovado y añadido nuevas opciones para lograrlo, ciertamente ha invadido el mercado de la publicidad, ayudando al diseñador a crear técnicas nuevas para mejores resultados.

Nuestra propuesta busca, desarrollar el conocimiento en los estudiantes del primer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil; suprimiendo falencias en el desconocimiento y mal uso del programa Photoshop.

Presenta una solución factible a la limitación de conocimiento sobre el problema, incrementará saberes y proporcionará al estudiante un estándar de comprensión más destacado, dando como enfoque las necesidades poco atendidas del consumidor.

La creación y reproducción de material de apoyo es de gran ayuda autodidacta, porque se torna muy útil al momento de corregir malos hábitos al momento de crear, dando técnicas y ejercicios, ya que los mismos establecerán conocimiento y aprendizaje.

USABILIDAD

Utilizaremos maneras didácticas donde el educando captara de forma fácil los métodos en que serán explicadas las técnicas básicas de retoque y edición con la ayuda de ilustraciones y ejercicios; podremos sentarnos frente al computador, sin la necesidad de tener una persona diciéndonos paso a paso como realizar nuestro trabajo.

TEMPORALIDAD

Utilizaremos la comunicación visual como estrategia, caracterizada por transferir la información por medio de imágenes, signo o símbolos, de manera que nosotros, por medio de la guía pasamos a ser emisores, y el estudiante un receptor; en este tipo de estrategia predominan las imágenes en la construcción del mensaje creando mejoras al momento de desarrollar la motivación en el educando

Provocando un cambio en costumbres poco desarrolladas; la guía está encaminada al estímulo del área educativa en los estudiantes, como proceso en la vida del mismo, ayudándole a captar conciencia, brindarle seguridad y confianza en sus responsabilidades.

PERCEPCIÓN DE IMAGEN

La propuesta será presentada como una guía complementaria autodidacta a los encargados del pensum académico; dispuesta su aprobación, se continua, con un precio asequible, la distribución de la misma, hacia los estudiantes del primer semestre, como soporte a horas clases en las que la materia de photoshop esté entrelazada a lo largo de la carrera.

VALORES DIDÁCTICOS

Tomaremos la andragogía como pilar para el desarrollo de nuestra guía, teniendo en claro que es el conjunto de técnicas orientadas a educar a personas adultas, podemos receptar como un principio a la participación, ya que el estudiante es capaz de interactuar con sus compañeros, experiencias que ayuden a la mejor asimilación del conocimiento.

Respecto a la ergonomía de la guía, será de la forma más fácil y directa de entender hacia los educandos, con caracteres de tamaño legibles, formas y colores que agraden a la vista, sin saturar su contenido y con un peso visual balanceado entre imágenes y textos.

La propuesta sugiere más compromiso entre lo aprendido y el desempeño del estudiante porque permite reconocer en lo que falla, poniendo a su disposición la manera de solucionar dicho aspecto con funciones fáciles y eficaces.

PERSONALIDAD GRÁFICA

La línea gráfica manejada en este proyecto se caracteriza por emplear los colores característicos del programa photoshop, el azul y sus diferente degrades, combinándolos con colores neutros como lo son el blanco y el negro.

Al usar líneas curvas podemos decir que nuestra línea gráfica es de movimiento y asimétrica, la primera caracterizada por presentar ondas, mismas que sugieren suavidad y elegancia; mientras que al formarse una figura irregular podemos relacionar la segunda.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

El proceso empezó como idea, lográndola plasmar en bocetos, los cuales al ser varias veces modificados de forma análoga, lograron dar como resultado una línea gráfica estable y agradable a simple vista; obtenido esto, pasamos a convertirlo a ilustraciones digitales, que, junto a los conceptos previamente adquiridos, procedimos a la elaboración del machote donde enlazamos la relación de hojas y contenido.

Las metodologías utilizadas para esta producción fueron plenamente didácticas como lo son la enseñanza-aprendizaje, en la cual caracterizamos las técnicas de la demostración y experiencia, donde en la primera exponemos lo estudiado en teoría para llevarlo a la práctica, mientras que en la segunda planteamos un fenómeno ya conocido, comprobamos sus razones partiendo de la experiencia, forjamos su mentalidad científica y orientamos para solucionar el mismo.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

El arte digital es la expresión artística utilizada en la propuesta, determinada por disciplinas creativas en las que se utiliza tecnologías digitales para su proceso y presentación; la propuesta adjunta imágenes fotográficas y gráficos vectoriales dando una tendencia más realista.

DESCRIPCIÓN DEL USUARIO O BENEFICIARIO

Nuestro público objetivo se caracteriza por estar en el rango de edad de entre 18 años en adelante, denotando la participación en un porcentaje menor de alumnos de otras provincias; la mayoría de educandos de las secciones matutina y vespertina no trabajan, prestándose al cien por ciento a la carrera, a discrepancia de los alumnos de la noche que poseen trabajo y se les hace más compleja la relación laburo-educativa. Se observar que la cantidad de personas del sexo masculino sobrepasa al femenino por un porcentaje pasado de la mitad con respecto a la población.

Añadiendo su finalización en años de secundaria para poder ingresar a la Universidad, mantenemos costumbres en común como lo son la puntualidad y predisposición a aprender; en el ámbito económico nos situamos en la clase social media alta, teniendo ventajas sobre como adquirir las herramientas necesarias para la carrera, enmarcando así setenta alumnos del primer semestre.

Habiendo usuarios a los cuales se les facilita la lectura, no siempre es comprensiva, ya que no tenemos dicha costumbre como primordial en nuestro territorio. Los alumnos presentan afinidad hacia los deportes, ubicando al futbol como principal; muestran pasatiempos relacionados con la carrera como lo son el dibujar e ilustrar comics o caricaturas,

frecuentando locales dedicados a esto, donde interactúan con otros estudiantes de diferentes carreras que disfrutan de las mismas distracciones.

Demostrando que no todos están porque así lo deseen en la carrera, han tomado esto de forma capaz, absorbiendo toda información para lograr sustentarse a un futuro; la mayoría analiza la opción de un trabajo propio donde el jefe son ellos, promoviendo el emprendimiento como un fin común y principal.

ETAPAS DE DESARROLLO

La propuesta nace como solución a la limitación del conocimiento básico del programa photoshop en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, Universidad Guayaquil; por medio de la elaboración de una guía sobre el uso básico de las herramientas del programa antes enunciado, misma que cuenta con conceptos primordiales, explicación de las herramientas y varias técnicas sobre el manejo del mismo.

Al tener en claro la noción de nuestra guía procedimos a la recolección de conceptos elementales sobre el manejo del programa, donde a su vez añadimos técnicas y ejercicios; donde destacan conocimientos básicos en recorte en imágenes, y retoques fotográficos.

Procedimos a la selección de ilustraciones gráficas que acompañen a los conceptos y den una buena relación entre lo explicado y la información que se pretende dar; tomando en cuenta que una ilustración es un dibujo, imagen o estampa, asociadas con palabras, de tal manera, enuncia un mensaje.

La selección del formato en la que la realizamos nuestra propuesta, es de formato C5; impresa a doble cara, en papel de calidad cuché, con portada y contraportada. Así se seleccionó el programa Ilustrador para trabajar la guía, poseyendo la línea gráfica previamente diseñada analógicamente, se digitalizo, se crearon portada y contraportada, se buscó la mejor ubicación para las ilustraciones usadas y determino que tipo de letra la caracterizara.

Con el avance de la elaboración del proyecto adquirimos gastos en cada fase del desarrollo, en cada investigación y en la realización del mismo. Teniendo los primeros gastos reflejados en los borradores, bocetos e impresiones para la adquisición de información, posteriormente presentando el físico para la revisión y aprobación del tutor.
Utilizamos guías impresas con el fin de absorber más información y técnicas sobre el programa, formatos a escala para la elaboración análoga de la línea gráfica, portada y contraportada, tiempo en el cyber para arreglar correcciones indicadas por el tutor y sus respectivas impresiones

Se realizaron pagos por las fotografías que se utilizan en los ejercicios de la guía; las pautas empleadas para la realización fueron adquiridas del internet, tomando a una persona encargada de la línea de producción y a su vez de la realización en digital de las ideas y conceptos ya establecidos.

La presentación de la propuesta contuvo un precio elevado ya que fue impreso en calidad laser y sobre papel cuché, posterior sobrepaso su etapa de encuadernado y presentación; en el siguiente cuadro se desplaza el presupuesto empleado.

Cuadro Nº12

PRESUPUESTO GENERAL			
Nº	**GASTOS**	**PRECIO/U**	**PRECIO TOTAL**
Generación de Ideas			
1	Impresión de 4 guías	$ 1,25	$ 5,00
2	Cyber (4 horas)	$ 0,50	$ 2,00
Desarrollo del Concepto			
3	Impresiones de correcciones	$ 0,15	$ 1,20
4	Fotografías	$ 5,00	$ 30,00
5	Materiales	$ 5,00	$ 15,00
6	Producción (32 horas)	$ 3,12	$ 99,84
Presentación Final			
7	Impresión final	$ 20,00	$ 40,00
8	Encuadernado	$ 12,00	$ 24,00
TOTAL		$ 47,02	$ 217,04

Fuente: Trabajo de Titulación
Elaborado: Katerine Vélez – Gabriel García

Para destacarnos del resto de guías empleadas, nuestra línea gráfica será la encargada de hacernos notar, acompañada de una marca quien nos definirá como empresa; esta será mixta siendo la combinación de elementos verbales y gráficos.

Los colores empleados en la guía fueron el azul y sus diferentes degrades, adjuntados a la relación entre colores neutros, su opacidad manejo niveles bajos, para no ser distractores; los conceptos están acompañados de viñetas, que se presenta como símbolos tipográficos y son usadas para introducir una lista de información.

Nos basamos en el uso de tipografía muy común como lo es Arial, así permitimos que sea legible y capte en esencia el mensaje a transmitir; adquirimos fotografías digitales a bajo costo, las cuales sirvieron para ejemplos y ejercicios de la propuesta, convirtiéndola en algo más realista.

ESPECIFICACIONES FUNCIONALES

La propuesta empezó como una idea y solución al limitado conocimiento del programa photoshop; despegando por el desarrollo creativo de la guía acerca del uso básico de las herramientas del mismo, con técnicas y ejercicios.

El contenido de la guía desarrolla un desglose sobre el programa, partiendo de su aplicación en el diseño gráfico hasta llegar a técnicas básicas en el recorte de imagen y retoque fotográfico. Adquirimos descriptores gráficos con relación a cada punto tomado en la misma, de manera que cree armonía entre lo visual y lo teórico.

En los bosquejos plasmamos varias ideas de cómo sería la línea gráfica y el entorno de cada hoja en relación al contexto, inclinándonos al uso del color azul y su escala tonal, combinada con colores neutros y cálidos, evitándonos crear peso visual.

El contexto será el encargado de transmitir los aprendizajes hacia el educando, dividiéndose en 3 unidades, donde la última se subdivide en 4 capítulos. Teniendo en claro los conceptos, ejercicios y técnicas a utilizar comenzamos con la realización de la misma en el programa Adobe Ilustrador, el cual nos permite tener una idea gráfica de las medidas y ubicaciones que dispondremos acerca del conocimiento e ilustraciones.

Cada capítulo contiene información que junto a los recursos y aprendizaje del alumno complementara situaciones a las cuales se enfrentará en su vida laboral. Esta guía al tener ejercicios pondrá a prueba al estudiante, siguiendo paso a paso las técnicas explicadas, creando una manera comprensible de interactuar con la guía.

La guía al ser autodidáctica, podrá el estudiante, buscar solución a sus trabajos sin la necesidad de un docente en todo momento, cierto es que no podrá suplantar a un profesor, pero ayudara a complementar lo que enseña, siendo así un opción directa entre maestro y alumno.

Todo concepto viaja de forma visual al estudiante quien lo recepta, analiza y cuestiona el porqué de dicha teoría, exponiendo su solución y a su vez la realización. La propuesta como tal es de un tamaño muy fácil de trasladar, al ser un formato c5, no impide que su conocimiento no sea llevado consigo en cada momento, recopilando a lo largo de 30 hojas, escudando en la mayoría de ellas su usabilidad.

Los colores empleados a lo largo del desarrollo de la guía, fueron escogidos del pantone del color azul, siendo este característico del programa y va sujeto a la línea gráfica de la misma; los textos al contrario, utilizara colores neutros, mientras que los separadores de columnas llevaran tonos más elevados.

La marca que nos identifica como editores de esta propuesta, está a cargo de un isologo, el cual lleva las primeras consonantes de los apellidos autores acompañadas de un logo donde se observa las iniciales de los mismos; se utiliza el color negro para las palabras denotando ser fuerte y brindándole elegancia; al ser apreciado tanto a jóvenes como mayores, es una forma de incrustarnos en ellos, para ser posible el recordarlo.

La forma en que se aprecia da a su origen cuadrado por ser el libro un recurso hecho de esta manera, mezclado curvas, asimila las páginas; con una tipografía geométrica para el nombre y una de tipo serife para el prototipo de empresa que desempeñamos, con espacios distantes entre caracteres.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Una vez seleccionada nuestra temática, procedimos a la elaboraciones de bocetos en forma análoga, donde después de probar varias líneas gráficas, conservamos como principal el color azul, mismo que identifica al programa; junto a colores cálidos y neutros siendo atractiva a la vista.

Para dar por realizada la propuesta utilizamos el programa Adobe Ilustrador, en el cual dibujamos las líneas de guía para darle estabilidad al texto, con la ayuda de sus herramientas procedimos al corte, edición y compatibilidad entre conceptos, imágenes e ilustraciones.

Los conceptos de la guía parten desde una pequeña introducción del programa y su versión, siendo esta CS6, la más utilizada a nivel comercial y funcional; indicamos una historia breve y detallada acerca de Photoshop, donde destacamos su evolución y adición de herramientas, las cuales ayudan a una mejor edición; mostramos la interactividad con el usuario que ha renovado haciéndola más práctica y fácil.

Hablamos sobre la relación que tiene con el diseño gráfico, su utilidad en él y formas de fusionarse ante otras ramas como la fotografía y publicidad, no obviando la manera en que se aplica y las técnicas más recurridas; tomaremos la influencia del mismo en la publicidad y sus diferentes usos para destacar los indicados y erróneos métodos en los cuales muchas veces por desconocimiento se caen.

Encontraremos gráficos los cuales nos ayudaran con la familiarización del programa, donde detallaremos los principales caracteres y partes que conforman el área del trabajo del programa, dando una explicación y uso de las herramientas básicas del mismo.

Gracias a ilustraciones podemos transmitir la información de manera en que los estudiantes nos comprendan, detallando en cada uno de ellos, formas y pasos, dando un complemento al conocimiento de ellos y a su experiencia funcional en el programa; integraremos ejercicios para el desarrollo por parte de los educandos.

Para la colocación de los conceptos utilizamos la herramienta Texto, donde se realizando cuadros en los que adjuntábamos los conocimientos, procedimos a la justificación del mismo y colocación en el área seleccionada con Selección. Todo esto dentro de los parámetros de espacio de la guía como lo son el lomo y el espacio entre columnas.

Con la ayuda de los gráficos, colocados en formato .jpg e incrustados, captamos la atención directa de lo que realiza en la guía, apoyando al texto; para la colocación de varias columnas utilizamos la cuadrícula rectangular, alineándolos y respetando los espacios entre ellos respecto a los lados y altura.

Las técnicas que usaremos, comenzaran por el recorte de imágenes, para eso utilizamos la herramienta pluma, para crear los vectores sobre lo que queremos recortar y a su vez darle una pequeña reseña de cómo lograr que esto posible y en que situaciones lo pueden hacer.

La tipografía utilizada es Arial, en sus diferentes tamaños, ya que es una fuente del tipo palo seco, donde al carecer de remates o serifas, logra armonía en el texto, sin la preocupación de mal entendidos con los conceptos por la unión de letras. Se añade un interlineado considerado al tipo y largo de información que contenga el párrafo, agilitando la legibilidad.

El formato de la guía será en c5 con dimensiones simples, adaptables al manejo y traslado por parte del estudiante. Impresa en papel cuché, donde las imágenes e ilustraciones utilizadas se verán con mayor definición haciendo atrayente la relación entre esta y su contexto. Se manejan imágenes adquiridas por parte de fotógrafos, mismas manipuladas en los ejercicios de nuestra propuesta.

ESPECIFICACIONES DE IMPLEMENTACIÓN

La idea principal se basa en el deseo de erradicar la limitación de conocimiento por parte del estudiante, ayudándolo a ser más participativo dentro y fuera de horas de clases, con la ayuda visual-teórica de nuevas técnicas, a su vez propagamos la lectura en ellos, algo muy poco característico de nuestra cultura. Generamos conocimiento por medio de la guía, dándoles nuevas visiones de lo que el programa Photoshop es capaz de hacer con sus herramientas y aplicaciones.

El formato que utilizamos para la realización de la guía es de C5, con dimensiones de 162 x 229 mm; mismas que ayudan al manejo y traslado del estudiante; las imágenes y fotografías empleadas, se manejan en formato de jpg, para no perder calidad ni intensidad de color al momento de adaptarla en su edición y posterior a su impresión.

Los colores utilizados, como antes mencionado será el azul con su diferente gama, presente en el pantone del programa; claro indicar que el mismo contiene colores fríos, mezclándolos con colores acromáticos, tomando el blanco, negro y gris como ejemplos; todos juntos manejan una sensación de tranquilidad o serenidad frente a la persona que lo utiliza, asociando la elegancia y calma frente al entorno percibido por el lector.

Atribuyendo características al color negro, destacamos que ayuda a la manera directa a la fuente, dada su claridad hacia el lector; denotando su elegancia, apreciamos que en el cuerpo de texto en una guía es presenta mayor facultades en conjunto con el fondo. El color blanco lo usamos directamente para contrastar formas y colores de la misma, mostrando pureza y orden.

Arial, al ser un tipo de fuente sin serifa, ayuda a la comprensión del lector, gracias a su claridad; como su nombre lo indica, característica por la falta de serifa, que muchas veces se confunde con ataduras entre letras por sus remates. Al ser palo seco, agilita el reconocimiento del contexto a exponer; es ideal para cuerpos de textos largos y más aún para títulos y subtítulos, denotando la fácil visibilidad y lectura.

Los títulos y subtítulos serán en Arial tipo Bold, permitiendo que la atención sea directa a ellos, proporcionando en los educando una continuidad hacia el texto, mientras que los conceptos empleados van en Arial regular, para una mejor comprensión lectora.
Teniendo el concepto de grafismo como las medidas en las que un logotipo se construye y sus proporciones, tomamos nuestro logo como punto de partida, el cual fue diseñado a dimensiones de 12 cm de ancho por 4 de alto, donde incluye un gráfico y palabras, convirtiéndolo así en un isologotipo.

Su proporción al ser reducido abarca una dimensión mínima de 1cm de alto por 3 de ancho, a su vez, el mismo se transforma al colocar el texto debajo del gráfico dándonos como simetrías de 2cm de alto por 2,5cm de ancho y su homónimo al ser utilizado de manera expandida es de 6cm de alto por 7cm de ancho, dándole prioridad al logotipo sobre el texto.

Gracias al manejo de sus colores, formas, ilustraciones y fuentes tipográficas, logramos crear una atracción hacia el estudiante, permitiendo que su atención este reflejada hacia la guía, que el entorno sea agradable en referente a los párrafos y la información que trasmitimos sea de manera clara y eficaz.

Su armonía detalla en el uso de la guía en relación a lo que el estudiante necesita, en otras palabras, se adapta de manera eficaz a los conocimientos que el estudiante ya tiene de la materia para complementarlos o a su vez, si no los tiene, crea en el los mismos. Esta, combina la interacción entre el estudiante y la computadora; rompe el lazo sociocultural, ya que al ser adquirida, sus técnicas se pueden poner en práctica dentro de horas de clases y no solo en casa, siendo de ayuda, tanto como para el docente como para el educando.

Al ser didáctica, es decir interactúa con el estudiante antes de reflejar su conocimiento en los trabajos, ayuda a la separación entre usuario y pantalla, ya que al momento de atender una orden, fija su vista en un punto lejano al monitor.

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS RELEVANTES

Aprendizaje.- proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

Autodidaxia.- Arte de instruirse uno mismo, sin maestro o profesor.

Autodidáctica.- es aquel que se instruye y realiza el aprendizaje de nuevos conocimientos a través de sus propios medios, es decir, no busca la instrucción, la enseñanza a partir de los medios formales como ser la escuela, los maestros, sino que decíamos aprende los nuevos conocimientos leyendo libros sobre diversas materias.

Bocetos.- se refiere al esquema o el proyecto que sirve de bosquejo para cualquier obra. Se trata de una guía que permite volcar y exhibir sobre un papel una idea general antes de arribar al trabajo que arrojará un resultado final.

Composición.- supone la organización de los elementos que forman el conjunto de imagen, con el fin de obtener un efecto de unidad y orden.

Comunicación.- es la acción de comunicar o comunicarse, se entiende como el proceso por el que se trasmite y recibe una información. Todo ser humano y animal tiene la capacidad de comunicarse con los demás.

Comunicación visual.- es un proceso de elaboración, difusión y recepción de mensajes visuales. En ella influyen: el emisor, el receptor, el mensaje, el código, el medio o canal y el referente. Es la comunicación en la que predominan las imágenes en la construcción de los mensajes.

Contemporáneo.- todo aquello que sucede en el tiempo presente y que pertenece al período histórico de tiempo más cercano a la actualidad.

Continuidad.- Propiedad de la percepción que nos lleva a agrupar todos aquellos elementos que siguen una misma línea o dirección.

Decodificar.- Aplicar las reglas adecuadas a un mensaje, que ha sido emitido en un sistema de signos determinado, para entenderlo.

Degrade.- es un rango de colores ordenados linealmente con la intención de dar visualmente una transición suave y progresiva entre dos o más colores.

Destrezas.- Habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad y haciéndolo de manera correcta, satisfactoria, es decir, hacer algo con destreza implicará hacerlo y bien.

Digital.- se usa comúnmente para referirse a todos aquellos sistemas que representan, almacenan o usan la información en sistema binario, esto es, a casi todos los aparatos electrónicos e informáticos que nos rodean actualmente.

Dispositivo móvil.- se puede definir como un aparato de pequeño tamaño, con algunas capacidades de procesamiento, con conexión permanente o intermitente a una red, con memoria limitada, que ha sido diseñado específicamente para una función, pero que puede llevar a cabo otras funciones más generales.

Ergonomía.- ciencia del trabajo que elimina las barreras que se oponen a un trabajo humano seguro, productivo y de calidad mediante el adecuado ajuste de productos, tareas y ambientes a la persona.

Estímulo.- es una señal externa o interna capaz de provocar una reacción en una célula u organismo.

Guía.- aquello que tiene por objetivo y fin conducir, encaminar y dirigir algo para que se llegue a buen puerto en la cuestión de la que se trate.

Investigación.- es considerada una actividad orientada a la obtención de nuevos conocimientos y su aplicación para la solución a problemas o interrogantes de carácter científico.

Jpg.- es un formato de compresión de imágenes, tanto en color como en escala de grises, con alta calidad (a todo color).

Legibilidad.- es la facilidad con que se puede leer y comprender un texto.

Logotipo.- se define como un símbolo formado por imágenes o letras que sirve para identificar una empresa, marca, institución o sociedad y las cosas que tienen relación con ellas.

Mac os.- es el sistema operativo de Apple para sus computadoras de escritorio y portátiles. Mac OS son las siglas de “Macintosh Operating System” o lo que es lo mismo “Sistema Operativo Macintosh”.

Mensaje.- según la teoría de la comunicación, es la información que el emisor envía al receptor a través de un canal de comunicación. Así, pues, el mensaje es la razón de ser del proceso comunicativo y es, al mismo tiempo, aquello que se comunica.

Metodologías.- se define como el grupo de mecanismos o procedimientos racionales, empleados para el logro de un objetivo, o serie de objetivos que dirige una investigación científica.

Ordenador.- también denominado como computadora, es una máquina electrónica que recibe y procesa datos con la misión de transformarlos en información útil.

Packaging.- La ciencia, el arte y la tecnología de inclusión o protección de productos para la distribución, el almacenaje, la venta, y el empleo.

Pantone.- aparte de ser una marca registrada, es un Sistema de Color dentro de la industria gráfica, para la igualación de color en impresos.

Percepción.- es el acto de recibir, interpretar y comprender a través de la psiquis las señales sensoriales que provienen de los cinco sentidos orgánicos.

Programa.- conjunto de instructivos que son impartidos hacia el Ordenador indicando las instrucciones que incluyen el paso por paso para poder llegar a un resultado determinado.

Propuesta.- proyecto o idea que se presenta a una persona para que lo acepte y dé su conformidad para realizarlo.

Retoque.- acción que se lleva a cabo para disimular imperfecciones o eliminar los errores de una obra

Técnica.- Es un procedimiento o un conjunto de procedimientos prácticos, en vistas al logro de un resultado, o a varios resultados concretos, valiéndose de herramientas o instrumentos, y utilizando el método inductivo y/o analógico, en cualquier campo del saber o del accionar humano.

Tecnología.- es el conjunto de conocimientos técnicos, científicamente ordenados, que permiten diseñar y crear bienes, servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y la satisfacción de las necesidades esenciales y los deseos de la humanidad.

Temática.- hace referencia al tema o a la gran variedad de temas y asuntos que caracterizan a un hecho o fenómeno.

Textura.- Forma en que se presenta la superficie de una obra artística, principalmente pictórica, lo que produce una sensación táctil o visual

Tópico.- es una idea estereotipada y poco significativa, un cliché, es un lugar común, que es una palabra, frase o idea considerada como un vicio del lenguaje, que pierde su valor por ser tan utilizado o por ser demasiado sabido.

Universal.- es un adjetivo calificativo que se utiliza para designar a todo aquello que sea considerado general, aplicable a todos.

Visual.- El concepto refiere a aquello que está vinculado a la visión (el acto y el resultado de ver: es decir, de percibir objetos a través de los ojos gracias a la luz).

Microsoft Windows.- es el nombre de una familia de distribuciones de software para PC, smartphone, servidores y sistemas empotrados, desarrollados y vendidos por Microsoft y disponibles para múltiples arquitecturas, tales como x86 y ARM.

CONCLUSIONES

1.- El aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil, acerca el uso básico del programa Photoshop, no se encuentra desarrollado en el alcance que el mismo lo necesita, conocen sobre él, pero no logran a plenitud desarrollar sus ideas por falta de conocimiento.

2.-Siendo los alumnos los próximos comunicadores, deben estar facultados y actualizados en temas a fines al lenguaje visual, para poder expresar de forma correcta y clara sus ideas.

3.- En su mayoría, los educandos consideran beneficioso la implementación de una guía que complemente lo aprendido en horas de clases, para así llevar sus conocimientos a un nivel superior, tanto en actualización como en tecnología.

RECOMENDACIONES

1.- La educación no debe quedar solo en la institución, el estudiante tiende a ser partícipe de su crecimiento intelectual; lográndolo al ser autodidacta, investigando y profundizando temas y técnicas, habituándose así a este método.

2.- Los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil, deben capacitarse en el programa Photoshop, para así enriquecer su formación profesional y desempeño laboral hacia el diseño y la publicidad.

3.- Al obtener recursos de información adicionales a los administrados por el docente, pueden repetir el uso de estos de manera en que los necesiten, con la mayor seguridad y confianza en cada paso que dan.

4.- Recomendamos el uso de la guía producto de año investigación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

http://www.cosassencillas.com/articulos/10-articulos-photoshop-para-principiante

https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop

https://espaciosmultimedia.wordpress.com/2012/07/11/el-origen-de-photoshop/

https://www.xatakafoto.com/entrevistas/el-buen-fotografo-necesita-poco-tratamiento-digital-entrevistamos-a-cristian-eslava-experto-en-photoshop

https://es.slideshare.net/Ingjuancarlos01/enfoque-cuantitativo-cualitativo-y-mixto

https://tendenzias.com/life/que-es-el-metodo-cuantitativo/

https://es.slideshare.net/bevi/diseos-no-experimentales

https://es.slideshare.net/staceyguerrero/cualitativo-cuantitativo-experimental-y-no-experimental-7005447

https://metodologiasdelainvestigacion.wordpress.com/2012/03/07/introduccion-general-a-la-metodologia-de-la-investigacion/

https://es.scribd.com/doc/97133974/Diseno-de-Investigacion-Cuantitativo-No-Experimental-Descriptivo

http://metodologiaeninvestigacion.blogspot.com/2010/07/poblacion-y-muestra.html

http://www.salgadoanoni.cl/wordpressjs/wp-content/uploads/2013/12/dise%C3%B1os-cualitativos.pdf

http://investigacionmixtablog.blogspot.com/

https://es.slideshare.net/combertidor/investigacion-de-campo

http://www.tiposde.org/general/484-tipos-de-investigacion/#ixzz4nKT0Sn9Z

http://www.tiposde.org/general/484-tipos-de-investigacion/

https://prezi.com/ckmjnbhl3zhb/fichas-nemotecnicas/

http://www.mastiposde.com/observacion_cientifica.html

https://www.ecured.cu/Comunicaci%C3%B3n_visual

http://alastresenpunto.com/que-es-comunicacion-visual/

https://es.linkedin.com/pulse/importancia-del-dise%C3%B1o-ante-la-sociedad-victor-adrian-bustos-lopez

BIBLIOGRAFÍA

Wong, Wucius (2014), Fundamentos del Diseño. Argentina: Editorial Gustavo Gili.

Costa, Joan (2011), Identidad Corporativa. México: Editorial Trillas.

Erlhoff, Michael (2008), Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology, Berlin: Editorial Birkhauser Verlag.

López, Adrián (2014), Importancia del diseño ante la sociedad. Recuperado de https://es.linkedin.com/pulse/importancia-del-dise%C3%B1o-ante-la-sociedad-victor-adrian-bustos-lopez.

González Alastruéa, José Antonio y Joverb, Lluís (2012), Los gráficos en la comunicación y el razonamiento científicos: ¿instrumento u ornamento?, España; Med Clin.

Llop, Rosa (2014), Un sistema grafico para las cubiertas de libros, Argentina: Editorial Gustavo Gili.

López, Santaella (2003), El nuevo derecho de la publicidad, España: S.L. Civitas Ediciones.

López de Lizaga, José Luis (2012), Lenguaje y sistemas sociales, España: Editorial Prensa universitarias de Zaragoza.

A N E X O S

MODELO DE ENCUESTA EMPLEADA PARA LA REALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA: DISEÑO GRÁFICO

- Este documento se utilizará como instrumento para la obtención de información, realizándose en forma de encuesta.
- **Tema:** Limitación en el uso básico del Programa Photoshop en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil.
- **Propuesta:** Creación de una guía del uso básico de las herramientas del Programa Photoshop para los estudiantes del primer semestre de la carrera de Diseño Gráfico.

LEER DETENIDAMENTE LAS INSTRUCCIONES ANTES DE CONTESTAR

- Lea correctamente luego responda con honestidad cada enunciado.
- Marque con una "X" una de las 5 opciones, según como crea conveniente en cada uno de los enunciados.
- Debe expresar su respuesta considerando que 1 es muy en desacuerdo y 5 es totalmente de acuerdo. Eje:

5. MUY DE ACUERDO	4. DE ACUERDO	3. INDIFERENTE	2. EN DESACUERDO	1. MUY EN DESACUERDO
	X			

Nº	PREGUNTAS	5	4	3	2	1
1	¿Cree que es importante dar a conocer el uso básico del programa Photoshop en la carrera?					
2	¿Está de acuerdo con que los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil tomen cursos de complementación acerca del programa Photoshop?					
3	¿Establece necesaria la creación de una guía acerca del uso básico del programa Photoshop?					
4	¿Está de acuerdo en erradicar el mal uso del programa Photoshop?					
5	¿Considera que el programa Photoshop esta entrelazado con la mayoría de asignaturas de la carrera?					
6	¿Está de acuerdo con que la guía esta dirigida solo a estudiantes del 1er semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil?					
7	¿Cree que se da un buen uso del programa Photoshop en la carrera?					
8	¿Considera que los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil tienen un vacío acerca del programa Photoshop?					
9	¿Está de acuerdo con que los diseños creados con el programa Photoshop deban transmitir algo real y no engañoso?					
10	¿Cree que la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil necesita la realización del proyecto?					

ACTIVIDADES REALIZADAS EN LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Clases de Tutorías, recibidas por el MSc. Carlos Escalante Vera

Clases de Tutorías, recibidas por el MSc. Carlos Escalante Vera

ENCUESTA APLICADAS A ESTUDIANTES DE LA CARRERA

Lugar: Carrera de Diseño Gráfico
Elaborado por: Katerine Vélez y Gabriel García

Lugar: Carrera de Diseño Gráfico
Elaborado por: Katerine Vélez y Gabriel García

ENCUESTA APLICADAS A ESTUDIANTES DE LA CARRERA

Lugar: Carrera de Diseño Gráfico
Elaborado por: Katerine Vélez y Gabriel García

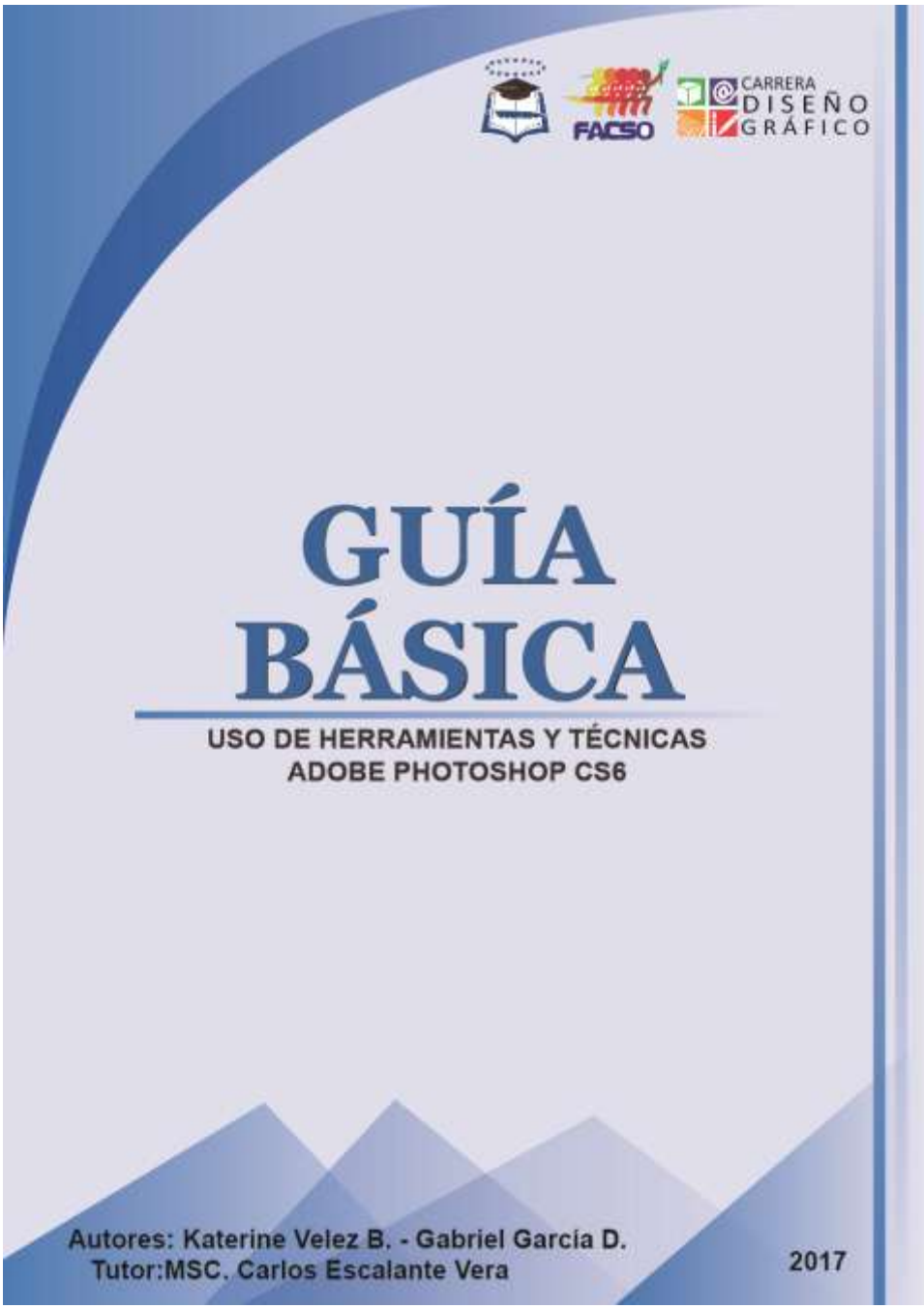
Lugar: Carrera de Diseño Gráfico
Elaborado por: Katerine Vélez y Gabriel García

ENCUESTA APLICADAS A ESTUDIANTES DE LA CARRERA

Lugar: Carrera de Diseño Gráfico
Elaborado por: Katerine Vélez y Gabriel García

Lugar: Carrera de Diseño Gráfico
Elaborado por: Katerine Vélez y Gabriel García

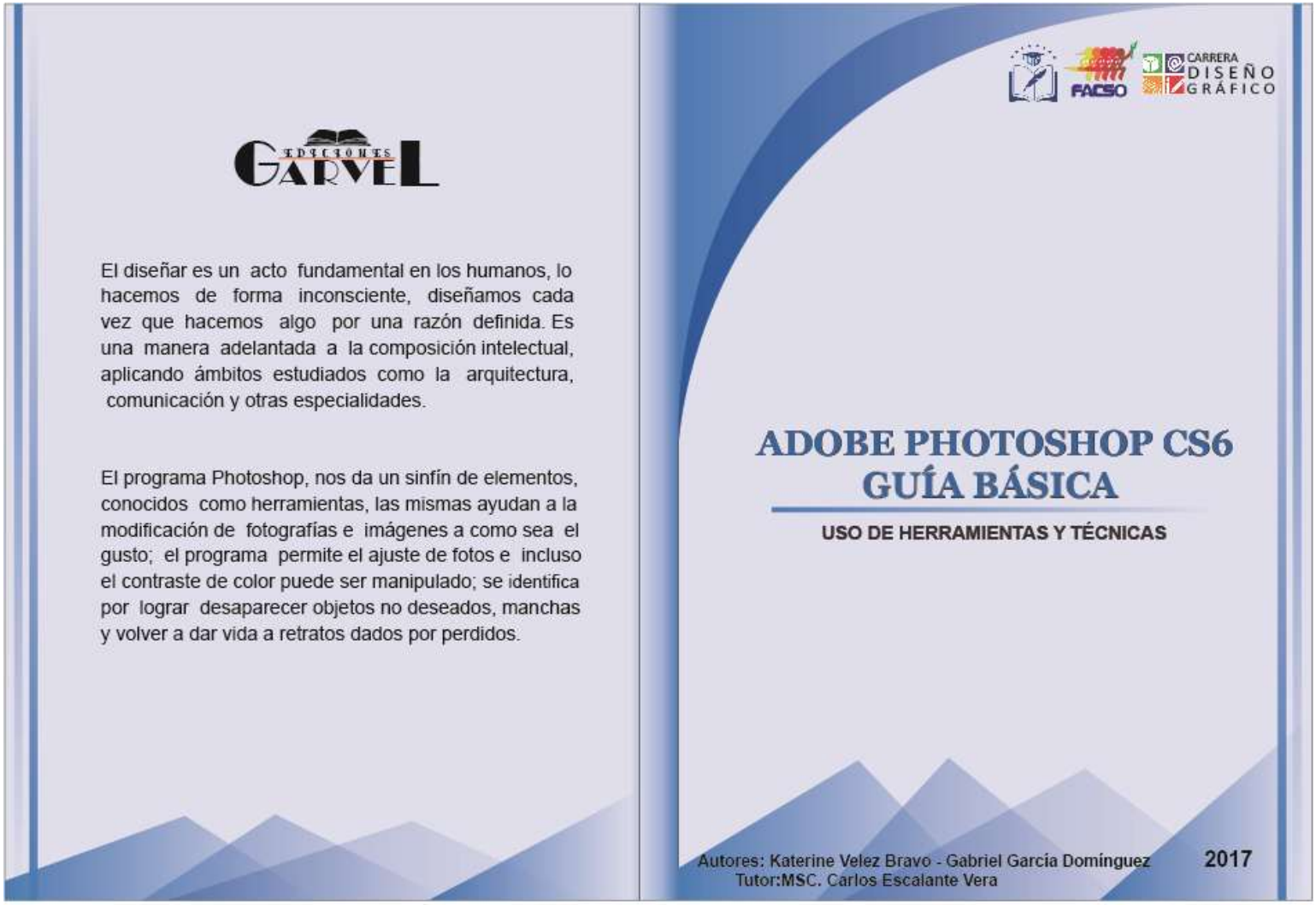
PORTADA DE GUÍA SOBRE EL USO BÁSICO DEL PROGRAMA PHOTOSHOP



LÍNEA GRÁFICA UTILIZADA EN LA GUÍA SOBRE EL USO BÁSICO DEL PROGRAMA PHOTOSHOP

LÍNEA GRÁFICA UTILIZADA EN LA GUÍA SOBRE EL USO BÁSICO DEL PROGRAMA PHOTOSHOP

PROPUESTA



EDICIONES GARVEL

El diseñar es un acto fundamental en los humanos, lo hacemos de forma inconsciente, diseñamos cada vez que hacemos algo por una razón definida. Es una manera adelantada a la composición intelectual, aplicando ámbitos estudiados como la arquitectura, comunicación y otras especialidades.

El programa Photoshop, nos da un sinfín de elementos, conocidos como herramientas, las mismas ayudan a la modificación de fotografías e imágenes a como sea el gusto; el programa permite el ajuste de fotos e incluso el contraste de color puede ser manipulado; se identifica por lograr desaparecer objetos no deseados, manchas y volver a dar vida a retratos dados por perdidos.

FACSO

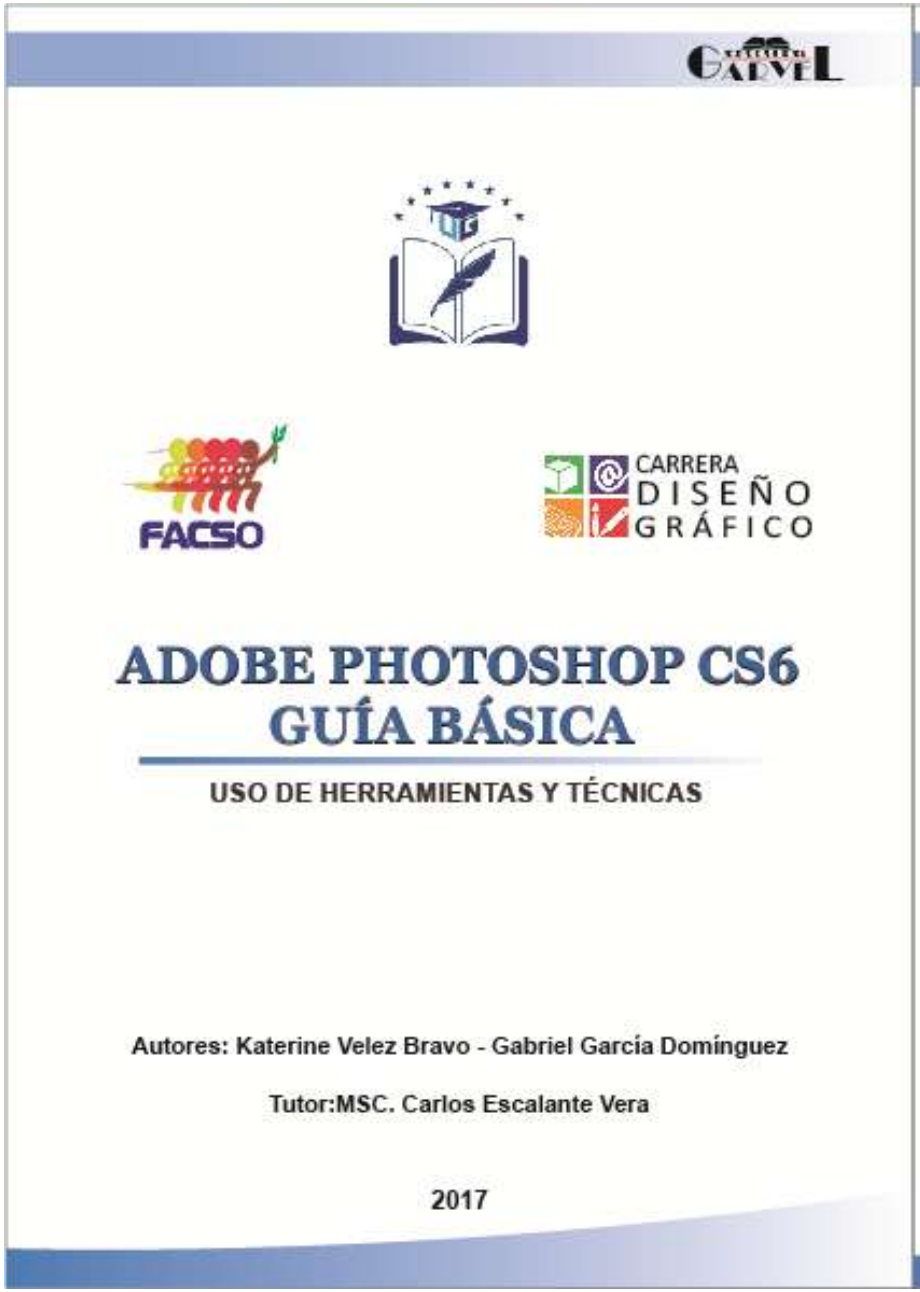
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

ADOBE PHOTOSHOP CS6
GUÍA BÁSICA

USO DE HERRAMIENTAS Y TÉCNICAS

Autores: Katerine Velez Bravo - Gabriel García Domínguez
Tutor:MSC. Carlos Escalante Vera

2017



ADOBE PHOTOSHOP CS6
GUÍA BÁSICA

USO DE HERRAMIENTAS Y TÉCNICAS

Autores: Katerine Velez Bravo - Gabriel García Domínguez

Tutor:MSC. Carlos Escalante Vera

2017

ADOBE PHOTOSHOP CS6
CONTENIDO

UNIDAD N°1 — Pág

- ✓ Introducción al Programa Photoshop CS6 — 3
- ✓ Aplicación y uso en el Diseño Gráfico — 3
- ✓ Influencia del Programa Photoshop en la Publicidad — 3

UNIDAD N°2

- ✓ Familiarización con el Programa Photoshop CS6 — 5
  - ✓ Restauración a ajustes de fábrica — 5
  - ✓ El entorno de trabajo — 5
- ✓ Herramientas Básicas del Programa Photoshop CS6 — 5
  - ✓ Función de las herramientas — 6
- ✓ Abrir imágenes — 9
- ✓ Crear documento nuevo — 10
- ✓ Colocar imágenes — 10

UNIDAD N°3

- ✓ Técnicas Básicas para el manejo del Programa Photoshop CS6 — 11
  - ✓ Recorte y rotación de imágenes — 11
  - ✓ Filtros — 15
  - ✓ Ajustes de color mediante niveles — 16
  - ✓ Retoque Fotográfico — 17
- ✓ Capas — 21
- ✓ Opacidad — 23
- ✓ Guardar documentos — 24
- ✓ Guardar imágenes en otros formatos — 25

***Las fotografías usadas en los ejemplos fueron adquiridas del fotógrafo Kevin García**

UNIDAD N°1

INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA PHOTOSHOP

Photoshop es la herramienta principal al momento de manipular imágenes, ilustraciones creadas en otros programas, escaneadas o directamente de cámaras fotográficas; permitiéndonos un sinfín de posibilidades al momento de retocarlas, transformarlas o editarlas.

Debemos resaltar que el programa, aunque bien lo permite, no fue diseñado para el libre dibujo en él; al ser su funcionabilidad eficaz y muy compleja hacen del mismo, su característica más relevante al momento de emplearlo los diseñadores e ilustradores.

APLICACIÓN Y USO EN EL DISEÑO GRÁFICO

Los diseñadores llevan años trabajando de la mano con herramientas y softwares que les permitan diseñar sus ideas; programas como Photoshop e Ilustrador son lo más oportunos, demostrando que con conocimientos suficientes se le puede dar un mejor acabado y calidad.

En relación con el Diseño Gráfico, el programa Photoshop, no permite la manipulación de fotografías e imágenes, mismas que podrán ser utilizadas en la publicidad; rama duramente entrelazada con el diseño; nos brinda la opción de retoques, la herramienta que hace posible el ocultar imperfecciones presentes.

Gracias a sus efectos, filtros y texturas, podemos estilizarla corrigiendo pequeños errores, brindando una mejora en la calidad; este programa también permite la creación de nuevas imágenes mediante la fusión, creando así un montaje entre dos o más imágenes.

La asistencia brindada entre Photoshop y el diseñador es expuesta al momento de manejar el programa, ya que el mismo se relaciona con áreas que el profesional conoce como el diseño web, edición de videos, edición de editorial, etc.

Las herramientas que presenta el programa recrea situaciones pocas usuales o imposibles de lograr, es donde despega su usabilidad sobre el resto de programas de edición, dejando en claro que no existe reto alguno para Photoshop.

El diseñador esta obligado a actualizarse constantemente en técnicas sobre el programa, versiones y extenciones del mismo manteniendose informado del mundo del diseño actual.

Publicidad para Coca-Cola; Artista: Nasir Afid

I NFLUENCIA DEL PROGRAMA PHOTOSHOP EN LA PUBLICIDAD

Puesto que el programa se especializa en el retoque y manipulación de imágenes, dejo de ser utilizado solo por diseñadores gráficos, para ser parte de las herramientas fundamentales en publicistas y fotógrafos tanto profesionales como aficionados.

Los mismos han ganado innovación y originalidad gracias a los equipos técnicos y computarizados, resultando una evolución significativa en la publicidad o trabajos fotográficos; el mensaje visual se transforma en algo más esmerado particularizando detalles en la presentación de algún producto o servicio, recreando al cliente el contexto de lo que observa.

UNIDAD N°2

FAMILIARIZACION CON EL PROGRAMA PHOTOSHOP CS6

Restauración a ajustes de fábrica

Al iniciamos en el programa es recomendable restaurarlo a su estado predeterminado; permitiendonos asi visualizar todas las barras en el área de trabajo.

Para lograr esto damos clic sobre la opción **ventana** de la **barra de menú**, **espacio de trabajo** y **Aspectos esenciales**.

El entorno de trabajo

Al abrir el programa Photoshop CS6 observamos diversas barras y paneles alrededor del ambiente de trabajo. A continuación mostramos las principales, observadas en el entorno.

HERRAMIENTAS BÁSICAS DEL PROGRAMA PHOTOSHOP CS6

La principal es la Barra de Menú, siendo esta la que nos ayuda en diferentes opciones como abrir un archivo o guardarlo, seleccionar filtros especiales e incluso interceder en el interfaz directo del programa; esta se presenta en la mayoría de programas.

Tenemos al lado izquierdo de la pantalla de trabajo, la barra de herramientas, la cual cuenta con los instrumentos necesarios para ser posible la manipulación de fotografías y transformación de imágenes; continuamos detallando el nombre y uso de cada una de ellas

Función de las herramientas

Mover: Esta herramienta como su nombre lo indica, nos permite seleccionar la imagen para su manipulación.

Marco Rectangular: Nos sirve para realizar selecciones específicas.

Marco Elíptico, Marco Fila Única, Columna Única: Realizan la misma función que el marco rectangular pero haciendo su selección con diferentes formas geométricas.

Lazo, Lazo Poligonal, Lazo Magnético: Toman la misma tarea que selección, diferenciandola por permitir trazar bordes mas especificos, asi halando lo antes seleccionado, mientras que el lazo magnético selecciona por donde el mouse pasa.

Herramienta Selección Rápida y Varita Mágica: Consiste en un pincel que dibuja el contorno de un área y de manera automática realiza su selección.

Herramienta Recortar, Herramienta Recortar con Perspectiva, Herramienta de sector, Herramienta Seleccionar Sector: Estas herramientas nos ayudan al recorte de fotografías o ilustraciones, sea de manera libre o por sector.

Cuenta gotas, Muestra de color, Regla: El cuenta gotas tiene como funcion igualar el color de un área determinada; la muestra de color es la que obtiene el color para hacer su igualdad posible; mientras que la regla toma su intensidad.

Pincel Corrector Puntual, Pincel Corrector, Parche, Pincel de Ojos Rojos: Estas herramientas nos ayudan en el retoque de manchas, disminuye el desperfecto de ojos en las fotografías y ocultar imperfecciones.

Pincel, Lápiz, Sustitución de color: Nos sirve para pintar sobre imágenes, fotografías, etc., con diferentes tipos de cepillo, donde modificamos su grosor y forma de proceder en la misma.

Tampón de Clonar, Tampón de Motivo: Ambos directamente relacionados con la fotografía, ayuda a la creación de efectos los cuales definen calidad en la imagen; lo utilizamos para clonar partes de estos efectos

Pincel de Historia, Pincel Histórico: Tabajan adjuntos al historial de colores de la paleta, nos permiten pintar en tiempo real, deshaciendo trazos equivocados para volverlos a realizar.

Borrador, Borrador de Fondos, Borrador Mágico: Nos permite, como sus nombres nos indica, borrar secciones que no deseamos de manera de opacidad, mientras que el otro, retirar fondos.

Degradado, Bote de Pintura: El primero lo utilizamos para cambiar los niveles de colores, teniendo asi un degrade presente en el mismo; el bote de pintura nos ayuda a dar color a una seccion seleccionada.

Desenfocar, Enfocar, Esponja: Son herramientas relacionadas directamente a los efectos de los diseños e imágenes.

Herramientas Sobreexponer y Subexponer: Sirven para corregir pequeños defectos en la exposición de las fotografías; cuando nuestras imágenes no estén de acuerdo con luz y sombra podemos utilizar estas herramientas para corregirlas.

Pluma, Pluma de forma libre, Añadir punto de ancla, Eliminar punto de ancla, Convertir punto de ancla: Ayudan a realizar trazos personalizados, agregar puntos de anclas para crear curvas o eliminarlas.

Texto Horizontal, Texto Vertical, Máscara de texto horizontal, Mascara de texto vertical: La herramienta clave para colocar textos dentro y fuera de muestras creaciones.

Selección de Trazado, Selección Directa: Nos ayuda a seleccionar segmentos de los trazos ya realizados con la herramienta pluma.

Rectangulo, Rectangulo Redondeado, Elipse, Polígno, Línea, Forma Personalizada: Esencial para inserta formas geometricas.

Mano, Rotar Vista: Con la ayuda de la barra espaciadora, la herramienta mano cumple su función, que es la de permitimos explorar el área de trabajo de nuestro proyecto; mientras que gracias a rotar vista tendremos la facilidad de voltear nuestra imagen para cualquier lado.

Zoom: La utilizamos para alejar y acercar zonas de las imágenes.

Fondo y primer plano: Permite seleccionar los colores del fondo asi mismo de otros elementos; gracias a su flecha, podemos invertirlos.

Abrir Imagen

Ya que este es un programa dirigido a la edición de imágenes, debe permitir la inserción de las mismas, para abrir una imágen directamente en el programa seguiremos los pasos a continuación.

1.- Una vez abierto el programa, hacer clic en **Archivo** en la Barra de menú.

2.- Desplegadas sus opciones se procede a hacer clic sobre **Abrir**, aparecerá un cuadro de texto.

3.- Una vez abierto este, se navegará por todas las carpetas hasta seleccionar el archivo deseado, le damos doble clic y una ventana se abrira dentro del programa.

Crear documento nuevo y colocar imágenes

Un aspecto muy importante en Photoshop, es la posibilidad de incorporar imágenes de otros programas o de digitalizaciones dentro del área de trabajo o un documento, sin importar que tengan formato diferente al de Photoshop.

1.- Creamos un documento nuevo, dando clic en **Archivo** y luego en **Nuevo**; donde procedemos a colocarle un nombre al mismo. Definimos los parámetros deseados para el y clic en **Ok**.

2.- Una vez creado el documento, damos clic en **Archivo, Colocar**. Al abrirse el cuadro de texto, localizamos la imágen deseada y le damos doble clic, colocandola asi en el espacio de trabajo.

UNIDAD N°3

TÉCNICAS BÁSICAS PARA EL MANEJO DEL PROGRAMA PHOTOSHOP CS6

Recorte de imágenes

Tomamos al recorte como el proceso de eliminar áreas de una imágen para reforzar una composición o enfoque. Para esto haremos uso de la herramienta de recorte:

1.- Abrimos una imágen, desde la barra de menú.
2.- Selecionamos la herramienta **Recortar**.

3.- Arrastramos el puntero sobre el área de la imagen que deseamos conservar para creando un marco.
4.- Ajustamos el marco al área de recorte selecionada.

4.- Para finalizar el recorte, damos clic en el botón **Aprobar** de la barra de opciones doble clic en el interior del marco de recorte o pulsamos Enter (Windows) o Retorno (Mac OS). En caso de cancelar el recorte, pulse Esc o haga clic en el botón **Cancelar** de la barra de opciones.

Recorte de objetos en una imágen

Este tipo de recorte nos ayuda a seleccionar un objeto presente en cualquier imágen, para poder retirar su restante o duplicarlo.

1.- Abrimos una imágen, desde la barra de menú.
2.- Selecionamos la herramienta **Pluma**.

3.- Seleccionamos todo el contorno del objeto que deseamos cortar, creando puntos de ancla detrás del otro. (para crear líneas ondeadas mantenemos presionado el punto de ancla recien creado y arrastramos)

4.- Al finalizar con los puntos de anclas, damos clic derecho sobre el área, **hacer selección**, se abrirá un cuadro de texto, activamos suavizado y **Ok**.

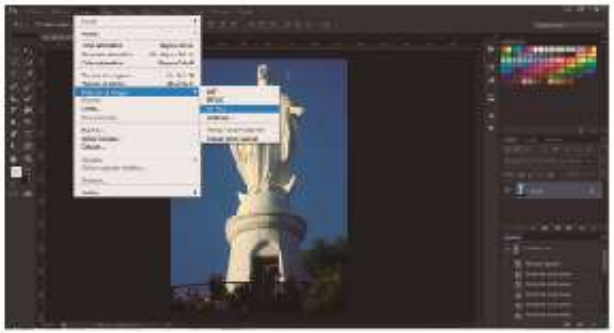
5.- Para duplicar dentro de la misma mesa de trabajo, mantenemos presionado el botón **ALT** y arrastramos la imagen hacia otra dirección, la adaptamos al tamaño deseado y presionamos **Enter** para aplicar los cambios y luego **CRTL + D** para deseleccionar.

6.- Si queremos llevarla a un documento nuevo o existente; luego de hacer selección en la imagen, la copiamos **CTRL + C** y la pegamos **CTRL + V** en el documento deseado; presionamos **Enter** para aplicar los cambios y luego **CRTL + D** para deseleccionar.

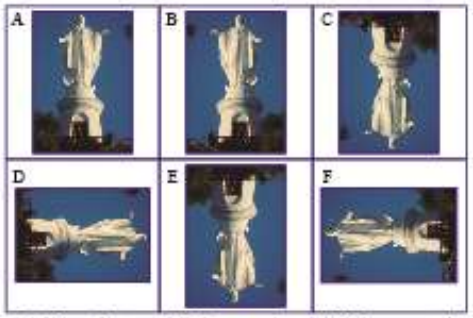
Rotación de imagen

Los comandos de Rotación de imagen, permiten rotar o voltear una imagen completa.

1.- Seleccionamos, nos dirigimos a Imagen, Rotación de imagen y elegimos la opción deseada del submenú:



180° Rota la imagen media vuelta.
90° AC Rota la imagen un cuarto de vuelta a la derecha.
90° ACD Rota la imagen un cuarto de vuelta a la izquierda.



A. Voltear horizontal B. Imagen original C. Voltear vertical D. Rotar 90° ACD E. Rotar 180° F. Rotar 90° AC

Filtros

Los filtros se usan en fotografías, bien para limpiarlas o retocarlas; se pueden aplicar efectos que muestren a la imagen en forma de bosquejo, distorso crear efectos con la iluminacion.

1.- Abrimos la imagen a la que deseamos aplicar el efecto.
2.- Nos dirigimos a la opcion **Filtro** de la Barra de Menú.
3.- Se desplegara un submenú, donde eligiremos **Galeria de Filtros**.

4.- Aparecerá un cuadro de opciones, donde escogeremos el filtro preferido para nuestra imagen.
5.- Ajustamos los parámetros para con su previa visualización y clic en OK.

Ajustes de color mediante niveles

Para lograr ajustar o corregir la gama tonal y el equilibrio de color en las imágenes u tilizamos los niveles, mismos que ajsutan la intensidad de las sombras, los medios tons y la iluminación.

1.- Abrimos la imagen en la que deseamos corregir o ajustar.
2.- Clic sobre **Imagen, Ajustes, Niveles.**

3.- Se abrirá un cuadro de opciones, donde modificaremos los regulares tanto de los pixeles negros (0), y de los pixeles blancos (225). Clic en Ok y nuestra imagen mostrará su modificación de colores.

RETOQUE FOTOGRÁFICO

Retoque con la herramienta Tampón de Clonar

La herramienta Tampón de clonar pinta un área de una imagen sobre otra área de la misma imagen o sobre otra parte de cualquier documento abierto que tenga el mismo modo de colores.
Esta herramienta resulta útil para duplicar objetos o eliminar defectos de una imagen.

1.- Abrimos la imagen desde la barra de menú.
2.- Nos dirigimos a la herramienta **Tampón de Clonar.**
3.- Ajustamos el tamaño del trazo en la barra de Opciones.

4.- Definimos el punto de muestra con un clic sobre el área que deseamos clonar.
5.- Pintamos en el área que deseamos que aparezca lo seleccionado.

Retoque con la herramienta Pincel Corrector

La herramienta Pincel Corrector nos ayuda a corregir imperfecciones, haciendolas desaparecer de la imagen. Se utiliza para pintar con píxeles muestreados de una imagen. A diiferencia del tampon de clonar, la Pincel corrector también hace coincidir la textura, iluminación, transparencia y sombreado de los píxeles muestreados con los píxeles que se están corrigiendo.

1.- Abrimos la imagen y seleccionamos la herramienta **Pincel Corrector.**
2.- Ajustamos las opciones como el tamaño, dureza y espaciado.

3.- Luego se define el punto de muestra colocando el puntero sobre un área de la imagen y, a continuación pulsamos **ALT** y hacemos clic (Windows) o pulse Opción y haga clic (Mac OS).
4.- Pintamos en el área que deseamos que aparezca lo seleccionado.

Retoque con la herramienta Pincel Corrector Puntual

La herramienta Pincel corrector puntual elimina imperfecciones de las fotografías rápidamente, pinta con píxeles muestreados de una imagen o motivo y hace coincidir la textura, iluminación, transparencia y sombra de los píxeles con los píxeles que se están corrigiendo. No necesita especificar un punto de la muestra. El Pincel Corrector Puntual muestrea automáticamente el área que rodea el punto retocado.

1.- Abrimos la imagen desde la barra de menú.

2.- Nos dirigimos a la herramienta **Pincel Corrector Puntual.**

3.- Seleccionamos el tamaño de pincel en la barra de opciones. Un pincel con un tamaño un poco más grande que el área que desea corregir funciona mejor, ya que permite cubrir toda la zona con un clic; fijamos el modo en normal.

4.- Definimos el punto de muestra, haciendo presion con un clic sobre el área que deseamos pintar.

5.- Soltamos el clic y observamos como se pinto del área que deseamos corregir.

6.- Si es necesario, se repite en partes que faltantes de pintar.

Aplicación de Parche sobre un área

La herramienta Parche permite reparar un área seleccionada con píxeles de otra área, hace coincidir la textura, iluminación y sombreado de los píxeles muestreados con los píxeles de origen. También puede utilizar la herramienta Parche para clonar áreas aisladasde una imagen.

1.- Abrimos la imagen desde la barra de menú.

2.- Nos dirigimos a la herramienta **Parche.**

3.- Encerramos la zona que deseamos tapar y arrastramos hacia lo que deseamos poner encima.

4.- Veremos como ha sido corregida el área deseada, Aplastamos **CTRL + D** para deseleccionar.

CAPAS

Las capas de Photoshop semejan hojas transparentes apiladas, semejantes a las de acetato. Al mover una capa a fin de colocar el contenido en ella, es como si deslizara una hoja de acetato dentro de una pila. Además, si lo desea, tiene la posibilidad de cambiar la opacidad de alguna capa de manera que su contenido sea parcialmente transparente.

Imagen tomada de la página oficial de Abobe Photoshop

Las capas sirven para realizar diversas tareas, entre otras, componer varias imágenes, añadir texto a una imagen o añadir formas de gráficos vectoriales.

El panel Capas contiene todas las capas, todos los grupos de capas y todos los efectos de capa de una imagen.
Se utiliza el panel Capas para mostrar y ocultar capas, crear capas nuevas y trabajar con grupos de capas.

Panel Capas de Photoshop

A. Menú del panel Capas
B. Grupo de capas
C. Capa
D. Expandir/Contraer efectos de capa
E. Efecto de capa
F. Miniatura de la capa

Imagen tomada de la página oficial de Abobe Photoshop

1.- Para hacer visible el panel de capas, nos dirigimos a **ventana** en la barra de menú y damos clic en **capas**.

2.- Abrimos varias imágenes sobre un documento nuevo y sobreponemos las capas como deseemos.

OPACIDAD

El nivel de opacidad es una característica de Adobe Photoshop que te permite hacer las capas más o menos transparentes. Esta característica tiene una medida entre 0 y 100, donde 0 es 100% transparente y 100 es 100% opaco.

1.- Abrimos las imágenes que de deseamos editar, selecciona la capa que deseamos modificar la opacidad.

2.- Nos dirigimos al cuadro de capas. Ahí encontraremos la opción llamada **Opacidad** y hacemos clic sobre la pestaña.

3.- Se abrira una escala movil, misma que servirá para ajustar la opacidad de la capa.

4.- Hacemos clic en la pequeña flecha del cursor, la arrastramos hacia la izquierda o hacia la derecha, hasta que encuentres la opacidad que quieras..

GUARDAR DOCUMENTOS

El comando **Guardar** se utiliza para guardar los cambios en el archivo actual; el comando **Guardar como** se utiliza para guardar una nueva versión del archivo actual.

1.- Luego de terminar de trabajar en el Programa Photoshop, le damos clic a **Archivo** y luego a **Guadar como.**

2.- Seleccionamos el formato Photoshop (*.PSD ; *.PDD), nombramos al documento y damos clic en **Guardar**.

GUARDAR IMÁGENES

Al finalizar una composición es necesaria guardarla en un formato fácil de lectura. Para esto se utiliza **Guardar como**.

1.- Al finalizar la composición, le damos clic a **Archivo** y luego a **Guadar como**.
2.- Seleccionamos el formato con el cual deseamos guardarlo, nombramos al documento y damos clic en **Guardar**.

DIAGRAMA DE GANTT

Tema: Photoshop Como Herramienta Indispensable En La Formación De Los Estudiantes Del Primer Semestre De La Carrera De Diseño Gráfico De La Universidad De Guayaquil.

Propuesta: Creación De Una Guía Acerca De Las Herramientas Del Programa Photoshop Para Los Estudiantes Del Primer Semestre De La Carrera De Diseño Gráfico.

Nombres: Katerine Vélez – Gabriel García

	CAPITULO IV	JULIO						
		DIA 20	DIA 21	DIA 24	DIA 25	DIA 26	DIA 27	DIA 28
1	Alcance (Brief)	X	X					
2	Descripción del usuario o beneficiario		X	X				
3	Etapas de desarrollo (creativo, estrategia, tecnológico, etc.			X				
4	Especificaciones funcionales (para qué sirve cada etapa)				X	X		
5	Especificaciones técnicas (detalles gráficos, tecnológicos, material impreso o según sea el caso)				X	X		
6	Especificaciones de Implementación (cómo se presentará, donde y condiciones)				X	X		
7	Conclusiones					X	X	
8	Recomendaciones					X	X	