



TECNOLOGICO SUPERIOR
“CORDILLERA”

CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

**CREACIÓN DE UN SITIO WEB CON CONTENIDO MULTIMEDIA,
SOBRE LOS PROCESOS Y TÉCNICAS DE LA FOTO MANIPULACIÓN
Y RETOQUE FOTOGRAFICO REALIZADAS EN EL ECUADOR**

**Proyecto de trabajo de Graduación que se presenta como requisito para
optar por título de Tecnólogo en Diseño Grafico**

Autor: Tapia Pérez Steven Antonio

Director de Trabajo de Graduación: Ingeniero Carlos Saltos

Quito: Octubre 2014



DECLARACIÓN DE AUTORIA

Yo, Steven Antonio Tapia Pérez, declaro que soy el único autor del trabajo de Tecnología titulado: "Creación de un Sitio Web con contenido multimedia, sobre los procesos y técnicas de la foto manipulación y retoque de fotográfico realizadas en el Ecuador.", y autorizo al INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPEROR "CORDILLERA", para que hagan el uso que estimen pertinente con el trabajo de tecnología.

Para que así conste firmo la presente a los 13 días del mes de Octubre del 2014.

Steven Antonio Tapia Pérez

CI. 1718164179



CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, el estudiante STEVEN ANTONIO TAPIA PÉREZ por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el “CEDENTE”; y, por otra parte, el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el “CESIONARIO”. Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera de Diseño Gráfico que imparte el Instituto Superior Tecnológico Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo de Diseño Gráfico, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado “I+D+I”, el cual incluye Creación de un Sitio Web con contenido multimedia, sobre los procesos y técnicas de la foto manipulación y retoque de fotográfico realizadas en el Ecuador.**b)** Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Superior Tecnológico Cordillera se desarrolla la creación del programa de ordenador, motivo por el cual se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra



literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena aplicación técnica, administrativa y de reproducción.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.- Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales del Sitio Web en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial (código fuente, código objeto, diagramas de flujo, planos, manuales de uso, etc.). El Cesionario podrá explotar el Sitio Web por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: a) La reproducción del sitio web por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública del sitio web; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler del sitio web; d) Cualquier transformación o modificación del sitio web; e) La protección y registro en el IEPI el programa del sitio web nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica del sitio web; g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.- El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización del sitio web que es objeto del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad del sitio web a favor del Cesionario.



CUARTA: CUANTIA.- La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

QUINTA: PLAZO.- La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.- Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas: a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación; b) Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral; c) Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno; d) El procedimiento será confidencial y en derecho; e) El lugar



de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito; f) El idioma del arbitraje será el español; y, g) La reconvencción, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.- Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los ____ días del mes de ____ del dos mil catorce.

f) _____

Steven Antonio Tapia Pérez

Cordillera

CI: 171816417-9

CEDENTE

f) _____

Instituto Superior Tecnológico

CESIONARIO



AGRADECIMIENTO

Al culminar un proyecto muy elaborado de tesis con sus exigencias respectivas, es satisfactorio sentirse realizado y que se ha empeñado un trabajo arduo de investigación y producción del proyecto mencionado. Por este motivo me enorgullece realizar un agradecimiento muy especial a quienes fueron participes en determinados aspectos para que se haga realidad. Agradezco a Dios por ser el que da la fuerza y me impulso a terminar un proyecto que se vio difícil de lograrlo. A mis padres por ser ese ejemplo de lucha constante y demostrándome que con esfuerzo y sacrificio se logran las cosas, A mis hermanas que con su profunda predisposición dedicaron horas para colaborar con mis labores en esta tesis. A mis primos que fueron un profundo pilar en mi vida y en los momentos más difíciles de mi carrera.



DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado a todos los que han contribuido de manera principal y secundaria en el desarrollo del mismo. De manera especial a mi tío que ya no está en este mundo por sus enseñanzas y consejos brindados. A mis padres por su sacrificio.



ÍNDICE GENERAL

Tema	Pag.
DECLARATORIA.....	ii
CONTRATO SOBRE DERECHOS DE LA PROPIEDAD.....	iii-vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
DEDICATORIA.....	viii
INDICE GENERAL.....	ix
INDICE DE TABLAS.....	xvi
INDICE DE FIGURAS.....	xvii
INDICE DE ANEXOS.....	xx
RESUMEN EJECUTIVO.....	xxi
ABSTRACT.....	xxii
INTRODUCCIÓN.....	xxiii
CAPITULO I.....	1
1.01 Contexto.....	1
1.02Justificación.....	2



1.03 Definición del Problema	3
1.03.01 Análisis de la matriz (T).....	3
CAPITULO II.....	5
2.1 Mapeo de Involucrados	5
2.2 Matriz de análisis y selección con los Involucrados.....	6
2.2.01 Conclusión de análisis de involucrados.....	7
CAPITULO III.....	8
3.1 Árbol de problemas	8
3.1.01 Análisis del árbol de problemas.....	9
3.2 Árbol de Objetivos.....	9
3.02.01 Análisis del árbol de objetivos.....	10
CAPITULO IV.....	10
4.01 Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones....	10
4.01.01 Tamaño del proyecto.....	11
4.01.02 Localización del proyecto.....	11
4.1.03 Análisis ambiental.....	12



4.02 Matriz de Análisis de Impacto de Objetivos.....	11
4.02 Matriz de Análisis de Impacto de Objetivos.....	12
4.03 Diagrama de Estrategias.....	13
4.04 Construcción de la matriz de marco lógico.....	14
4.04.01 Revisión de Criterios para los indicadores.....	14
4.04.01 Selección de indicadores.....	17
4.04.03 Medios de Verificación.....	19
4.04.04 Supuestos.....	21
4.04.05 Matriz marco lógico.....	25
CAPITULO V.....	26
5.01 Antecedentes.....	26
5.01.01 Antecedente de la herramienta del perfil de la propuesta (Multimedia).....	26
5.01.01 Diseño Web.....	28
5.02 Descripción de la Herramienta.....	30
5.02.01 Adobe Flash.....	31



5.02.02 XML.....	33
5.03 Formulación del proceso de aplicación.....	35
5.03.01 Multimedia.....	36
5.03.01.01 Planificación.....	36
5.03.01.01 Propósito del proyecto.....	36
5.03.01.02 Usuarios.....	36
5.03.01.03 Herramientas.....	37
5.03.01.03.01 Adobe Photoshop.....	28
5.03.01.03.02 Adobe Flash.....	37
5.03.01.03.03 Sublime Text.....	37
5.03.01.03.03 Sublime Text.....	37
5.03.01.03.04 Screen Flow	37
5.03.01.03.05 Adobe Audition.....	38
5.03.01.03.06 Adobe After Effects.....	38



5.03.01.03.07 Adobe Premiere.....	38
5.03.01.04 Desarrollo.....	38
5.03.01.04Desarrollo.....	29
5.03.01.05Contenidos.....	39
5.03.01.05.01 Inicio.....	29
5.03.01.05.01 Retoque	39
5.03.01.05.02 Foto manipulación	40
5.03.01.05.04 Intermedio.....	41
5.03.01.05 Avanzado.....	42
5.03.01.05.06. Contactos.- Información de Contactos.....	42
5.03.01.05.05 Visualización del reproductor donde está publicado el tutorial.....	43
5.03.01.06Mapa de Contenidos.....	44
5.03.01.02 Diseño de Interfaz.....	45



5.03.01.02.01 Imagen Corporativa.....	45
5.03.01.02.01.01 Manual Corporativo del uso del Logotipo.....	45
5.03.01.02.02.02 Colores.....	56
5.03.01.02.02.02 Colores de Plantilla.....	56
5.03.01.02.02.03 Fondo.....	56
5.03.01.02.02.04 Colores de Botones.....	56
5.03.01.02.03 Tipografías.....	58
5.03.01.02.04 Botones.....	58
5.03.01.02.05 Retículas.....	59
5.03.01.02.06 Producción	60
5.03.01.02.06 Programación.....	68
5.03.01.02.06.01 Programación en Adobe Flash.....	52
5.03.01.02.06.02 Programación en XML.....	70
5.03.01.02.08 Navegación- Interactividad	72



5.03.01.02.09 Servicios.....	73
5.03.01.02.10 Imágenes.....	73
5.03.01.02.10 Márketing y Difusión.....	76
5.03.01.02.10.01 Facebook.....	77
5.03.01.02.10.02 Twitter.....	78
5.03.01.02.10.03 Behance.....	79
5.03.01.02.10.04 Vimeo.....	80
CAPITULO VI	81
6.1 Recursos.....	81
6.1.01 Técnicos – Tecnológicos.....	81
6.1.02 Humanos.....	81
6.1.02 Económico	81
6.2 Presupuestos.....	82
6.2.01 Gastos operativos.....	82



6.2.02 Aplicación de Proyecto.....	83
6.03 Cronograma.....	84
CAPITULO VII	85
7.1 Conclusiones.....	85
7.2 Recomendaciones.....	85
7.3 Anexos.....	86
7.3 Bibliografía.....	87



ÍNDICE DE TABLAS

Tema	Pag.
Tabla 1: Matriz T del problema central	3
Tabla 2: Matriz de análisis de involucrados	5
Tabla 3: Matriz de análisis de impactos de objetivos	11
Tabla 4: Revisión de los criterios para los indicadores.....	13
Tabla 5: Selección de indicadores.....	16
Tabla 6: Medios de verificación.....	18
Tabla 7: Supuestos.....	20
Tabla 8: Matriz marco lógico.....	21
Tabla 9: Gastos Operativos	58
Tabla 10: Aplicación del proyecto.....	59
Tabla 11: Cronograma	59



ÍNDICE DE FIGURAS

Tema	Pag.
Figura 1: Mapeo de involucrados	4
Figura 2: Árbol de Problemas.....	7
Figura 3: Árbol de Objetivos.....	8
Figura 4: Matriz de análisis de alternativas.....	9
Figura 5: Localización del proyecto.....	10
Figura 6: Diagrama de estrategias.....	12
Figura 7:	30
Figura 8:	30
Figura 9:	31
Figura 10:	31
Figura 11: Contactos.....	32
Figura 12: Mapa de Contenidos.....	32
Figura 13: Imagen Corporativa.....	33
Figura 14:	34



Figura 15:	34
Figura 16:	35
Figura 17:	35
Figura 18:	36
Figura 19:	36
Figura 20:	37
Figura 21:	37
Figura 22:	38
Figura 23:	38
Figura 24:	39
Figura 25:	39
Figura 26:	40
Figura 27:	40
Figura 28:	41
Figura 29:	41
Figura 30:	42



Figura 31:	42
Figura 32:	43
Figura 33:	44
Figura 34:	45
Figura 35:	45
Figura 36:	46
Figura 37:	46
Figura 38:	47
Figura 39:	47
Figura 40:	48
Figura 41:	49
Figura 42:	50
Figura 43:	51
Figura 44:	51
Figura 45:	52
Figura 46:	57



ÍNDICE DE ANEXOS

Tema	Pag.
Anexo 1.....	61
Anexo 2.....	61
Anexo 3.....	61
Anexo 4.....	61



RESUMEN EJECUTIVO

Actualmente los sitios web en internet son muy solicitados por sus contenido de muchos temas de diseño gráfico y fotografía para dar así a conocer diversos productos en general o simplemente para brindar una comunicación con los usuarios en todos los aspectos.

Existen varios sitios en internet que brindan este servicio de impartir sus conocimientos sobre las técnicas de retoque fotográfico y Foto manipulación, estos sitios cuentan con un contenido multimedia como fotos o videos por los cuales enseñan a los usuarios los procesos del Retoque fotográfico y Foto manipulación, lamentablemente no cuentan con una adecuada interface, diseño agradable y están en idiomas extranjero por lo cual dificulta la comprensión del usuario que visita la página.

Po este motivo se ha desarrollado un sitio web de contenido multimedia donde explique los procesos de Retoque Fotográfico y Foto manipulación de una forma dinámica y agradable, además contara con cursos de niveles básico, intermedio y avanzado en donde el usuario pueda seguir un proceso lógico de estas técnicas, a su vez terminado estos niveles se dará al usuario un certificado refrendado por la página en donde explique que ha seguido de manera correcta estos niveles.

El objetivo de este proyecto es dar a conocer las diferentes técnicas de Retoque Fotográfico y Foto manipulación realizadas en el Ecuador con un contenido multimedia claro y conciso y que los usuarios obtengan conocimientos sobre estas técnicas.



ABSTRACT

Currently Internet websites are in demand by their content of many topics of graphic design and photography to raise awareness and various products in general or just to provide communication with users in all aspects.

There are several internet sites that provide this service to impart their knowledge on the techniques of photo retouching and photo manipulation, these sites have multimedia content such as photos or videos for which teach users processes and Photo manipulation Photo retouching, unfortunately do not have a suitable interface, nice design and foreign languages are so difficult to understand the user visiting the page.

So is why we have developed a multimedia website that explains the process of Photo Retouching and Photo Manipulation of a dynamic and engaging way, plus courses will feature basic, intermediate and advanced where the user can follow a logical process these techniques turn over these levels give the user a certificate countersigned by the page where you explain correctly followed these levels.

The objective of this project is to present the different techniques Photo Retouching and manipulation made in Ecuador with a clear, concise and multimedia content that users obtain knowledge about these techniques.



INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene como finalidad de Utilizar las diferentes técnicas de Retoque Fotográfico y Foto manipulación con fotografías realizadas en el ecuador en donde por medio de un sitio web se dé a conocer los procesos de estas técnicas de Retoque Fotográfico y Foto manipulación con contenido multimedia, y a su vez contengan cursos básicos intermedios y avanzados para que el usuario tenga una interactividad con el contenido.

A su vez obtenga un certificado otorgado por el sitio web en donde certifique que se ha seguido de manera correcta estos niveles

CAPITULO I

ANTECEDENTES

1.1 Contexto

Situación Problema

En los últimos años la edición fotográfica como así sus enseñanzas por sus procesos han surgido cambios estructurales en todos los ámbitos tales como de cultura así como de sus recursos para llegar al arte final con la publicación de la fotografía. La edición de la fotografía se la realizaba mediante métodos manuales y teniendo un contacto físico con la foto casi por rebelarse, y no podían contar con los métodos que tenemos en la actualidad como lo son los programas de edición de imágenes entre los más usuales podemos destacar Adobe "Photoshop" de la empresa Adobe.

Sus contenidos sobre estas técnicas se los puede encontrar en libros o folletos pero en esta última década ha venido evolucionando la publicación y el medio por el cual los fotógrafos o diseñadores gráficos requieren el conocimiento de estas técnicas.

Por ese motivo hoy en día podemos encontrar la información sobre estas técnicas de retoque fotográfico y foto manipulación en páginas de internet y con sus procesos detallados mediante imágenes, videos y otros recursos multimedia que ayude al usuario a entenderlos más detenidamente.

En la actualidad existen varios sitios web en los cuales enseñan mediante tutoriales los procesos y técnicas de Foto manipulación y Retoque fotográfico a base de contenido multimedia.

Estos sitios web que realizan estos procesos no tienen un contexto ni estructura bien analizada y no están bien explicados a lo que el público necesitaría. Además estos sitios web mencionados están realizados en idiomas extranjeros por lo que dificulta al usuario una correcta visualización y comprensión.

Por este motivo se realizará un sitio web en donde se explique paso a paso estos procesos bien detallados con contenido multimedia. El cual tendrá una integración de fotos y videos y un proceso de enseñanza para el usuario con cursos de nivel Básico, Intermedio y Avanzado, al finalizar el capítulo de tutoriales el usuario obtendrá un certificado refrendado por el sitio web "Tutectnica Tutoriales" el cual explique que se ha seguido estos tutoriales. Ese sitio web cuenta contara con fotografías de la autoría de quien realiza el proyecto y serán fotos realizadas en el Ecuador.

1.2 Justificación

Sera necesario para este proyecto de graduación desarrollar un proyecto en el cual se apliquen varios conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Cordillera y que tenga un impacto positivo para la sociedad. A su vez el proyecto que se desarrollará tenga un impacto en la matriz productiva ya que el tema que se va a poner en acción es algo que no se ha planteado en donde está dirigido el proyecto y tenga una exclusividad en este país.

¹ <http://www.produccion.gob.ec/tag/matriz-productiva/>

También podemos acotar que a través del sitio web se puede incentivar a los usuarios a que trabajen con temas similares y que por medio de estos procesos de la fotografía los estudiantes o profesionales de estas ramas o afines sigan construyendo medios por los cuales enseñar o impartir sus conocimientos.

Existen muchos sitios web que tienen tutoriales de foto manipulación y retoque fotográfico pero no están bien explicadas y tienen un contexto que no es el acertado para estos procesos, además no tienen una buena explicación para los usuarios, Es necesario crear un sitio web en donde se dé una buena interactividad y explicación al usuario mediante contenido multimedia. Además obtendrán un certificado de los cuales expliquen que se ha seguido correctamente los tutoriales de Foto manipulación o Retoque Fotográfico .

1.3 Definición del Problema

Matriz de Fuerzas T

A continuación se detalla las principales fuerzas tanto bloqueadoras como impulsadoras del problema actual ,además se incluye una puntuación que va de 0 a 5 para cada caso; esto nos permitirá realizar un análisis concienzudo de la situación actual. (Ver Tabla 1)

Tabla 1

ANALISIS DE FUERZAS T					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
Incorrecta estructura de los sitios web sobre tutoriales de Retoque fotográfico y Foto manipulación.	Sitios Web mal estructurados de tutoriales de retoque fotográfico				Sitios Web realizados de una manera bien comprendida y con contenidos claros .
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
Correcta redacción en los tutoriales de Foto manipulación y Retoque Fotográfico	2	4	4	3	Incorrecta edición del contenido multimedia de este sitio web
Interactividad con los usuarios del sitio web	3	3	5	4	Escasa aceptación del sitio web por parte de los usuarios
Detallada información sobre los procesos de foto manipulación y retoque fotográfico	2	3	4	3	Explicación incorrecta en el contenido multimedia de Foto manipulación y Retoque Fotográfico

Matriz T del problema central.

Tabla: N° 1

Elaborado por : Steven Tapia

1.3.01 Análisis de la matriz (T)

La principal fortaleza de los sitios en internet donde contienen información básica de Retoque fotográfico y foto manipulación es la accesibilidad a todo el público para que pueda visualizar la página ya que en el medio de internet es ahora el más visitado por el público.

Cuando ya se tenga una información y una visualización clara de estos contenido se podrá realizar al proyecto y determinar las falencias y los aciertos de estos sitios,

Por otro lado el análisis nos ha dado a conocer que el índice de los usuarios por acceder a esta página es aceptable pero no cuentan con una clara comprensión ya que están en idiomas extranjeros.

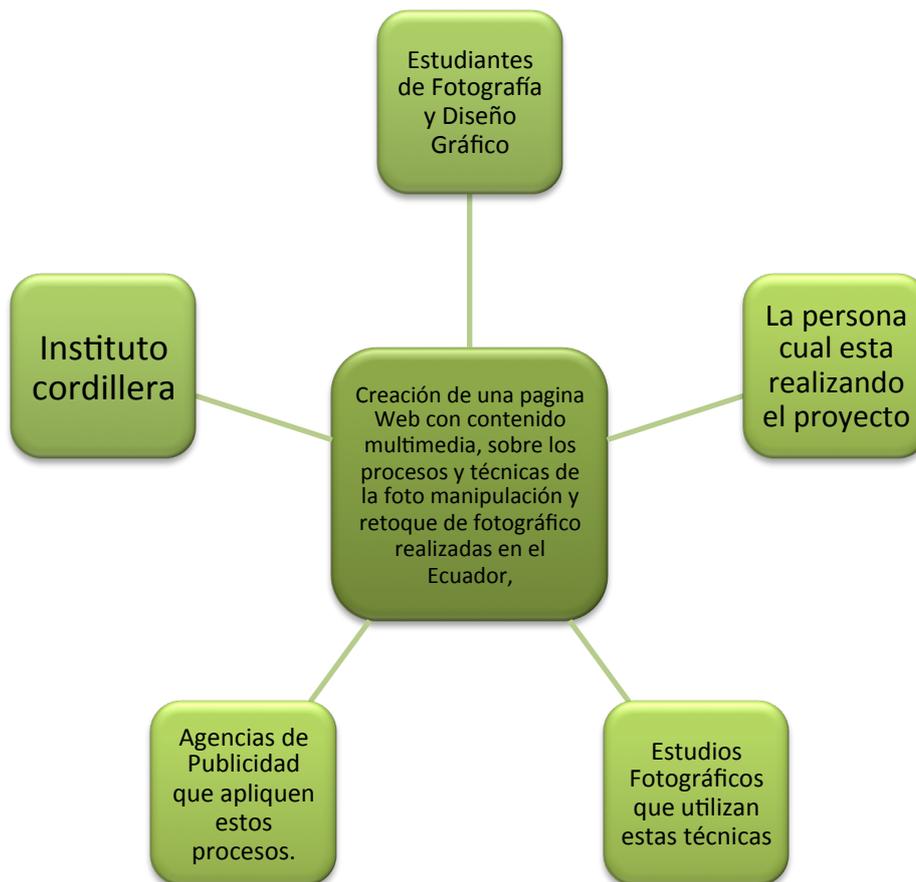
CAPITULO II

ANALIZIZ DE INVOLUCRADOS

2.1 Mapeo de Involucrados

A través de esta figura se podrá identificar el tema central del proyecto, y los involucrados directos e indirectos que tienen influencia en el la investigación.

Figura1



*Mapeo de involucrados. Todos los involucrados con el proyecto
Figura: N° 1 Elaborado por: Steven Tapia*

2.2 Matriz de análisis y selección con los Involucrados

Tabla 2: Matriz de análisis de involucrados directos e indirectos en el problema central.

ACTORES INVOLUCRADOS	INTERES SOBRE EL PROBLEMA	PROBLEMAS PERCIBIDOS	RECURSOS, MANDATOS Y CAPACIDADES	INTERES SOBRE EL PROYECTO	CONFLICTOS POTENCIALES
Estudiantes de Fotografía y Diseño Gráfico.	Tener bases adecuadas para la realización de su trabajo	No tener al alcance los recursos académicos necesarios para realizar estos procesos.	Conocimientos básicos sobre Fotografía digital y Diseño Gráfico.	Recibir la instrucción necesaria con la que puedan adquirir y elevar sus conocimientos y habilidades	No poseer un sitio Web altamente estructurado con contenido claro y entendible acerca de este tipo de procesos.
Agencias de Publicidad que apliquen estos procesos.	Contar con un recurso multimedia, con el cual podrán aplicar y complementar sus conocimientos.	Escaso conocimiento de los procesos actuales de la foto manipulación y retoque fotográfico.	Tener conocimientos de Retoque Fotográfico y Foto Manipulación	Tener al alcance un sitio web donde se instruyan las técnicas de foto manipulación y retoque fotográfico.	Recursos económicos no le permitan instruirse adecuadamente
Instituto Cordillera	Implementar nuevos campos en el arte que cumplan requerimientos profesionales	No existe un medio por el cual se realice una debida Explicación de la fotografía con contenido multimedia.	Poseer los medios económicos y recursos físicos para impulsar la educación en este campo	Generar estudiantes o representantes del campo de la Fotografía y Diseño Gráfico	No tener el presupuesto económico para impulsar estos procesos.
La persona cual está realizando el proyecto	Resolver necesidades en el campo ya adquirido de la fotografía digital y diseño gráfico.	No se tiene un medio por el cual se refuerce estos conocimientos .	Tener al alcance en un sitio web un contenido multimedia con el cual interactúe con el usuario.	Tener al alcance la persona que realice este contenido del retoque Fotográfico y Foto manipulación	Sitios en internet sin un buen contenido por falta de presupuesto.
Estudios Fotográficos que utilizan estas técnicas	Estudios Fotográficos que no cuentan con personal que tenga el conocimiento sobre las técnicas de Retoque Fotográfico y Fotomanipulación	No existe un sitio web por el cual el personal de estudios fotográficos refuerce sus conocimientos en este campo	Potencialmente contar con personal que puedan realizar estos procesos publicados en el Sitio Web	Personal con conocimientos de estos procesos y los refuerzan con los ejercicios publicados en el sitio Web	Desinterés por el cual los el personal no conozcan el sitio Web.

n

*Matriz de análisis y selección con los Involucrados**Tabla: N° 2**Elaborado por: Steven Tapia*

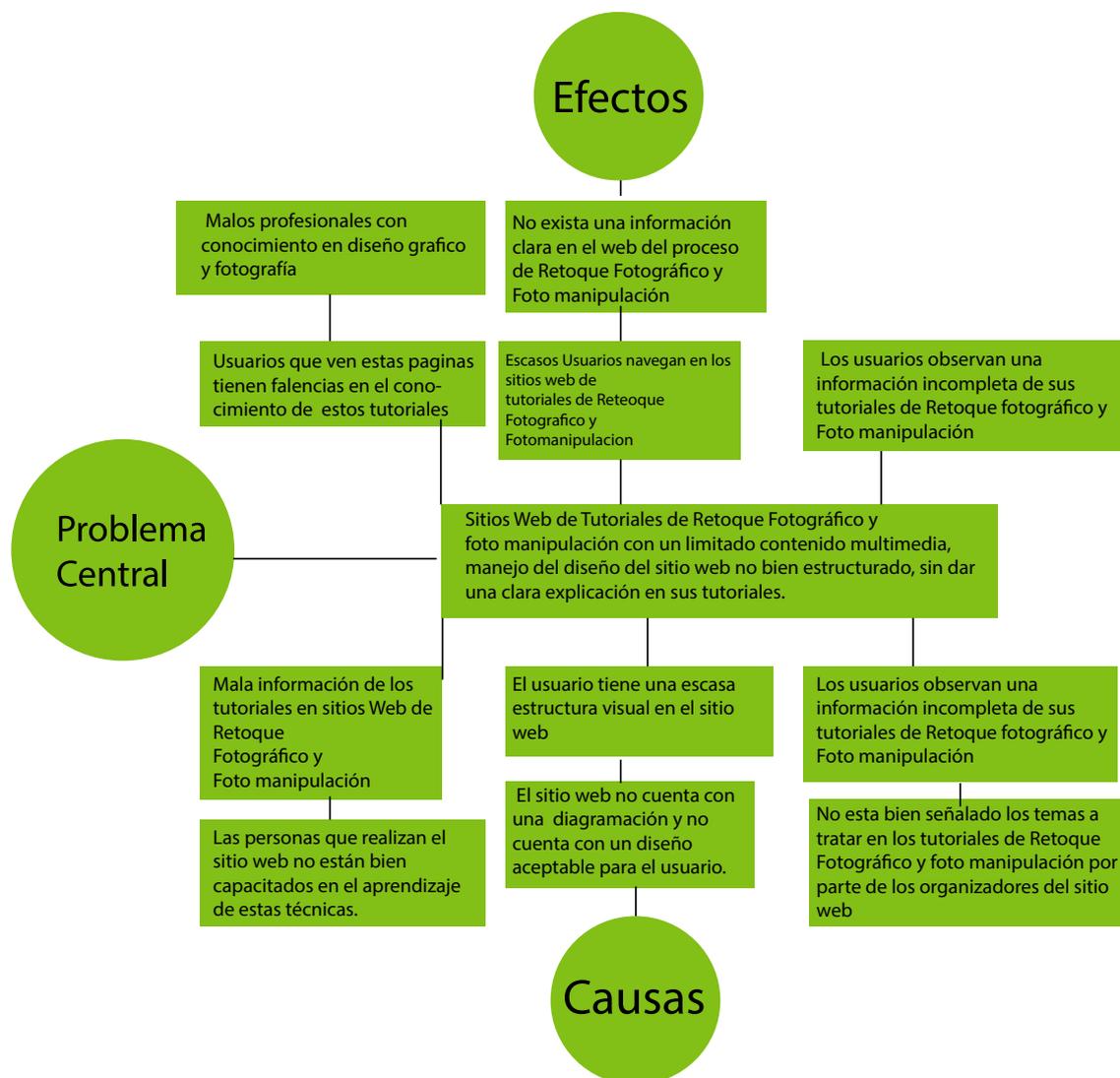
2.2.01 Conclusión de análisis de involucrados

De lo opuesto en el cuadro del análisis de involucrados podemos tomar en cuenta que los beneficiarios en este proyecto serán acreedores de un conocimiento conciso y bien detallado sobre el proceso y Técnicas de Retoque fotográfico y Fotomanipulación para lo cual podemos llegar a una conclusión que es viable el proyecto para los involucrados.

CAPÍTULO III

PROBLEMAS Y OBJETIVOS

3.1 Árbol de problemas



Arbol de Problemas

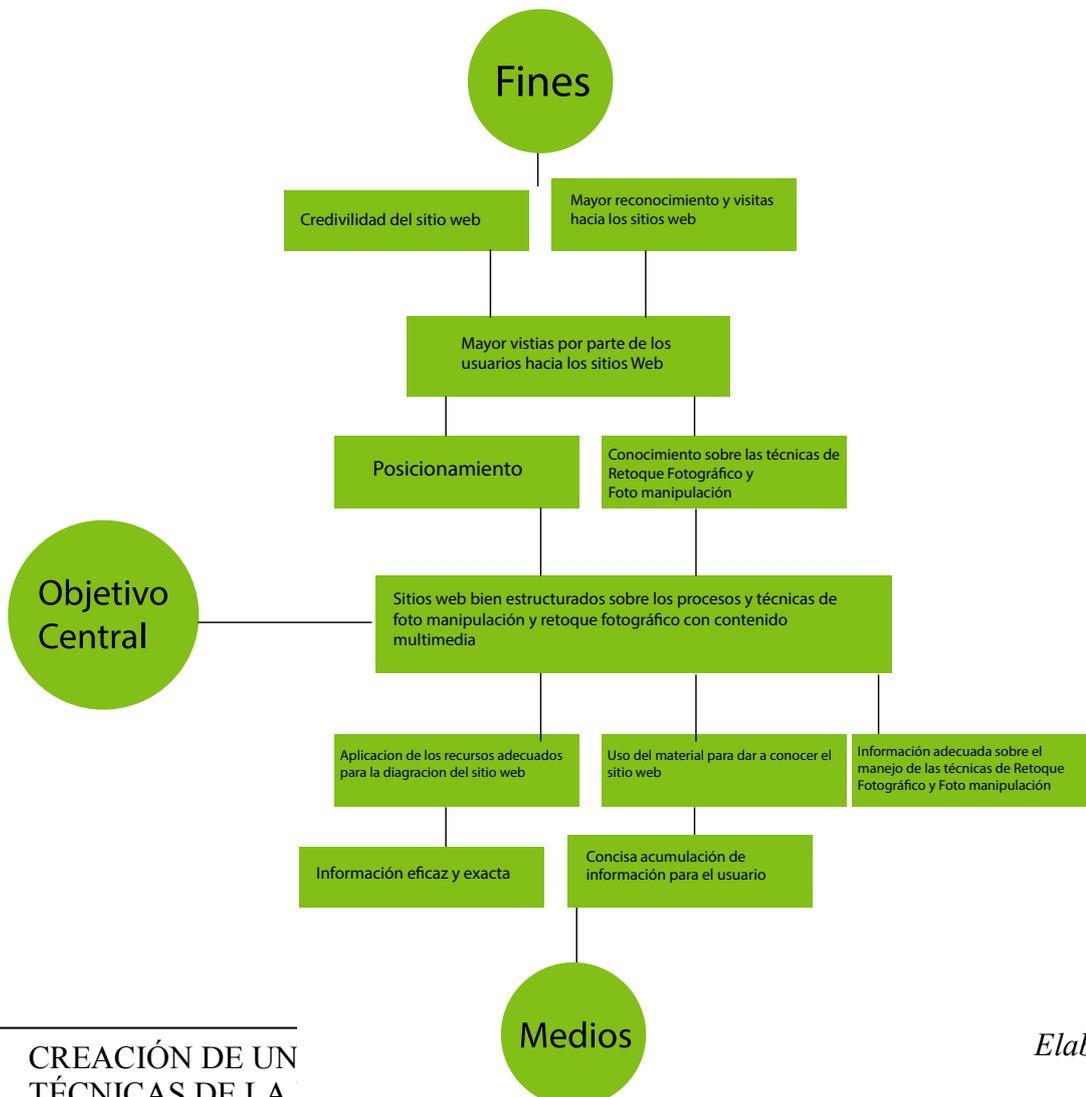
Figura: N° 2
Elaborado por: Steven Tapia

3.1.01 Análisis del árbol de problemas

Los sitios web que contienen información de retoque fotográfico y foto manipulación es el motivo por el cual se tiene una deficiencia de aceptación por parte de los usuarios y a su vez el mal manejo del diseño de las plantillas de estos sitios web.

PROBLEMAS Y OBJETIVOS

3.2 Árbol de Objetivos



Arbol de Objetivos

Figura: N° 3
Elaborado por: Steven Tapia

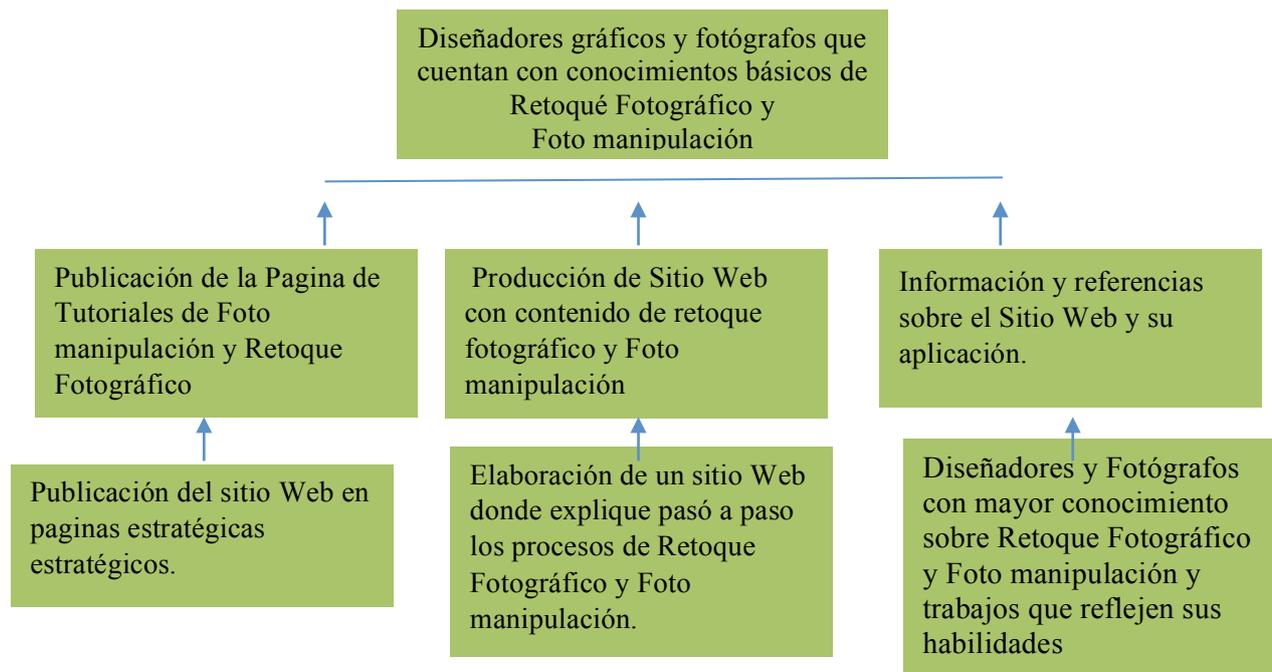
3.02.01 Análisis del árbol de objetivos

Dado el análisis en el árbol de objetivos podemos llegar a la conclusión que los diseñadores y fotógrafos que no cuentan con un conocimiento sobre los procesos del retoque Fotográfico y foto manipulación obtendrán por medio de este sitio web una clara información y por medio de su contenido multimedia e interactividad con el usuario.

CAPITULO IV

ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS

4.1 Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones.



Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones

Figura: N° 4Elaborado por: Steven Tapia

4.1.03 Análisis ambiental

No tendrá un impacto negativo ya el sitio web es de contenido digital y no se usaran medios físicos como el papel u otros materiales que dañen al medio ambiente.

Aspectos positivos

Para la producción se utilizara contenido multimedia sobre los procesos y técnicas de foto manipulación y retoque fotográfico.

Aspectos negativos

Uso de sitios en internet para poder publicar la página web.

4.02 Matriz de Análisis de Impacto de Objetivos

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad social	Factibilidad política	total	categoría
Mejorar el nivel profesional de los diseñadores gráficos y Fotógrafos con respecto a la foto manipulación y retoque fotográfico	5	5	5	4	4	23	alto
Guías de retoque fotográfico y foto manipulación digital bien estructuradas	5	5	5	4	3	22	alto
Nuevos estilos de Fotografía	4	4	4	3	4	19	alto
Retoques de mejor calidad	5	4	4	4	4	21	alto
Diseñadores y fotógrafos que gustan del retoque fotógrafo y foto manipulación	5	5	4	4	5	23	alto

Matriz de Análisis de Impacto de Objetivos

Tabla: N° 3 Elaborado por: Steven Tapia

4.03 Diagrama de Estrategias

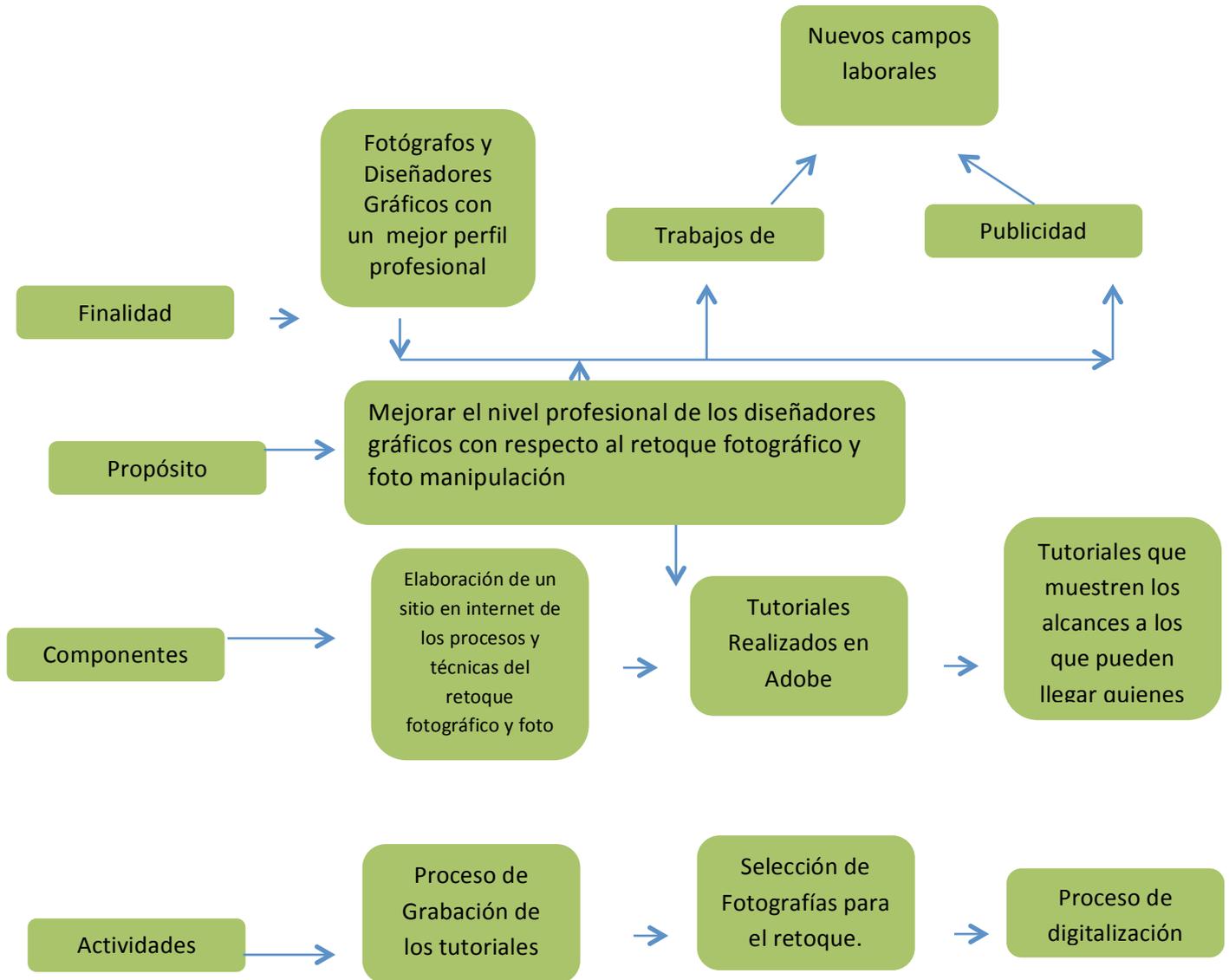


Diagrama de Estrategias

Figura: N° 6 Elaborado por: Steven Tapia

³ <http://www.ambiente.gob.ec/tag/reciclaje/>

4.04 Construcción de la matriz de marco lógico

4.04.01 Revisión de Criterios para los indicadores

	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	CANTIDAD	CALIDAD	TIEMPO	LUGAR	GRUPO SOCIAL
F I N	-Con un mejor perfil profesional	Diseñadores Gráficos y Fotógrafos con más fuentes de trabajo	100%	óptima	1 año	Distrito Metropolitano de Quito	Estudiantes y Profesionales de la carrera de Diseño Gráfico y Fotografía
	-Trabajos de calidad	Tutoriales reconocidas y premiadas	100%	óptima	1 año	Distrito Metropolitano de Quito	Estudiantes y Profesionales de la carrera de Diseño Gráfico y Fotografía
	- Publicidad innovadora	Publicidad que usa Tutoriales en sus artes publicitarios	100%	aceptable	1 año	Distrito Metropolitano de Quito	Estudiantes y Profesionales de la carrera de Diseño Grafico
	-Nuevos campos laborales	Empresas de publicidad y editoriales usan trabajos de Fotografía	100%	aceptable	1 año	Distrito Metropolitano de Quito	Estudiantes y Profesionales de la carrera de Diseño Grafico

PROPÓSITO	RESUMEN	INDICADOR	CANTIDAD	CALIDAD	TIEMPO	LUGAR	GRUPO SOCIAL
	NARRATIVO						
	Mejorar el nivel profesional de los diseñadores gráficos con respecto al retoque fotográfico y Foto manipulación	Fotógrafos y Diseñadores Quiteños reconocidos en su campo laboral gracias a sus trabajos	100%	óptimo	1 año	Distrito Metropolitano de Quito	Estudiantes y Profesionales de la carrera de Diseño Grafico

COMPONENTES	RESUMEN	INDICADOR	CANTIDAD	CALIDAD	TIEMPO	LUGAR	GRUPO SOCIAL
	NARRATIVO						
	Tutoriales que muestren los alcances a los que pueden llegar quienes adquieran la guía	Trabajos de alta calidad.	1	óptimo	5 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Estudiantes y Profesionales de la carrera de Diseño Grafico
	Elaboración de una guía completa de ilustración digital con el programa Adobe Flash	Uso adecuado del programa Photoshop	1	óptimo	6 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Estudiantes y Profesionales de la carrera de Diseño Gráfico y Foto manipulación
	Ilustraciones realizadas en Photoshop	Uso de programas que todo diseñador conoce.	1	óptimo	6 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Estudiantes y Profesionales de la carrera de Diseño Grafico

	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	CANTIDAD	CALIDAD	TIEMPO	LUGAR	GRUPO SOCIAL
ACTIVIDADES	Proceso de Grabación de tutoriales	Mayor preparación en el proceso de Retoque Fotográfico y Foto manipulación	1	óptimo	1 año	Distrito Metropolitano de Quito	Estudiantes y Profesionales de la carrera de Diseño Grafico
	Selección Fotografías y pinceles para el retoque.	Adecuada cromática y estudio de color que ayuda en la realización de los tutoriales	1	óptimo	6 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Estudiantes y Profesionales de la carrera de Diseño Grafico
	Proceso de digitalización	Uso del programa como photoshop	1	óptimo	5 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Estudiantes y Profesionales de la carrera de Diseño Grafico

Revisión de Criterios para los indicadores

Tabla: N° 4Elaborado por: Steven Tapia

4.04.01 Selección de indicadores

	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	CLASIFICACION DE INDICADOR					PUNTAJE	SELECCION
			A	B	C	D	E		
FIN	- Tutoriales con un mejor perfil profesional	Tutoriales con más fuentes de trabajo	X	X		X	X	4	SI
	Trabajos de calidad	Tutoriales reconocidas y premiadas	X	X	X	X	X	5	SI
	Publicidad innovadora	Publicidad que usa fotografías en sus artes publicitarios	X	X	X	X	X	5	SI
	Nuevos campos laborales	Empresas de publicidad y editoriales usan trabajos de fotografía	X	X		X	X	4	SI

PROPÓSITO	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	COMPONENTES	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR
	Mejorar el nivel profesional de los diseñadores gráficos con respecto a la Retoque Fotográfico y Foto manipulación	Fotógrafos y Diseñadores Quiteños reconocidos en su campo laboral gracias a sus trabajos			- Tutoriales que muestren los alcances a los que pueden llegar quienes observen el sitio en internet
			Elaboración de una Página de retoque fotográfico y foto manipulación sobre procesos y técnicas de retoque fotográfico y foto manipulación en adobe Photohso	Uso adecuado del programa Protocol	
			Tutoriales realizadas en Adobe Protocol	Uso de programas que todo diseñador conoce.	

	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	FUENTES DE INFORMACION	METODOS DE RECOLECCION	METODO DE ANALISIS	FRECUENCIA DE RECOLECCION	RESPONSABLE
ACTIVIDADES	- Proceso de bocetaje a lápiz	Mayor preparación en el proceso de Retoque		Observación	SIMPLE VERIFICACION	6 meses	Steven Tapia
	Selección de colores y fondos para el Retoque.	Adecuada cromática y estudio de color que ayuda en la realización del tutorial		Observación	SIMPLE VERIFICACION	6 meses	Steven Tapia
	Proceso de digitalización	Uso del programa como photoshop		Observación	SIMPLE VERIFICACION	6 meses	Steven Tapia

Selección de indicadores

Tabla: N° 5 Elaborado por: Steven Tapia

4.04.03 Medios de Verificación

	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	FUENTES DE INFORMACION	METODOS DE RECOLECCION	METODO DE ANALISIS	FRECUENCIA DE RECOLECCION	RESPONSABLE
FIN	Fotografías con un mejor perfil profesional	Fotografías con más fuentes de trabajo		ENTREVISTA	SIMPLE VERIFICACION	1 AÑO	Estudiantes y Profesionales de la carrera de Diseño Grafico
	Trabajos de calidad	Tutoriales reconocidas y premiadas		OBSERVACION	SIMPLE VERIFICACION	1 AÑO	Estudiantes y Profesionales de la carrera de Diseño Grafico
	Publicidad innovadora	Publicidad que usa Fotografías en sus artes publicitarios		OBSERVACION	SIMPLE VERIFICACION	1 AÑO	Estudiantes y Profesionales de la carrera de Diseño Grafico
	Nuevos campos laborales	Empresas de publicidad y editoriales usan trabajos de Fotografías		ENTREVISTA	SIMPLE VERIFICACION	1 AÑO	Estudiantes y Profesionales de la carrera de Diseño Grafico

	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	FUENTES DE INFORMACION	METODOS DE RECOLECCION	METODO DE ANALISIS	FRECUENCIA DE RECOLECCION	RESPONSABLE
P R O P O S I T O	Mejorar el nivel profesional de los diseñadores gráficos con respecto al Retoque Fotográfico Y foto manipulación	Fotógrafos Digitales Quiteños reconocidos en su campo laboral gracias a sus trabajos		OBSERVACION	SIMPLE VERIFICACION	1 AÑO	Estudiantes y Profesionales de la carrera de Diseño Grafico

	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	FUENTES DE INFORMACION	METODOS DE RECOLECCION	METODO DE ANALISIS	FRECUENCIA DE RECOLECCION	RESPONSABLE
C O M P O N E N T E S	Tutoriales los que puedan llegar los procesos	Trabajos de alta calidad.		Observación	SIMPLE VERIFICACION	6 meses	Steven Tapia
	Elaboración de un sitio web con contenido multimedia de Retoque	Uso adecuado del programa In Desing		Observación	SIMPLE VERIFICACION	6 meses	Steven Tapia
	Retoque realizado en Adobe Photoshop	Uso de programas que todo diseñador conoce.		Observación	SIMPLE VERIFICACION	6 meses	Steven Tapia

A C T I V I D A D E S	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR
	- Proceso de Selección de imágenes	Mayor preparación en el proceso de la fotografía
	-Selección de colores y fondos para los tutoriales.	Adecuada cromática y estudio de color que ayuda en la realización de la fotografía.
	Proceso de digitalización	Uso del programa como photoshop

Medios de Verificación

Tabla: N° 6 Elaborado por: Steven Tapia

4.04.04 Supuestos

	RESUMEN NARRATIVO	SUPUESTO	FINANCIERO	POLITICO	SOCIAL	AMBIENTAL	LEGAL
F I N	- Fotógrafos con un mejor perfil profesional	Desinterés de diseñadores gráficos	x		x	x	
	Trabajos de calidad	No Observan los tutoriales	x		x	x	
	Publicidad innovadora	Publicidad poco llamativa	x		x	x	
	Nuevos campos laborales	Empresas no contratan a Fotógrafos	x		x	x	

P R O P O S I T O	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	FINANCIERO	POLITICO	SOCIAL	AMBIENTAL	LEGAL
		Mejorar el nivel profesional de los diseñadores gráficos con respecto a la ilustración digital	Ilustradores Quiteños reconocidos en su campo laboral gracias a sus trabajos	x		x	x

C O M P O N E N T E S	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	FINANCIERO	POLITICO	SOCIAL	AMBIENTAL	LEGAL	
	Tutoriales que muestren los alcances a los que pueden llegar quienes observen los tutoriales	Trabajos de alta calidad.	x			x	x	
	Elaboración de un sitio web con contenido multimedia de Retoque	Uso adecuado del programa In Desing	x			x	x	
	Retoques realizados en Photoshop	Uso de programas que todo diseñador conoce.	x			x	x	

	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	FINANCIERO	POLITICO	SOCIAL	AMBIENTAL	LEGAL
ACTIVIDADES	- Proceso de bocetaje a lápiz	Mayor preparación en el proceso del tutorial	x		x	x	
	Selección de colores y fondos para el tutorial	Adecuada cromática y estudio de color que ayuda en la realización del tutorial	x		x	x	
	Proceso de digitalización	Uso del programa como photoshop	x		x	x	

CLASIFICACION DE INDICADOR					PUNTAJE	SELECCION
A	B	C	D	E		
	X		X	X	3	SI
X	X			X	3	SI
X	X	X	X	X	5	SI

CLASIFICACION DE INDICADOR					PUNTAJE	SELECCION
A	B	C	D	E		
X	X	X	X	X	5	SI
X	X	X	X	X	5	SI
X	X	X	X	X	5	SI

CLASIFICACION DE INDICADOR					PUNTAJE	SELECCION
A	B	C	D	E		
X	X		X	X	4	SI

Supuestos

Tabla: N° 7 Elaborado por: Steven Tapia

4.04.05 Matriz marco lógico

			Medios de verificación		
Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Fuentes de información	Método de análisis	Supuestos
Fin	Uso de mecanismos inadecuados de publicidad	Estrategias de publicidad correctas	Datos del sitio web	estadístico	Material multimedia agradable
Fin	Uso limitado de material promocional e informativo	Material que genere impacto	Bibliografía	verificación	Información llamativa
Fin	Información escasa para tener los procesos y Técnicas de Retoque Fotográfico y Foto manipulación	Información exacta y correcta	Bibliografía	verificación	Adquisición del conocimiento de estas técnicas y procesos.
Propósito	Creación de un sitio web con contenido multimedia sobre los procesos y Técnicas de Retoque fotográfico y Foto manipulación	Número de clientes informados	Datos del sitio web	Estadístico	Proceso para que el usuario obtenga un nivel de conocimiento.
Componentes	Incremento de visitas en sitio web	Material multimedia que se impulse	D Datos del sitio web	Estadístico	Adquisición del conocimiento de estas técnicas y procesos.
Componentes	Fácil interactividad para el usuario	Elaborar el proyecto para que sea memorable	Bibliografía	verificación	Material Multimedia
Componentes	Ampliar el conocimiento sobre las técnicas y procesos.	Presentar a la sociedad una nueva imagen	Datos del sitio web	verificación	Impulso de la imagen del Sitio Web
Acciones	Realizar un sitio web que contenga información específica de los procesos de retoque fotográfico y foto manipulación.	Necesidades de la sociedad	bibliografía	verificación	Diseñadores Gráficos y Fotógrafos que necesiten información sobre estas técnicas y procesos. interesados en la reserva

Matriz Marco Lógico

Tabla: N° 7,5Elaborado por: Steven Tapia

Capítulo V

5.01 Antecedentes

5.01.01 Antecedente de la herramienta del perfil de la propuesta (Multimedia)

Una página web o página electrónica, es un documento o información electrónica capaz de contener texto, sonido, video programas, enlaces imágenes y muchas otras cosas adaptada para la llamada World Wide Web, y que puede ser accedida mediante un navegador. Esta información se encuentra generalmente en formato HTML O XHTML, y puede proporcionar navegación (acceso) a otras web mediante enlaces de hipertexto. Las páginas web frecuentemente también incluyen otros recursos como ser hojas de estilo en cascada, guiones (scripts), imágenes digitales, entre otros.

Las páginas web pueden estar almacenadas en equipo local o un servidor web remoto. El servidor web puede restringir el acceso únicamente a redes privadas, por ejemplo, en una intranet corporativa, o puede publicar las páginas en la World Wide Web. El acceso a las páginas web es realizado mediante una transferencia desde servidores, utilizando el protocolo de transferencia de hipertexto (http).

Existen distintas formas de clasificar a las páginas web, algunos criterios para ello son:

Según su **construcción**:

1. **Estáticas:** este tipo de páginas web están compuestas por archivos que contienen código HTML, es por medio de este que se pueden mostrar las imágenes, textos, videos y todos aquellos contenidos que componen a la página en sí. Los archivos que constituyen a la

página web son almacenados en el servidor de Hosting, cuyo formato es también en HTML. Las páginas web pueden ser editadas por medio de programas como el Dreamweaver. Para esto, los archivos deben ser descargados del servidor con algún software, editarlos, guardarlos y subirlos nuevamente. El contenido de estas páginas no se modifica constantemente puesto que estas suelen estar en manos de personas que requieren contratar a diseñadores para que se encarguen de esto, lo que implica una serie de gastos. Además, la actualización constante no es algo que sus dueños necesiten.

2. **Dinámicas:** en estas páginas, en cambio, los contenidos son modificados continuamente ya que esto queda en manos de quienes las visitan. La información de estas páginas está guardada en bases de datos de las cuales los usuarios extraen aquello que les interese. Estas páginas se caracterizan entonces por ser sus usuarios quienes modifican el diseño y los contenidos, se las puede actualizar muy fácilmente, ya que no es necesario ingresar al servidor para esto. Además, tienen numerosas funciones como foros, bases de datos, contenidos dinámicos, carritos de compras, entre otros.

Según su **tecnología:**

1. **En HTML:** estas páginas están construidas con lenguaje HTML, por lo que se requiere tener conocimientos de este para hacerlas. Un defecto de estas páginas es que son estáticas, además ofrecen muy poco, por lo que no son recomendables para ventas y marketing. La ventaja que ofrecen es que son muy fáciles de construir, con conocimientos básicos de diseño, alcanza.
2. **En Flash:** estas páginas se construyen utilizando el software Flash, de Adobe, que permite la realización de animaciones, efectos, sonidos y movimientos. Para que los usuarios puedan visualizarlas, es necesario contar con los plug-in requeridos. Para realizarlas sí es necesario tener conocimientos en profundidad sobre el software, otra

desventaja, es que las páginas hechas con Flash son muy pesadas, por lo que el tiempo de descarga puede prolongarse.

3. **En lenguaje del servidor:** estas se hacen en lenguaje PHP, Ruby, ASP, entre otros. Para desarrollar esta clase de páginas también es necesario tener conocimientos avanzados sobre el lenguaje a utilizar. Son ideales para interactuar con los usuarios y para el área de marketing.

5.1.01 Diseño Web

El diseño web va más allá del diseño tradicional pues existen muchos limitadores relacionados con el medio donde se presentan las páginas: Internet. Conocemos las características fundamentales del diseño en la web.

El diseño gráfico de una página web es tan solo una parte del diseño de la misma, ya que, además, hay que considerar un conjunto más o menos extenso de condicionantes que van a limitar la libre creatividad del diseñador.

En primer lugar, las páginas web se deben descargar de un servidor web remoto por medio de Internet, por lo que el ancho de banda de las conexiones de los usuarios va a ser un factor clave en la velocidad de visualización. La mayoría de los usuarios se conectan todavía a Internet con un módem, con velocidades teóricas de 56 Kbps, aunque en realizada no superar los 10-15 Kbps en el mejor de los casos.

⁴<http://www.tiposde.org/internet/172-tipos-de-paginas-web/>

⁵<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1067.php>

Los elementos gráficos, ya tengan formato de mapa de bits o vectorial, suelen traducirse en ficheros de bastante peso, dependiendo del tamaño de la imagen y del formato en que se guarde. Esto origina que las páginas que contienen en su diseño muchas imágenes, o pocas pero de gran tamaño, tarden mucho tiempo en ser descargadas desde el servidor web y presentadas en la ventana del ordenador del usuario, que no suele ser muy paciente.

Estudios realizados demuestran que el tiempo máximo de aguante de una persona que espera la descarga de una página suele ser de unos 10 segundos, pasados los cuales prefiere abandonar nuestro sitio web y buscar otro más rápido. Por lo tanto, el número de elementos gráficos que podemos introducir en una página web queda bastante limitado, teniendo que buscar alternativas mediante el uso imaginativo de fuentes y colores.

Otro aspecto a tener en cuenta es que las páginas web son visualizadas en unas aplicaciones específicas, los navegadores web, que imponen grandes limitaciones al diseño de las mismas. La ventana de un navegador es eminentemente rectangular, con unas medidas concretas (dadas por la resolución empleada por el usuario en su monitor) y con unas capacidades de interpretación de colores que varían mucho según el ordenador usado, el sistema operativo, el monitor y la tarjeta gráfica.

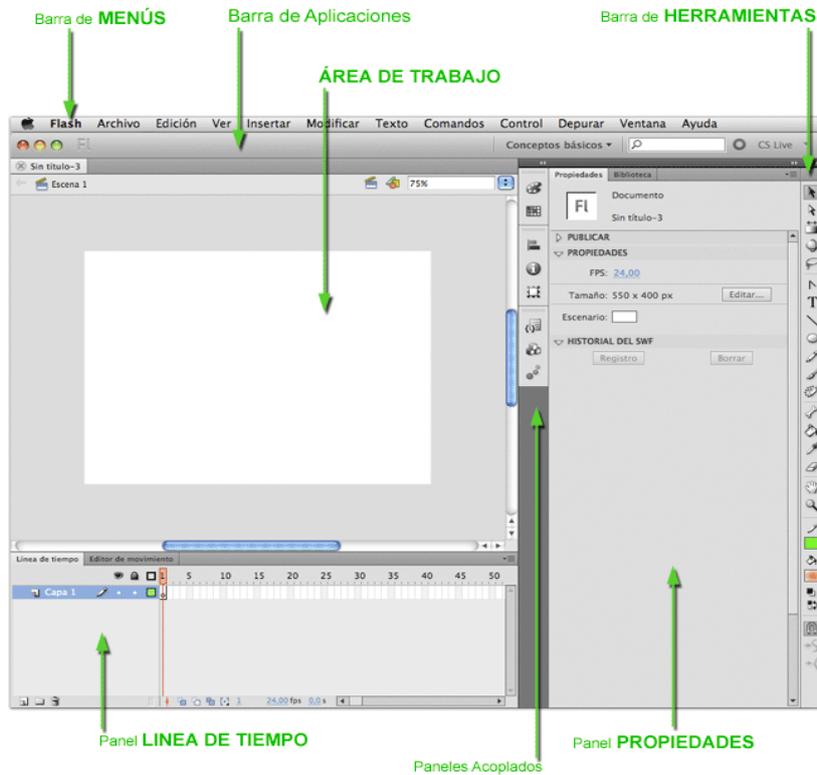
Estos factores imponen fuertes limitaciones al diseñador web, que debe buscar siempre que sus páginas puedan ser visualizadas correctamente por el mayor número de usuarios.

5.02 Descripción de la Herramienta

La creación del sitio web pretende dar un conocimiento adecuado sobre las técnicas de Foto manipulación y Retoque Fotográfico a los Usuarios que tengas bases o estén cursando estudios en Diseño Gráfico y Fotografía. Por lo tanto en este sitio web contiene estructuras y bases de un adecuado proceso en la edición, manipulación de fotografías y a su vez su manejo e interactividad con las herramientas que contiene photoshop, en el sitio web se encontraran un vínculo donde contiene cursos divididos en Básico, Intermedio y Avanzado de los cuales se dará tutoriales en video de los cuales el usuario podrá descargar estas imágenes separa su correcta edición según lo dicta el tutorial. con una explicación clara y concisa de os procesos mencionados, a su vez cuando el usuario culmine un curso de los niveles seleccionados recibirá un certificado en el cual explique que ha seguido estos pasos de la manera correcta.

⁶<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1067.php>

5.02.01 Adobe Flash



Probablemente, uno de los avances más importantes en materia de diseño en el web ha sido la aparición de la tecnología desarrollada por Macromedia denominada Flash.

Flash es la tecnología más comúnmente utilizada en el Web que permite la creación de animaciones vectoriales. El interés en el uso de gráficos vectoriales es que éstos permiten llevar a cabo animaciones de poco peso, es decir, que tardan poco tiempo en ser cargadas por el navegador.

Como puede que sepáis, existen dos tipos de gráficos:

- **Los gráficos vectoriales**, en los cuales una imagen es representada a partir de líneas (o vectores) que poseen determinadas propiedades (color, grosor...). La calidad de este tipo de gráficos no depende del zoom o del tipo de resolución con el cual se esté mirando el gráfico. Por mucho que nos acerquemos, el gráfico no se pixeliza, ya que el ordenador traza automáticamente las líneas para ese nivel de acercamiento.
- **Las imágenes en mapa de bits**. Este tipo de gráficos se asemejan a una especie de cuadrícula en la cual cada uno de los cuadrados (píxeles) muestra un color determinado. La información de estos gráficos es guardada individualmente para cada píxel y es definida por las coordenadas y color de dicho píxel. Este tipo de gráficos son dependientes de la variación del tamaño y resolución, pudiendo perder calidad al modificar sucesivamente sus dimensiones.

Así, Flash se sirve de las posibilidades que ofrece el trabajar con gráficos vectoriales, fácilmente redimensionarles y alterables por medio de funciones, así que de un almacenamiento inteligente de las imágenes y sonidos empleados en sus animaciones por medio de bibliotecas, para optimizar el tamaño de los archivos que contienen las animaciones.

Esta optimización del espacio que ocupan las animaciones, combinada con la posibilidad de cargar la animación al mismo tiempo que ésta se muestra en el navegador (técnica denominada streaming), permite aportar elementos visuales que dan vida a una web sin que para ello el tiempo de carga de la página se prolongue hasta límites insoportables por el visitante.

Además de este aspecto meramente estético, Flash introduce en su entorno la posibilidad de interactuar con el usuario. Para ello, Flash invoca un lenguaje de programación llamado Action Script. Orientado a objetos, este lenguaje tiene claras influencias del Javascript y permite, entre otras muchas cosas, gestionar el relleno de formularios, ejecutar distintas partes de una animación en función de eventos producidos por el usuario, saltar a otras páginas, etc.

De este modo, Macromedia pone a nuestra disposición una tecnología pensada para aportar vistosidad a nuestra web al mismo tiempo que nos permite interactuar con nuestro visitante. Por supuesto, no se trata de la única alternativa de diseño vectorial aplicada al Web pero, sin duda, se trata de la más popular y más completa de ellas.

5.02.02XML

XML es una tecnología en realidad muy sencilla que tiene a su alrededor otras tecnologías que la complementan y la hacen mucho más grande y con unas posibilidades enormes y básicas para la sociedad de la información. Vamos a ver a lo largo de varios capítulos una introducción al mundo XML, es decir, al lenguaje así como a las tecnologías que trabajan con él, sus usos, ventajas y modos de llevar a cabo las tareas.

XML, con todas las tecnologías relacionadas, representa una manera distinta de hacer las cosas, más avanzada, cuya principal novedad consiste en permitir compartir los datos con los que se trabaja a todos los niveles, por todas las aplicaciones y soportes. Así pues, el XML juega un papel importantísimo en este mundo actual, que tiende a la globalización y la compatibilidad entre los sistemas, ya que es la tecnología que permitirá compartir la información de una manera segura, fiable, fácil. Además, XML permite al programador y los

soportes dedicar sus esfuerzos a las tareas importantes cuando trabaja con los datos, ya que algunas tareas tediosas como la validación de estos o el recorrido de las estructuras corre a cargo del lenguaje y está especificado por el estándar, de modo que el programador no tiene que preocuparse por ello.

Vemos que XML no está sólo, sino que hay un mundo de tecnologías alrededor de él, de posibilidades, maneras más fáciles e interesantes de trabajar con los datos y, en definitiva, un avance a la hora de tratar la información, que es en realidad el objetivo de la informática en general. XML, o mejor dicho, el mundo XML no es un lenguaje, sino varios lenguajes, no es una sintaxis, sino varias y no es una manera totalmente nueva de trabajar, sino una manera más refinada que permitirá que todas las anteriores se puedan comunicar entre sí sin problemas, ya que los datos cobran sentido. Todo esto lo veremos con calma en la Introducción a XML.

XML es interesante en el mundo de Internet y el e-bussiness, ya que existen muchos sistemas distintos que tienen que comunicarse entre sí, pero como se ha podido imaginar, interesa por igual a todas las ramas de la informática y el tratamiento de datos, ya que permite muchos avances a la hora de trabajar con ellos.

Así pues, recomendamos seguir esta lectura en la introducción a XML. A lo largo de los siguientes capítulos, vamos a ver algunas características importantes de la tecnología que nos permitirán comprender mejor el mundo XML y cómo solucionar nuestros problemas a la hora de trabajar con los datos.

5.03 Formulación del proceso de aplicación

-Se explicara por medio de tutoriales los procesos para un proceso y técnicas adecuadas del retoque Fotográfico

-Se explicara por medio de los tutoriales los procesos y técnicas de la Foto Manipulación.

- Se dará conocer las herramientas utilizadas para el correcto procedimiento de los retoques fotográficos y foto manipulación.

-Habrá una interactividad con el usuario ya que podrá seguir paso a paso y de manera organizada estos procesos.

⁷<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1067.php>

⁸<http://definicion.de/xml/>

5.03.01 MULTIMEDIA

5.03.01.01 Planificación

5.03.01.01 Propósito del proyecto

En el proyecto de la creación de un sitio web de retoque fotográfico y foto manipulación el propósito general es dar a conocer a los usuarios que tengas conocimientos en diseño gráfico y fotografía sobre los temas explicados, y a su vez que el usuario interactúe con el sitio web de tal manera que tenga refuerce su análisis y conocimiento sobre Retoque fotográfico y Foto manipulación.

5.03.01.02 Usuarios

El usuario contara con un sitio web donde encontrara una diagramación y una navegación animada de la página la cual encontrara contenido multimedia como imágenes y videos de tutoriales de retoque fotográfico y Foto manipulación. A su vez tendrá un contacto con el contenido ya que podrá descargar gratuitamente las imágenes de los tutoriales para realizar su edición. Cuando el usuario haya terminado un curso de los cuales cuenta con 3 niveles a escoger que son básico intermedio y avanzado mandara el tutorial por correo electrónico a la dirección de la página y después de revisar su proceso, se le otorgara un certificado en el cual explique qué culmino con el nivel de este curso.

5.03.01.03 Herramientas

La herramientas que se han utilizado para este proceso:

5.03.01.03.01 Adobe Photoshop

Se utilizó este programa para realizar los retoques fotográficos y la Foto manipulación ya que contiene un software avanzado y sus herramientas son productivas para el usuario.

5.03.01.03.02 Adobe Flash

Adobe Flash es un software para realizar animación interactivas y en este caso se quiso utilizar ya que el sitio web contiene una navegación interactiva.

5.03.01.03.03 Sublime Text

Es un programa que se utilizó ya que es un lector de códigos XML y ahí se ingresó los códigos para los enlaces y contenido del sitio Web

5.03.01.03.04 Screen Flow:

Se utilizó este software para realizar la grabación de pantalla en los procesos del tutorial realizado.

5.03.01.03.05 Adobe Audición:

Adobe audición es un potente software de edición de audio por lo cual se utilizó para realizar las ediciones del audio sobre las explicaciones de los tutoriales.

5.03.01.03.06 Adobe After Effects

Se utilizó este editor de efectos de video para realizar la introducción de los tutoriales.

5.03.01.03.07 Adobe Premiere

Adobe Premiere se lo utilizo para realizar ediciones básicas para los tutoriales.

5.03.01.04 Desarrollo

En el proceso de desarrollo para el sitio web "Tú Técnica Tutoriales", se ha utilizado el programa adobe ilustrador para la creación de las estructuras visuales de la página, como son el logotipo, La plantilla, vectores, botones, y elementos del sitio web. Para el desarrollo del sitio Web se utilizó Adobe Flash interactuando con el diseño de la plantilla echa en ilustrador.

A su vez la programación de la página se la realizo en el lenguaje XML con el programa sublime Text.

Para el desarrollo de los tutoriales se comenzó con la selección de fotografías para cada tutorial dividiendo en su tema de tutorial a elegir. Para esto se ha venido desarrollando unas serie de Fotografías inéditas con las cuales se utilizan para realizar estos tutoriales.

5.03.01.05 Contenidos

El Contenido del sitio web está dividido en:

5.03.01.05.01 Retoque.-En este contenido vamos a mostrar los 10 tutoriales que contiene la pagina Retoque.

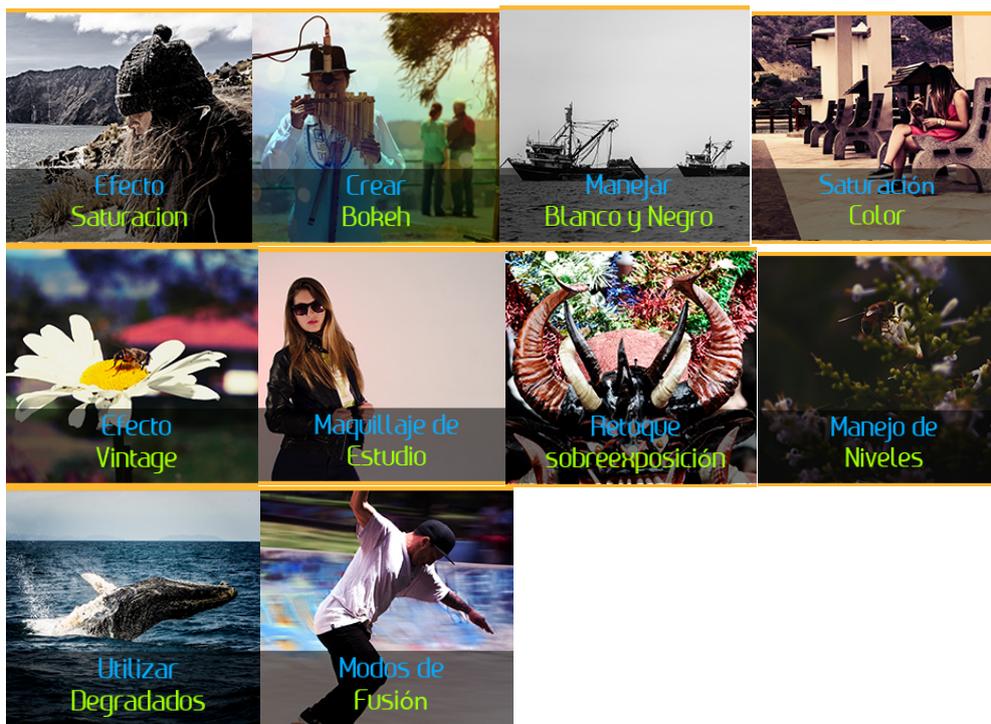


Figura: N° 7Elaborado por: Steven Tapia

5.03.01.05.02 Foto manipulación.- En este vínculo contiene una galería donde están las imágenes para entrar a cada tutorial de Foto manipulación

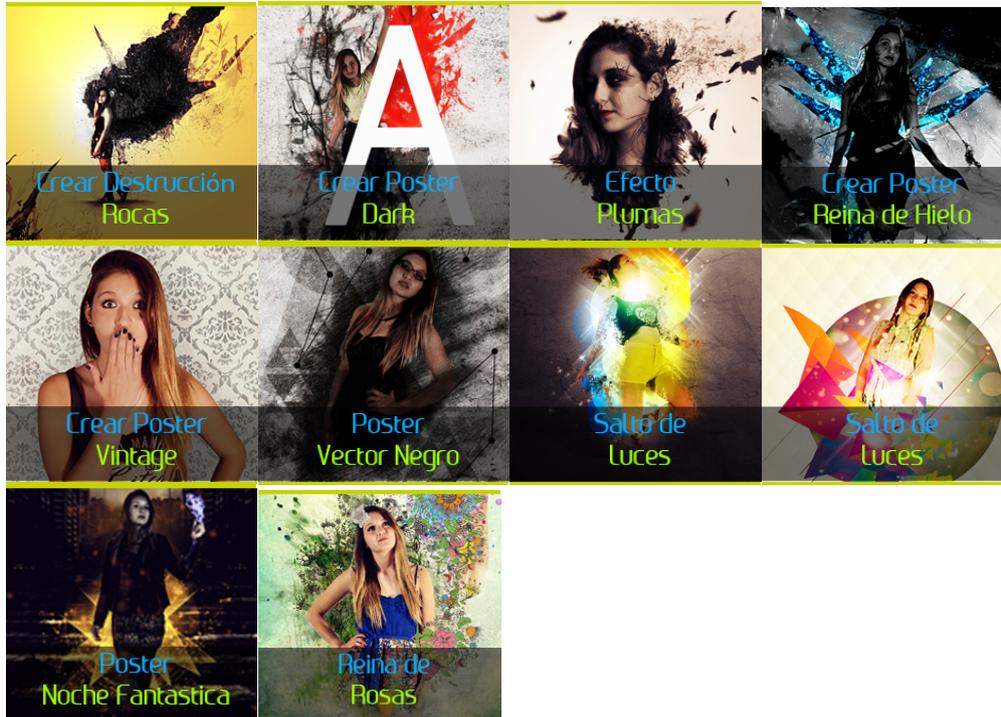


Figura: N° 8Elaborado por: Steven Tapia

5.03.01.05.03 Básico.-En este vínculo podremos observar la entrada a los 5 tutoriales que contiene la página de nivel Básico.

Basico 1	Basico 2	Basico 3	Basico 4	
Basico 5				

Figura: N° 9 Elaborado por: Steven Tapia

5.03.01.05.04 Intermedio.-En este vinculo podremos observar la entrada a los 5 tutoriales que contiene la pagina de Nivel Intermedio.

Intermedio 1	Intermedio 2	Intermedio 3	Intermedio 4	
Intermedio 5				

Figura: N° 10

Elaborado por Steven Tapia

5.03.01.05 Avanzado.- En este vínculo podremos observar la entrada a los 5 tutoriales que contiene la página de Nivel Avanzado.

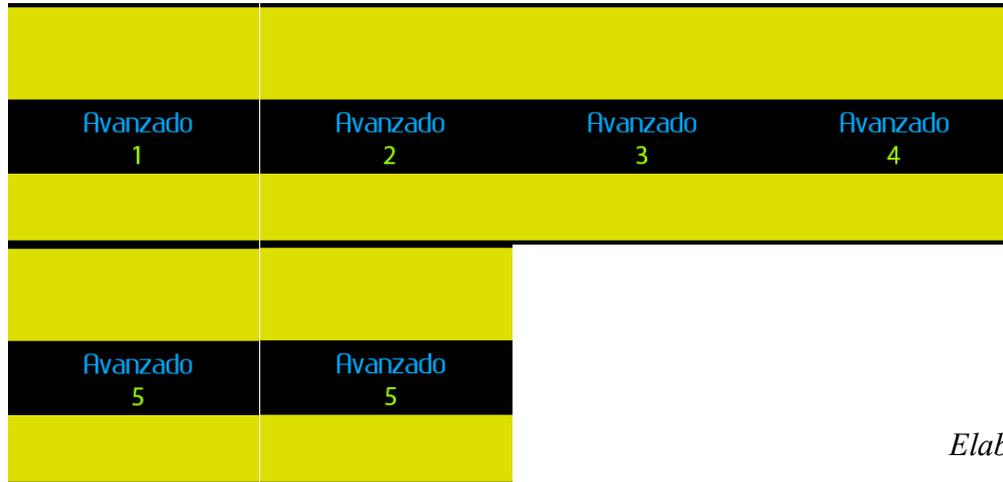


Figura: N^a 11

Elaborado por Steven Tapia

5.03.01.05.06. Contactos.- Información de Contactos

Correo electrónico:

cursobasico@tutecnica.com

cursointermedio@tutecnica.com

cursoavanzado@tutecnica.com

Página Web: <http://www.tutecnica.com/>

Facebook: <https://www.facebook.com/pages/Tutecnica-Tutoriales/395791683840978>

Twitter: <https://twitter.com/TutecnicaTutori>

Behance: <https://www.behance.net/steppone>

Vimeo: <https://vimeo.com/user22743996>

Tutor: Ing. Carlos Saltos

Autor: Steven Tapia

5.03.01.05.05 Visualización del reproductor.- En esta imagen podemos observar una captura de pantalla en donde se encuentra el reproductor "Vimeo" en donde está ubicado el tutorial

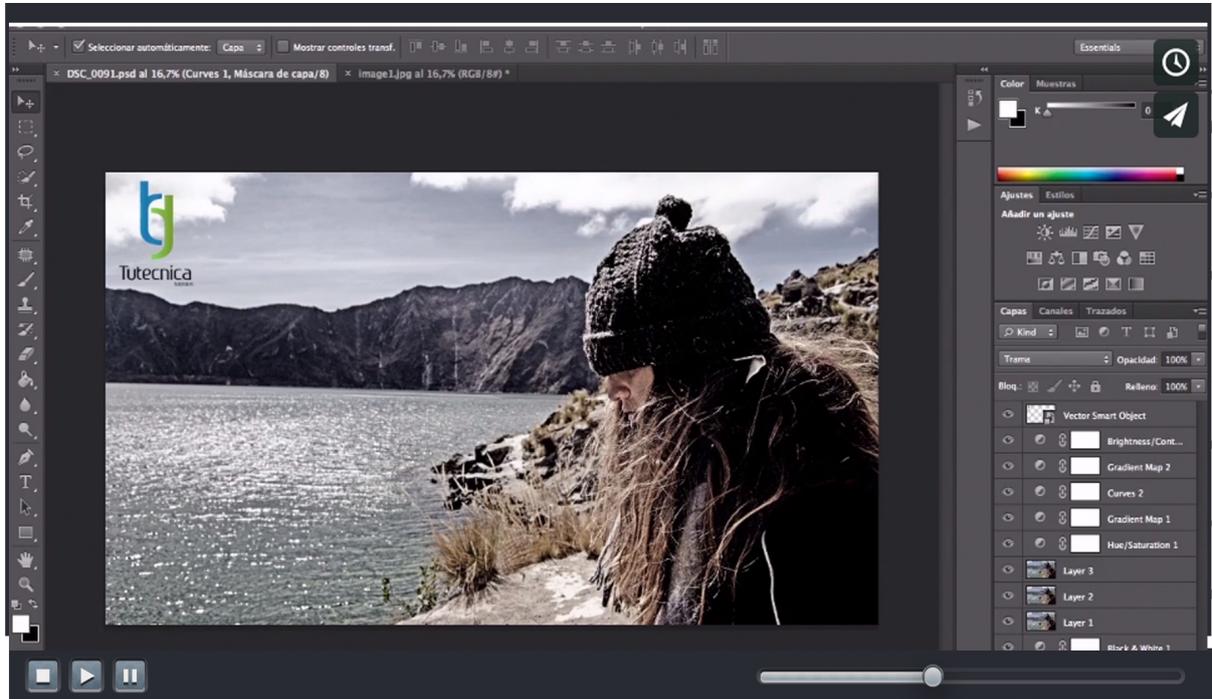


Figura: N° 11 Elaborado por: Steven Tapia

5.4.06 Mapa de Contenidos

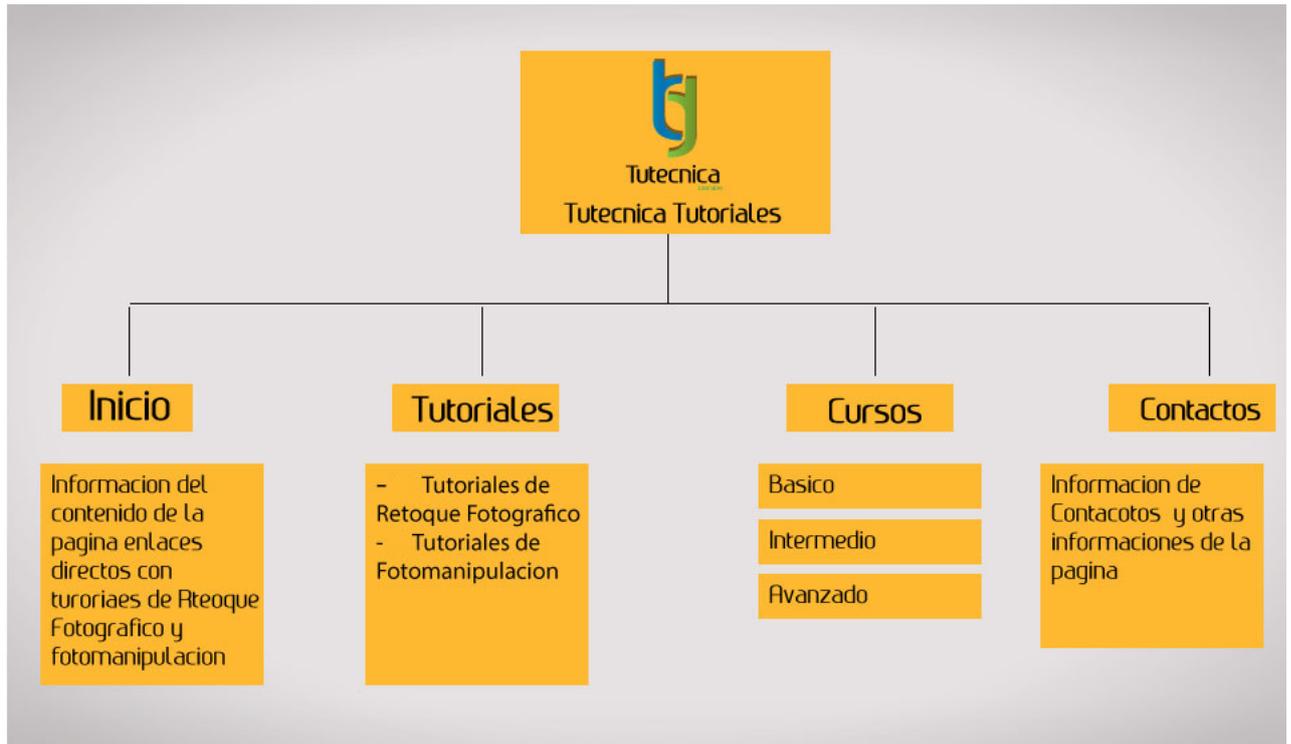


Figura: N° 12 Elaborado por: Steven Tapia

5.03.01.02 Diseño de Interfaz

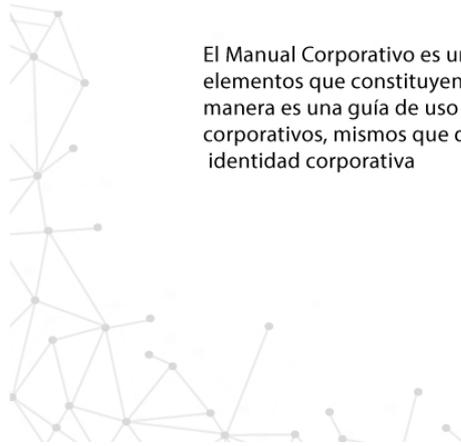
5.03.01.02.01 Imagen Corporativa

5.03.01.02.01.01 Manual Corporativo del uso del Logotipo



Figura: N° 13 Elaborado por: Steven Tapia

● INSTRUCCIONES DE USO



El Manual Corporativo es una descripción detallada de todos los elementos que constituyen y forman parte de la marca, de igual manera es una guía de uso adecuado de la imagen, colores y tipografía corporativos, mismos que deben respetarse para conservar la identidad corporativa

2

Figura: N° 14 Elaborado por: Steven Tapia

● DESCRIPCIÓN VISUAL DE LA MARCA

ISOTIPO



Fomentar la mejora continua en nuestros procesos, niveles de calidad y eficiencia

Proveer las herramientas necesarias, recurso tecnológico, material y económico a nuestro equipo de trabajo para que se desarrollen integralmente.

Optimizar el tiempo, brindando un servicio eficaz y eficiente.

3

Figura: N° 15 Elaborado por: Steven Tapia

● DESCRIPCIÓN VISUAL DE LA MARCA

TIPOGRAFÍAS



La tipografía utilizada es de fuente Ageone para elegante y simple a la vez. Siendo esta muy llamativa e idónea para la marca. Obteniendo un reconocimiento en el mercado y mantenerse en la mente del usuario.



Figura: N° 16 Elaborado por: Steven Tapia

● ESTRUCTURAS VISUALES

ESTRUCTURA VISUAL DEL ISOTIPO

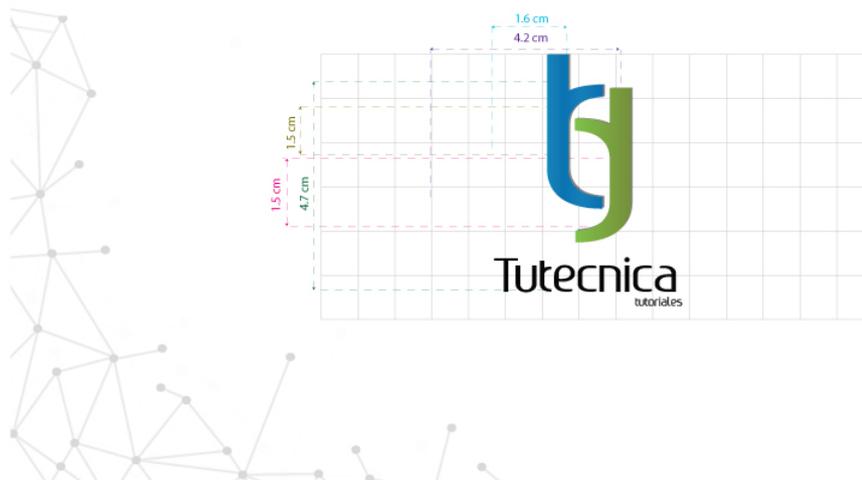


Figura: N° 17 Elaborado por: Steven Tapia

● ESTRUCTURAS VISUALES

ESTRUCTURA VISUAL DE LA TIPOGRAFÍA

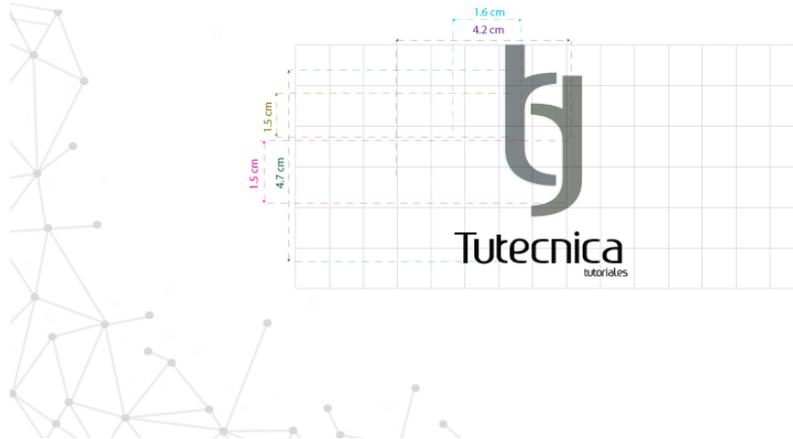


Figura: N° 18 Elaborado por: Steven Tapia

● ESTRUCTURAS VISUALES

ESTRUCTURA VISUAL DEL LOGOTIPO

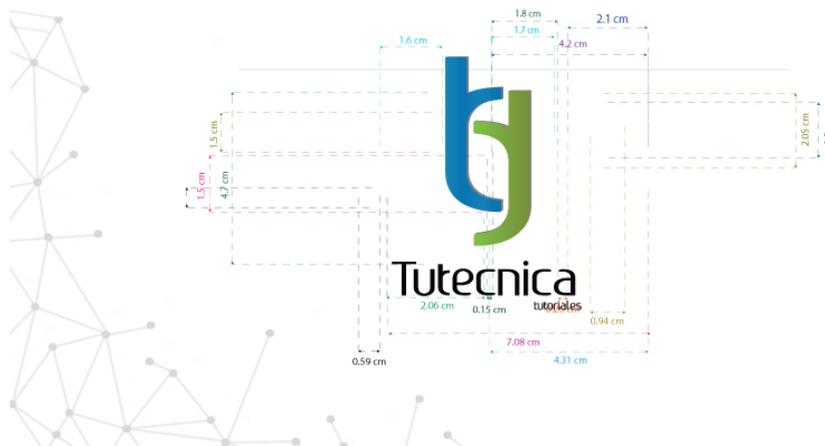


Figura: N° 19 Elaborado por: Steven Tapia



Figura: N° 20 Elaborado por: Steven Tapia



Figura: N° 21 Elaborado por: Steven Tapia

● ESTRUCTURAS VISUALES

MÍNIMO TAMAÑO DEL LOGOTIPO



Figura: N° 22 Elaborado por: Steven Tapia

● ESTRUCTURAS GRÁFICAS

TRANSPARENCIA MÁXIMA Y MÍNIMA
DEL LOGOTIPO



Figura: N° 23 Elaborado por: Steven Tapia

● ESTRUCTURAS GRÁFICAS

TIPOGRAFÍA PRINCIPAL DEL LOGOTIPO

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
! " # \$ % & / () = ' ; : + []

La Familia Tipografía del logo Tutecnica Tutoriales
Es la Ageone es una fuente de estilo simple y contemporáneo de alta legibilidad y claridad.

12

Figura: N° 24 Elaborado por: Steven Tapia

● CROMÁTICA CORPORATIVA

COLOR AZUL



Tutecnica
tutoriales

Se ha elegido el color azul ya que representa la elegancia y además su cromática en el uso de los sitios web es llamativa y llama la atención al usuario

13

Figura: N° 25 Elaborado por: Steven Tapia

● CROMÁTICA CORPORATIVA

COLOR VERDE



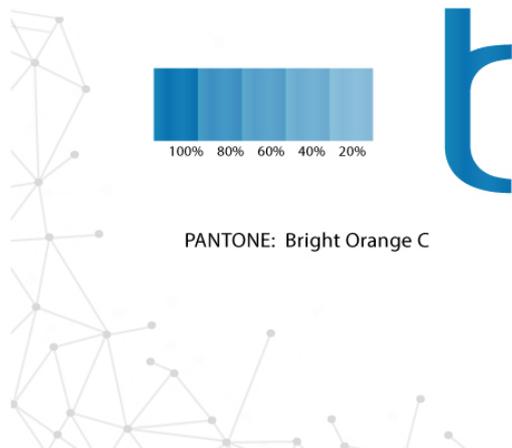
Se ha elegido el color verde ya que representa la elegancia y además su cromática en el uso de los sitios web es llamativa y llama la atención al usuario

14

Figura: N° 26 Elaborado por: Steven Tapia

● CROMÁTICA CORPORATIVA

COLOR AZUL



PANTONE: Bright Orange C

C:	0%	R:	236%
M:	70%	G:	102%
Y:	100%	B:	8%
K:	0%		

HEXADECIMAL: EC6607

15

Figura: N° 27 Elaborado por: Steven Tapia

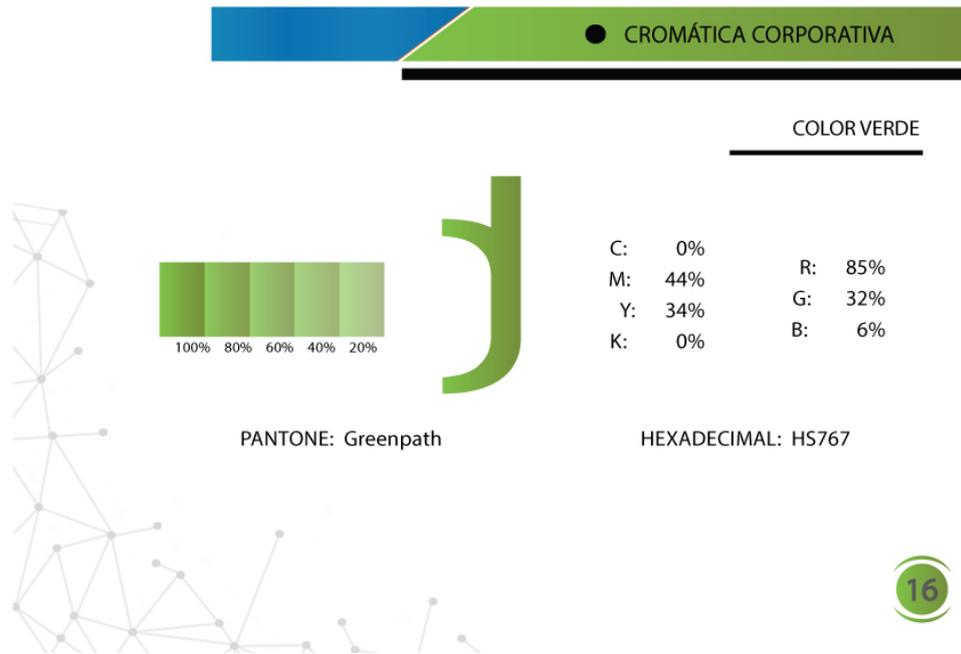


Figura: N° 28 Elaborado por: Steven Tapia



Figura: N° 29 Elaborado por: Steven Tapia

● CROMÁTICA CORPORATIVA

APLICACIÓN DEL COLOR



Figura: N° 30 Elaborado por: Steven Tapia

● CROMÁTICA CORPORATIVA

DISPOSICIONES CORRECTAS



Figura: N° 31 Elaborado por: Steven Tapia

● CROMÁTICA CORPORATIVA

Aplicación en Pagina



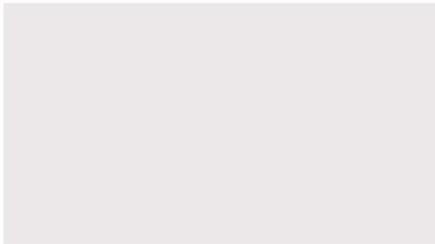
Figura: N° 32 Elaborado por: Steven Tapia

5.03.01.02.02.02 Colores

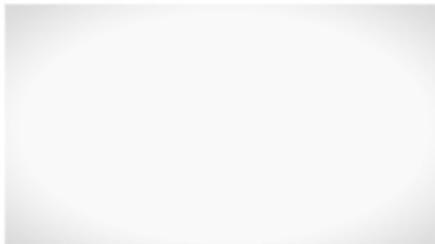
- Los colores utilizados en el sitio web fueron escogidos dada las exigencias de la época y el entorno de que se va a realizar, también analizando el grupo objetivo por el cual va a ser visto.

5.03.01.02.02.02 Colores de Plantilla

5.03.01.02.02.03 Fondo



. Color número ECE8E9, R: 236 G: 232 B: 233



Degradado de Color Blanco y Negro

Figura: N° 33 Elaborado por: Steven Tapia

5.03.01.02.02.04 Colores de Botones

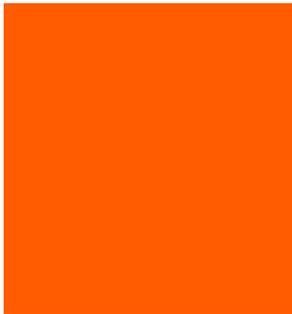


. Inicio.-

R: 236 G: 34 B: 70

C : 1% M: 98% Y: 70% K: 0%# EC2246

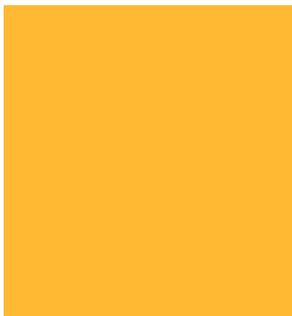
-Cursos



R: 255 G: 92 B: 2

C : 0% M: 78% Y: 100% K: 0%

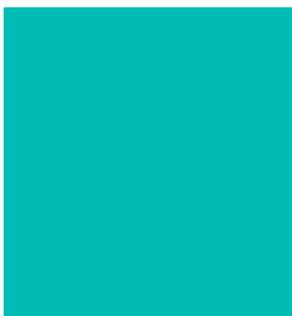
FF5C02



Tutoriales.

R: 255 G: 185 B: 50

C : 0% M: 30% Y: 91% K: 0%# FFB932



Contactos

R: 0 G: 188 B: 180

C : 73% M: 0% Y: 37% K: 0%# FFB932

Figura: N° 34Elaborado por: Steven Tapia

5.03.01.02.03 Tipografías

Ageone: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

123456789?¡`+'--.,)/&%\$.'"!

Helvetica Neue ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

¡”·\$%&/()=?¿+`'--.,,

5.03.01.02.04 Botones

Los Botones utilizados para este sitio web tienen un diseño y colores desacuerdo con la estructura de la platilla y tienen una forma de papel doblado que se asemeja al origami.



Figura: N° 35 Elaborado por: Steven Tapia

5.03.01.02.05 Retículas

Las retículas que se utilizaron para la web son dinámicas es decir no están relacionadas a unas estructura ya establecida se quiso tomar en cuenta que es una página interactiva y que para el usuario la información se va a distinguir por la diagramación dinámica del sitio web

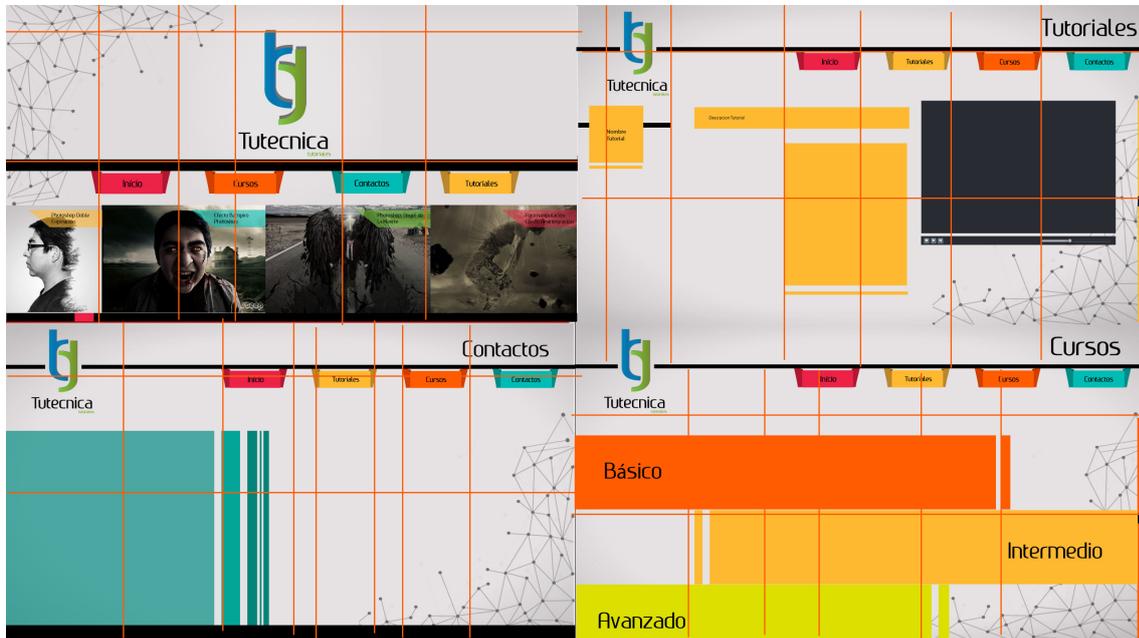


Figura: N° 36 Elaborado por: Steven Tapia

5.03.01.02.06 Producción

- Índice

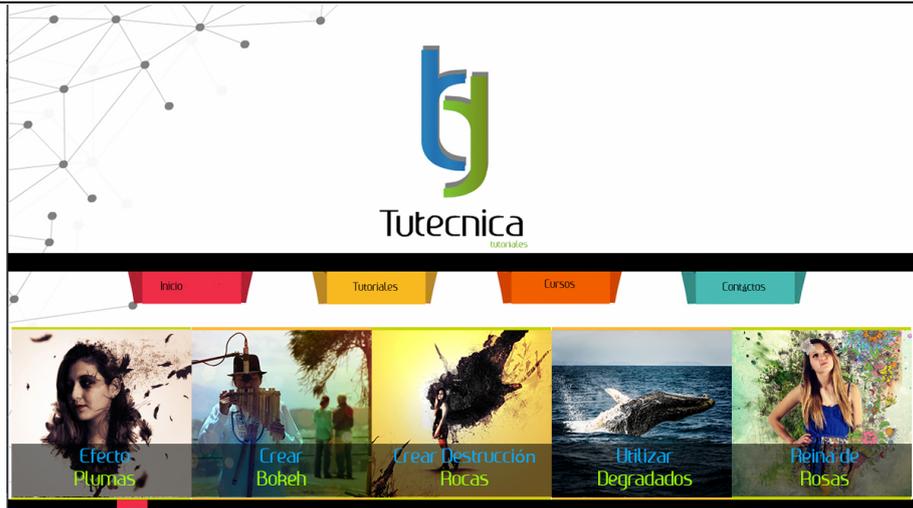


Figura: N° 37 Elaborado por: Steven Tapia

- **Tutoriales**

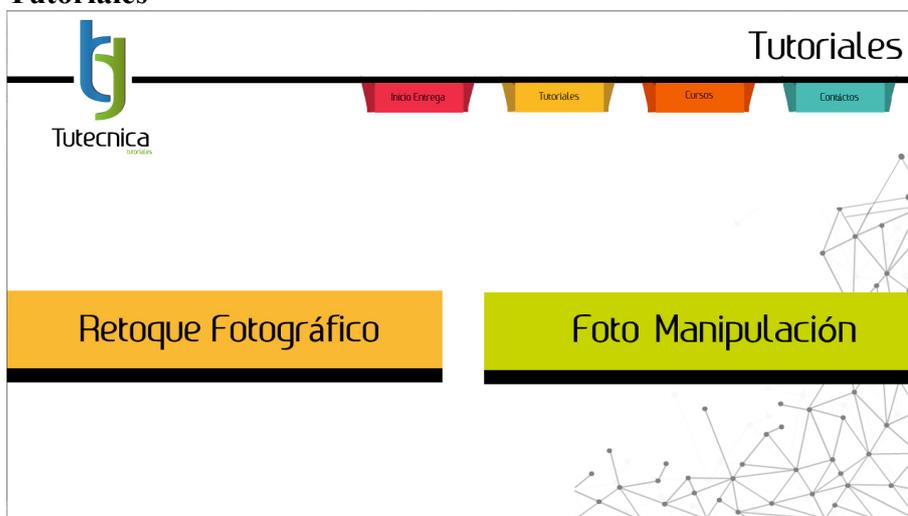


Figura: N° 38

Elaborado por Steven Tapia

- **Retoque Fotográfico**

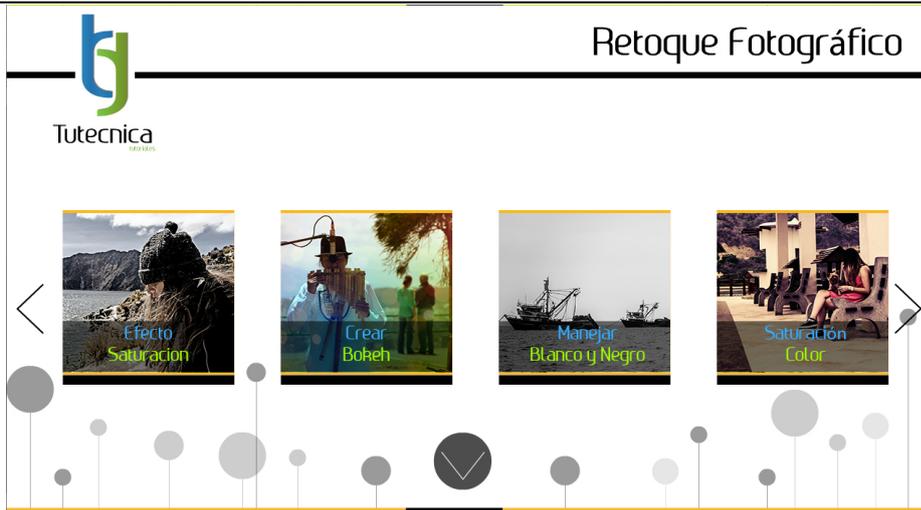


Figura: N° 39 Elaborado por: Steven Tapia

- **Retoque Fotográfico**

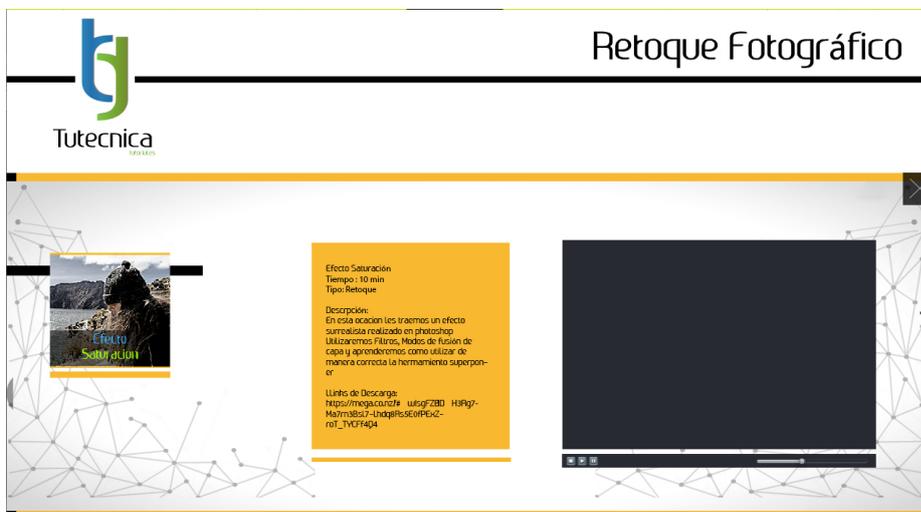


Figura: N° 40 Elaborado por: Steven Tapia

- **Foto manipulación**

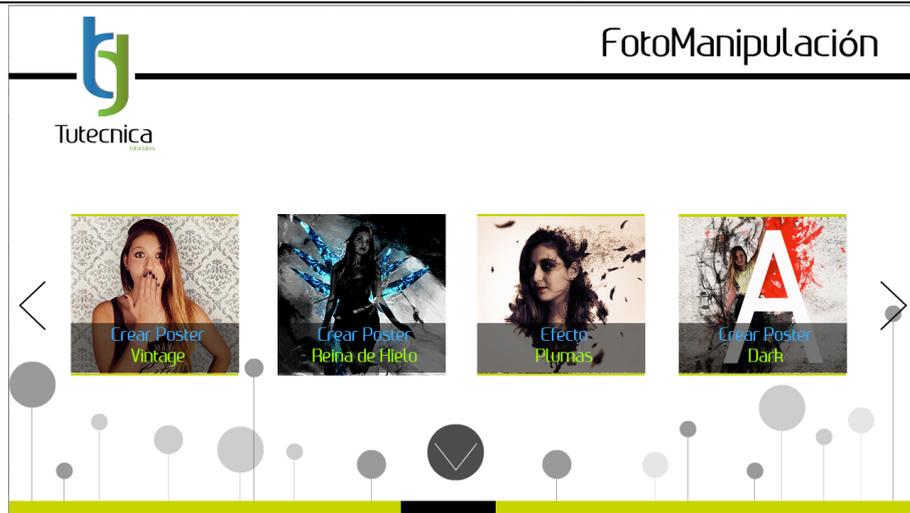


Figura: N° 41 Elaborado por: Steven Tapia

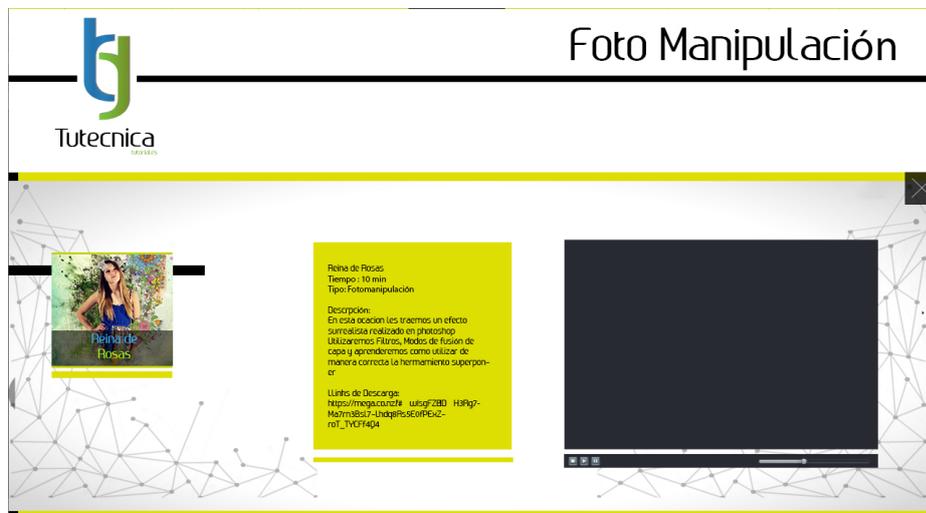


Figura: N° 42 Elaborado por: Steven Tapia

- **Cursos**



Figura: N° 43 Elaborado por: Steven Tapia

- **Cursos Básico**

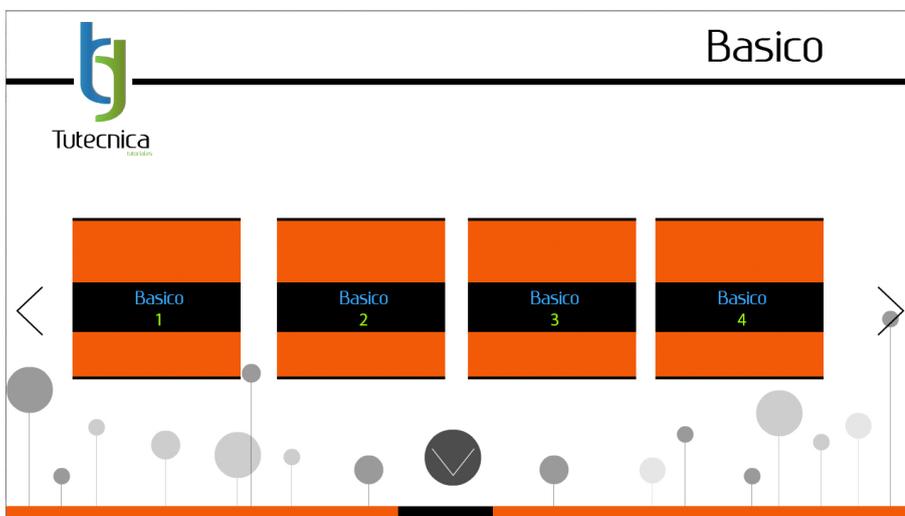


Figura: N° 44 Elaborado por: Steven Tapia

- **Cursos Básico**

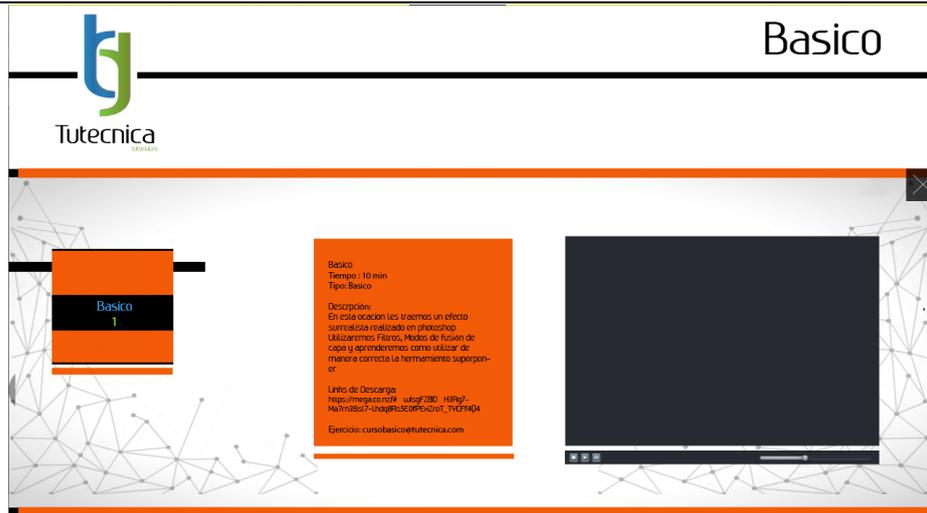


Figura: N° 45 Elaborado por: Steven Tapia

- **Curso Intermedio**

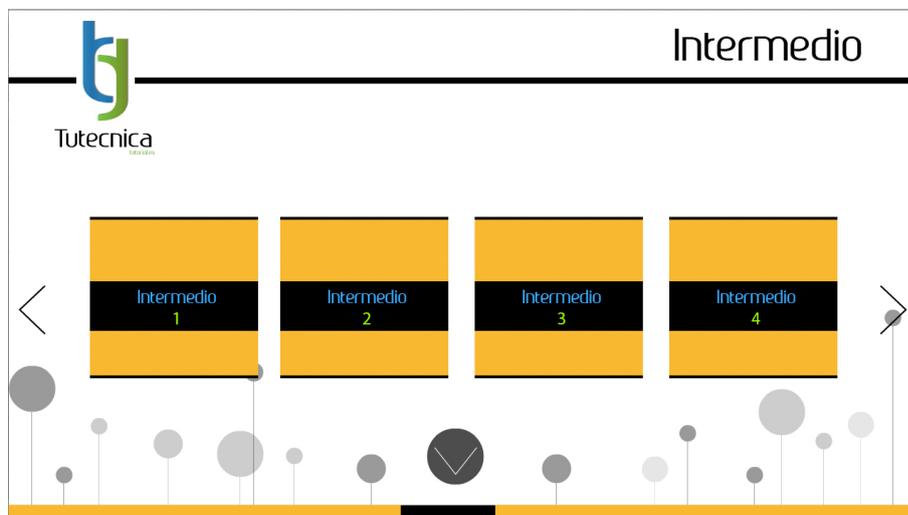


Figura: N° 46 Elaborado por: Steven Tapia

- **Curso Intermedio**



Figura: N° 47 Elaborado por: Steven Tapia

- **Curso Avanzado**

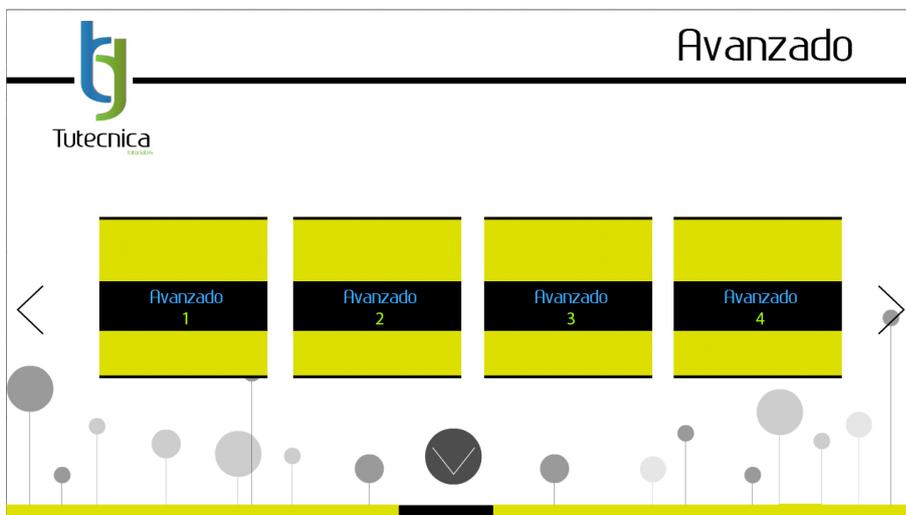


Figura: N° 48 Elaborado por: Steven Tapia

- **Curso Avanzado**



Figura: N° 49 Elaborado por: Steven Tapia

- **Contactos**

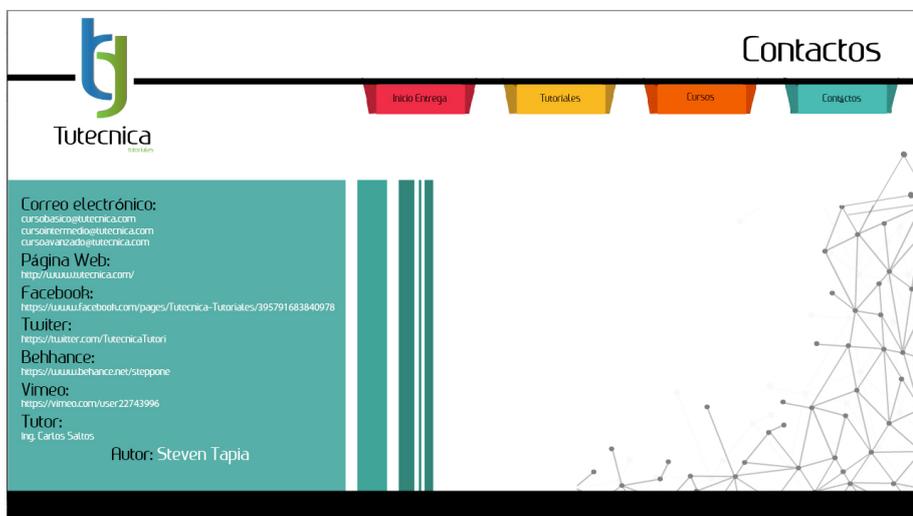


Figura: N° 50 Elaborado por: Steven Tapia

- **Certificado**



Figura: N° 51 Elaborado por: Steven Tapia

5.03.01.02.06 Programación

Se ha utilizado 2 tipos de programación para este sitio:

5.03.01.02.06.01 Programación en Adobe Flash.

Script 1

```
import flash.net.URLRequest;
```

```
import flash.net.URLLoader;
```

```
import flash.events.Event;
```

```
import flash.display.MovieClip;
```

```
var home:MovieClip
```

```
var link:URLRequest = new URLRequest("xml/tutoriales.xml")
```

```
var cargador:URLLoader = new URLLoader()
```

```
var xml:XML
```

```
cargador.load(link)
```

```
cargador.addEventListener(Event.COMPLETE,armar)
```

```
function armar(e:Event){
```

```
xml = new XML(cargador.data)
```

```
//trace(xml)
```

```
home.iniciarHome()
```

```
}
```

Script de Botones

```
import flash.display.MovieClip;
```

```
var clip:MovieClip
```

```
var ruta:MovieClip = MovieClip(this.parent)
```

```
function iniciarHome(){
```

```
for(var k:int = 1; k<5; k++){
```

```
clip = this.getChildByName("boton"+k) as MovieClip
```

```
clip.buttonMode = true
```

```
clip.mouseChildren = false
```

```
clip.nombre.htmlText = ruta.xml.inicio[0].botones[0].boton[k-1]
```

}

}

5.03.01.02.06.02 Programacion en XML

```
?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
```

```
<raiz>
```

```
<!-- Aqui va toda la informacion del HOME -->
```

```
<inicio>
```

```
<botones>
```

```
<boton><![CDATA[Inicio Entrega]]></boton>
```

```
<boton><![CDATA[Tutoriales]]></boton>
```

```
<boton><![CDATA[Cursos]]></boton>
```

```
<boton><![CDATA[Contáctos]]></boton>
```

```
</botones>
```

```
</inicio>
```

```
<!-- Aqui va toda la informacion de CURSOS -->
```

```
<cursos>
```

```
</cursos>
```

<!-- Aqui va toda la informacion de CONTACTOS -->

<contactos>

</contactos>

<!-- Aqui va toda la informacion de TUTORIALES -->

<tutoriales>

<tutorial>

<imagen>img/tutoriales/tutorial1/imagen.jpg</imagen>

<nombre><![CDATA[Photoshop]]></nombre>

<descripcion><![CDATA[Descripcion del tutorial]]></descripcion>

<video>Aqui va al ruta del video</video>

</tutorial>

<imagen>img/tutoriales/tutorial2/imagen2.jpg</imagen>

<nombre><![CDATA[Doble Expocicion]]></nombre>

<descripcion><![CDATA[Descripcion del tutorial]]></descripcion>

<video>Aqui va al ruta del video</video>

</tutoriales>

</raiz>

5.03.01.02.08 Navegación- Interactividad

La navegación de la página está dispuesta por botones que se llaman contenedores y estos están ubicados por niveles y capas así mismo por movie clips y por tanto esto requiere de un manejo adecuado de la programación para lo cual está llamado desde flash por un código al contenido que se lo llama en un lenguaje externo llamado XML donde está toda la información del contenido del sitio web.

La exportación del sitio web está realizada en un archivo swf que va hacer subido al servidor y a su vez va hacer llamado por el url. [http: www.tutecnica.com](http://www.tutecnica.com) el cual va a contener todos los contenidos de la página.

Su interactividad está dispuesta por imágenes que se encuentran dispersas en botones del sitio web a su vez el contenido multimedia en el cual esta subido a al servidor de [www,tutecnica.com](http://www.tutecnica.com) y que va a ser observado desde el sitio web principal.

5.03.01.02.09 Servicios

El principal servicio del sitio web es dar a conocer las diferentes técnicas y procesos del retoque fotográfico y foto manipulación mediante contenido multimedia también está dispuesto por cursos en 3 niveles diferentes en los cuales van hacer tomados a consideración

por los usuarios y una vez terminado uno de estos niveles se procederá a dar al usuario un certificado en donde conste que se ha seguido de marea correcta este curso.

5.03.01.02.10 Imágenes

Siento estas fotografías, artes gráficos, sus formatos son JPG, dependiendo sus funciones para el tipo de presentación requerida, o animación, su calidad de resolución es de 72 Dpi, Los retoques realizados y diseños sobre imágenes se han ocupado de resaltar cada componente buscando un equilibrio cromático, de objetos, a lo que se acotan su ubicación de puntos dorados según la ley de tercios en las fotografías, entre los estilos de fotografía puestos en práctica son: artístico, publicitario.

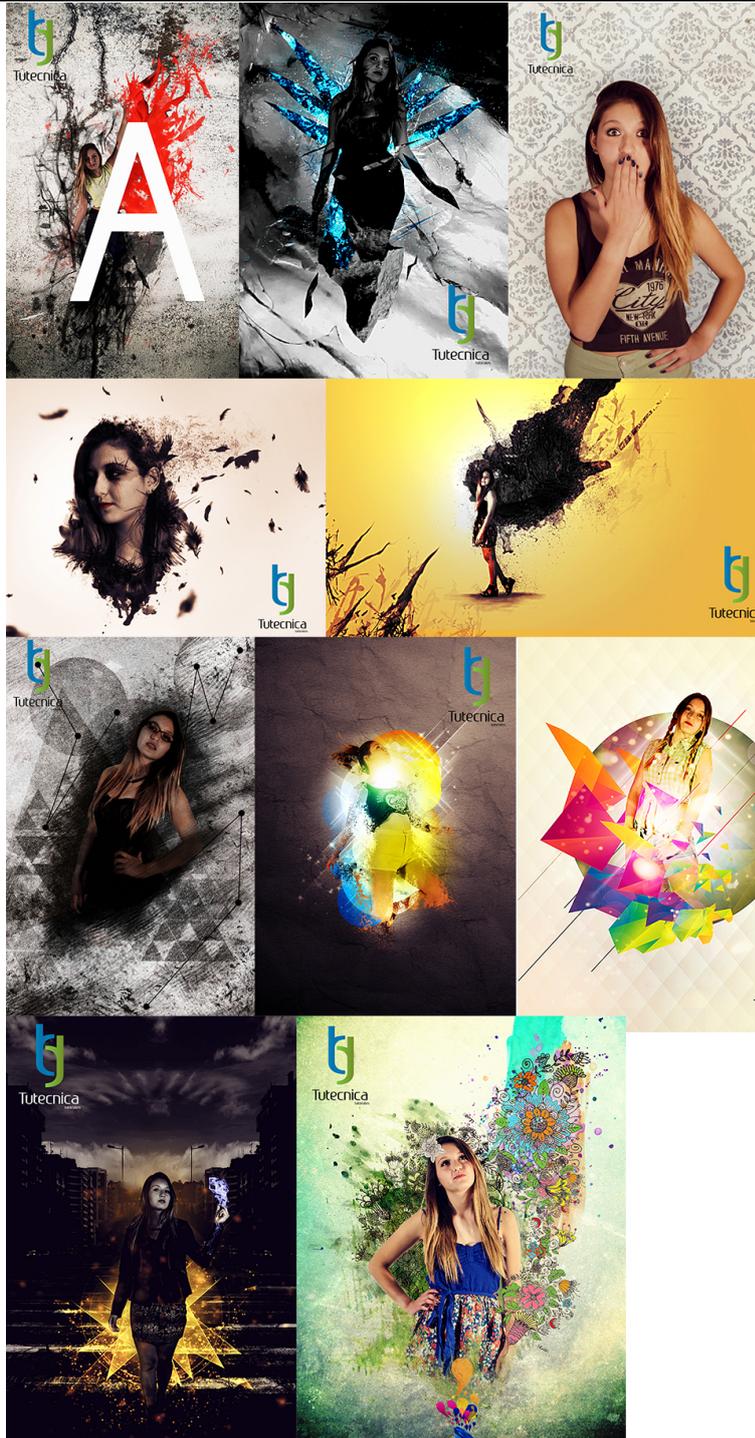


Tabla: N° 51.1Elaborado por:
Steven Tapia



*Tabla: N° 51.2 Elaborado por:
Steven Tapia*

5.03.01.02.10 Marketing y Difusion

Para la estrategia de marketing se utilizara los medios de redes sociales como Facebook y Twitter y a su vez los sitios web Behance y Vimeo ya que por este medio vamos a promocionar a través de tutoriales que se encuentran en el sitio web Tutecnica tutoriales. Actualmente los contenidos de Fotografía y Diseño grafico se los puede encontrar en medios impresos como revistas pero en esta ultima década esto ha tenido cambios significativos ya que por este motivo ahora podemos encontrarlos en sitios web, redes sociales, reproductores de video online etc. Por este motivo la estrategia se la hace con el objetivo principal para que los usuarios con las necesidad de adquirir conocimientos de las técnicas y procesos de retoque fotográfico y foto manipulación, puedan encontrar una breve reseña del material multimedia que tiene el sitio web que se ha creado. También cada red social como lo es Facebook y Twitter tendrá sus códigos "QR" por lo cual podrá ingresar de un sitio a otro y a su vez al sitio web principal como lo es tú técnica tutoriales.

5.03.01.02.10.01 Facebook

Se promocionara imágenes y adelantos de los tutoriales realizados en el sitio web.

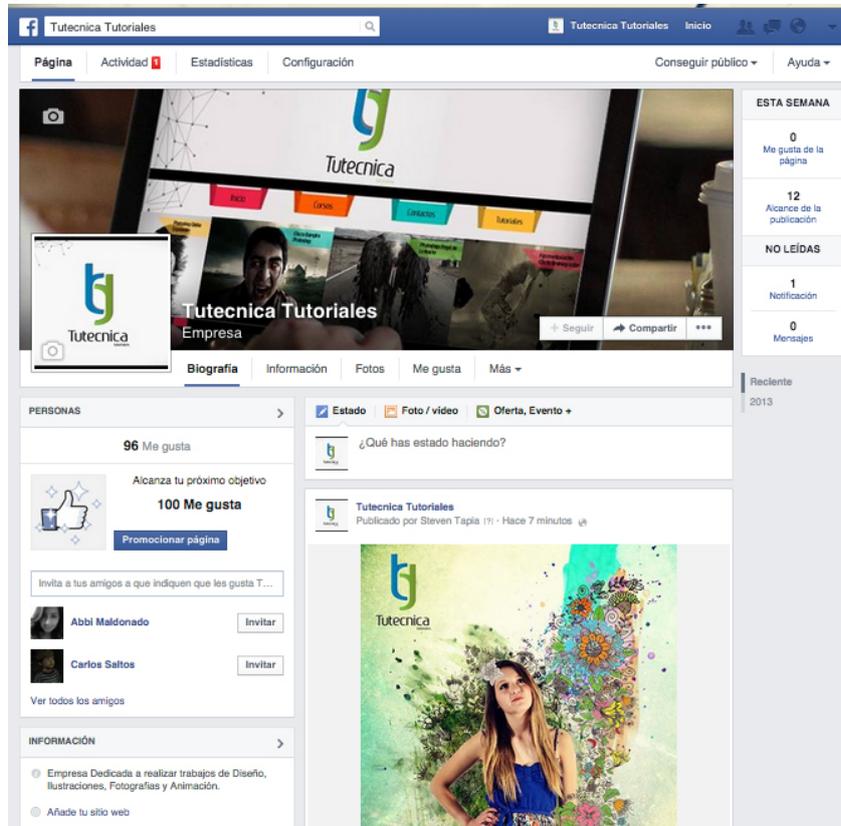


Figura: N° 52 Elaborado por: Steven Tapia

- Código "QR" del enlace a la cuenta de Facebook.



Figura: N° 53 Elaborado por:
Steven Tapia

5.03.01.02.10.02 Twitter

Se promocionara imágenes y adelantos de los tutoriales realizados en el sitio web.

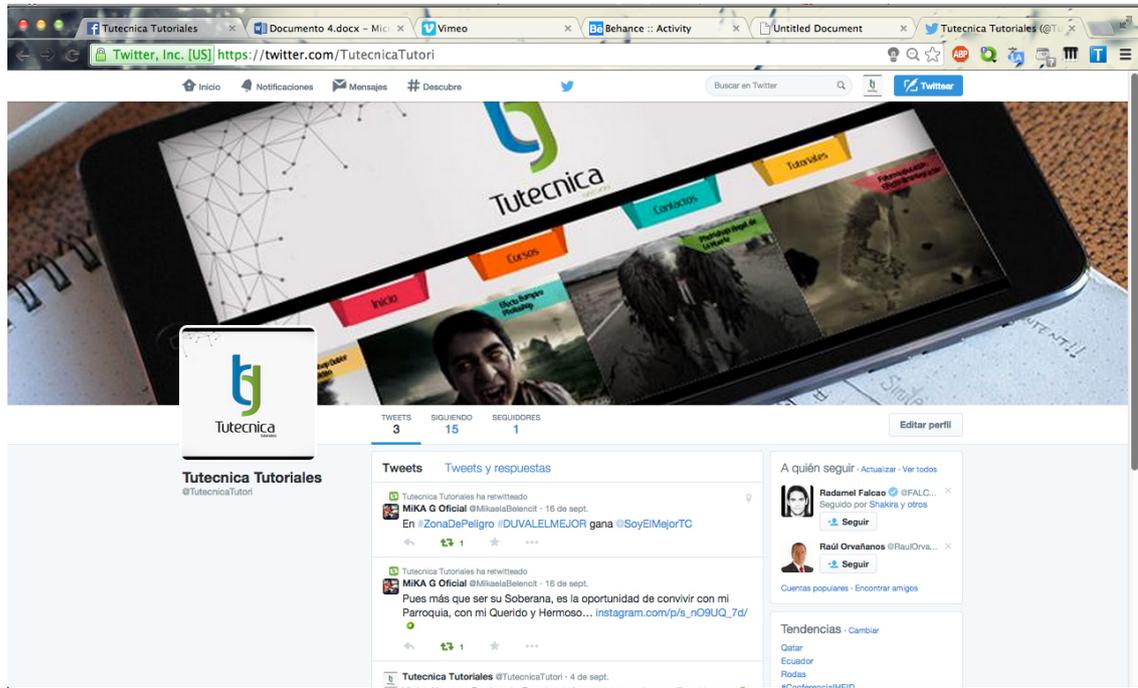


Figura: N° 54 Elaborado por: Steven Tapia

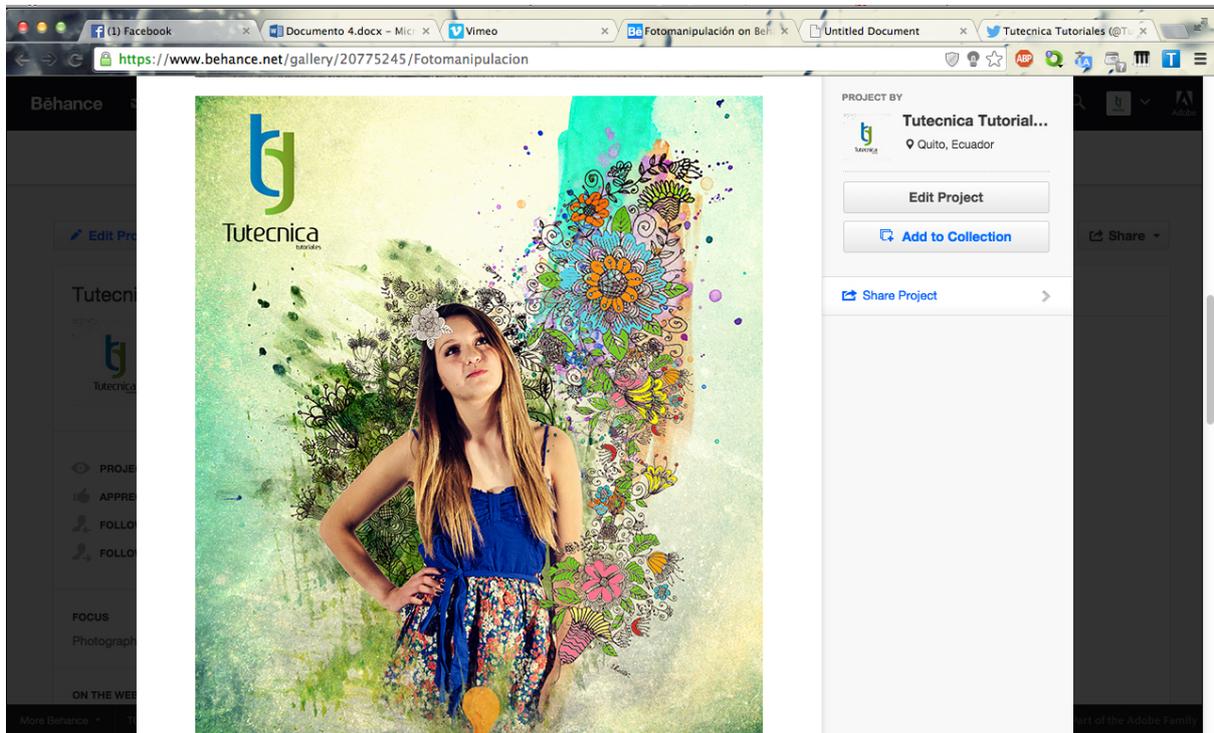
- Código "QR" del enlace a la cuenta de Twitter.



Figura: N° 55 Elaborado por:
Steven Tapia

5.03.01.02.10.03 Behance

Se promocionara imágenes y adelantos de los tutoriales realizados en el sitio web.



*Figura: N° 56 Elaborado por:
Steven Tapia*

- **Código “QR” del enlace a la cuenta de Behance.**



*Figura: N° 57 Elaborado por:
Steven Tapia*

5.03.01.02.10.04 Vimeo

Se promocionara imágenes y adelantos de los tutoriales realizados en el sitio web.

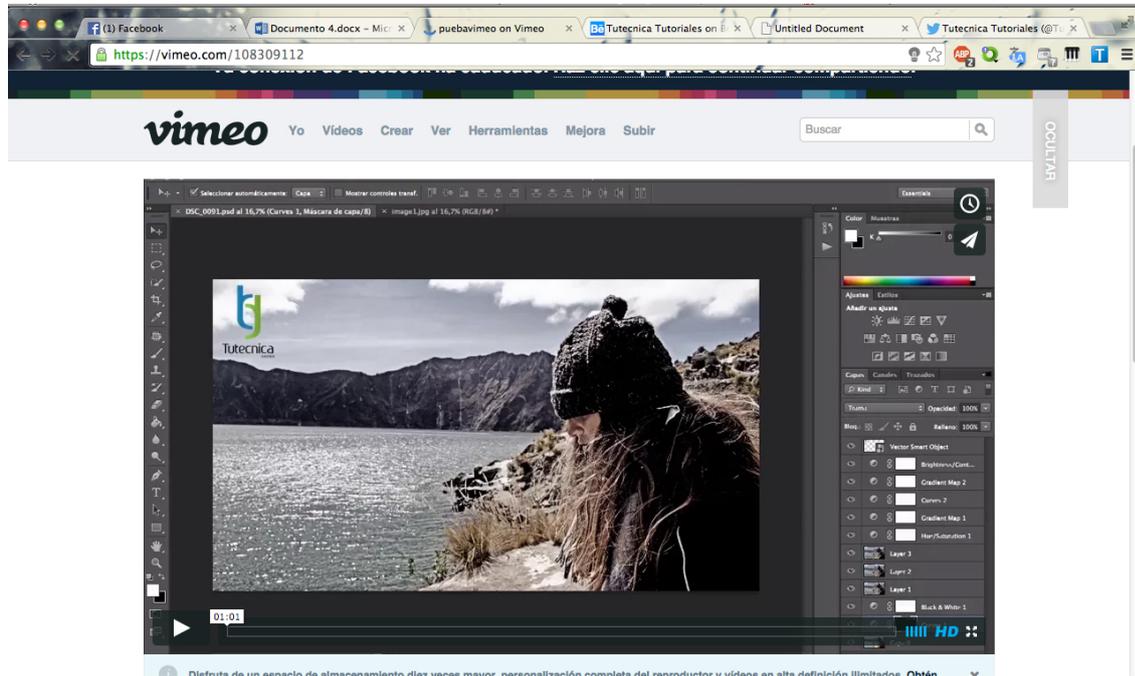


Figura: N° 58 Elaborado por:
Steven Tapia

- Código "QR" del enlace a la cuenta de Vimeo



Figura: N° 59 Elaborado por:
Steven Tapia

Capítulo VI

6.1 Recursos

6.1.01 Técnicos – Tecnológicos

Se utilizara para la realización del producto lo siguiente:

- Computadora
- Cámara Fotográfica
- Tableta Digitalizadora
- Micrófono
- Mouse

6.1.02 Humanos

- Tutor de tesis de la escuela de Diseño Grafico
- Estudiante de Diseño Gráfico autor de este proyecto de tesis.

6.1.02 Económico

Se cuenta con un presupuesto de 200 dólares con los cuales se procederá a la producción del producto y del proyecto de tesis.

6.2 Presupuestos

6.2.01 Gastos operativos

Descripción	V/u	Total	Financiamiento
Copias	0,05	5,00	Personal
Impresiones	0,50	20,00	Personal
Anillados	6,00	24,00	Personal
Empastado	8,00	40,00	Personal
Suministros de oficina	0,50	10,00	Personal
Servicios básicos	30,00	100,00	Personal
Internet (6 meses)	25,00	180,00	Personal
Otros	5,00	15,00	Personal
Equipo, cámara	2000,00	2000,00	Personal
Transporte	5,00	5,00	Personal
Alimentación	10,00	10,00	Personal
Total		2409,00	
		Dólares	

Tabla: N° 8 Elaborado por: Steven Tapia

6.2.02 Gastos operativos

cantidad	Descripción	Valor
		Total
1	Gastos Operacionales	500,00
1	Hosting y Dominio	85,00
1	Publicidad en Facebook (mensualmente)	40,00
1	Difusión	150,00
1	7,5% de imprevistos	80,00
Total		855,00

Tabla: N° 9 Elaborado por: Steven Tapia

6.3 Cronograma

No.	Actividad	responsables	tiempo				Resultados esperados	
			mes	semanas				
1	Proceso de bocetaje	Steven Tapia	abril	x	x	x	x	Proceso completo
2	Proceso de Digitalización	Steven Tapia	mayo	x	x	x	x	Proceso completo
3	Diagramación Plantilla	Steven Tapia	junio	x	x	x	x	Proceso completado
4	Programación de la Plantilla	Steven Tapia	julio	x	x	x	x	Proceso completado
5	Realización de Tutoriales	Steven Tapia	Agosto	x	x	x	x	Proceso completado
6	Realización de Cursos	Steven Tapia	septiembre	x	x	x	x	Proceso completado
7	Producción y subida del sitio al internet	Steven Tapia	octubre	x				Proceso completado
8	Defensa de tesis	Steven Tapia	octubre		x			Graduación.

Tabla: N° 10 Elaborado por: Steven Tapia

Capítulo VII

7.1 CONCLUSIONES

El objetivo de este proyecto de tesis es que por medio del sitio web los usuarios que tengan un nivel de aprendizaje en las Ramas de Diseño Gráfico y Fotografía para que así complementen una guía básica sobre los procesos y técnicas de Retoque Fotográfico, foto manipulación y a su vez si opta por seguir los 3 niveles de cursos que se encuentran en el sitio web, obtengan un certificado por el cual les garantiza que mantuvieron una secuencia al ver estos tutoriales.

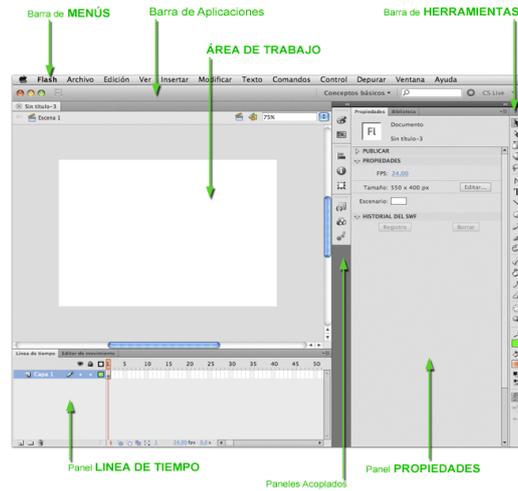
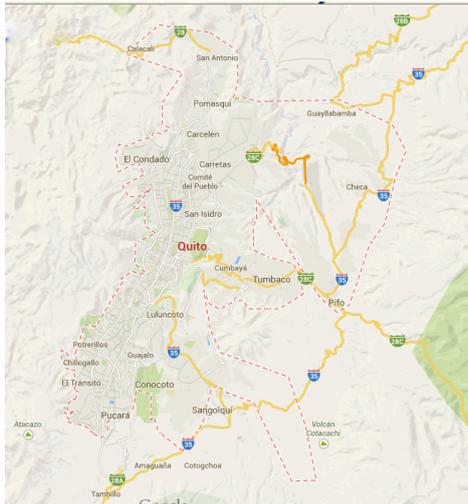
Por tanto los conocimientos obtenidos en estos tutoriales se intercambien su campo laboral ya que al no haber páginas existentes donde se pueda observar de manera clara y concisa un tutorial con todas las especificaciones técnicas.

7.2 RECOMENDACIONES

Es recomendable que este proceso sobre los conocimientos de las técnicas de Retoque Fotográfico y La Foto manipulación se renueve ya que es una base importante para el campo publicitario en las empresas destacadas de diseño gráfico y fotografía y a su vez obtiene cada vez más adeptos en cualquier proceso fotográfico.

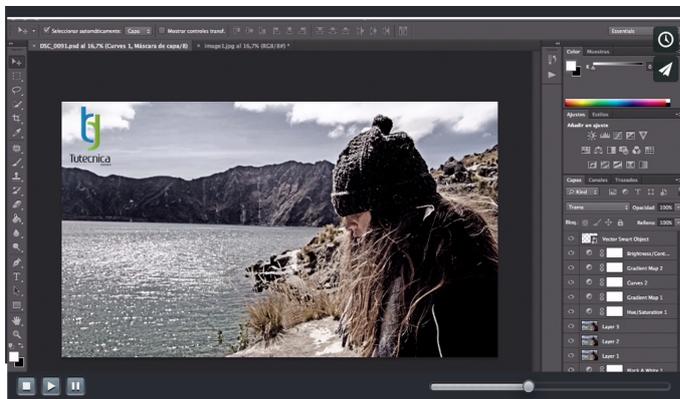
Por lo tanto el límite del conocimiento adquirido en este proyecto va aumentando y cada vez incentivando de manera académica y económica,

ANEXOS



Anexo 1

Anexo 2



Anexo 3



Anexo 4

7.03 Bibliografía



-
- <http://www.produccion.gob.ec/tag/matriz-productiva/>

 - <http://www.ambiente.gob.ec/tag/reciclaje/>

 - <http://www.tiposde.org/internet/172-tipos-de-paginas-web/>

 - ⁵<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1067.php>

 - ⁶<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1067.php>

 - ⁷<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1067.php>

 - ⁸<http://definicion.de/xml/>