



**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN**

**DISEÑO DE LIBRO DIGITAL INTERACTIVO DE TUTORIAL DEL
PROGRAMA PHOTOSHOP PARA FACILITAR SU COMPRENSIÓN EN LOS
ESTUDIANTES DE BACHILLERATO EN DISEÑO GRÁFICO. LICEO
CRISTIANO HISPANOAMERICANO. CHIMALTENANGO, GUATEMALA. 2016**

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala C.A.

ELABORADO POR:

Vicky Michelle María Rodas Ortiz

12002002

Para optar el título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Guatemala de la Asunción, Enero 2016



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN**

**DISEÑO DE LIBRO DIGITAL INTERACTIVO DE TUTORIAL DEL
PROGRAMA PHOTOSHOP PARA FACILITAR SU COMPRENSIÓN EN LOS
ESTUDIANTES DE BACHILLERATO EN DISEÑO GRÁFICO. LICEO
CRISTIANO HISPANOAMERICANO. CHIMALTENANGO, GUATEMALA. 2016**

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala C.A.

ELABORADO POR:

Vicky Michelle María Rodas Ortiz

12002002

Para optar el título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Guatemala de la Asunción, Enero 2016

Guatemala 30 de abril de 2015

Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

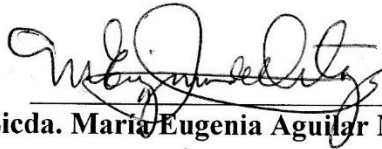
Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:
DISEÑO DE LIBRO DIGITAL INTERACTIVO DE TUTORIAL DEL PROGRAMA PHOTOSHOP PARA FACILITAR LA COMPRENSIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE DIVERSIFICADO DE LA CARRERA DE BACHILLERATO EN DISEÑO GRÁFICO. LICEO CRISTIANO HISPANOAMERICANO. CHIMALTENANGO, GUATEMALA 2016. Así mismo solicito que la Licda. María Eugenia Aguilar Melgar sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

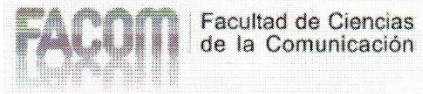
Atentamente,



Vicky Michelle María Rodas Ortiz
12002002



Licda. María Eugenia Aguilar Melgar
Asesora



Guatemala 4 de mayo del 2015

Srita.
Vicky Michelle María Rodas Ortiz
Presente

Estimada Srita. Rodas:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE LIBRO DIGITAL INTERACTIVO DE TUTORIALES DEL PROGRAMA PHOTOSHOP PARA FACILITAR LA COMPRENSIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE DIVERSIFICADO DE LA CARRERA DE BACHILLERATO EN DISEÑO GRÁFICO. LICEO CRISTIANO HISPANOAMERICANO. CHIMALTENANGO, GUATEMALA 2016.** Asimismo, se aprueba a la Licda. María Eugenia Aguilar Melgar.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 4 de diciembre del 2015

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO LIBRO DIGITAL INTERACTIVO DE TUTORIALES DEL PROGRAMA PHOTOSHOP PARA FACILITAR LA COMPRENSIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE DIVERSIFICADO DE LA CARRERA DE BACHILLERATO EN DISEÑO GRÁFICO. LICEO CRISTIANO HISPANOAMERICANO. CHIMALTENANGO, GUATEMALA 2016.** Presentada por el estudiante *Vicky Michelle María Rodas Ortiz*, con número de carné 12002002, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Licda. María Eugenia Aguilar Melgar
Asesora



Guatemala, 20 de abril del 2016

**Srita.
Vicky Michelle María Rodas Ortiz
Presente**

Estimada Srita. Rodas:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación**

Ciudad de Guatemala, 28 de junio de 2016.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM


Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***DISEÑO DE LIBRO DIGITAL INTERACTIVO DE TUTORIAL DEL PROGRAMA PHOTOSHOP PARA FACILITAR LA COMPRESIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE DIVERSIFICADO DE LA CARRERA DE BACHILLERATO EN DISEÑO GRÁFICO. LICEO CRISTIANO HISPANOAMERICANO. CHIMALTENANGO, GUATEMALA. 2016***, de la estudiante Vicky Michelle María Rodas Ortiz, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

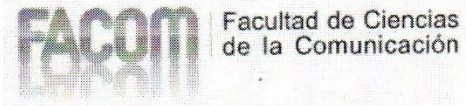
Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



Guatemala, 8 de julio del 2016

Srita.
Vicky Michelle María Rodas Ortiz
Presente

Estimada Srita. Rodas:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado **DISEÑO DE LIBRO DIGITAL INTERACTIVO DE TUTORIAL DEL PROGRAMA PHOTOSHOP PARA FACILITAR LA COMPRENSIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE DIVERSIFICADO DE LA CARRERA DE BACHILLERATO EN DISEÑO GRÁFICO. LICEO CRISTIANO HISPANOAMERICANO. CHIMALTENGANGO, GUATEMALA 2016**, presentada por la estudiante **Vicky Michelle María Rodas Ortiz**, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Autoridades:

Rector.

Dr. Eduardo Suger Cofiño.

Vicerrectora general.

Dra. Mayra de Ramírez.

Vicerrector Administrativo.

Lic. Jean Paul Suger Castillo.

Secretario general.

Lic. Jorge Retolaza.

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación.

Lic. Leizer Kachler.

Vicedecano de la facultad de Ciencias de la Comunicación.

Lic. Rualdo Anzueto Ms.C.

Dedicatoria

En primer lugar quiero agradecer a Dios por todas sus misericordias brindadas en esta etapa de mi vida, por colocarme en el camino personas correctas en el momento correcto y siempre darme más bendiciones de las que merezco.

A mis abuelos, Zoila Esperanza Estrada (Q.E.P.D), por su gran anhelo de verme graduada, a pesar de que faltó poco tiempo para que pudiera disfrutar este triunfo a mi lado y hoy ya no está, pude tenerla en algunos desvelos de mi carrera apoyándome. A Salomón Ortiz (Q.E.P.D), por no sólo ser un abuelo para mí, sino por tomar el papel de padre en mi vida, brindarme su amor incondicional e inculcarme valores que me han ayudado a llegar a este punto de mi carrera.

A mi madre, por ser mi apoyo y mi mayor ejemplo a seguir, por enseñarme que la determinación y dedicación acompañadas de la mano de Dios te ayudan a cumplir tus metas, por todos los sacrificios que ha tenido que hacer para ayudarme a cumplir mi sueño, esto solo es una manera muy pequeña de decir gracias. A mis hermanos, que han sido mi apoyo, mi inspiración, por creer en mí y en esta loca carrera que elegí sin duda jamás hubiera salido adelante sin estas tres personas en mi vida. Este logro también va dedicado a toda mi familia que de una u otra manera me apoyaron incondicionalmente, pero en especial a ese tío que se tomó el papel de hermano mayor y me cuida en todos los aspectos de mi vida, gracias Dean Ortiz.

A mis amigos, a esas personas a las que llamo mi segunda familia, por creer en mí y en mi trabajo, por estar para mí sin un horario apoyándome o solo estando a mi lado mientras trabajaba, por hacerme tener una gran sonrisa en el tiempo cuando más lo necesitaba.

A mis amigos de la Universidad, por hacer de estos cuatro años un tiempo muy especial enseñándome que las personas creativas son las personas con más compromiso y responsabilidad.

A mis catedráticos de Universidad Galileo, por su conocimiento y compromiso que siempre demostraron al momento de impartir cada clase, por exigirme y forzarme a ser profesional de éxito. En especial quiero agradecer a mi asesora Licda. María Eugenia Aguilar Melgar, por su dedicación, gran apoyo y asesoría profesional.

Resumen

El Liceo Cristiano Hispanoamericano no cuenta con material gráfico visual interactivo que enseñe a los estudiantes de Bachillerato en Diseño Gráfico a facilitar el uso de software de fotografía.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar libro digital interactivo de tutorial del programa photoshop para facilitar la comprensión de los estudiantes de diversificado de la carrera de Bachillerato en Diseño Gráfico. Liceo Cristiano Hispanoamericano.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo, conformado por: 25 hombres y mujeres jóvenes, estudiantes de la carrera de Bachillerato en Diseño Gráfico, del Liceo Cristiano Hispanoamericano, con un nivel económico de C2, con edades entre 15 a 18 años de edad y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue que se diseñó un libro digital interactivo de tutorial del programa Photoshop para facilitar la comprensión de los estudiantes de diversificado de la carrera de bachillerato en diseño gráfico. Liceo Cristiano Hispanoamericano y se recomendó implementar el uso del libro digital interactivo en los diferentes niveles de la carrera de Bachillerato en Diseño Gráfico del Liceo Cristiano Hispanoamericano.

Para efectos legales únicamente la autora, es responsable del contenido de este proyecto.

Índice

Portada

- I. Carta de solicitud de tema
- II. Carta de aprobación de tema y asesor
- III. Carta de asesor (a) entera satisfacción del proyecto
- IV. Carta de información de examen privado
- V. Carta de corrector de estilo
- VI. Carta de publicación del proyecto
- VII. Autoridades de la Universidad
- VIII. Dedicatoria
- IX. Resumen

X. Hoja de autoría

Capítulo I:

1.1 Introducción	1
------------------	---

Capítulo II: Problemática.

2.1 Contexto	3
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño	4
2.3 Justificación	4
2.3.1 Magnitud	4
2.3.2 Vulnerabilidad	5
2.3.3 Transcendencia	5
2.3.4 Factibilidad	5
2.3.4.1 Recursos Humanos	6
2.3.4.2 Recursos Organizacionales	6
2.3.4.3 Recursos Económicos	6
2.3.4.4 Recursos Tecnológicos	6

Capítulo III: Objetivos de diseño.

3.1 Objetivo general	7
3.2 Objetivo específicos	7

Capítulo IV: Marco de referencia.

4.1 Información general del cliente	8
-------------------------------------	---

Capítulo V: Definición del grupo objetivo.

5.1 Perfil geográfico_____	14
5.2 Perfil demográfico_____	15
5.3 Perfil psicográfico_____	15
5.4 Perfil conductual_____	16

Capítulo VI: Marco teórico.

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio_____	17
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño_____	19
6.3 Ciencias auxiliares, teorías y tendencias_____	24

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la Información obtenida en el Marco Teórico_____	30
7.2 Conceptualización_____	33
7.2.1 Método_____	33
7.2.2 Definición del concepto_____	35
7.3 Bocetaje_____	36
7.4 Propuesta preliminar_____	61

Capítulo VIII: Validación técnica.

8.1 Población y muestreo_____	69
8.2 Método e Instrumentos_____	70
8.3 Resultados e Interpretación de resultados_____	71
8.4 Cambios en base a los resultados_____	84

Capítulo IX: Propuesta gráfica final.

9.1 Propuesta gráfica final_____	88
----------------------------------	----

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución.

10.1 Plan de costos de elaboración_____	117
10.2 Plan de costos de producción_____	118
10.3 Plan de costos de reproducción_____	118
10.4 Plan de costos de distribución_____	118
10.5 Cuadro resumen_____	119

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones.	
11.1 Conclusiones_____	120
11.2 Recomendaciones_____	121
Capítulo XII: Conocimiento general_____	122
Capítulo XIII: Referencias_____	123
Capítulo XIV: Anexos_____	127



Capítulo I

Introducción

Capítulo I: Introducción

Liceo Cristiano Hispanoamericano es una institución educativa de alto rendimiento académico, dedicada a proporcionar a la comunidad una institución comprometida a brindar una formación integral a la niñez y juventud, con una trayectoria de 10 años educando dentro del departamento de Chimaltenango. En este momento no cuenta con material gráfico visual interactivo que ayude a los alumnos de Bachillerato en Diseño Gráfico a facilitar el uso de software de diseño.

En respuesta al problema planteado y con auxilio de la comunicación y diseño, se presenta el siguiente proyecto de tesis titulado:

“Diseño de libro digital interactivo de tutorial del programa photoshop para facilitar la comprensión de los estudiantes de diversificado de la carrera de bachillerato en diseño gráfico. Liceo Cristiano Hispanoamericano”.

Se realizó una investigación preliminar acerca de libros digitales interactivos, técnicas, procedimientos que ayudarán a la implementación de los mismos, como parte del proceso de conceptualización para aplicarlo a la investigación previa.

El proyecto se encuentra respaldado por las siguientes ciencias: Semiología, semiología de la imagen, sociología, pedagogía, psicología, psicología de la comunicación, psicología del color, deontología con la ayuda de algunas teorías y tendencias relacionadas con el diseño de libros digitales interactivos.

La investigación se enfoca de manera cuantitativa y cualitativa con el objetivo de una recopilación de información general del proyecto. El desarrollo del mismo es mediante un proceso donde se vinculan las siguientes etapas: Diseño, método, bocetaje, producción y reproducción que se presenta en una propuesta digital final del proyecto.

Al utilizar el libro digital interactivo con el grupo objetivo, se espera poder facilitar a los estudiantes de la carrera de Bachillerato en diseño gráfico la comprensión del manejo del programa Photoshop, mediante la interactividad se busca que los estudiantes tengan un libro llamativo y funcional con temas de introducción al manejo del software y de esta manera brindar al estudiante material didáctico que mejore su aprendizaje.



Capítulo II

Problemática

Capítulo II: Problemática

El Liceo Cristiano Hispanoamericano no cuenta con material gráfico visual interactivo que enseñe a los estudiantes de Bachillerato en Diseño Gráfico a facilitar el uso de software de fotografía.

Es por ello que se detectó la necesidad solucionar la demanda con el diseño de un libro interactivo de tutorial del programa photoshop para facilitar el desarrollo de las habilidades de los estudiantes. La finalidad es lograr que cada uno obtenga mejor preparación, donde se pueda incrementar el aprendizaje a través de actividades que respalden a cada una de las clases impartidas por el catedrático.

2.1 Contexto

Liceo Cristiano Hispanoamericano es una institución con una trayectoria de diez años educando, dentro del departamento de Chimaltenango, ganadores en Olimpiadas de las Ciencias a nivel Departamental, Regional y Nacional. Organizadas por Universidad de San Carlos y Ministerio de Educación. Se enfoca en que los alumnos puedan desarrollarse en el área que más les guste: Científica, Deportiva o Artes. Encuentran las aptitudes con que más puedan destacar, al aplicar los conocimientos adquiridos en la institución.

Los estudiantes se han logrado desenvolver en las diferentes áreas. Para continuar la motivación, la Licda. Jeanne Castro Ortiz, Directora Académica, requirió diseñar un libro digital interactivo de tutoriales para aprender a manejar el software y obtener una preparación extra, para lograr mejores oportunidades al desempeñarse mejor en carreras universitarias y como profesionales.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño.

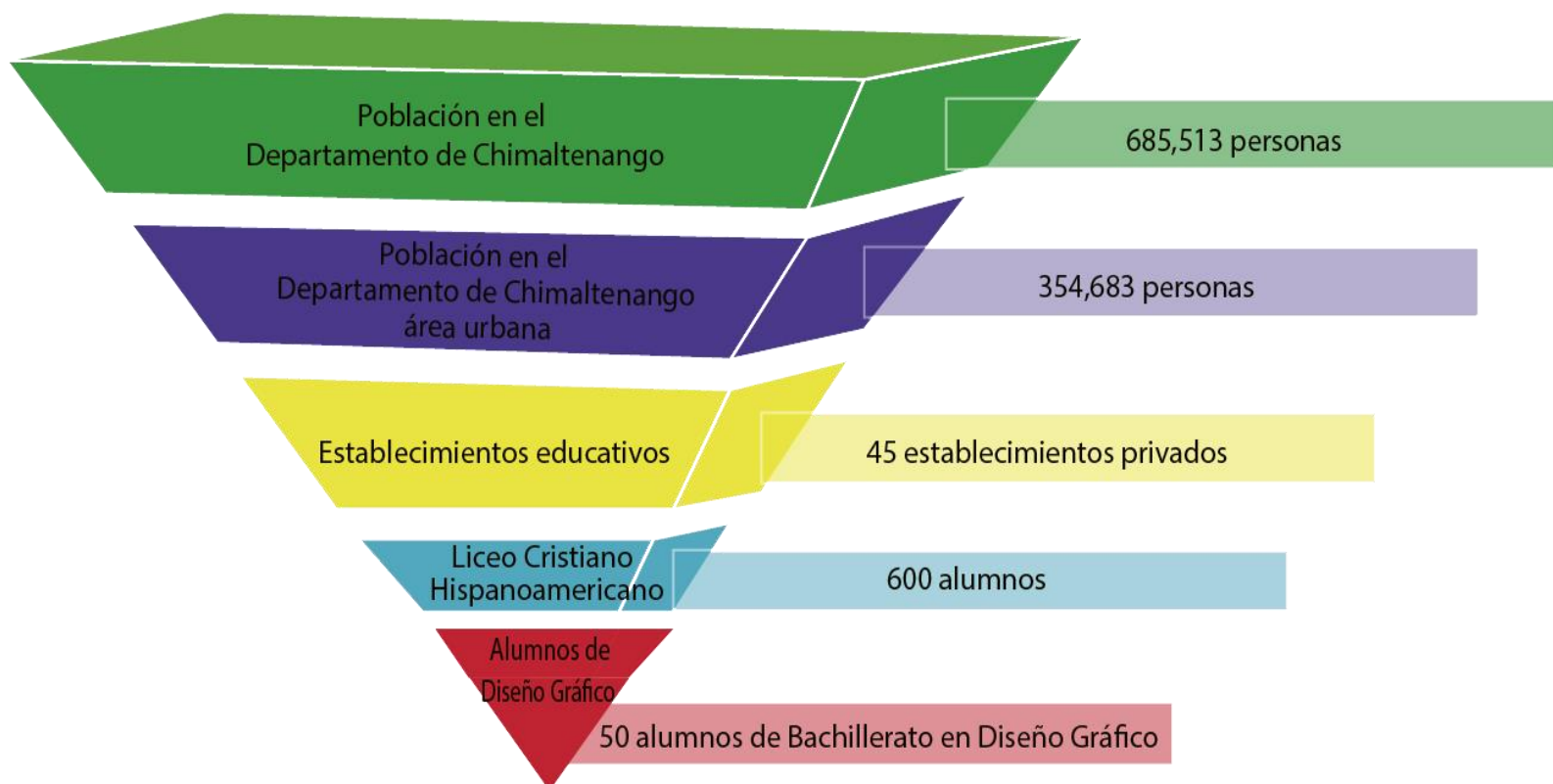
Liceo Cristiano Hispanoamericano no cuenta con el diseño de un libro digital interactivo de tutorial del programa Photoshop para facilitar su comprensión en los estudiantes de bachillerato en diseño gráfico.

Los conocimientos de diseño y diagramación se deben tener en cuenta, por lo que la comunicación educativa se implementa en la realización del mensaje correcto.

2.3 Justificación

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: a) magnitud; b) trascendencia; c) vulnerabilidad; y d) factibilidad

2.3.1 Magnitud



Según el Instituto Nacional de Estadísticas- INE, Chimaltenango tiene un aproximado de 685,513 de habitantes. Existen 354,683 habitantes en el área urbana. En el registro de establecimientos educativos, según Mineduc se encuentran registrados 45 establecimientos privados. Así como 600 alumnos inscritos en el centro educativo Liceo Cristiano Hispanoamericano, de los que 50 alumnos conforman la carrera de Diseño Gráfico.

2.3.2 Vulnerabilidad

La falta del diseño de un libro digital interactivo limita el aprendizaje del estudiante, genera problemas dentro del proceso educativo, ya que los alumnos no cuentan con un elemento innovador que marque la diferencia con otros establecimientos en la preparación de ellos en el transcurso de la carrera de diversificado.

2.3.3 Transcendencia

Al diseñar el libro digital interactivo, el estudiante logrará adquirir los conocimientos de manera innovadora, ayudará a tener mejor comprensión de los temas que se tratarán durante los cursos, logrando así a promover un sistema de aprendizaje apoyado en la tecnología.

2.3.4 Factibilidad

Para la realización del diseño de un libro digital interactivo de tutoriales del programa Photoshop, para apoyo de los estudiantes de nivel diversificado de la carrera de Bachillerato en Diseño Gráfico, se cuenta con los siguientes recursos.

2.3.4.1 Recursos Humanos.

La institución cuenta con personal capacitado en las áreas de diseño gráfico, catedráticos graduados en carreras afines y supervisores con licenciatura en pedagogía y administración educativa.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales.

La junta directiva y los directores del establecimiento están en disposición de brindar la información necesaria de la empresa para llevar a cabo todo el proyecto.

2.3.4.3 Recursos Tecnológicos.

Liceo Cristiano Hispanoamericano cuenta con el equipo necesario, computadoras con el software de Photoshop, Illustrator, e Indesign.



Capítulo III
Objetivos de Diseño

Capítulo III: Objetivos de Diseño

3.1 Objetivo general

Diseñar libro digital interactivo de tutorial del programa photoshop para facilitar su comprensión en los estudiantes de bachillerato en diseño gráfico. Liceo Cristiano Hispanoamericano.

3.2 Objetivos específicos

- Investigar información acerca de edición de libros digitales interactivos para fundamentar la elaboración de manera adecuada.
- Recopilar información del Liceo Cristiano Hispanoamericano, técnicas de aprendizaje y métodos didácticos de bachillerato en diseño gráfico para transferirlos al grupo objetivo.
- Diagramar los elementos gráficos, para el establecimiento del orden jerárquico en el libro digital interactivo y que los estudiantes retengan el contenido.
- Crear tutoriales de ejercicios prácticos y ejemplos gráficos por tema, para facilitar la comprensión de los estudiantes.
- Unificar la línea gráfica del libro digital interactivo para crear una relación con la imagen de la institución.



Capítulo IV
Marco de Referencia

Capítulo IV: Marco de Referencia

4.1 Información general del cliente

4.1.1 Datos del estudiante

- Nombre del estudiante: Vicky Michelle Rodas Ortiz
- No. de Carné: 1200-2002 Celular: 49175128
- Email: mchllortiz@gmail.com
- Proyecto: Diseño de libro digital interactivo de tutoriales para el programa Photoshop para apoyo de los estudiantes de nivel diversificado de bachillerato en diseño gráfico del Liceo Cristiano Hispanoamericano.

4.1.2 Datos del cliente –empresa

- Nombre del cliente (empresa): Liceo Cristiano Hispanoamericano
- Dirección: 3ra Ave 1-64 zona 2, Chimaltenango.
- Email: lchispanoamericano@gmail.com_Tel: 78395647
- Contacto: Licda. Jeanne Castro Celular: 40168236

4.2 Antecedentes

Es una institución educativa de alto rendimiento académico, dedicada a proporcionar a la comunidad una institución comprometida a brindar una formación integral a la niñez y juventud. Es una institución con una trayectoria de 10 años educando dentro del departamento de Chimaltenango, ganadores en Olimpiadas de las Ciencias a nivel departamental, regional y nacional. Organizadas por Universidad de San Carlos y Ministerio de Educación, Liceo Cristiano Hispanoamericano se enfoca en que los alumnos puedan

desarrollarse en el área que más les guste: Científica, deportiva o artes. Los alumnos encuentran la orientación donde

más puedan destacarse y logran realizarlo por medio de los conocimientos que se imparten dentro de la institución.

4.2.1 Oportunidad identificada

El Liceo Cristiano Hispanoamericano no cuenta con material gráfico visual interactivo que enseñe a los alumnos de Bachillerato en Diseño Gráfico a facilitar el uso de software de diseño.

4.3 Misión

Somos una institución educativa que tiene como propósito cimentar e inculcar en la niñez y juventud, valores cristianos, éticos y cívicos a través de un proceso de enseñanza.

4.4 Visión

Visión: Proporcionar a la comunidad una Institución Educativa comprometida a brindar una formación integral a la niñez y juventud en la cabecera departamental de Chimaltenango.

4.5 Delimitación geográfica

Chimaltenango, Guatemala.

4.6 Grupo Objetivo

Comunidad educativa: Padres, estudiantes, docentes y administrativos, con un nivel económico de C2.

4.7 Principal beneficio al grupo objetivo

Siempre se está investigando de métodos educativos innovadores para beneficio del estudiante.

4.8 Principal competencia

Dentro del departamento de Chimaltenango se puede encontrar una variedad de instituciones educativas, dentro de ellas se establece la principal competencia en la comparación de nivel educativo, cantidad de alumnos y carreras impartidas. Entre ellas se menciona: Colegio Alpha y Omega, y Colegio Bless.

4.9 Posicionamiento

Dentro del ranking de 2,000 instituciones educativas privadas en Guatemala, el colegio se encuentra establecido el posición 200. Dentro del ranking del departamento de Chimaltenango se encuentra en la posición número de 2 a nivel educativo.

4.10 Objetivo de mercadeo

Mejorar el posicionamiento de Liceo Cristiano Hispanoamericano dentro de los puestos del ranking educativo a nivel nacional.

4.11 Objetivo de comunicación

Mantener informados y actualizados a los estudiantes de temas importantes sobre el uso de softwares.

4.12 Mensajes claves a comunicar

Tecnología, diseño, comandos.

4.13 Estrategias de comunicación

Ser una institución educativa con material didáctico interactivo que mejore el aprendizaje de los estudiantes por medio de clases donde se pueda aplicar “Aprender haciendo”.

4.14 Reto del diseño y trascendencia

Desarrollar un libro interactivo donde se pueda recopilar información que ayudará al estudiante a comprender mejor los temas, apoyado de ejercicios relacionados con ellos y videos donde se pueda ofrecer al estudiante una manera diferente de aprender.

4.15 Materiales a realizar

Realización de diseño de libro digital interactivo de tutorial del programa photoshop para facilitar la comprensión de los estudiantes de diversificado de la carrera de Bachillerato en Diseño Gráfico. Liceo Cristiano Hispanoamericano.

4.16 FODA



<p>Fortalezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alto nivel académico. • Participación y compromiso por parte de los docentes en actividades extra-curriculares. • Conocimiento y control disciplinario de los alumnos. • Personal capacitado enfocado directamente en las diferentes áreas de conocimientos, esto abarca desde los grados inferiores como pre primaria hasta los grados superiores como bachillerato. 	<p>Oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento del establecimiento dentro del departamento como institución con un alto rendimiento académico. • Demanda constante de ingreso al establecimiento sin utilización de recursos publicitarios. • Propuestas por parte del Ministerio de Educación para participación en proyectos para mejorar la relación de los estuantes dentro de los centros educativos. • Expansión de la empresa en otros departamentos.
<p>Debilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Falta de implementación de soluciones a los problemas de los alumnos dentro del horario de clases. • Escasa motivación de los alumnos hacia el mejor trato de personas. • Normativas que no son respetados o llevados a la práctica. • Escaso apoyo de los padres de familia hacia la conducta de los estudiantes dentro del establecimiento. 	<p>Amenazas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conflictos, entre alumnos que perjudicaran el rendimiento académico y la permanencia de los alumnos dentro del establecimiento. • Creación de grupos que pongan en práctica el abuso escolar. • Alumnos con problemas psicológicos. • Riesgo de obtener problemas legales para la institución y peligro de cárcel para el personal.

4.17 Organigrama de Liceo Cristiano Hispanoamericano



4.18 Datos del logotipo

Colores:

-  Rojo (R: 218 G: 37 B: 28) (C: 0%, M: 96%, Y: 89%, K: 0%) #da251c
-  Azul: (R:41 G:22 B:111) (C:95%, M_100%, Y: 30%, K: 1%)#29166F

Tipografía:

- Arial Black
- Monotype Cursiva modificada

Forma:

- Ilustración de biblia abierta
- Ilustración de un átomo
- Ilustración de ramas laurel

4.19 Logotipo actual





Capítulo V
Definición del grupo objetivo

Hombres y mujeres jóvenes, estudiantes de la carrera de Bachillerato en Diseño Gráfico, del Liceo Cristiano Hispanoamericano.

5.1 Perfil geográfico:

El departamento de Chimaltenango, se encuentra situado en la región central de Guatemala. Limitada al norte con los departamentos de Baja Verapaz y El Quiché al este con Guatemala y Sacatepéquez al sur con Suchitepéquez y Escuintla y al oeste con Sololá. Cuenta con varios ríos, siendo los principales: El Coyolate, Madre Vieja, Pixcayá, Grande o Motagua y Guacalate o de la Virgen, situado sobre la Sierra Madre que conforma el altiplano central, que pasa hacia el norte del departamento, cuyos ramales crean elevadas montañas y cerros prominentes, lo que le da una conformación con profundos barrancos, hermosos valles y grandes llanuras fértiles. Con una superficie de 1979 km² y una altitud de 1800 msnm. De acuerdo al Censo Nacional del año 2015, el departamento de Chimaltenango tiene un total de 685,513 habitantes, distribuidos de la siguiente manera:

- Hombres: 336,368 habitantes
- Mujeres: 349,144 habitantes
- Área Urbana: 354,683 habitantes
- Área Rural: 330,830 habitantes

El departamento de Chimaltenango posee un clima templado, frío.

5.2 Perfil demográfico

El departamento de Chimaltenango cuenta con una población de 685,513 habitantes. Está dividida en: 49.07% de población masculina y 50.93% de población femenina, el 75% de la población es perteneciente a la raza indígena, esto se debe a la alta concentración de la población indígena.

- Género: Masculino y femenino
- Edades: 15 hasta 18 años de edad.
- Ciclo de vida: Solteros.

Nivel socio-económico: El grupo objetivo cuenta con un ingreso familiar por parte de los padres de los estudiantes, poseen un nivel socio-económico C2: Los padres ofrecen estudios en un colegio privado. Viven con los padres que poseen casas de tres o cuatro habitaciones, son propietarios de uno o dos carros.

- Nacionalidades: Guatemalteca y salvadoreña.
- Religión: Evangélico protestante y Católicos.
- Razas: Ladino e indígena.

5.3 Perfil psicográfico

Realizan diversas actividades, dependen económicamente de los padres y tienen algunas limitaciones por parte de los mismos. Tienen un carácter entusiasta, dinámico e ingenioso, una mentalidad positiva, realizan diversos deportes, actividades relacionadas con el arte como: Danza, pintura y música.

Les gustan los videojuegos, salir en grupo con amistades, escuchan música, ven televisión y realizan lecturas de libros, duermen hasta tarde por la realización de proyectos escolares, utilización de redes sociales.

Poseen inseguridad, crean un comportamiento de agresividad y rebeldía frente algunos aspectos personales. Se enfrentan a la ambivalencia entre la infancia y madurez, logran descubrir sus rasgos entre adulto y niño.

5.4 Perfil conductual:

Se sienten identificados con el colegio, colaboran en las actividades y les agradaría tener un libro de tutoriales para aprender a manejar los programas de software de diseño. Desean tener una preparación en este tema porque les gusta un mejor manejo de la carrera que estudian.



Capítulo VI
Marco teórico

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Colegio

Es un término que procede del latín collegium, que a su vez tiene origen en el verbo collegere que significa “reunir”. Es un establecimiento físico de enseñanza para niños y jóvenes de uno u otro sexo conformada por alumnos y estudiantes que se reúnen con el fin de aprender y enseñar diversas asignaturas, artes u oficios. (Española R. A., 2015)

6.1.2 Educación

Según el filósofo idealista Platón, concibe la educación como la luz del conocimiento que nos permite salir de la ignorancia. Es el proceso de aprendizaje que se enfoca en los conocimientos, habilidades, valores, creencias y hábitos de un grupo de personas. Durante dicho proceso de transmisión de conocimientos se desarrolla la capacidad intelectual, moral según la cultura y normas de convivencia a la que pertenecen para lograr con esto una determinada formación. La educación formal es el tipo donde se enfoca en los ámbitos de las escuelas, colegios, institutos donde se acredita la participación por medio de certificados de estudios. (Wikimedia, 2015)

6.1.3 Educación privada

Sistema nacional educativo que está dirigida mediante la iniciativa privada, a través de una planificación y ejecución de planes de estudio para los diversos niveles educativos.

6.1.4 Educación media superior

Ciclo de estudios posteriores al nivel básico, también conocido en Guatemala como carreras técnicas a nivel medio divididas en bachilleratos en diversas especializaciones.

Ejemplo: Bachillerato en ciencias y letras con orientación en Diseño Gráfico.

6.1.5 Conocimiento

Hechos o información adquiridos a través de la experiencia, educación y la comprensión teórica o práctica de las realidades y razonamiento de las cosas.

6.1.6 Aprendizaje interactivo

Enfoque pedagógico que se apoya de herramientas tecnológicas uniendo dos estilos de aprendizaje visual y auditivo, donde se facilita el aprendizaje del conocimiento, permitiendo a los estudiantes implementar un método de interacción – aprender, donde se les permite procesar la información y cimentar sus conocimientos. (Makofsky, 2015)

6.1.7 Interactividad

Según el sitio web Wikipedia es un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño industrial. (Wikipedia, 2015)

6.1.8 Material didáctico

Herramientas que facilitan el método de enseñanza- aprendizaje en los alumnos, dentro de la clasificación se encuentran: Materiales impresos, gráficos, mixtos y auditivos. El material didáctico posee diversas ventajas que aceleran el aprendizaje de manera innovadora y creativa.

6.2. Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación

6.2.1.1 Comunicación

La palabra deriva del latín *communicare*, que significa “compartir algo, poner en común”. Por lo que es el proceso en el que un emisor envía información a un receptor por medio de un canal y espera una respuesta. (Wikipedia, 2015)

La comunicación también puede realizarse de manera colectiva, según el modelo de Schramm donde se considera que la comunicación colectiva se envían, a través de los medios, multiplex mensajes idénticos, que se reciben por un grupo de receptores en diversos grupos sociales. (Gil Juárez & Vitores González, 2011)

6.2.1.2 Comunicación Visual

Comunicación a través de medios visuales, mediante el proceso de transmisión de ideas e información de manera que se pueda percibir de manera total o parcial con la vista. Este se puede presentar por medio de imágenes bidimensionales como: Dibujos, diseño gráfico, publicidad, animación, recursos electrónicos y otros. También se entiende como el sistema de comunicación donde las imágenes son el medio de expresión donde se puede observar un lenguaje visual. (Rollie & Branda, 2004)

6.2.1.3 Educomunicación

Surge en Hispanoamérica a mediados de la década de los años setenta, acompañado de este estudio paralelamente en otros países como Estados Unidos con el nombre de Media Literacy. Es el estudio de los medios de comunicación y la influencia que tiene en la sociedad

y las diversas culturas, impulsa el proceso de comprensión y transforma la educación y la comunicación por medio de la inducción de los medios de comunicación en los establecimientos educativos. (Parra Alvarracín, 2000)

Dicha educación en los medios consiste en que las instituciones dedicadas a esto, enseñen como codificar los medios y mensajes utilizándolos como apoyo para la introducción.

6.2.1.4 Barreras de la comunicación

Son todos los factores que impiden la comunicación, y causan deformaciones en el mensaje y obstaculizan el proceso en que se lleva todos los procesos comunicativos. Las barreras pueden llegar a ser: Semánticas, fisiológicas, psicológicas, físicas y administrativas. (Alvarado, 2013)

6.2.1.5 Audiovisuales

Integración e interrelación entre lo auditivo y lo visual para crear un nuevo lenguaje o realidad debido a la percepción simultánea. Dentro de un audiovisual la realidad se percibe limitando la imagen y el sonido. Por ejemplo: Una producción cinematográfica no contiene una realidad sino que es el producto de varias conversiones basadas en el sistema perceptivo y la cultura. (Vega, eugeniovega, s.f.)

6.2.1.6 Connotación

Es el sentido o valor secundario que una palabra, frase o discurso adopta por asociación con un significado estricto: La palabra "aberración" tiene connotaciones peyorativas. (Wordreference.2015)

Es la forma subjetiva del significado real de una idea.

6.2.1.7 Denotación

Es el significado primario y básico de una palabra, es común a los hablantes por estar ausente de subjetividad. Se utiliza como indicación obtenida por indicios o señales: Denotación de culpabilidad. (Woreference, 2015)

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño

6.2.2.1 Diseño

Proceso de creación de la expresión visual de la esencia de algo, está conformados por elementos relacionados entre sí, que tomados por separados pueden llegar a ser abstractos pero reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido de un proyecto: Elementos conceptuales, visuales, de relación y prácticos. Todos estos se encuentran dentro de límites a los que se denomina “referencia al marco” donde se define la zona donde estarán funcionando dichos elementos creados. (Wikimedia, Wikipedia , 2015)

Es el proceso mental donde se da búsqueda a una solución, en cualquier campo por medio de alternativas como: Dibujos, bocetos o esquemas durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación.

6.2.2.2 Diseño Gráfico

Procedimiento que ayuda a idear y proyectar mensajes con impactos visuales dando respuesta a necesidades específicas de comunicación por medio de un proceso intelectual, analítico y deductivo. Ayuda a comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados. (Lidwell , Holden, & Butler, 2015).

6.2.2.3 Diseño interactivo

Pasos con que se amplia y enriquece los medios tradicionales, permite al público compartir y comentar el contenido. Este tipo de diseño también es conocido como diseños de media interactiva, porque abarca un amplio campo de medios, en los que se puede mencionar video juegos, dispositivos móviles, DVD educativos, interfaces y otros. Una propuesta interactiva propone contenido que puede ser actualizado y permite crear un canal de comunicación a través de las interacciones.

Toda comunicación visual se basa en el impacto, este tipo de diseño permite experimentar e innovar mediante el uso de tecnologías, se utiliza una variedad de habilidades experimentales y cognitivas. (Ambrose & Salmond, 2014)

6.2.2.4 Bocetaje

Proceso esencial en el que se catalogan los pensamientos e ideas principales por medio de representaciones gráficas espontaneas que son de origen innovador, se enfoca en arreglos rápidos de signos, símbolos y tipografía, que al forzar una claridad simplificada revelan la mayor eficacia de un concepto sobre otros. (Skolos & Wedell, 2012)

6.2.2.5 Diagramación

Distribución y organización de los elementos del mensaje donde el texto e imagen se encuentran en un espacio bidimensional, buscando una funcionalidad correcta en una lectura fácil y una apariencia estéticamente agradable en la aplicación de tipografías y colores. (GK, 2010)

6.2.2.6 Color

Elemento que se emplea en el diseño para atraer la atención, agrupar elementos, indicar significados y realzar la estética. Proviene de la luz y el ojo la capta (Lidwell , Holden, & Butler, 2015)

6.2.2.7 Iteración

Es el acto de repetir un proceso con el objetivo de alcanzar un resultado. La facilidad del ordenador para la rápida iteración sostiene el desarrollo de una idea que permite al diseñador comenzar con una configuración para luego realizar a lo largo del proceso, arreglo tras arreglo, se trabaja de la siguiente manera: Dibujar, anotar y mejorar. (Skolos & Wedell, 2012)

6.2.2.8 Mimetismo

Acción de copiar propiedades de objetos, organismos o entornos con el fin de comprender los beneficios que proporcionan. Existen tres tipos de mimetismos: Superficial conductual y funcional. (Lidwell , Holden, & Butler, 2015)

6.2.2.9 Movimiento

Cambio de posición de un cuerpo a lo largo del tiempo respecto de su sistema de referencia.

6.2.2.13 Photoshop

Editor de gráficos desarrollado por Adobe Systems Incorporated, normalmente se utiliza para el retoque de gráficos y fotografías. Se extiende a diversas áreas como como el diseño web, composición de imágenes en mapa de bits, estilismo digital, edición y grafismos en video. (Wikimedia F. , Wikipedia, 2015)

6.2.2.14 Indesign

Programa desarrollado por Adobe Systems Incorporated para la realización de composición digital de páginas, donde se enfoca en la maquetación y diagramación de manera profesional (Incorporated, 2015)

6.2.2.15 Illustrator

Software desarrollado por Adobe Systems Incorporated para realizar la edición de gráficos vectoriales. En una plataforma donde al mismo tiempo se puede utilizar diferentes "mesas de trabajo". (Incorporated, 2015)

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias:

6.3.1. Ciencias

6.3.1.1 Semiología

Es la ciencia que estudia el signo y toma la interpretación y producción del sentido, se encarga de los estudios relacionados con el análisis de los signos lingüísticos vinculados a la semántica y la escritura, como signos humanos y de la naturaleza. Según el suizo Ferdinand de Saussure “el signo está formado por un significante que es una imagen acústica y un

significado que se define como la idea principal que se tiene respecto a una palabra. (Saussure, 2008).

6.3.1.2 Semiología de la imagen

Establece que toda lectura icónica exige un código, por medio de la percepción que identifica diversas leyes y códigos que logran, emitir mensajes entendibles con niveles que permite una innovación en la imagen. (Martin, 1987)

6.3.1.3 Sociología

Estudia los comportamientos humanos que ocurren dentro de un grupo social. No pretende transformar a la sociedad sino hacerla comprensible, su objetivo es interesarse por los problemas individuales y colectivos para descubrir las grandes tendencias estructurales que hay detrás de ellos y poder así informar a la opinión apoyado de las ciencias sociales, estas son el conjunto de materias que tienen como objetivo el estudio de los fenómenos sociales desde una perspectiva científica, están son: Economía, demografía, lingüística, ciencias políticas, antropología social y cultural, psicología social e historia. (Cruz, 2001)

6.3.1.4 Pedagogía

Tiene como objetivo el estudio de la metodología y las técnicas que se aplican a la enseñanza de la educación principalmente a los niños, pertenece al campo de las ciencias sociales y humanas. Estudia a la educación como fenómeno complejo y multirreferencial. (Kant, 2003).

6.3.1.5 Psicología

Ciencia que estudia la manera en la que se desarrollan los procesos de las conductas y procesos mentales de personas y animales. Dicha ciencia analiza las tres dimensiones de los procesos: Cognitiva, afectiva y conductual. (Myers, 2005)

6.3.1.8 Psicología de la comunicación

Comprende las diversas influencias de orden cultural, social y ambiental en las que interactúa un individuo, donde va conceptualizando y configurando la percepción de los mensajes que existen en su realidad, se enfoca en aspectos importantes que son: El lenguaje, comunicación, psicología social, medios masivos y la psicología. (Anolli, 2010)

6.3.1.9 Psicología del color

Estudio dirigido al análisis del efecto del color en la percepción y el comportamiento humano, el poeta y científico alemán Johann Wolfgang von Goethe que en su tratado "Teoría del color" estableció que dicho color en realidad depende también de nuestra percepción en la que se halla involucrado el cerebro y los mecanismos del sentido de la vista. (Zelanski & Pat Fisher, 2001)

6.3.1.10 Deontología

Ciencia del deber o de los deberes, conjunto de principios éticos asumidos voluntariamente, por razones de integridad, profesionalismo y responsabilidad social. (Villanueva, 2002).

6.3.2. Artes

6.3.2.1 Artes tipográficas

Schraivogel, ADN creativo, lo establece como la realización de una secuencia lógica de variaciones de fuentes, tamaños, cuerpos y composiciones. Describe la utilización de tipografías como un proceso de ingeniería que consiste en una progresión metódica realizada mediante una secuencia lógica de colocaciones con el fin de realizar una exploración potencial de composiciones tipográficas que llegan a formar imágenes. (Skolos & Wedell, 2012)

6.3.2.2 Artes digitales

Se denomina así al producto de la tecnología informática donde el arte tradicional se realiza con herramientas tecnológicas. (Ambrose & Salmond, 2014)

6.3.2.3 Net.art

Defunción de una pieza de software, el uso original fue para la descripción de la actividad artística y comunicativa en internet. También es conocido como arte en la red, arte interactivo que se habilita por soportes digitales y prácticas comunicativas generadas por ellos, presenta una experiencia estética específica de la web como soporte de la obra, dialogan o exploran prácticas comunicativas en la cibercultura. (Wikimedia, Wikipedia , 2015).

6.3.3. Teorías

6.3.3.1 Tecnología

Conjunto de conocimientos de un arte industrial, que permite la creación de artefactos o procesos para producirlos. Es capaz de crear estructuras e instrumentos complejos sin ayuda de la ciencia.

6.3.3.2 Marketing

Proceso social a través del que individuos y grupos obtienen lo que necesitan y lo que desean mediante la creación, oferta y libre intercambio de productos y servicios valiosos con otros. (Kotler, 2000)

6.3.3.2 Ley de Hick

Afirma que el tiempo necesario para tomar una decisión es una función del número de opciones disponibles. Esta ley se utiliza para el cálculo del tiempo en que se tarda una decisión en el momento que se presentan varias posibilidades. (Lidwell , Holden, & Butler, 2015)

6.3.3.3 Navaja de Ockham

Afirma que el diseño es preferible a la sencillez a la complejidad, implica la idea de que los elementos provocan descenso de la eficacia de un diseño y aumenta la probabilidad de que puedan presentarse consecuencias inesperadas. (Lidwell , Holden, & Butler, 2015).

6.3.4. Tendencia

6.3.4.1 Overlapping

Esta tendencia se centra en la realización de diseños caracterizados por trazos continuos que unen figuras con formas redondeadas denotando suavidad. (Gonzalez, 2015)

6.3.4.2 Diseños Polígono

Tendencia donde se recurre a figuras geométricas donde delinear figuras o incluso palabras aporta dinamismo y un amplio valor de innovación. (Gonzalez, 2015)

6.3.4.3 Hand Lettering & Calligraphy

Es un estilo de caligrafía con tendencia vintage que simula los rasgos de una escritura a mano. (Gonzalez, 2015)



Capítulo VII
Proceso de diseño
y
propuesta preliminar

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

7.1.1 Semiología

Se busca por medio de esta ciencia crear un proyecto entendible y con sentido para la comprensión del tema, que cada significado se transforme en significante y el usuario tenga un referente adecuado.

7.1.2 Semiología de la imagen

Se apoyará en la semiología de la imagen para la realización de todas las representaciones gráficas que se utilizarán en el proyecto, con el objetivo de emitir mensajes claros y concisos que ayuden a la comprensión de lo que se está transmitiendo en el libro interactivo.

7.1.3 Sociología

Esta ciencia no pretende transformar a la sociedad sino enfocará al grupo objetivo y en base al conocimiento de este, realizar de forma adecuada el libro interactivo de acuerdo a la necesidad que se descubrió y se pretende beneficiar con el diseño.

7.1.4 Pedagogía

Se aplicará en el desarrollo del libro mediante el método de enseñanza, al reunir procesos y técnicas lógicamente coordinadas donde se dirigirá el aprendizaje del alumno hacia el dominio del software Photoshop. El apoyo de una metodología para la explicación de los procedimientos del programa de edición de fotografías.

7.1.5 Psicología

Al conocer el comportamiento del grupo objetivo, se podrá establecer la mejor forma de aproximarse y trasladar el mensaje correcto de acuerdo a la edad, gustos y pensamiento.

7.1.6 Psicología de la comunicación

Mediante esta ciencia se buscará enfocar aspectos importantes del proyecto, como la utilización correcta del lenguaje y el medio adecuado de presentación para que el mensaje de superación llegué de forma positiva

7.1.7 Psicología del color

Logrará ayudar a la toma de decisión para integrar la gama y tonos apropiados, para que se estimulé el estado de ánimo y emociones que se percibirán en el libro interactivo.

7.1.8 Deontología

Los valores éticos se mostrarán al ser un diseño original y sin uso inadecuado de información, apoyándose durante todo el proceso de desarrollo del libro, para llegar a tener un proyecto con integridad, profesionalismo y responsabilidad.

7.1.9 Artes tipográficas

El uso de las de artes tipográficas se desea imponer por medio del tamaño, color y los tipos de fuentes, la importancia jerárquica, en los títulos, sub-títulos y contenido del proyecto. Con la ayuda de esta arte, se principiará a darle la personalidad adecuada al proyecto.

7.1.10 Artes digitales

La innovación dentro de este proyecto se llevará a cabo por medio de las artes digitales, por medio de estas herramientas tecnológicas se creará la interacción que contendrá el libro.

7.1.11 Net.art

El arte interactivo creará una experiencia innovadora en el proyecto, al enfatizar a que el proceso de aprendizaje sea dinámico y fácil.

7.1.12 Tecnología

Gracias a esta, se ayudará a que cada estudiante pueda tener el libro interactivo en cualquier dispositivo móvil, así facilitar, la utilización del material educativo en cualquier momento.

7.1.13 Marketing

La creación de este producto como extra del colegio, es una estrategia de marketing, pues al proporcionarlo se beneficia a los estudiantes, otorgando a la marca un diferenciador de la competencia.

7.1.14 Ley de Hick

En base a esta teoría se buscará que el libro interactivo, el tiempo de consulta sea mínimo e incrementará las alternativas que el estudiante puede utilizar gracias al diseño del libro y al aplicar la ley de Hick, cuando aprenda y practique el programa Photoshop y las tareas sean más complejas pues las simplificará.

7.1.15 Navaja de Ockham

Mediante esta teoría se buscará crear un diseño funcional equivalente, se evaluará cada elemento necesario y eliminará todos los que sean prescindibles, sin que con ello se comprometa el funcionamiento. El peso que no sea necesario ya sea físico, visual o cognitivo perjudicará a los resultados, por lo que dentro del proyecto se buscará la manera

de simplificar los temas a manera que el estudiante pueda tener los conceptos básicos para el aprendizaje.

7.1.16 Overlapping

El uso de esta tendencia recalcará elementos importantes como iconos, porque busca simplificar la localización de estos. Y con esto lograr sencillez y comprensión para el usuario.

7.1.17 Diseños Polígono

Se crearán fondos mediante esta tendencia al crear dinamismo e innovación por medio de la misma. Se establecerá un espacio agradable y se buscará visualmente en el que pueda trabajar el estudiante.

7.1.18 Hand Lettering & Calligraphy

Se crearán títulos por medio de esta tendencia, para que aporte la atracción visual necesaria al libro interactivo, así crear material didáctico innovador que motive al grupo objetivo.

7.2 Conceptualización

7.2.1 Método

Para la realización del proceso de bocetaje se utilizó el método de la técnica de Da Vinci, extraída de ThinkerToys de Michael Michalko, que consta de ocho pasos a realizar:

- 1) Repasar: Se realiza la búsqueda del problema, con la ayuda de las preguntas ¿Qué no encaja?, ¿Cuáles son los obstáculos principales que se presentan el diseño del libro

interactivo?, ¿Lo desconocido?, ¿Qué es lo quiero entender? Se debe reflexiona y se escribe en una hoja en blanco.

- 2) Relajarse: En este punto el consciente intuitivo llega a utilizar con mayor libertad las imágenes y símbolos.
- 3) Deje la intuición producirá imágenes, símbolos que se están representando, no se busca saber cómo serán los dibujos o a que se llegara a parecer.
- 4) Se proporciona un formato para crear un límite del dibujó, se establece un tamaño y cuidadosamente se realiza un bosquejo de lo pensado. Se busca separar al problema de lo que se rodea y centrar la concentración en él.
- 5) Se practican la realización de dibujos sin una dirección, se debe dejar en libertad el pensamiento y se debe plasmar en dibujos donde pueda fluir la creatividad. Señala hacia un principio activo pero desconocido de orden y significado que puede llegar a interpretarse como un mensaje del inconsciente.
- 6) Se examinan los resultados de los dibujos realizados, se contempla el conjunto de imágenes y dentro de las representaciones visuales se buscan símbolos que proporcionen información.
- 7) Se escribe la primera palabra que se viene a la mente para cada imagen o símbolo que se visualizó.
- 8) Se hace la combinación de las palabras y se crea un párrafo, se deben realizar asociaciones escribiendo los pensamientos que acuden la mente. Compare el párrafo con el dibujo, luego de esto se debe pensar la manera en que lo escrito se llega a relacionar con el problema y si se logra establecer una solución.

Esta técnica llega a proporcionar no solo una solución al problema sino varias, ya que por medio de todos los dibujos realizados se generan diversas ideas y puntos de vista del problema

7.2.1.1 Aplicación del método

Se creó la elaboración del concepto mediante la necesidad presentada y los objetivos establecidos. El concepto del diseño se implementa en el desarrollo de la interactividad del libro por medio de la técnica de Da Vinci, que permitirá establecer los elementos de diseño y temas a tratar en el libro interactivo de Photoshop.

Las palabras que se utilizaron fueron:



7.2.2 Definición del concepto

Luego de la conceptualización se terminaron las siguientes frases:

Libro interactivo de tutoriales de Photoshop: La enseñanza del diseño.

Libro interactivo de tutoriales de Photoshop: El mundo del Photoshop.

Libro interactivo de tutoriales de Photoshop: Las herramientas del creativo.

Libro interactivo de tutoriales de Photoshop: Viendo con ojos de diseñador.

Libro interactivo de tutoriales de Photoshop: Moviéndote con Photoshop.

Libro interactivo de tutoriales de Photoshop: Recorriendo Photoshop.

Libro interactivo de tutoriales de Photoshop: Paso a paso.

Libro interactivo de tutoriales de Photoshop: El apoyo del diseñador.

Libro interactivo de tutoriales de Photoshop: Lo que necesitabas saber.

Libro interactivo de tutoriales de Photoshop: Diseñando paso a paso.

Libro interactivo de tutoriales de Photoshop: Conociendo a tu pareja de trabajo.

La propuesta para el libro interactivo de Photoshop se enfoca bajo el concepto “**Las herramientas del creativo**”. Ya que el estudiante podrá conocer las funciones de las mismas y aprenderá cómo tener mejor provecho a su creatividad con ayuda de ellas.

7.3 Bocetaje

Proceso esencial en el que se catalogan los pensamientos e ideas principales por medio de representaciones gráficas espontáneas que son de origen innovador, se enfoca en arreglos rápidos de signos, símbolos y tipografía, que al forzar una claridad simplificada, revelan la mayor eficacia de un concepto sobre otros.

Tabla de requisitos

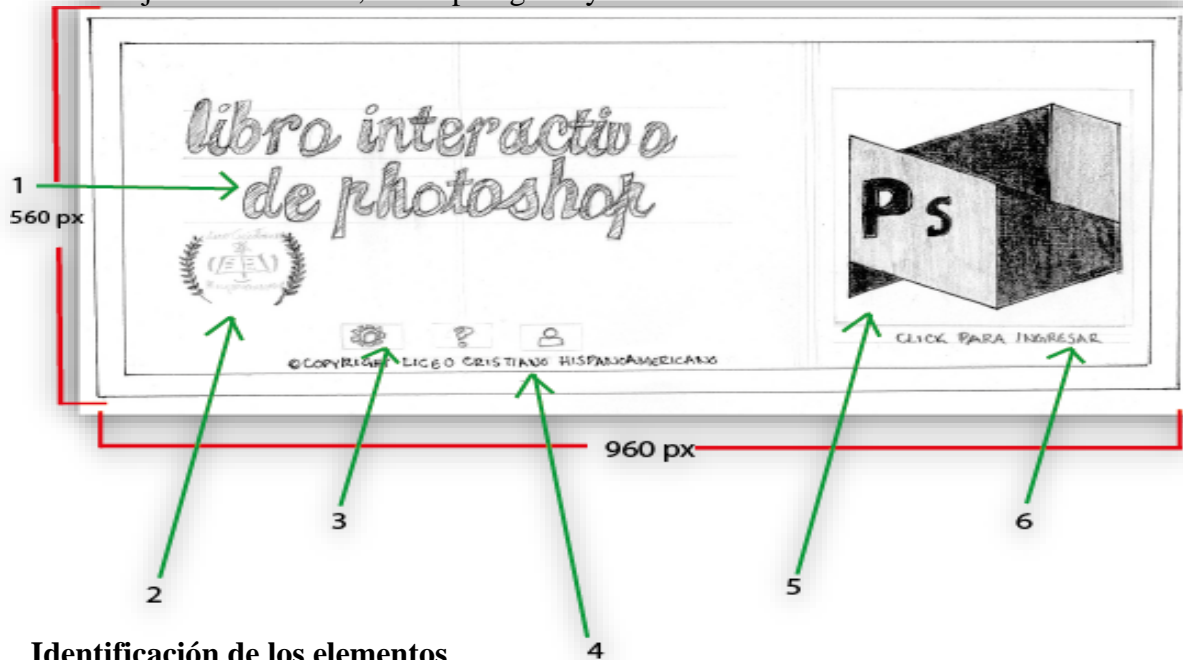
TABLA DE REQUISITOS

TABLA DE REQUISITOS	Elemento Gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
	Diagramación	Distribuir y organizar los elementos gráficos del mensaje.	Indesign: Organización de elementos en la mesa de trabajo	Armonía
	Fondo	Presentar un espacio de trabajo, con profundidad, para que resalten los elementos.	Ilustrador: Diseño de polígonos con degradaciones de colores	Alegría y entusiasmo
	Tipografía	Crear atracción visual al libro, facilitara la lectura del contenido	Indesign: Integración de diversos tipos de tipografía caligráficas	Orden Estabilidad Dinamismo
	Color	Crear la línea de diseño, unificara los elementos gráficos.	Ilustrador: Diseño de polígonos con degradaciones de colores	Estabilidad
	Animación	Agregar dinamismo, mediante elementos interactivos, creara atractivo visual.	Indesign: Animación de los elementos gráficos por medio de efectos del programa.	Dinamismo Curiosidad Intriga
	Retícula	Se crearan divisiones de trabajo para crear orden en el trabajo	Indesign: Líneas guías de trabajo	Orden
	Iconos	Crearé identificación de elementos importantes dentro del libro.	Ilustrador: Vectorización de los elementos gráficos	Dinamismo
	Ilustración	Lograr empatía entre los elementos interactivos	Bocetaje: Creación de los elementos a lápiz. Ilustrador: Digitalización de los mismos.	Armonía Felicidad

7.3.1 Bocetos a base de dibujo natural

7.3.1.1 Portada del libro

Bocetaje a mano alzada, con rapidógrafo y escaneada.



Identificación de los elementos

- 1) Título del libro.
- 2) Logotipo del establecimiento.
- 3) Íconos de identificación de configuración, ayuda e información de la empresa.
- 4) Texto con información de los derechos de autor.
- 5) Ilustración del logotipo del programa photoshop.
- 6) Texto que identificara como ingresar al menú.

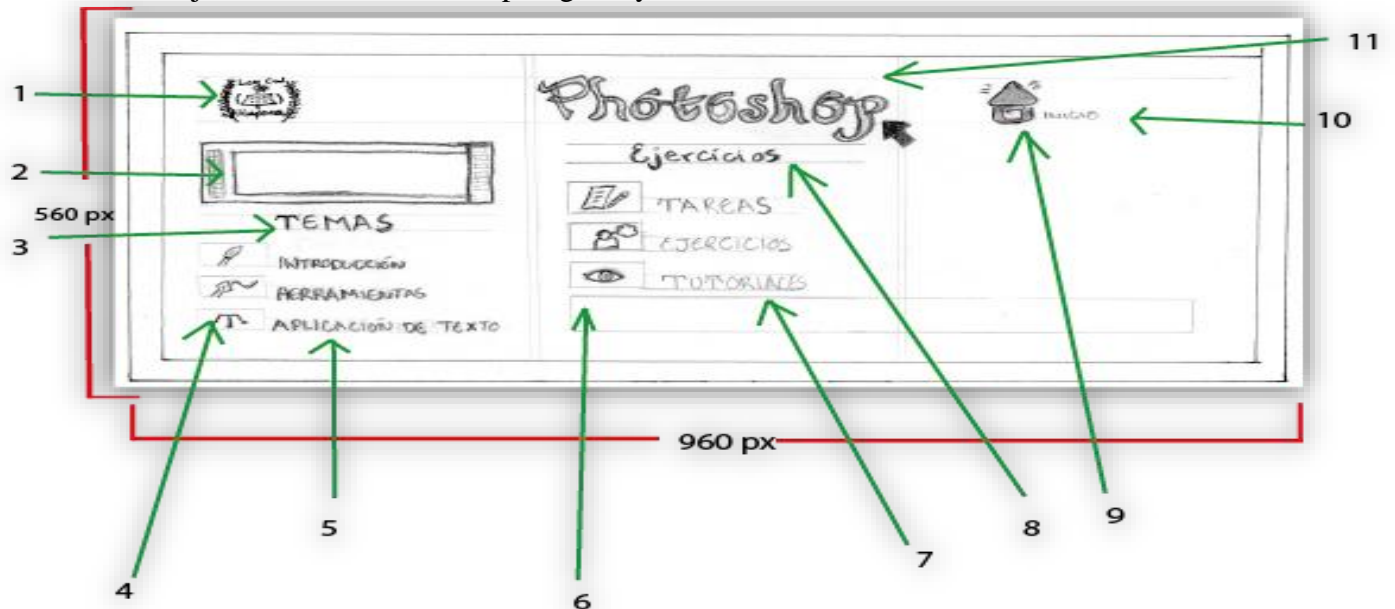
Descripción:

Portada donde se identificará el tema y el estilo que se utilizará en el contenido del mismo.

7.3.1 Bocetos a base de dibujo natural

7.3.1.2 Segundo menú con contenido del programa photoshop

Bocetaje a mano alzada, con rapidógrafo y escaneada.



Identificación de los elementos

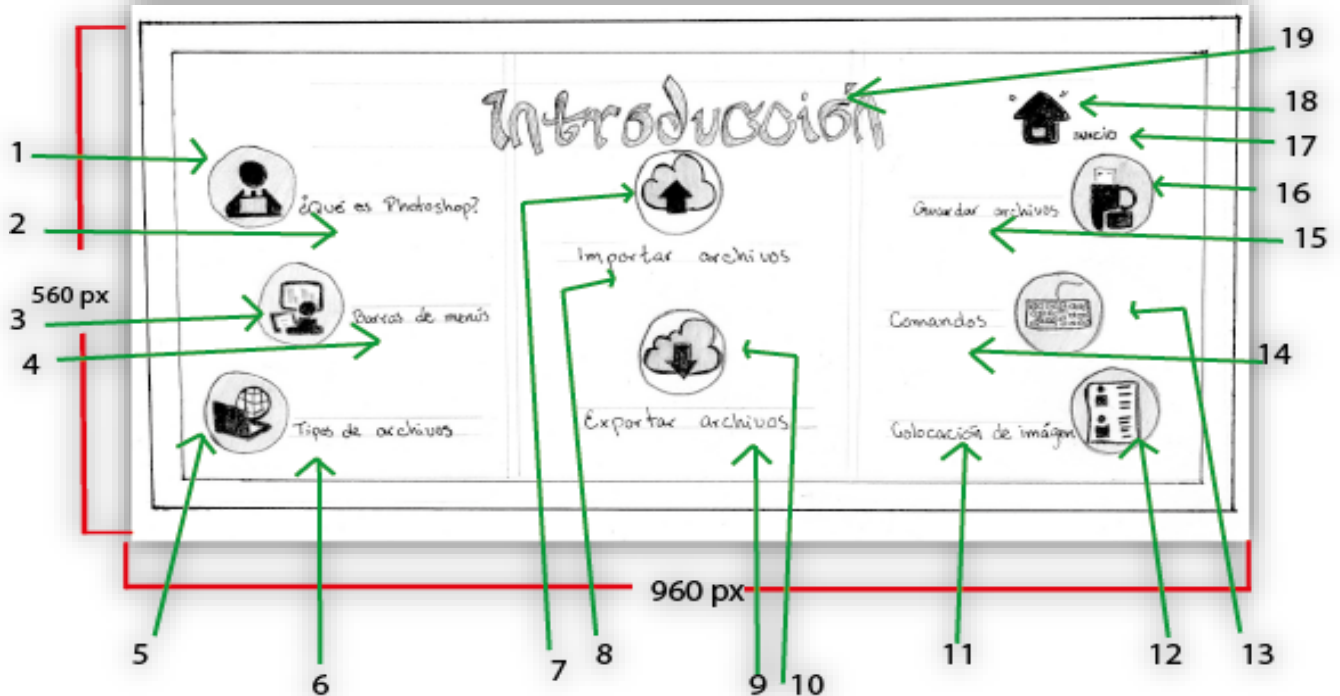
- 1) Logotipo del establecimiento.
- 2) Imágenes relacionadas con el programa de diseño.
- 3) Título de los temas de los que se dará información.
- 4) Íconos con función de botón con ilustraciones de las herramientas del programa del diseño.
- 5) Título que identificará los temas a tratar en el libro interactivo.
- 6) Íconos con función de boton.
- 7) Título que identificará los enlaces que realizará de cada botón.
- 8) Título que identificara las opciones de ejercicios.
- 9) Ícono con función de botón que enlazará al menú principal.
- 10) Título que identificara la función del botón.
- 11) Título del menú.

Descripción: Segundo menú donde se encontrarán los enlaces a los menús de temas, ejercicios, tareas y tutoriales que tendrán relación con cada tema.

7.3.1 Bocetos a base de dibujo natural

7.3.1.3 Tercer menú con contenido del programa photoshop

Bocetaje a mano alzada, con rapidógrafo y escaneada.



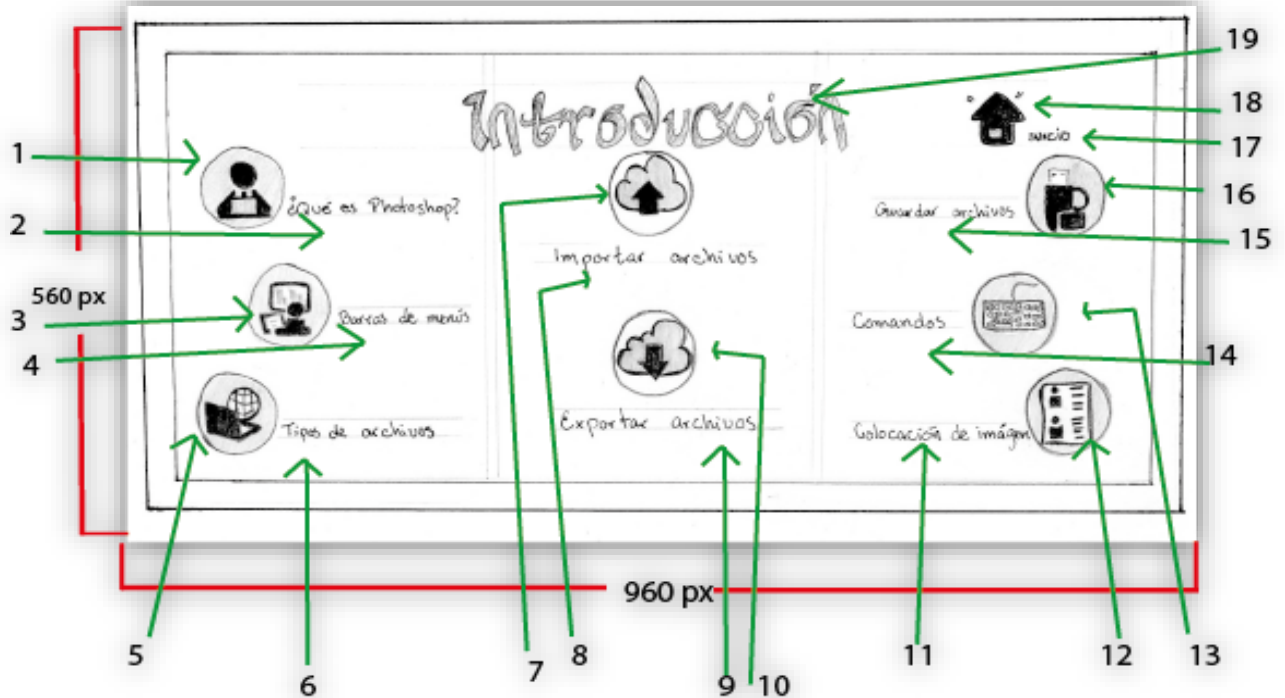
Identificación de los elementos

- 1) Ícono con ilustración de persona que trabaja.
- 2) Título que identificara el tema al que enlazará el ícono.
- 3) Ícono con ilustración de persona que trabaja varias opciones en la computadora.
- 4) Título que identificara el tema al que enlazará el ícono.
- 5) Ícono con ilustración de computadora y un mundo.
- 6) Título que identificará el tema al que enlazará el ícono.
- 7) Ícono con ilustración de nube y flecha con dirección hacia arriba
- 8) Título que identificará el tema al que enlazará el ícono.

7.3.1 Bocetos a base de dibujo natural

7.3.1.3 Tercer menú con contenido del programa photoshop, segunda parte.

Bocetaje a mano alzada, con rapidógrafo y escaneada.



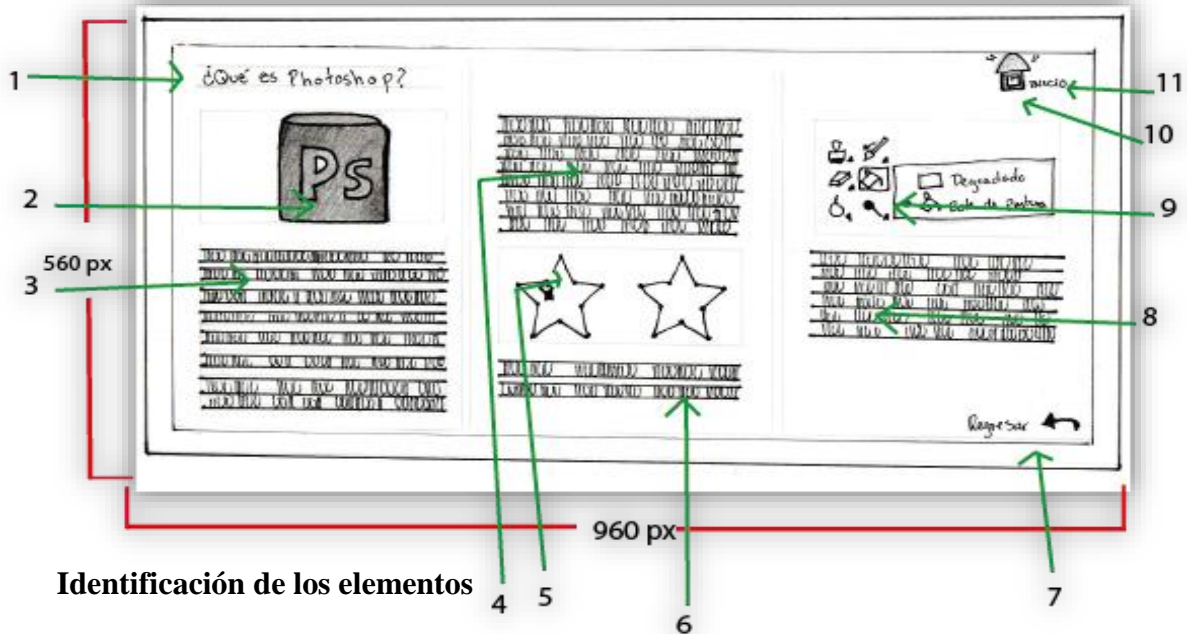
- 9) Título que identificará el tema al que enlazará el ícono.
- 10) Ícono con ilustración de nube y fecha con dirección hacia abajo.
- 11) Título que identificará el tema al que enlazará el ícono.
- 12) Ícono con ilustración de hoja con ilustraciones y texto simulado.
- 13) Ícono con ilustración de teclado de computadora.
- 14) Título que identificará el tema al que enlazará el ícono.
- 15) Título que identificará el tema al que enlazará el ícono.
- 16) Ícono con ilustración de un dispositivo USB
- 17) Título que identificará el enlace con el menú principal.
- 18) Ilustración de casa
- 19) Título que identificará el menú del programa.

Descripción Tercer menú con íconos que enlazarán al contenido de los subtemas que conforman el libro.

7.3.1 Bocetos a base de dibujo natural

7.3.1.4 Plantilla del contenido de cada tema del programa photoshop

Bocetaje a mano alzada, con rapidógrafo y escaneada.



- Identificación de los elementos**
- 1) Título del tema.
 - 2) Ilustración del logo de photoshop.
 - 3) Texto simulado del tema.
 - 4) Texto simulado del tema.
 - 5) Ilustración de forma de estrella, representará la colocación de más imágenes que estarán rotando según el tema que se esté tratando.
 - 6) Texto simulado.
 - 7) Texto que indica la opción regresar.
 - 8) Texto simulado.
 - 9) Fotografía de trabajos realizados en el programa de diseño.
 - 10) Ícono de ilustración de casa
 - 11) Texto que identificará la función del enlace que contendrá el ícono.

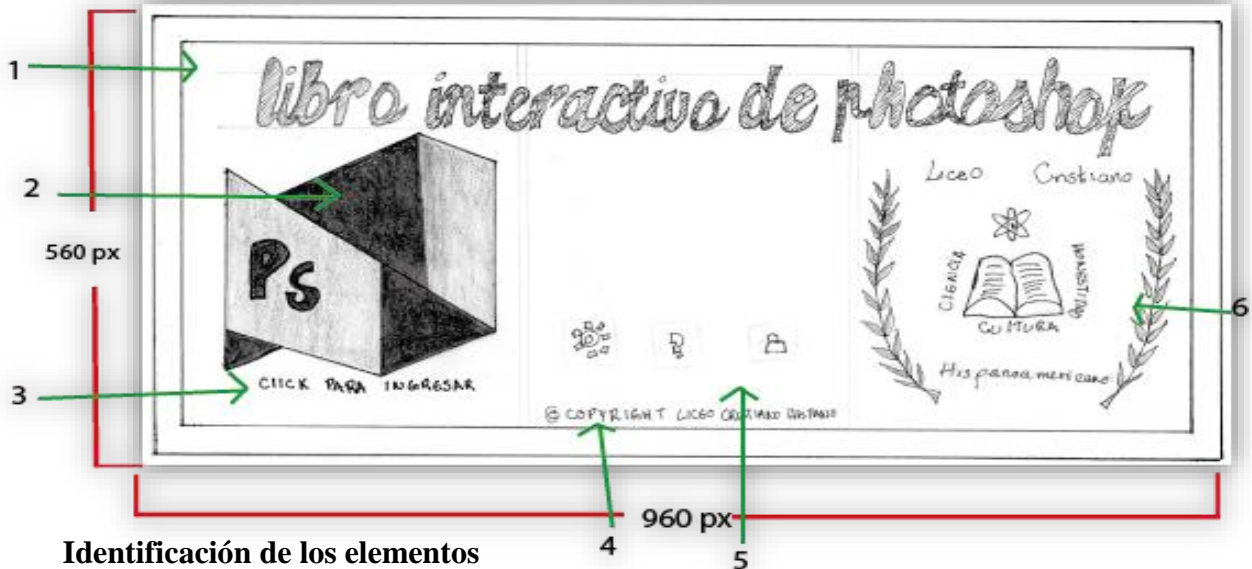
Descripción: Diseño y diagramación de página con el contenido de los temas que expliquen qué es photoshop.

7.3.1 Bocetos a base de dibujo natural

B

7.3.1.5 Portada del libro

Bocetaje a mano alzada, con rapidógrafo y escaneada.



Identificación de los elementos

- 1) Título del libro.
- 2) Ilustración del logotipo del programa photoshop.
- 3) Texto que identificará como ingresar al menú.
- 4) Texto con información de los derechos de autor.
- 5) Iconos de identificación de configuración, ayuda e información de la empresa.
- 6) Logotipo del establecimiento.

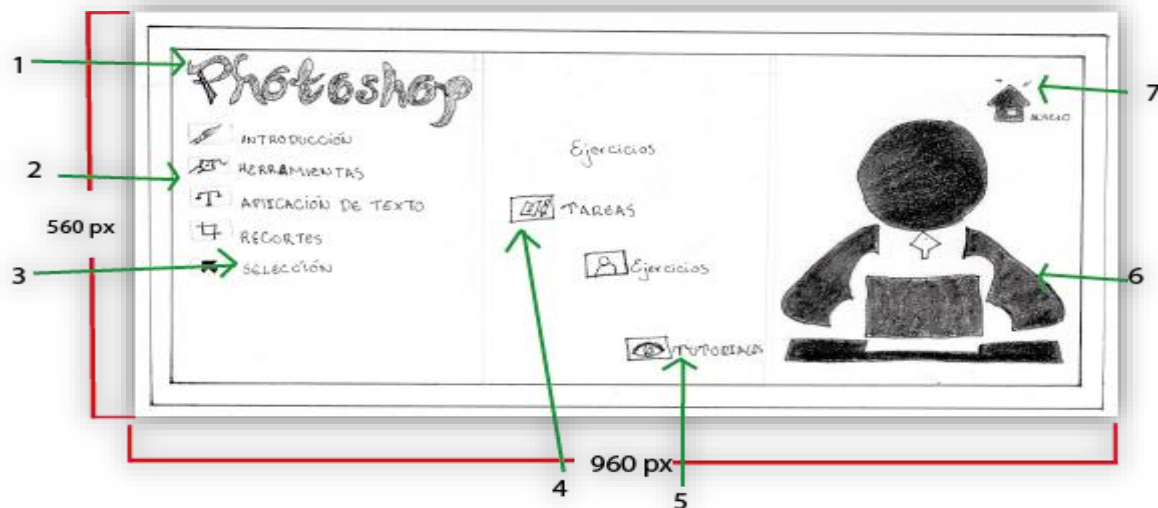
Descripción:

Portada donde se identificará el tema del tutorial que se explicará y el estilo que se utilizará en el contenido del mismo.

7.3.1 Bocetos a base de dibujo natural

7.3.1.6 Segundo menú con contenido del programa photoshop

Bocetaje a mano alzada, con rapidógrafo y escaneada.



Identificación de los elementos

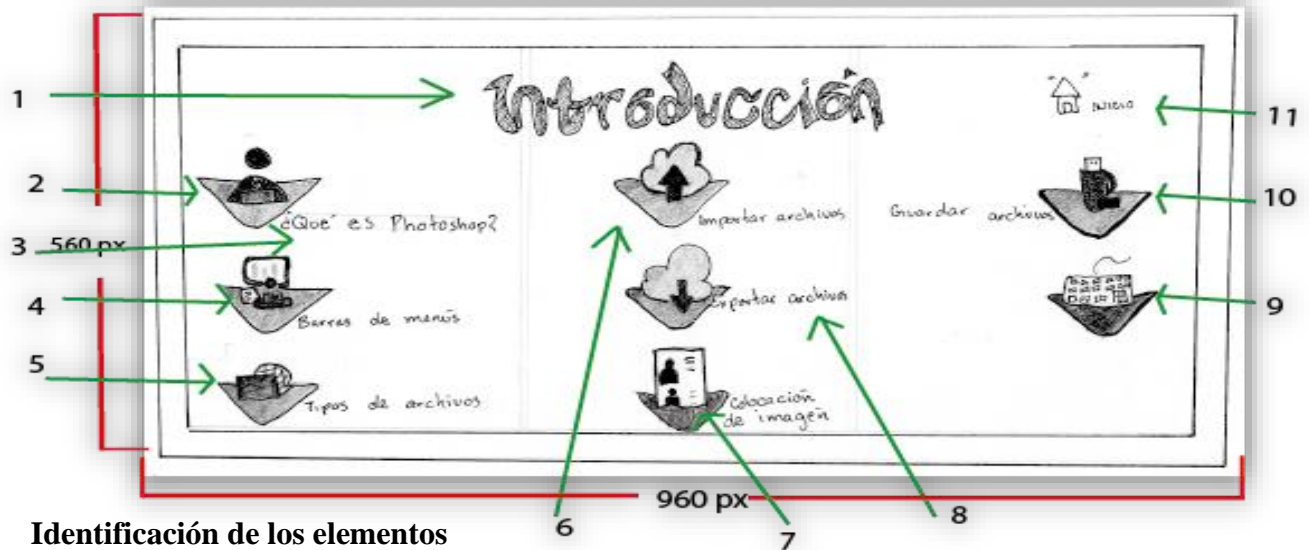
- 1) Título del menú.
- 2) Íconos con función de botón con ilustraciones de las herramientas del programa del diseño.
- 3) Título de los temas de los que se dará información.
- 4) Íconos con función de botón.
- 5) Título que identificará los enlaces que realizará cada botón.
- 6) Ilustración de persona que trabaja en una computadora.
- 7) Ícono con función de botón que enlazará al menú principal.

Descripción: Segundo menú donde se encontrarán los enlaces a los menús de temas, ejercicios, tareas y tutoriales que tendrán relación con el contenido.

7.3.1 Bocetos a base de dibujo natural

7.3.1.7 Tercer menú con contenido del programa photoshop

Bocetaje a mano alzada, con rapidógrafo y escaneada.



Identificación de los elementos

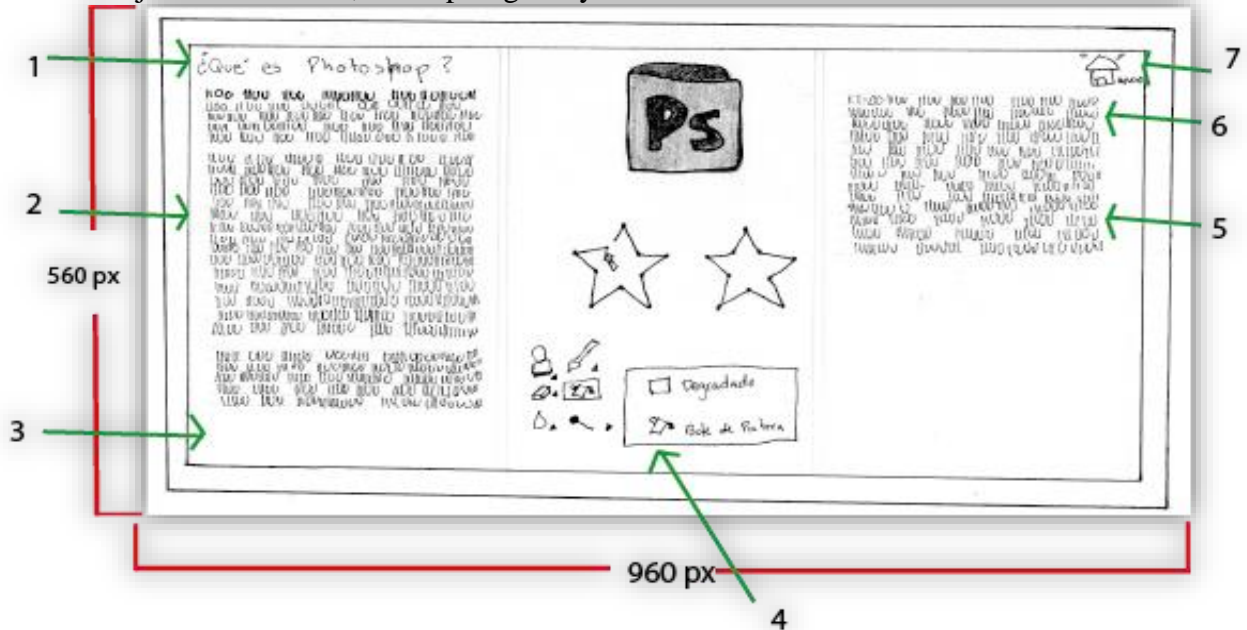
- 1) Título del tema que guía el tutorial.
- 2) Ícono con ilustración de persona que trabaja.
- 3) Título que identificará el tema al que enlazará el ícono.
- 4) Ícono con ilustración de persona que trabaja varias opciones en la computadora.
- 5) Ícono con ilustración de computadora y un mundo.
- 6) Ícono con ilustración de nube y flecha con dirección hacia arriba
- 7) Ícono con ilustración que contendrá enlace
- 8) Título que identifica el tema al que enlazará el ícono.
- 9) Ícono con ilustración de teclado de computadora.
- 10) Ícono con ilustración de un dispositivo USB
- 11) Ícono con ilustración de casa y título que identificará el menú del programa.

Descripción Tercer menú con íconos que enlazarán al contenido de los subtemas que conforman el libro.

7.3.1 Bocetos a base de dibujo natural

7.3.1.8 Plantilla del contenido de cada tema del programa photoshop

Bocetaje a mano alzada, con rapidógrafo y escaneada.



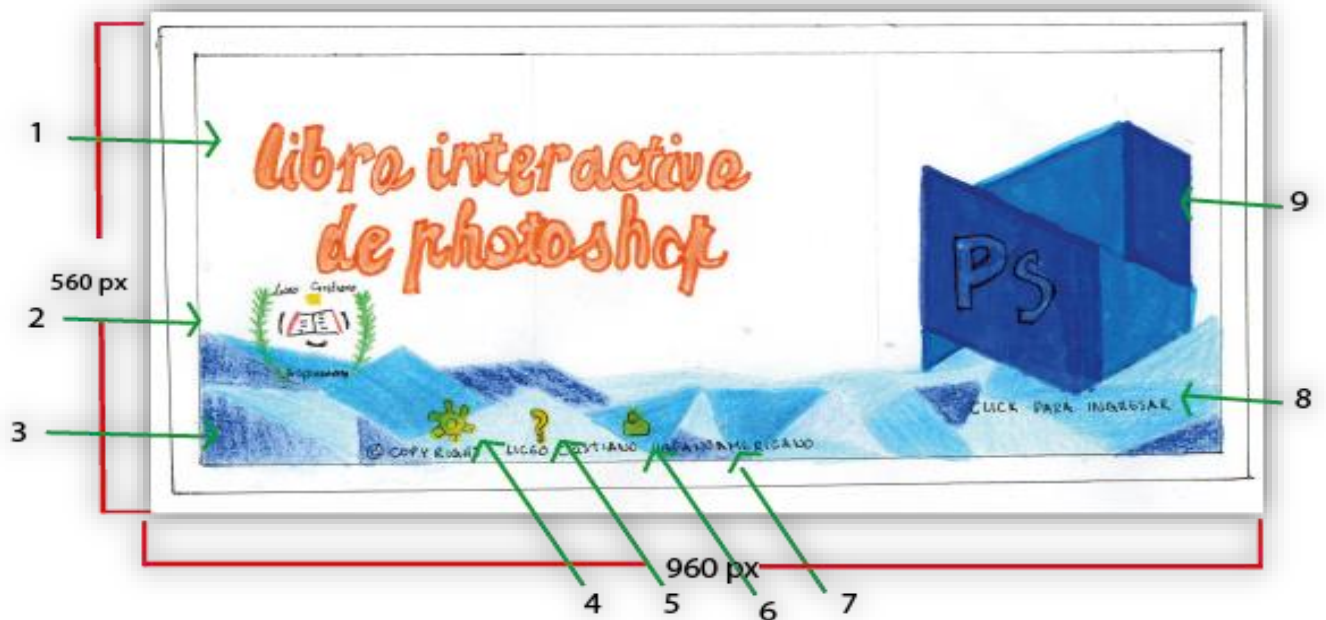
Identificación de los elementos

- 1) Título del tema.
- 2) Texto simulado del tema.
- 3) Texto simulado del tema.
- 4) Ilustraciones que representarán la colocación de más imágenes que estarán rotando según el tema que se este tratando.
- 5) Texto simulado.
- 6) Texto simulado.
- 7) Ícono de ilustración de casa que enlazará al menú principal.

Descripción: Diseño y diagramación de página con el contenido de los temas que se explicarán.

7.3.2 Proceso de bocetaje en base a la diagramación de dibujo técnico

7.3.2.1 Portada del libro: Bocetaje a mano alzada, a color y rapidógrafo y escaneada.



Identificación de los elementos

- 1) Título del libro con tipografía Candyinc. 2) Logotipo del establecimiento
- 3) Fondo poligonal, con una insinuación en tonos azules. 4) Ícono para la configuración del libro. 5) Ícono con ilustración de signo de interrogación con la opción de ayuda. 6) Ícono con ilustración de persona, con la función de contener información de la empresa. 7) Texto con información de los derechos de autor. 8) Texto que identificará cómo ingresar al menú, con tipografía Microsoft Himalaya. 9) Ilustración del logotipo del programa photoshop en color azul.

Descripción:

Portada donde se identificará el tema que se pretenda introducir y el estilo que se utilizará en el contenido del mismo, dirigiéndose en enlaces a otros menús que contiene la información.

Prueba de color

-  **R: 219 G: 215 B: 39**
-  **R: 64 G: 188 B: 214**
-  **R: 230 G: 60 B: 30**
-  **R: 85 G: 117 B: 184**
-  **R: 77 G: 173 B: 50**
-  **R: 28 G: 30 B: 64**

Prueba tipográfica

Candy

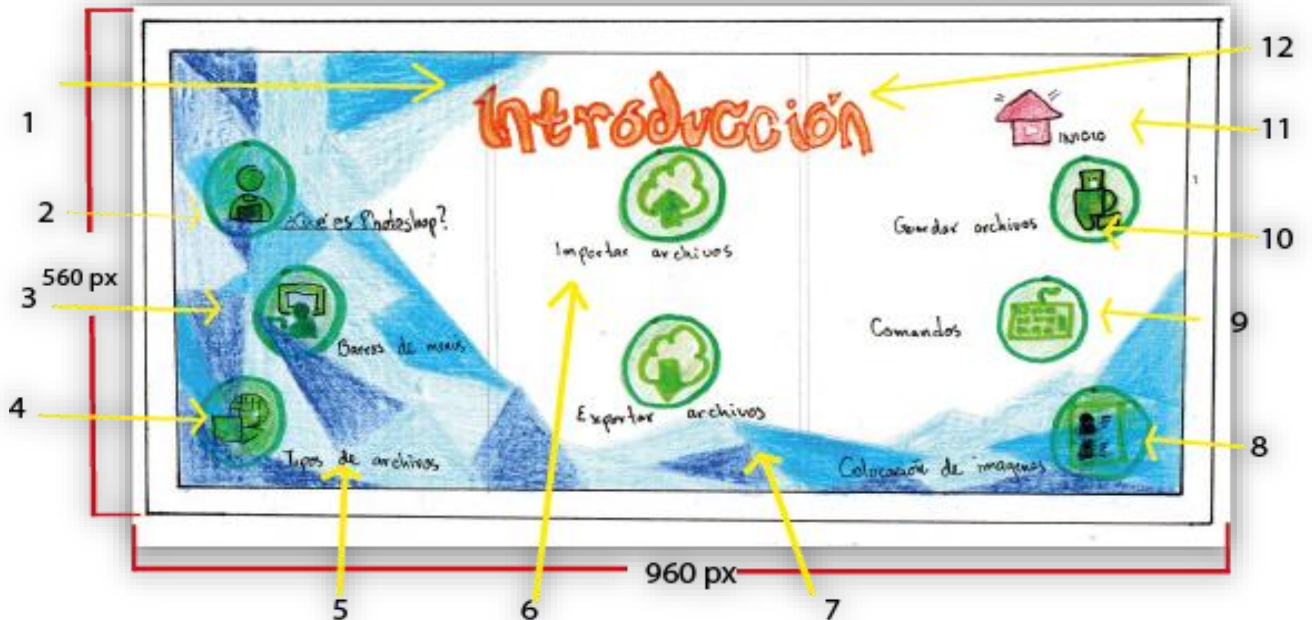
*aa bb Cc dd ff gg hh Ii jj kk ll mm nn oo pp qq rr ss tt uu vv www
xx yy zz*

Candara

Aa Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

7.3.2 Proceso de bocetaje en base a la diagramación de dibujo técnico

7.3.2.2 Tercer menú con contenido del programa photoshop: Bocetaje a mano alzada, a color y rapidógrafo y escaneada.



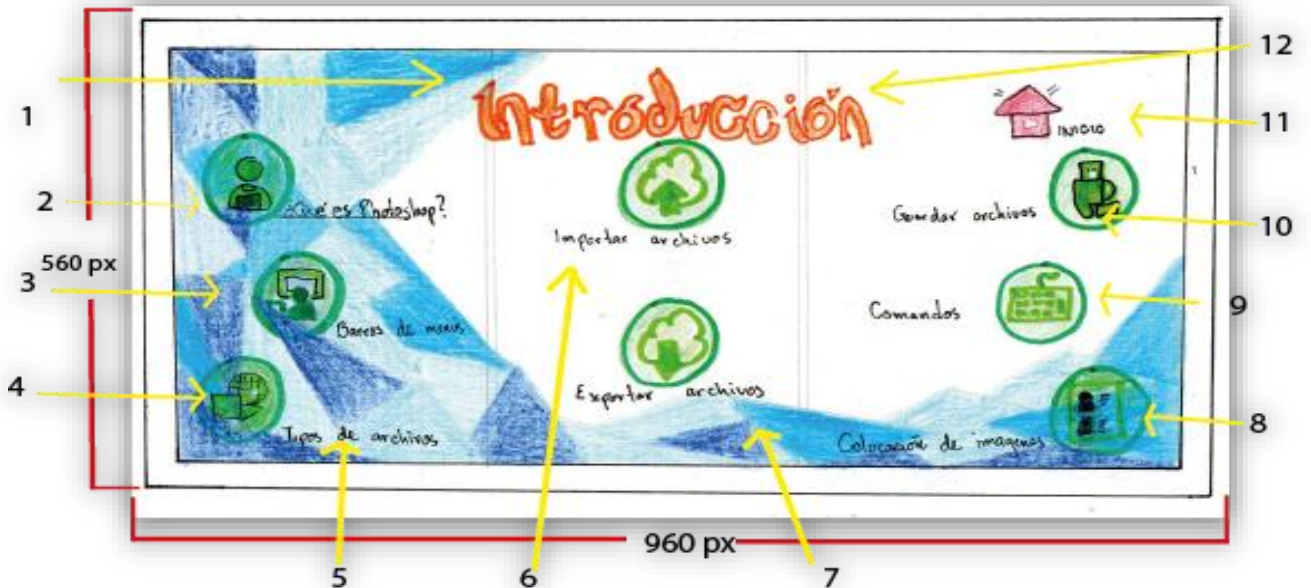
Identificación de los elementos

- 1) Título del menú con tipografía CalliGravity.
- 2) Ícono con ilustración de persona que trabajara, este enlazara con el contenido del primer tema.
- 3) Ícono con ilustración de persona que trabaja varias opciones en la computadora, enlazará con el contenido del segundo tema.
- 4) Ícono con ilustración de computadora y un mundo, que enlazará con el contenido del tercer tema.
- 5) Títulos donde se indicará el contenido al que se estará enlazando, tipografía MinionPro.
- 6) Ícono con ilustración de nube y flecha con dirección hacia arriba, que enlazará al contenido del cuarto tema.
- 7) Títulos que identificarán a los temas que enlazan con el ícono.
- 8) Ícono con ilustración de hoja con ilustraciones y texto simulado, que enlazará al contenido del tema.

7.3.2 Proceso de bocetaje en base a la diagramación de dibujo técnico

7.3.2.2 Tercer menú con contenido del programa photoshop: Bocetaje a mano

alzada, a color, rapidógrafo y escaneada, segunda parte.



Identificación de los elementos

- 9) Ícono con ilustración de teclado de computadora que enlazará con el contenido del tema.
- 10) Ícono con ilustración de un dispositivo USB, que enlazará con el contenido del tema.
- 11) Título que identificará el enlace con el menú principal, con ilustración de casa que conectará con el menú principal.
- 12) Fondo poligonal que insinúa un degradado y transparencias.

Descripción Tercer menú con iconos encerrados aplica la tendencia overlapping, se logra resaltar su funcionalidad dentro del menú, se ve de otro tamaño la fuente y todos los demás elementos, estos iconos enlazarán al contenido de los subtemas que conforman el libro.

Prueba de color

- R: 103 G: 179 B: 45
- R: 64 G: 188 B: 214
- R: 230 G: 57 B: 17
- R: 43 G: 75 B: 155
- R: 179 G: 28 B: 23
- R: 28 G: 30 B: 64

Prueba tipográfica

CalliGravity

aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

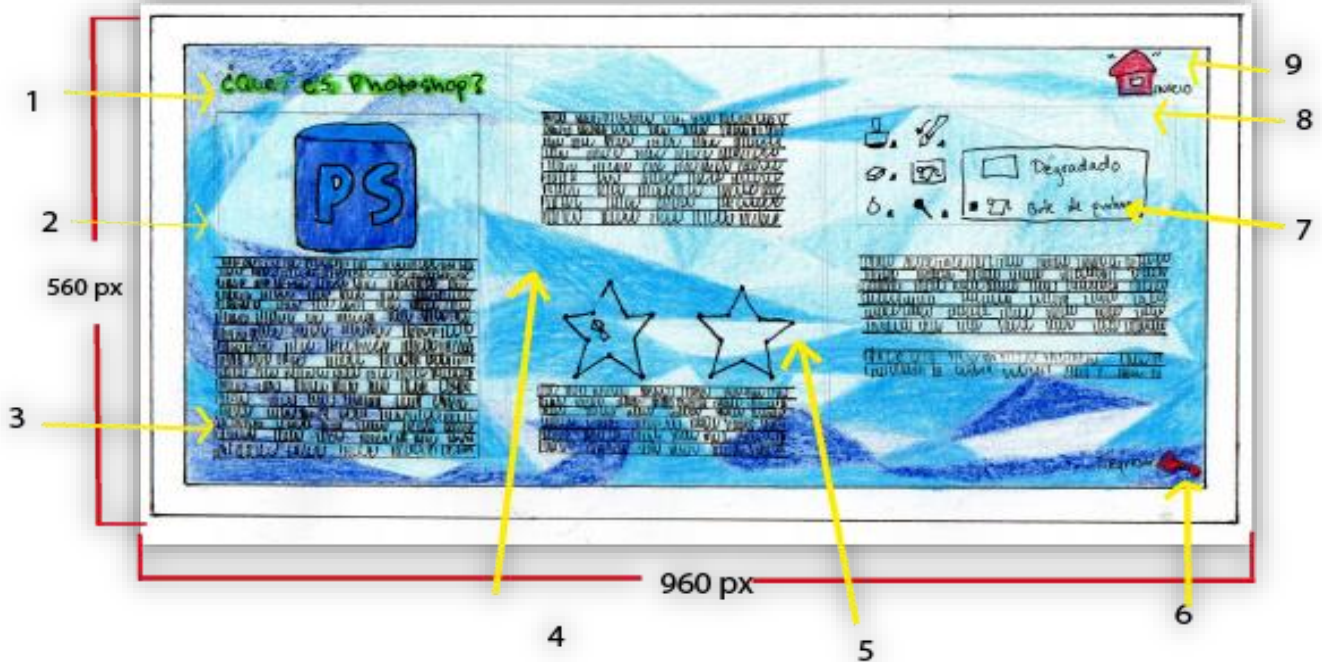
Minion Pro

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

7.3.2 Proceso de bocetaje en base a la diagramación de dibujo técnico

7.3.2.3 Plantilla del contenido de cada tema del programa photoshop

Bocetaje a mano alzada, a color, rapidógrafo y escaneada.






Identificación de los elementos

- 1) Título del tema a tratar, tipografía Berlin Sans FB.
- 2) Ilustración del logo de photoshop.
- 3) Texto que insinúa el tema con tipografía Berlin Sans FB.
- 4) Texto que insinúa el tema con tipografía Berlin Sans FB.
- 5) Ilustración de forma de estrella, representara la colocación de más imágenes que estaran rotando según el tema del software.
- 6) Ícono con ilustración de flecha que realizara la acción de regresar a la página anterior.
- 7) Fotografía de simulación de trabajos elaborados en el programa de diseño.
- 8) Fondo poligonal con una degradación del tono azul.
- 9) Ícono con ilustración de casa que enlazara al menú principal.

Descripción: Diseño y diagramación de página con el contenido de los temas que se mostrarán, diagramación de tres columnas para la colocación del texto, intercalado ilustraciones o fotografías de los temas respectivos.

Prueba de color

-  R: 103 G: 179 B: 45
-  R: 64 G: 188 B: 214
-  R: 0 G: 0 B: 0
-  R: 43 G: 75 B: 155
-  R: 179 G: 28 B: 23
-  R: 28 G: 30 B: 64

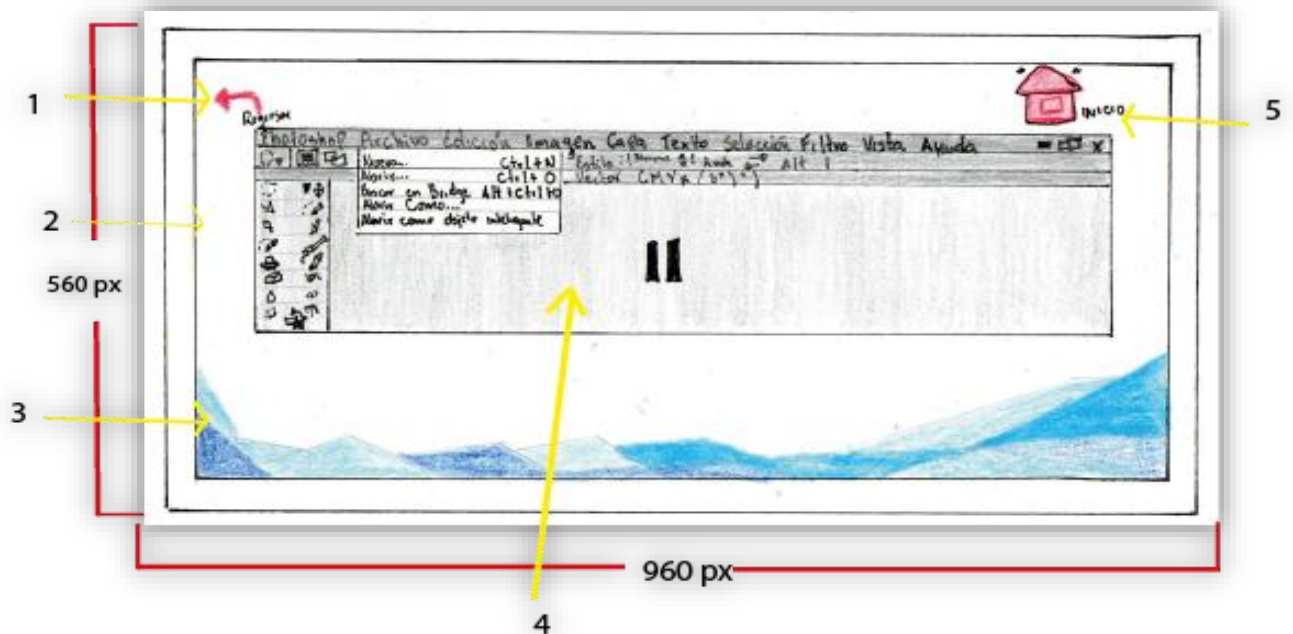
Prueba tipográfica

Berlin Sans FB

Aa Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

7.3.2 Proceso de bocetaje en base a la diagramación de dibujo técnico

7.3.2.4 Menú de tutoriales de los temas: Bocetaje a mano alzada, a color, rapidógrafo y escaneada.



Identificación de los elementos

- 1) Ícono con ilustración de flecha que realizará la acción de regresar a la página anterior
- 2) Imagen que simula el video tutorial del tema que se trabajará.
- 3) Fondo poligonal con una degradación del tono azul.
- 4) Imagen que simula el lugar y tamaño que ocupará el video.
- 5) Ícono con ilustración de casa que enlazará al menú principal.

Descripción: Diseño y diagramación de página con el contenido de los video tutoriales de cada tema que se presentará.

Prueba de color

- R: 64 G: 179 B: 45
- R: 0 G: 0 B: 0
- R: 43 G: 75 B: 155
- R: 179 G: 28 B: 23
- R: 28 G: 30 B: 64

Prueba tipográfica

Berlin Sans FB

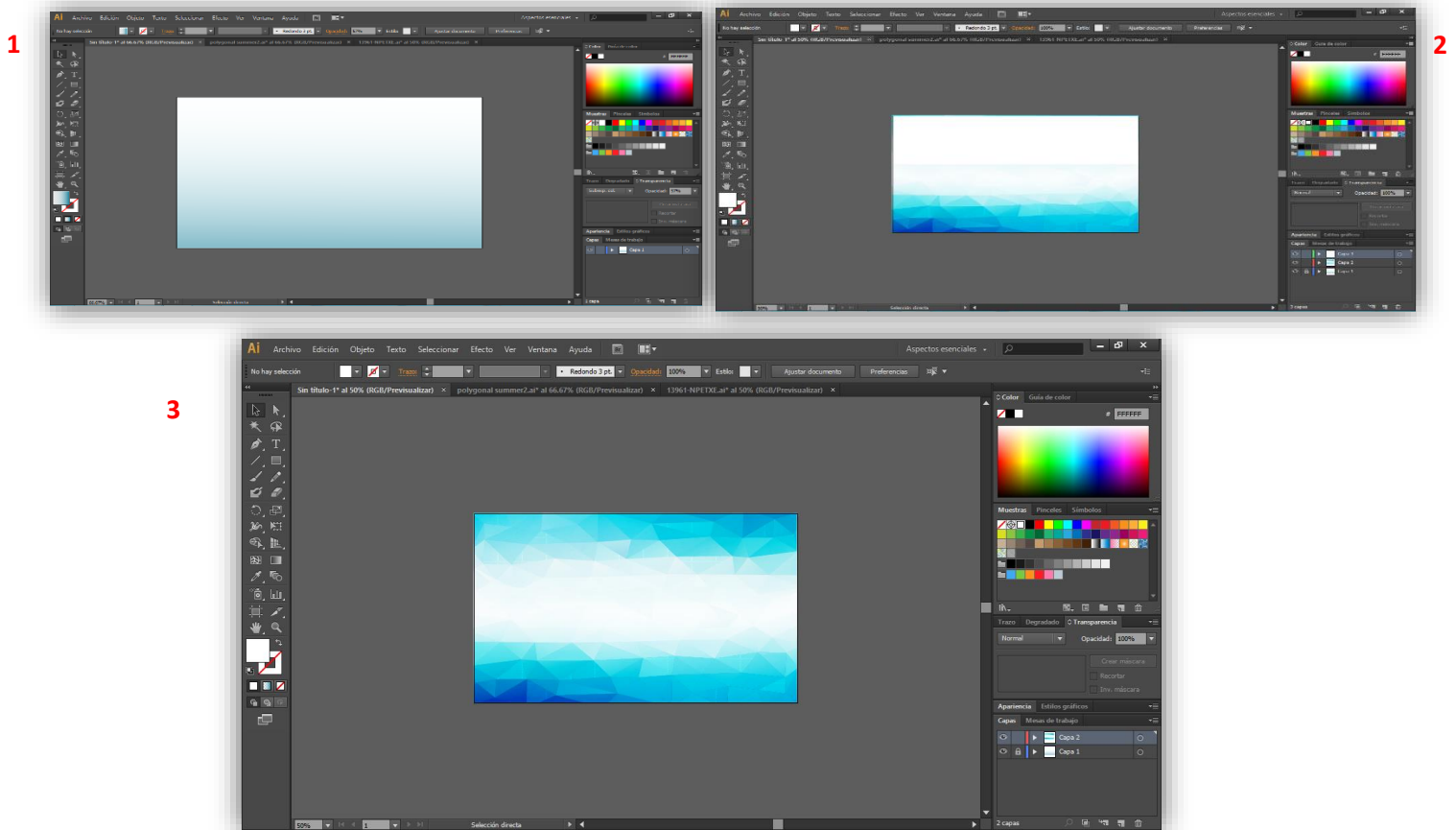
Aa Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos

7.3.3.1 Digitalización de portada.

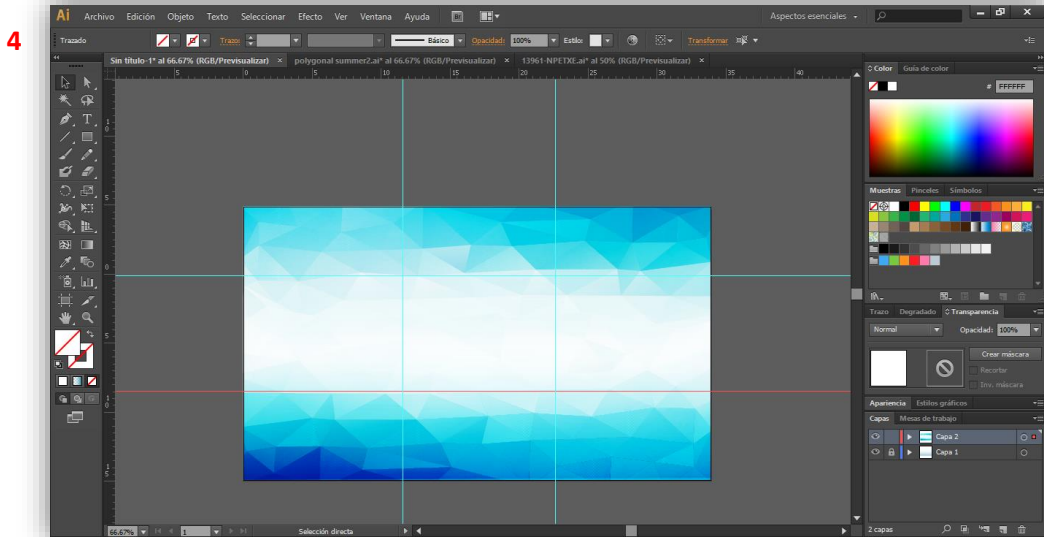
A continuación se presenta el proceso de digitalización y diagramación de la portada del libro, se observará el proceso de la colocación de los elementos que ayudarán a crear la estructura de la misma, formando una imagen visual ordenada. Se tomó como propuesta final la primera opción debido a que se tiene un mejor jerarquía de los elementos que la conforman.

Se iniciará con el proceso de la creación del fondo, donde se colocó un degradado con transparencia para luego empezar con la vectorización del fondo poligonal.

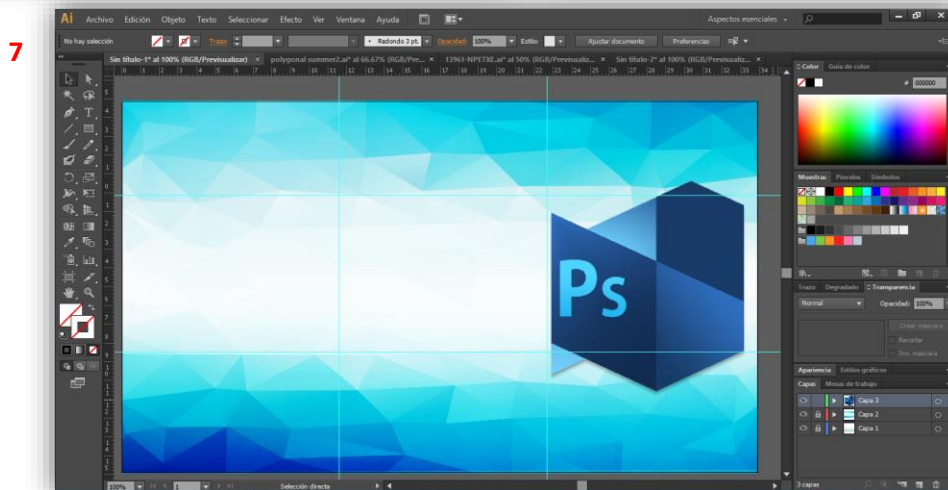


7.3.3.1 Digitalización de portada.

Posteriormente se realizó la colocación de la retícula que establecerá los espacios de trabajo donde se colocarán los elementos.



El siguiente paso fue la vectorización de los elementos gráficos, se representó geoméricamente la magnitud del logotipo de Photoshop, se aplicaron efectos en el mismo.



7.3.3.1 Digitalización de portada.

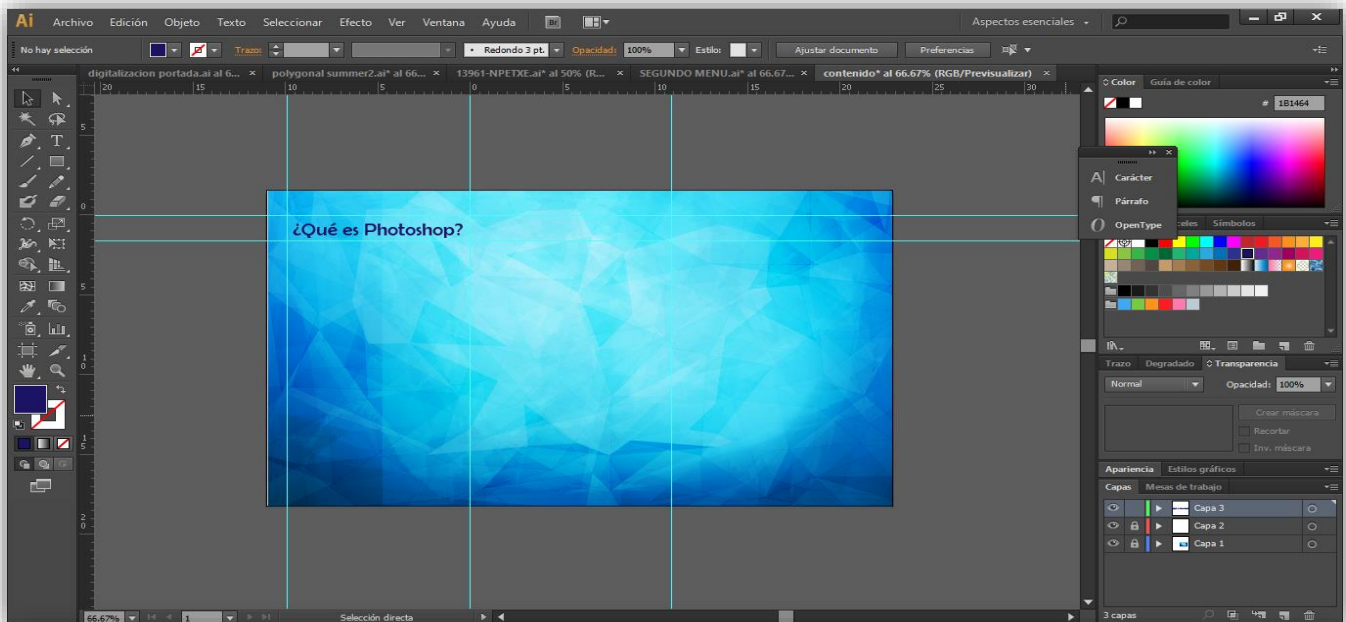
Colocación del título con tipografía Candyinc, logotipo e íconos en la retícula, se utilizaron colores contrastantes con el fondo a manera que se resalten los elementos gráficos.



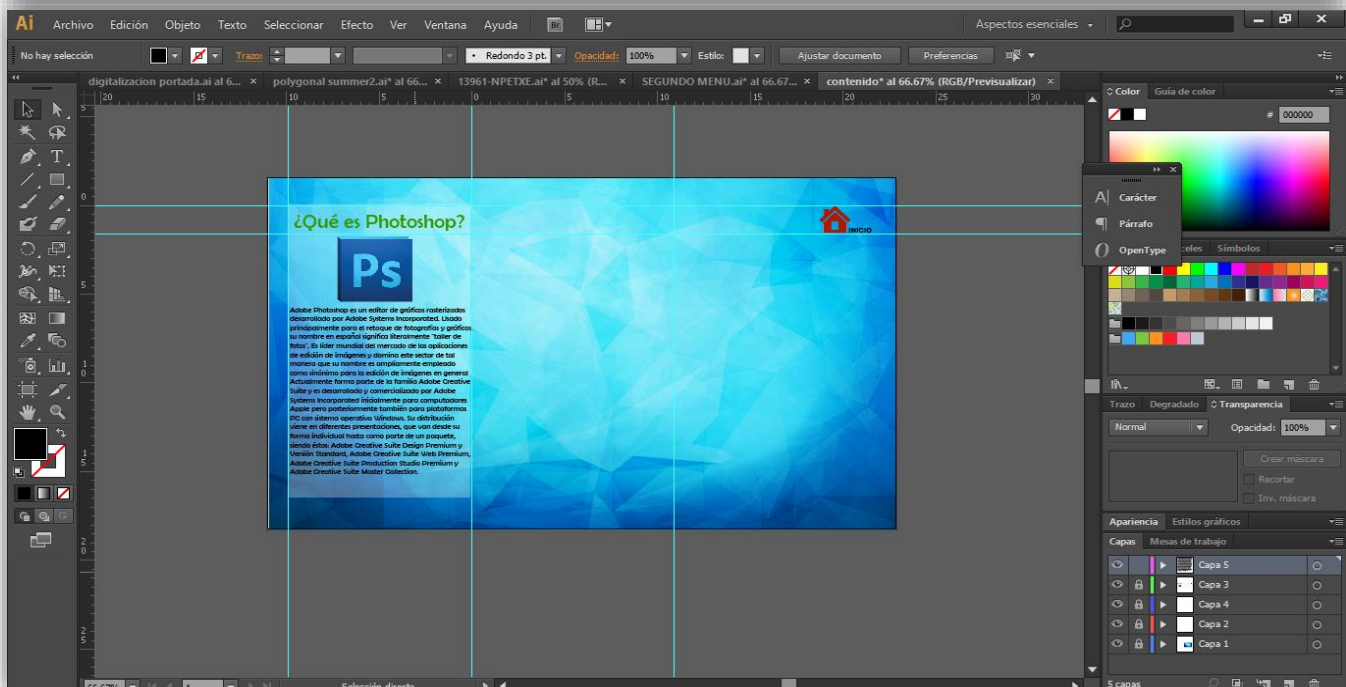
7.3.3.2 Digitalización de contenido.

Se estableció el espacio de trabajo por medio de retículas, se hicieron fondos poligonales con degradados para estructurar los elementos de cada menú. Se buscó colocar una tonalidad clara en el centro para destacar los elementos gráficos, se aplican transparencias para resaltar el contenido de cada tema. Se crea una línea de diseño mediante las degradaciones de azul, se resaltan textos importantes como títulos con el contraste de verde.

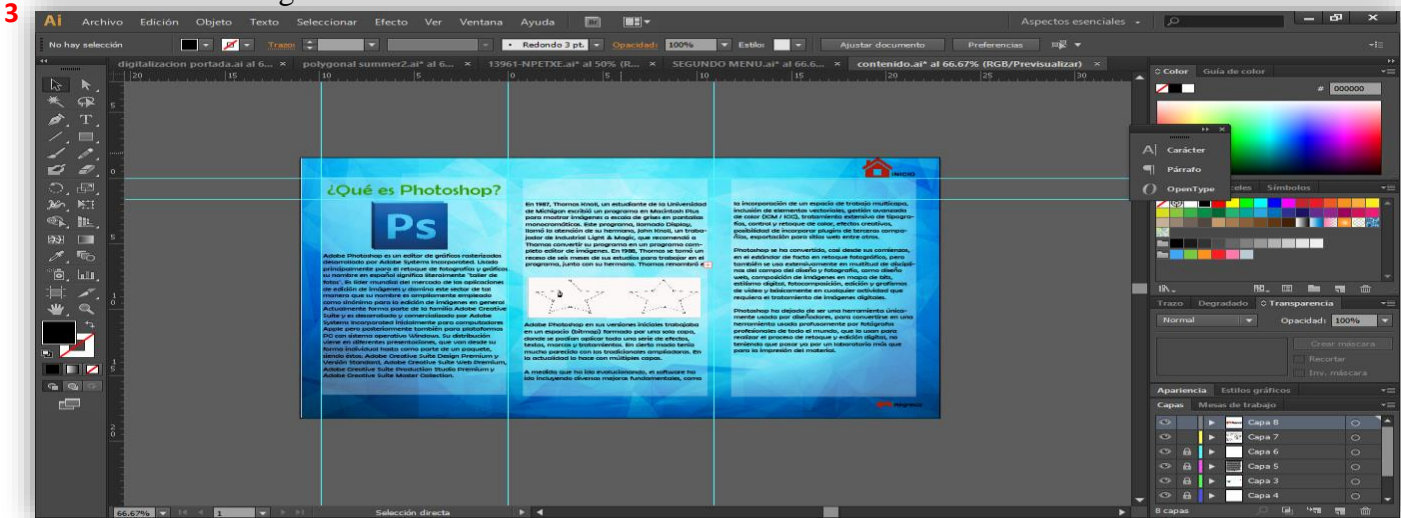
1



2

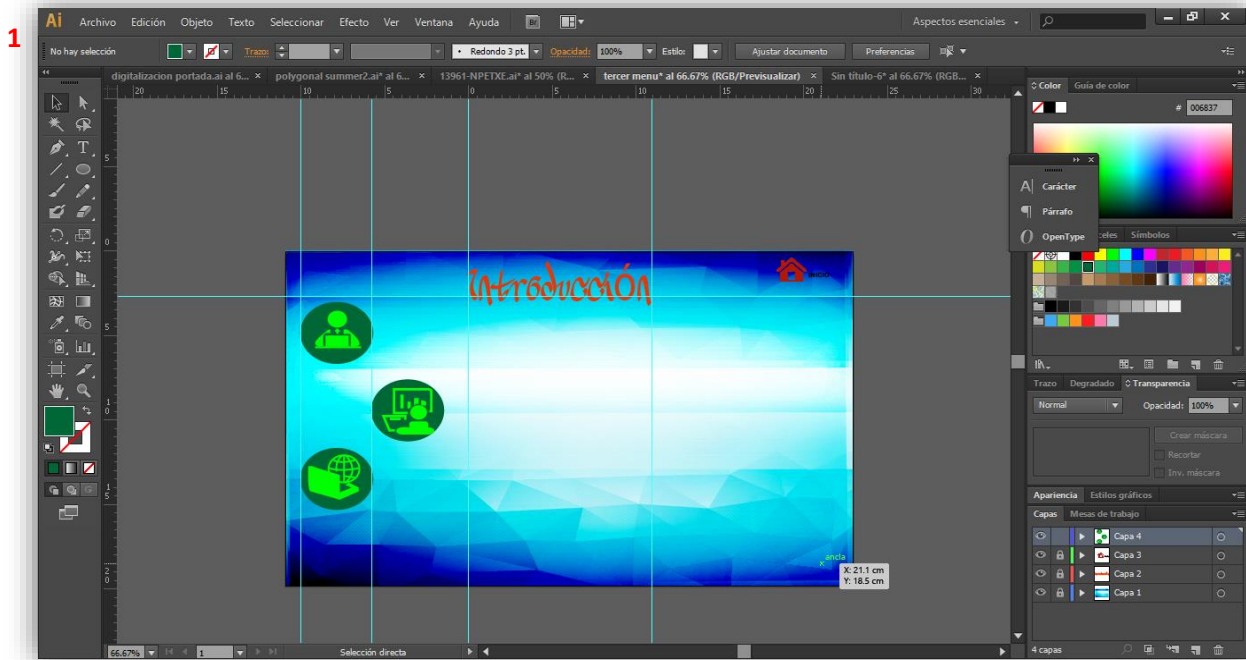


7.3.3.2 Digitalización de contenido.



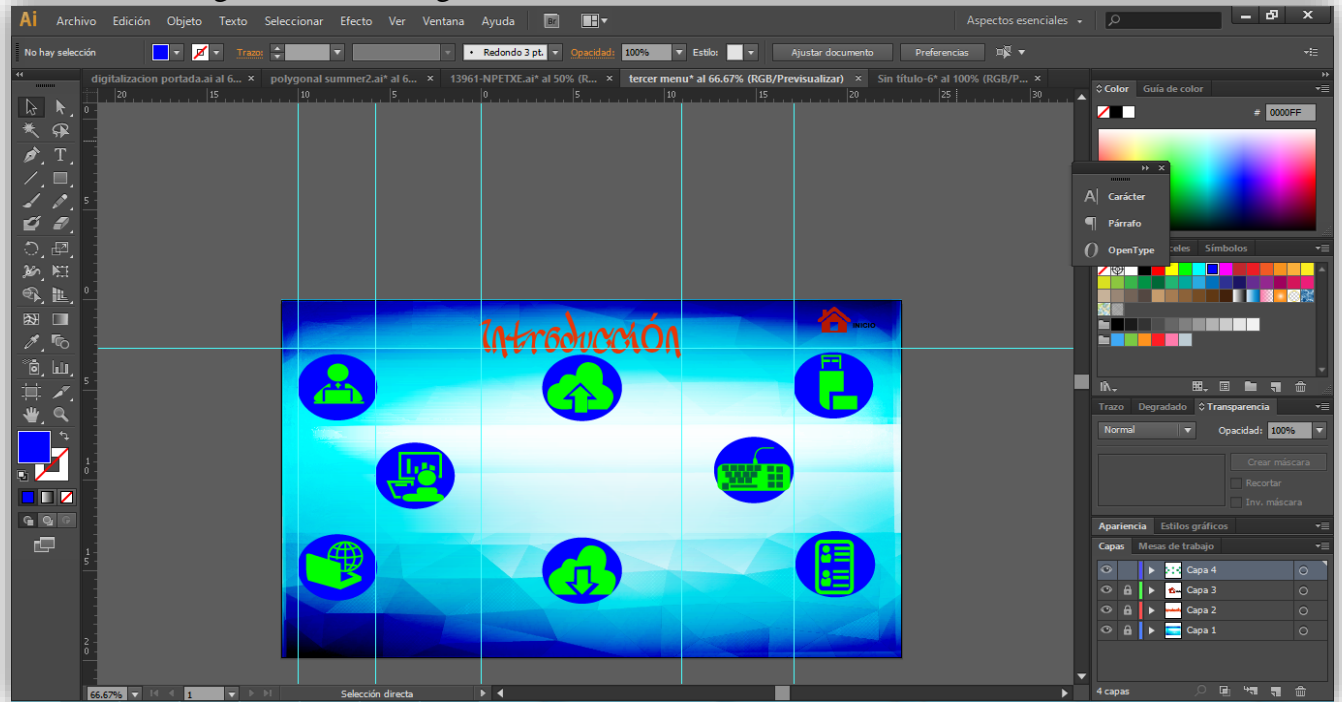
7.3.3.3 Digitalización de segundo menú.

Se establecen los espacios de trabajo por medio de la retícula, se coloca el título principal con la tipografía Calligravity dando dinamismo al texto y al menú. Se realizó la vectorización de los íconos que se utilizarán como enlaces para cada uno de los temas a tratar. Se coloca el ícono de color verde, y fondo azul para resaltar los elementos y lograr la distinción de cada tema que se tratará.

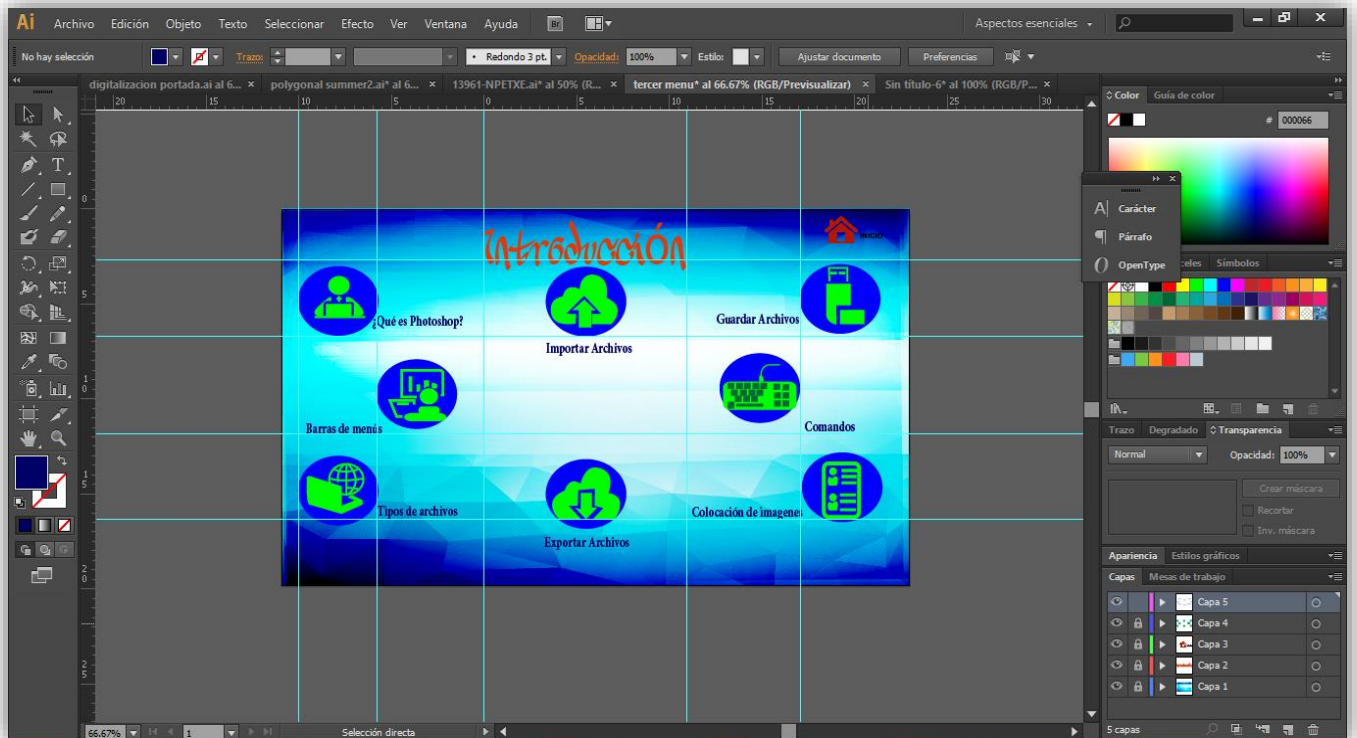


7.3.3.3 Digitalización de segundo menú.

2

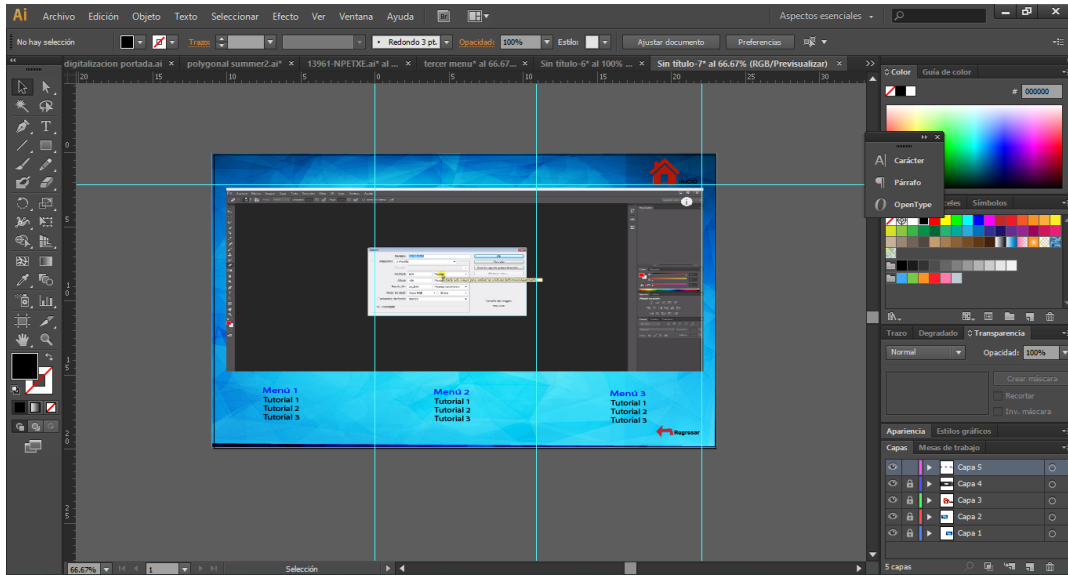


3



7.3.3.4 Digitalización de menú de tutoriales.

Se creó un fondo poligonal con degrade, se estableció el espacio con retícula para delimitar el espacio de trabajo, se colocó una imagen para simular el espacio que ocuparán los videos, con las opciones de temas en la parte de abajo para cambiar el tutorial correspondiente.



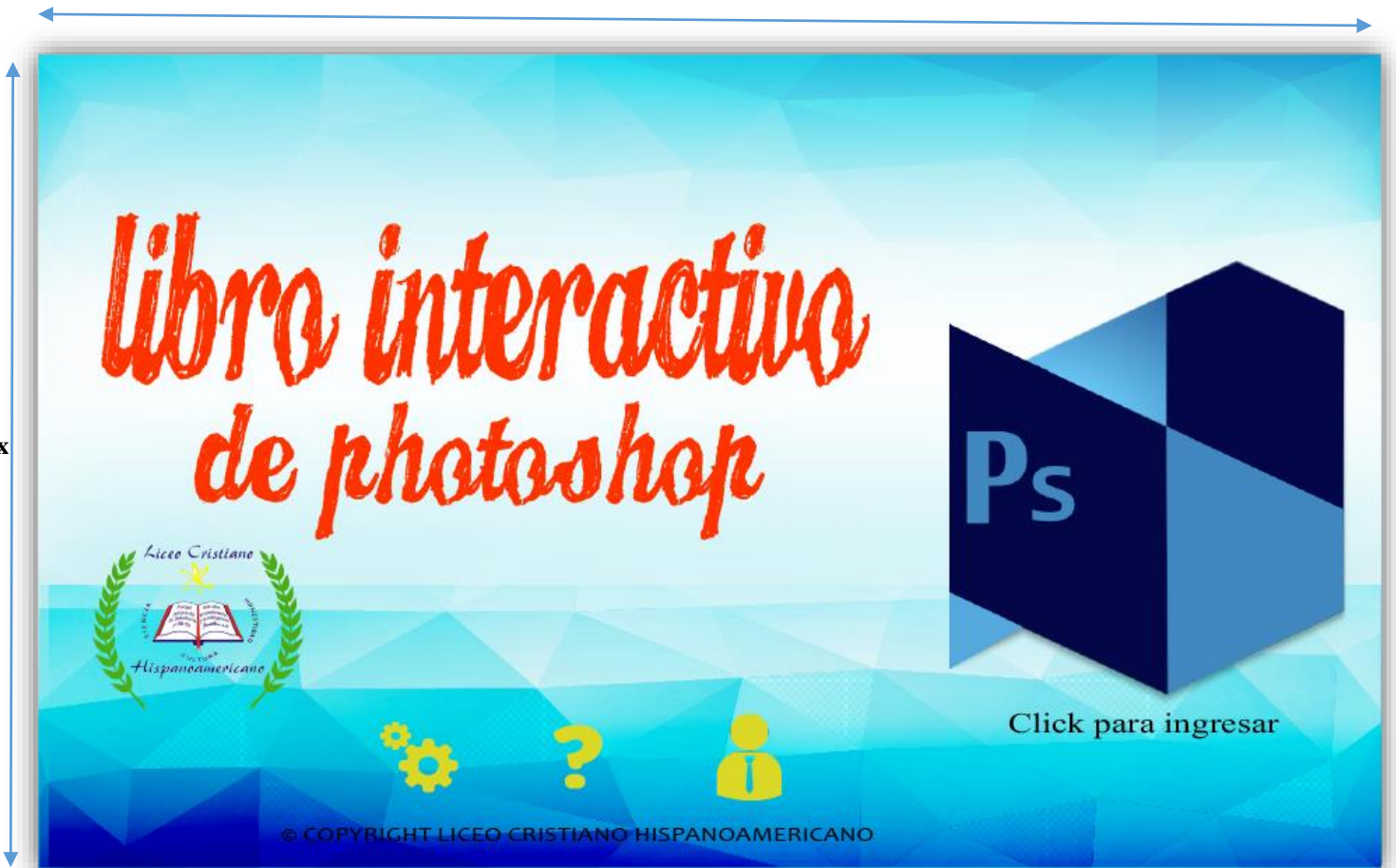
7.4 Propuesta preliminar

7.4.1 Propuesta preliminar de portada del libro.

Fondo poligonal con degradaciones, ilustración de logatipo de la empresa y programa de edición, título del libro con tipografía Candyinc, íconos que enlazarán a opciones de: Configuración, ayuda e información del establecimiento.

960px

560px

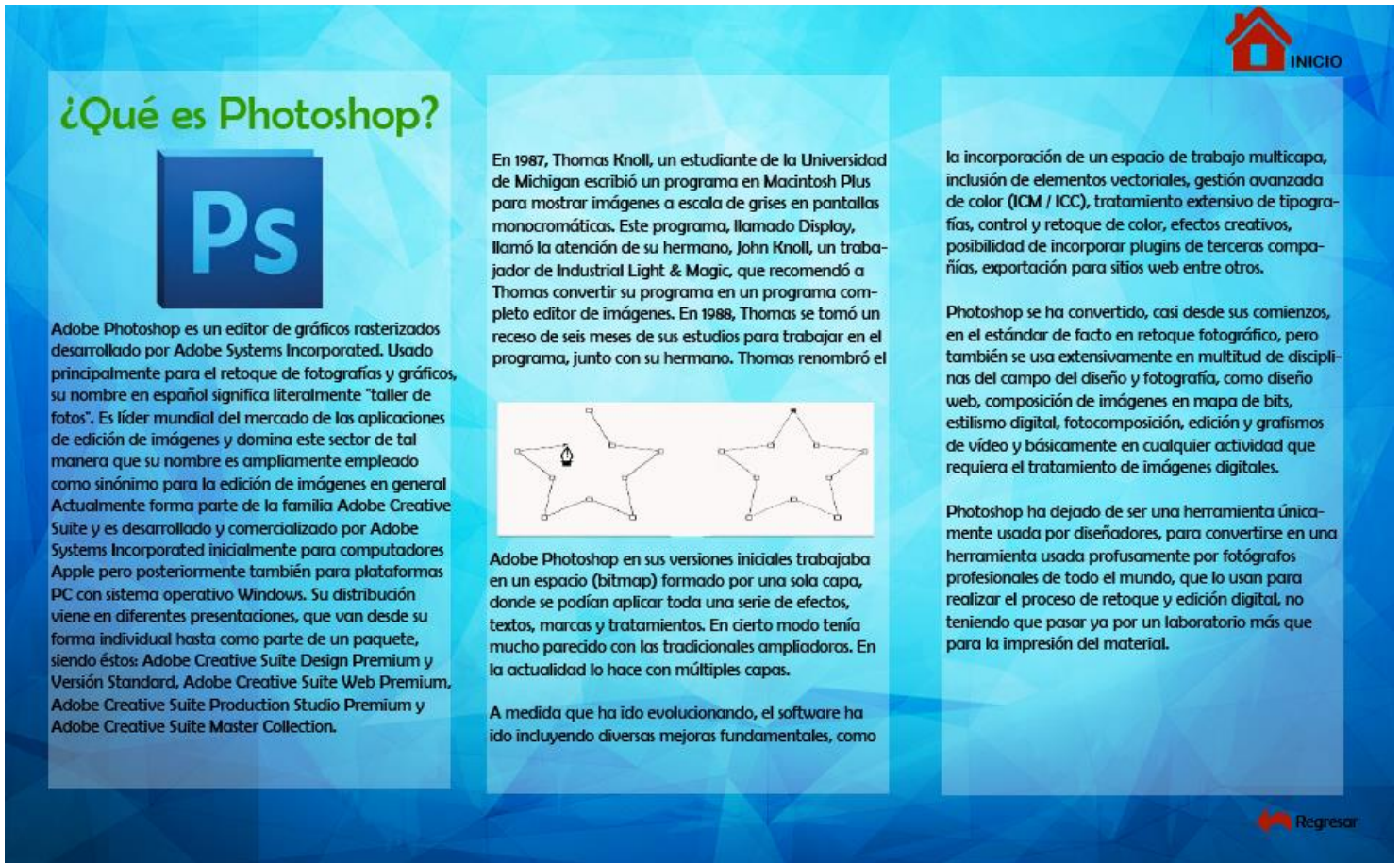


7.4.2 Propuesta preliminar de pantalla de contenido de temas

Fondo poligonal, con transparencias en columnas donde se colocará el texto, la distribución del mismo será en tres columnas en cada plantilla, para el contenido se utilizará la tipografía Berlin Sans FB, para títulos y sub títulos la tipografía Minion Pro bold.

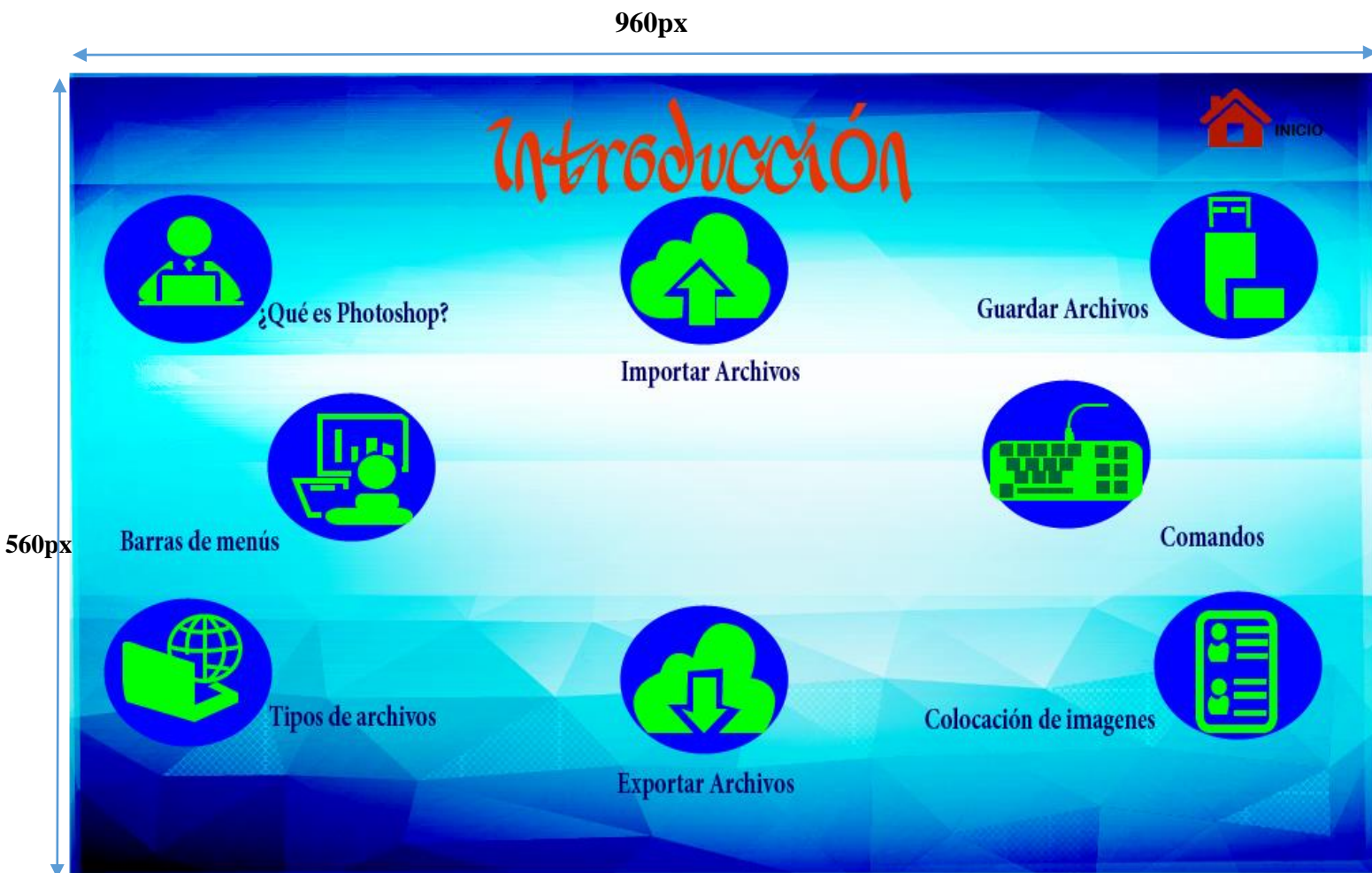
960px

560px



7.4.3 Propuesta preliminar tercer menú de temas

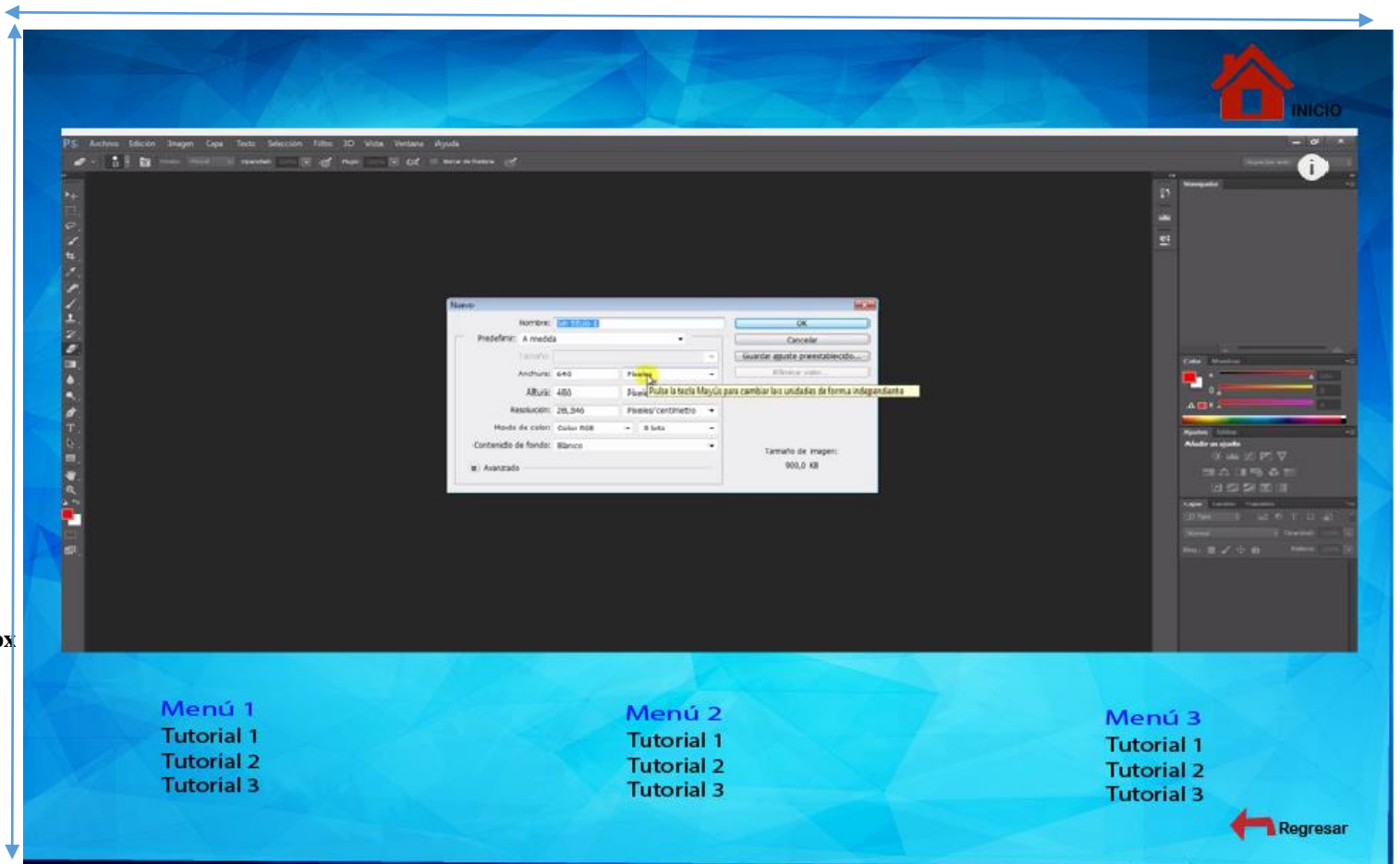
Fondo poligonal, distribución de los elementos en tres columnas, los íconos contendrán enlaces a la página con el contenido de la información que se esté seleccionando. Título del tema que se esté tratando con tipografía Calligravity.



7.3.4 Propuesta preliminar de menú de los video tutoriales

Fondo poligonal, con video tutoriales y tres menús con los temas de los que se pueden seleccionar para visualizar. Contiene dos íconos, uno con enlace al menú principal y el segundo para regresar a la página anterior.

960px



7.3.5 Propuesta preliminar de menú de contenido

Fondo poligonal, distribución de los elementos en tres columnas, los íconos contendrán enlaces a la página con el contenido de la información que se esté seleccionando, personaje del establecimiento con instrucciones para ingresar al contenido. Título del tema que se esté tratando con tipografía Calligravity.

960px



7.3.6 Propuesta preliminar de plantilla con contenido de tutoriales

Fondo poligonal, con transparencias en columnas donde se colocará el texto, la distribución del mismo será en tres divisiones por plantilla, donde se describen los pasos para realizar la función del tema que se pretende explicar, para el contenido se utilizará la tipografía Berlin Sans FB, para títulos y sub títulos la tipografía Minion Pro bold.

960px



7.3.7 Propuesta preliminar de plantilla de comandos

Fondo poligonal, con imagen que contenga los comandos del programa, para el contenido, títulos y subtítulos se utilizará la tipografía Berlin Sans FB.

560px

Comandos

Menú Archivo
Ctrl + N Archivo, Nuevo
Ctrl + Alt + N Archivo nuevo usando las opciones elegidas anteriormente.
Ctrl + O Archivo, abrir
Ctrl + W Archivo, Cerrar
Ctrl + Mayús + W Cerrar todo
Ctrl + S Archivo Guardar
Ctrl + Mayús + S Archivo Guardar como...
Ctrl + Q Archivo Salir
F12 Última versión guardada
Esc o Ctrl + punto Cancela o Aborta una función

Menú Edición
Ctrl + Z Deshacer última operación
Ctrl + Mayús + Z Paso adelante a través de la historia
Ctrl + Alt + Z Paso atrás a través de la historia
Ctrl + Mayús + F Transición de la última operación
Ctrl + X Cortar
Ctrl + C Copiar
Ctrl + V Pegar
Alt+ suprl/ retroceso Rellenar con color frontal
Ctrl+ suprl/ retroceso Rellenar con color frontal
Alt+ mayús+ suprl/ Fill foreground conservando retroceso la transparencia
Ctrl+ mayús+ suprl/ Fill background conservando retr

oceso la transparencia
Mayús+ suprl/ retroceso Cuadro de dialogo rellenar
Ctrl + T Transformación libre
Ctrl + Mayús+T Repite la última transformación
Ctrl + Alt + T Transformación libre con duplicación
Ctrl + Alt + mayús+ T Transforma de nuevo con duplicación

Menú Selecciones
Mayús Cuadrado o círculo perfecto
Alt Punto desde el cual arrastro
Ctrl + A Seleccionar todo
Ctrl + D Deseleccionar
Ctrl + Mayús + D Reseleccionar
Ctrl + Mayús + I Invertir

Inicio

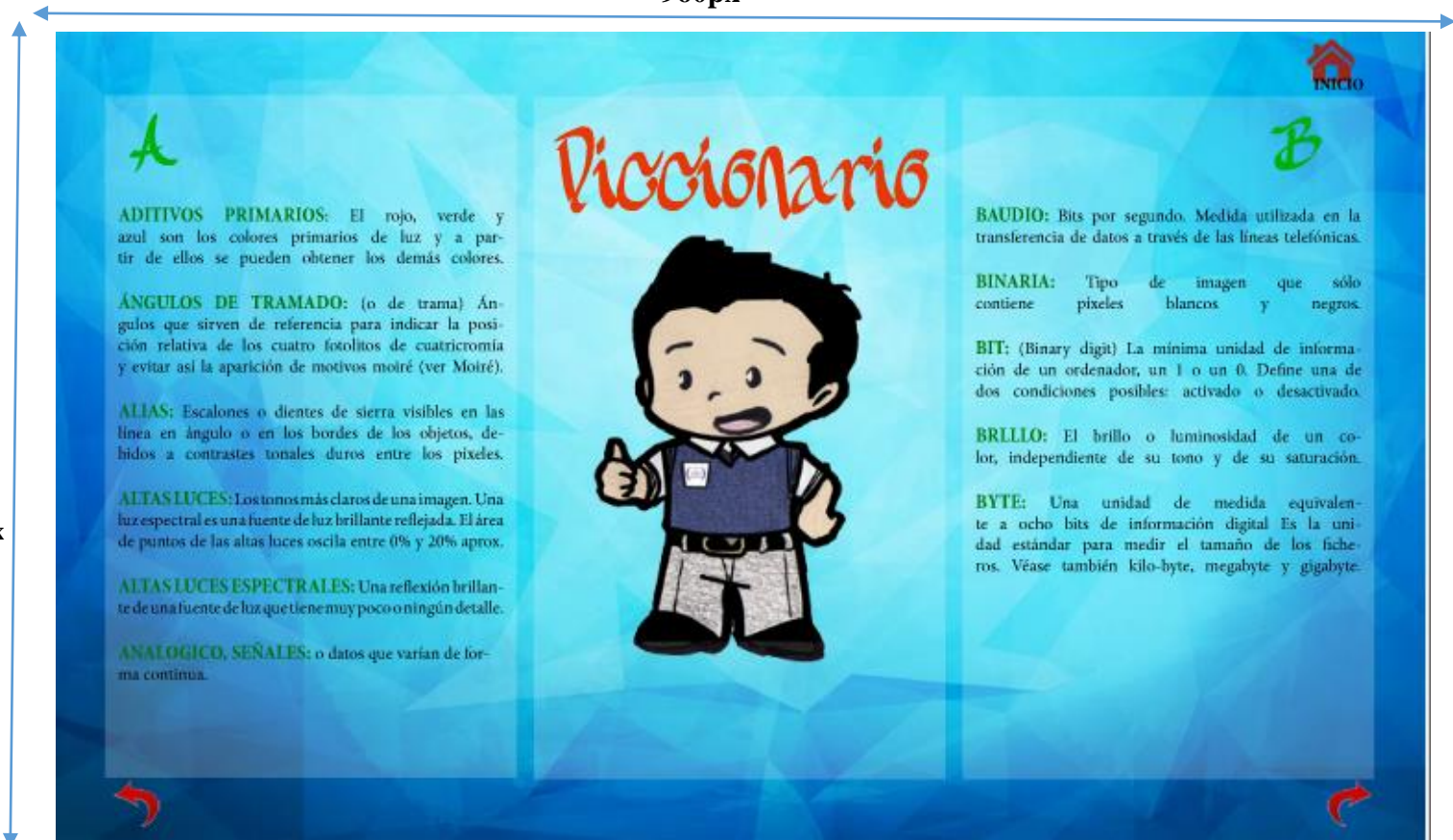
Introducción

7.3.8 Propuesta preliminar de plantilla de diccionario

Fondo poligonal, con imagen que describa los comandos del programa, listado de las definiciones en dos columnas, título e imagen de personaje del establecimiento distribuidos en la parte intermedia, para el contenido se utilizará la tipografía Berlin Sans FB, para títulos y subtítulos la tipografía Minion Pro bold.

960px

560px





Capítulo VIII
Validación Técnica

Capítulo VIII: Validación técnica

El enfoque del trabajo de investigación es mixto, por cuanto se utilizará el enfoque cuanti y cualitativo. El primero servirá para cuantificar los resultados de la encuesta a los sujetos y a través del enfoque cualitativo se intentará evaluar el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta del diseño.

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuestas dicotómicas en la parte objetiva y respuestas de escala de Likert para la parte semiológica y operativa, que se aplicará al cliente, a 25 personas, hombres y mujeres jóvenes del grupo objetivo estudiantes del Liceo Cristiano Hispanoamericano y a 4 expertos en el área de comunicación y diseño.

8.1 Población y muestreo

La población es el total de personas afectadas por el proyecto, del que se validará a un grupo significativo que es la muestra y consta de 30 encuestados, que se conforman de la siguiente forma:

- Cliente: Licda. Jeanne Castro de Pérez, Directora Académica
- Grupo objetivo: 25 hombres y mujeres, estudiantes de la carrera de diseño gráfico de Liceo Cristiano Hispanoamericano
- Experto: 4 profesionales en las áreas de comunicación y diseño.
Licda. Wendy Franco, catedrática de Practica de Diseño
Lic. Fernando Orellana, catedrático de Interpretación de Textos
Lic. José Monroy, catedrático de Web
Lic. Guillermo García, catedrático de Animación.

8.2 Método e instrumento

Para la validación del proyecto se aplicará un método cualitativo, una entrevista, que logrará recopilar los discursos y percepción, para proceder luego a la interpretación y analizar las relaciones de significado que se producen, al aplicar una técnica cualitativa, que es una encuesta. Se requiere de una herramienta que detalle datos a través de respuestas dicotómicas y escala de Likert que midan el acuerdo y desacuerdo de los encuestados para mejorar dicho proyecto.

El instrumento está integrado por catorce preguntas, donde se enfocará tres aspectos importantes para los resultados: Parte objetiva, semiológica y operativa.

Por medio de la parte objetiva se evalúan si se lleva a cabo el objetivo general y objetivos específicos que se plantearon dentro del proyecto. En los aspectos semiológicos se analizan el conjunto de elementos visuales, los mensajes percibidos y la idea del concepto que se presenta por medio del color, fondo, tipografía, estilo y movimiento.

Por último se analiza la parte operativa donde se observa el funcionamiento correcto del libro digital, que cumpla con los aspectos interactivos de un proyecto funcional.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

A partir de las encuestas realizadas se logró recopilar información para determinar el funcionamiento del libro digital interactivo, y lograr con esto validar la parte objetiva, semiológica y operativa del proyecto.

Parte objetiva

- 1) ¿Considera usted necesario diseñar libro digital interactivo de tutorial del programa Photoshop para facilitar la comprensión de los estudiantes de diversificado de la carrera de bachillerato en diseño gráfico?



Interpretación: El 100% opinó que es necesario diseñar un libro digital interactivo de tutorial del programa de Photoshop. Por lo tanto, se cumple con el objetivo planteado en la presente investigación.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

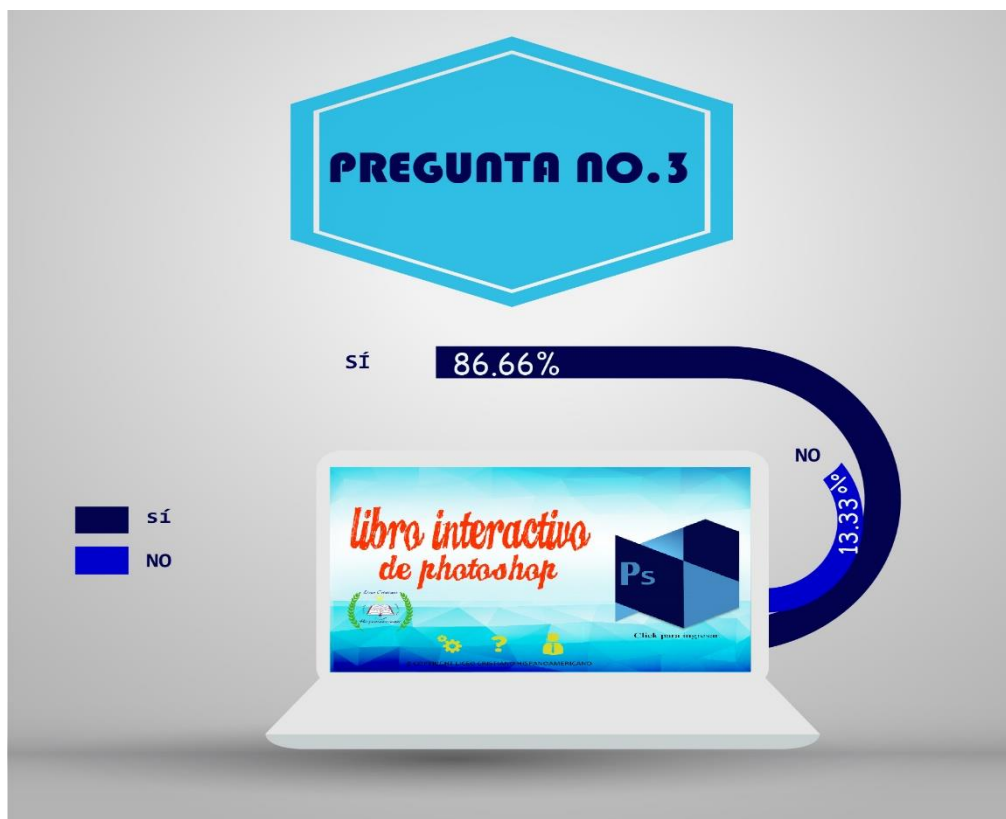
- 2) ¿Considera necesario investigar información acerca de edición de libros digitales interactivos para fundamentar este proyecto?



Interpretación: El 96.66% opinó que es necesario investigar información acerca de edición de libros digitales interactivos para fundamentar este proyecto y el 3.33% opinó que no lo era. Por lo tanto, se cumple con el objetivo planteado en la presente investigación.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

- 3) ¿Considera usted importante recopilar información acerca de Liceo Cristiano Hispanoamericano, de técnicas de aprendizaje y métodos didácticos de bachillerato en diseño gráfico?



Interpretación: El 86.66% opinó que es importante recopilar información acerca de Liceo Cristiano Hispanoamericano, de técnicas de aprendizaje y métodos didácticos de bachillerato en diseño gráfico y un 13.33% opino que no era tan necesario. Por lo tanto, se cumple con el objetivo planteado en la presente investigación.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

- 4) ¿Considera usted necesario diagramar los elementos gráficos, para el establecer el orden jerárquico en el libro digital interactivo de tutoriales para que los estudiantes retengan el contenido?



Interpretación: El 90% opinó que es necesario diagramar los elementos gráficos, para establecer del orden jerárquico en el libro digital interactivo y el 10% opinó que no lo era. Por lo tanto, se cumple con el objetivo planteado en la presente investigación.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

- 5) ¿Considera usted importante crear video tutoriales de ejercicios prácticos y ejemplos gráficos por tema para facilitar la comprensión de los estudiantes del contenido del libro digital interactivo?



Interpretación: El 100% opinó que es importante crear video tutoriales de ejercicios prácticos y ejemplos gráficos por tema para facilitar la comprensión. Por lo tanto, se cumple con el objetivo planteado en la presente investigación.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

- 6) ¿Considera necesario unificar la línea gráfica del libro digital interactivo para crear una relación con la imagen de la institución?



Interpretación: El 80% opinó que es necesario unificar la línea gráfica del libro interactivo para crear una relación con la imagen de la institución, y el otro 20% opinó que no era necesario. Por lo tanto, se cumple con el objetivo planteado en la presente investigación.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

Parte semiológica

- 7) A su criterio ¿los colores que se utilizaron en el diseño del libro digital interactivo, crean relación visual con la imagen corporativa y el programa de diseño Photoshop?



Interpretación: El 70% opinó que los que colores se utilizaron en el diseño del libro interactivo, crean relación visual con la imagen corporativa y el programa de diseño Photoshop, mientras que el otro 30% opinó que tiene poca relación visual.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

8) Según lo observado ¿las tipografías utilizadas transmiten dinamismo, y logran atractivo visual entre títulos y contenido?



Interpretación: El 60% opinó que las tipografías utilizadas transmiten dinamismo, logrando atractivo visual entre títulos y contenido, mientras que 36.66% opinó que contiene poco atractivo y 3.33% opinó que no contiene nada.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

- 9) ¿Considera que las tendencias utilizadas en los elementos gráficos del diseño crean un atractivo visual en el libro digital interactivo?



Interpretación: El 70% opinó que las tendencias utilizadas en los elementos gráficos del diseño crean un atractivo visual en el libro digital interactivo, mientras que 30% manifestó que contiene poco atractivo.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

10) ¿Considera usted que el contenido del libro digital interactivo encierra los mensajes importantes para conocer el manejo correcto del programa de Photoshop?



Interpretación: El 86.66% opinó que el contenido del libro digital interactivo encierra los mensajes importantes para conocer el manejo correcto del programa, mientras que 13.33% manifestó que es muy poco el contenido el que se presenta.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

Parte operativa

11) ¿Considera el tamaño del libro digital interactivo es el adecuado y funcional?



Interpretación: El 96.66% opinó que el tamaño del libro digital interactivo es el adecuado y funcional, mientras que 3.33% consideró que es medianamente adecuado.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

12) ¿Considera adecuada y funcional la interactividad aplicada en el libro digital interactivo, para la comprensión correcta de la información?



Interpretación: El 73.32 % opinó que es adecuada y funcional la interactividad aplicada en el libro digital, mientras que 19.99 % manifestó que es medianamente adecuado y 6.66% que no es adecuado.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

13) ¿Considera funcional el desplazamiento hacia la información en el libro digital interactivo, por medio de las opciones de menús e íconos?



Interpretación: El 70 % opinó que es funcional el desplazamiento hacia la información en el libro digital interactivo, por medio de las opciones de menús e íconos, mientras que un 26.66% opinó que es medianamente adecuado y 3.33% que no es adecuado.

8.4 Cambios en base a los resultados

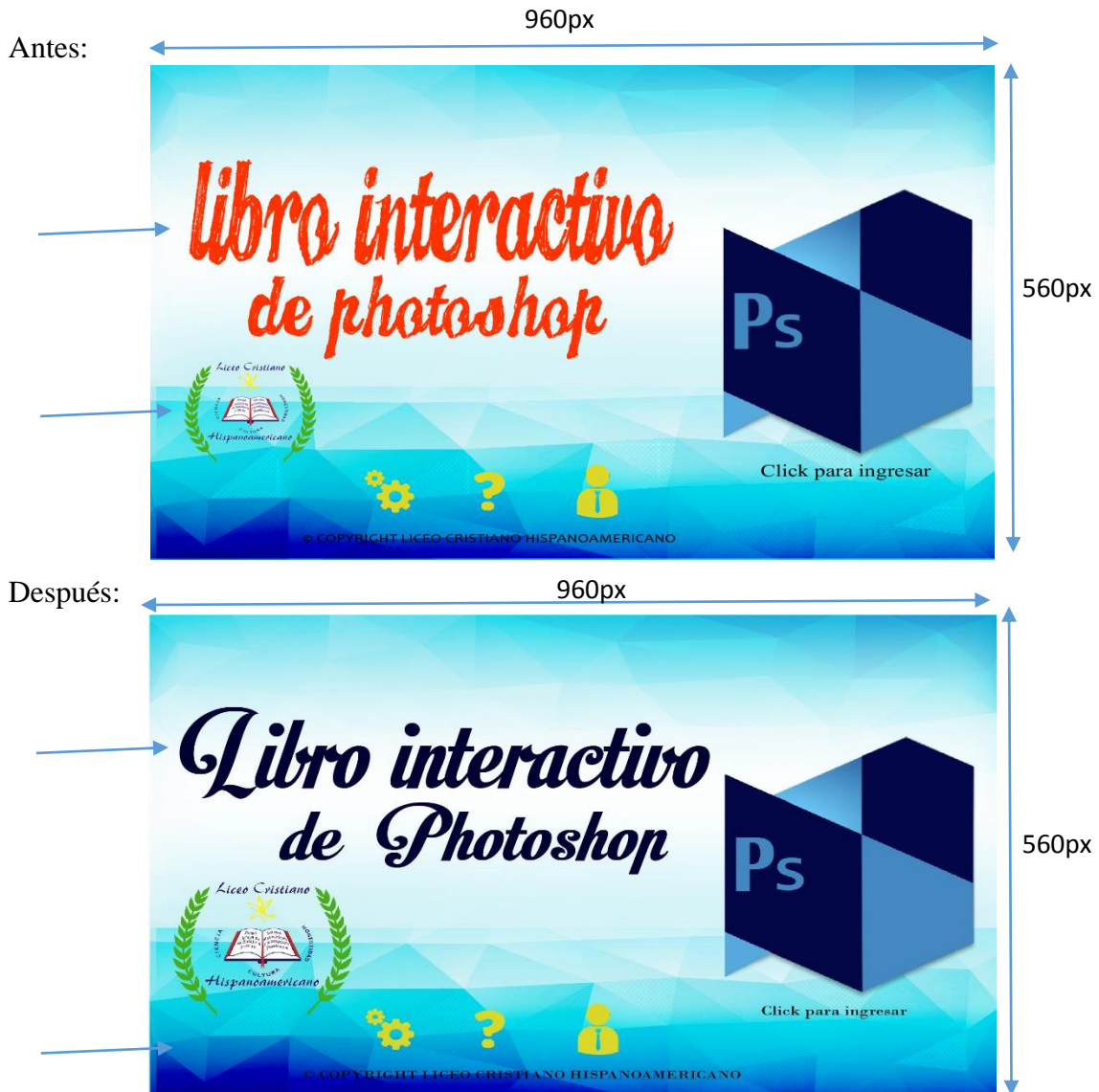
De los resultados en el proceso de validación dirigida al cliente, grupo objetivo y expertos en comunicación y diseño, se presentaron las siguientes observaciones:

Cliente: Al momento de presentar el libro digital interactivo no solicitó cambios y estuvo de acuerdo con la propuesta preliminar en todos los aspectos.

Grupo Objetivo: Le pareció interesante la propuesta de un libro digital interactivo que sirva como material didáctico de apoyo, sin embargo sugieren cambios de tipografía y modificaciones en la animación del texto que se utilizó en el libro.

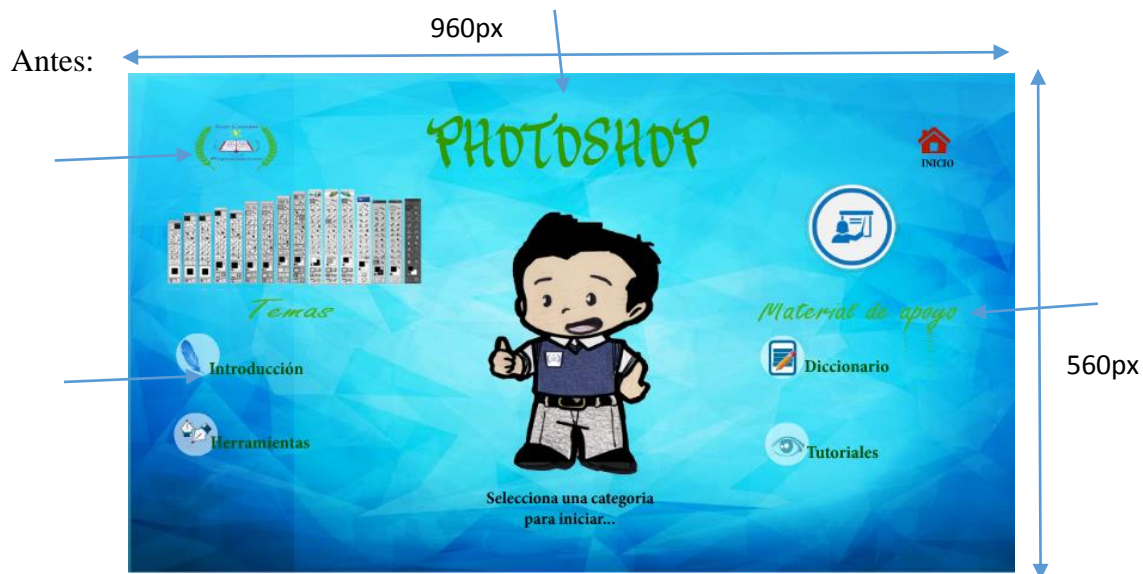
Expertos en comunicación y diseño: Sugirieron las siguientes observaciones:

8.4.1 Primer cambio: Modificación de portada



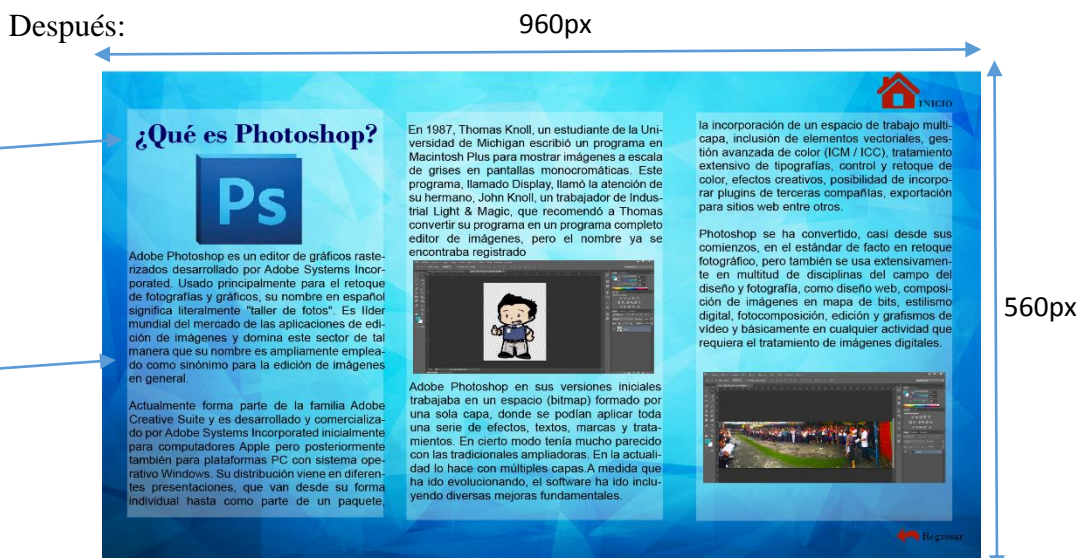
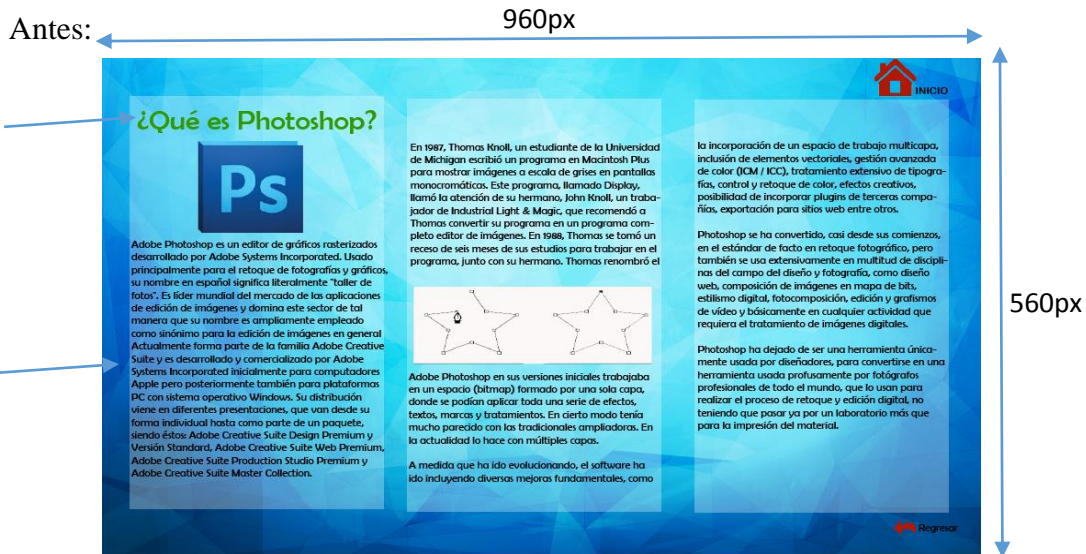
Se modificó la tipografía del título Candyinc por Motion Picture Personal Use, con el cambio de color para lograr mayor relación con la línea de diseño del libro digital interactivo. Se eliminó la tipografía Microsoft Himalaya utilizada anteriormente en los textos y se aplicó Bodoni MT. Se solicitó aumentar el tamaño del logotipo del establecimiento para crear mayor asociación de la empresa.

8.4.2 Segundo cambio: Modificación de menús




Se eliminó el logotipo de la empresa de la maquetación de los menús del libro interactivo, se modificaron las diversas tipografías utilizadas en el libro digital interactivo para sólo implementar dos tipos, Motion Picture Personal Use en los títulos de los menús y en el contenido de todo el libro digital interactivo Bodoni MT Bold y mejorar la compresión del contenido.

8.4.3 Tercer Cambio: Modificación del contenido del libro



El cambio consistió en la modificación de las tipografías utilizadas y la justificación de los textos para lograr tener mejor comprensión del contenido, al colocar la tipografía Bodoni MT Bold para los títulos del libro digital interactivo y en el contenido del mismo Bodoni MT Condensed. Se eliminó el color verde del libro digital interactivo y se unificó con la línea del diseño al aplicar azul, se realizó un cambio en el tamaño de las imágenes del libro digital interactivo para tener mejor organización dentro del texto del contenido.



Capítulo IX
Propuesta
Gráfica Final

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

De acuerdo a la solicitud del cliente se elaboró el diseño de un libro digital interactivo, para fundamentar el proyecto de graduación, realizado en Adobe Indesign, enfocado para los estudiantes de la carrera de Bachillerato en Diseño Gráfico.

El libro digital interactivo es un instrumento pedagógico de fácil manejo, con herramientas y recursos para trabajar de manera integral cada unidad didáctica del área.

Está compuesto por 64 páginas con las dimensiones de 960px X 560px, dividido en 6 menús con la distribución del contenido, siendo un archivo SWF de 29.7MB.

A continuación se presentan screenshots de las páginas que conforman el libro digital interactivo.

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Portada



Página con información del proyecto

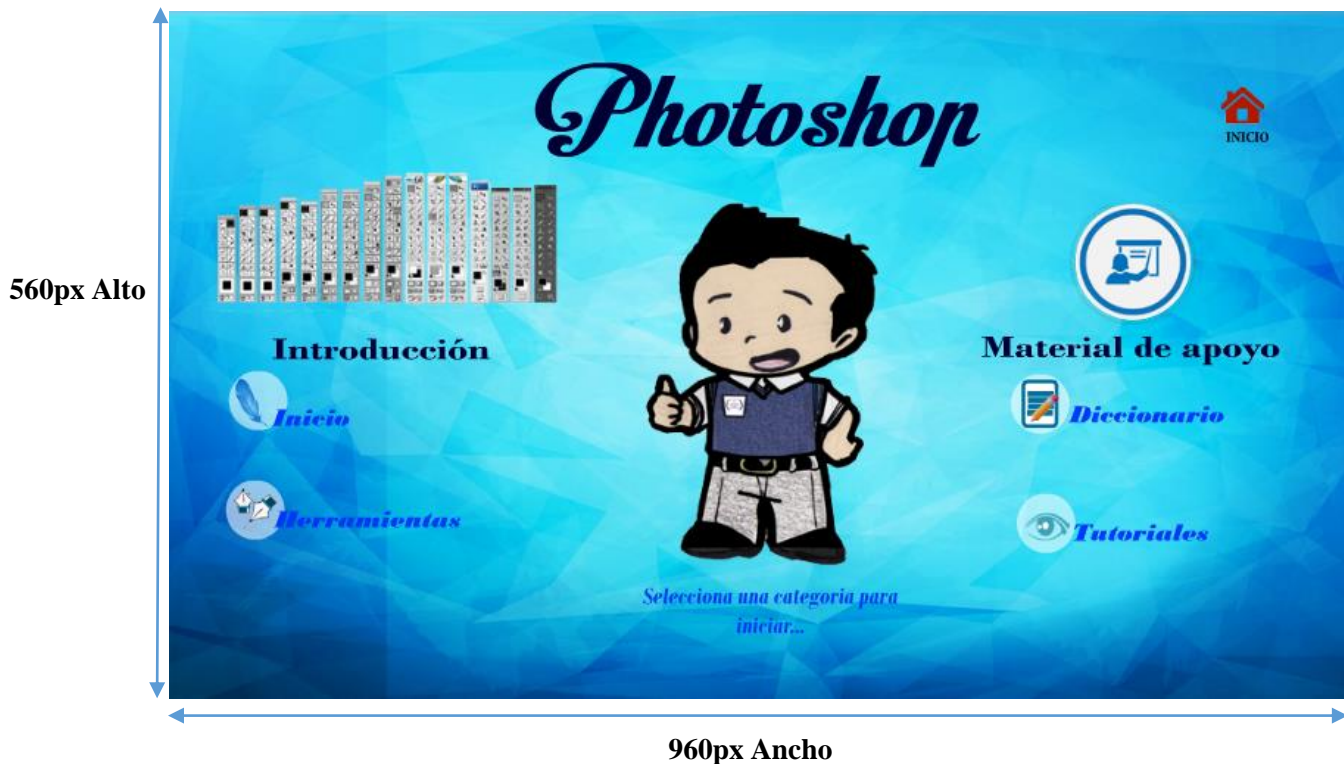


Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con información del colegio Liceo Cristiano Hispanoamericano



Página con menú de opciones de temas a tratar en el libro



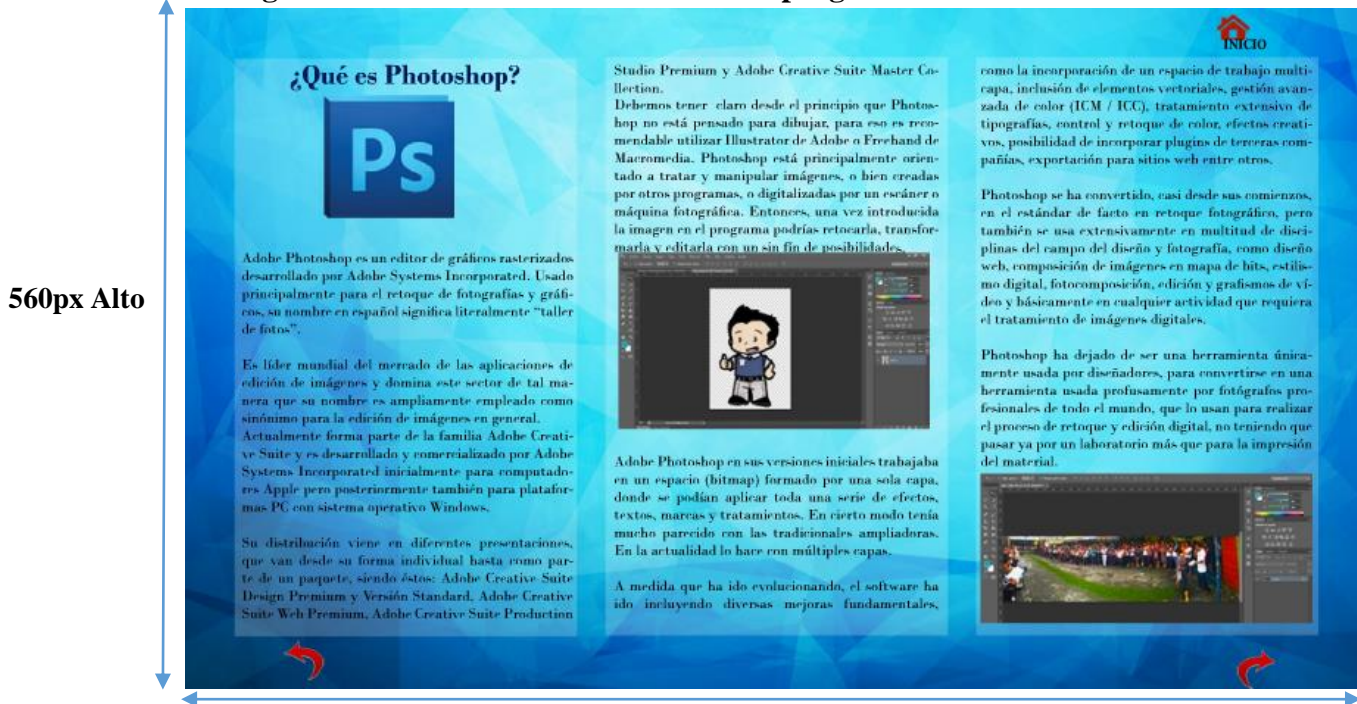
Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con el menú con el contenido del icono de introducción y las opciones del contenido.



960px Ancho

Página con contenido de introducción al programa

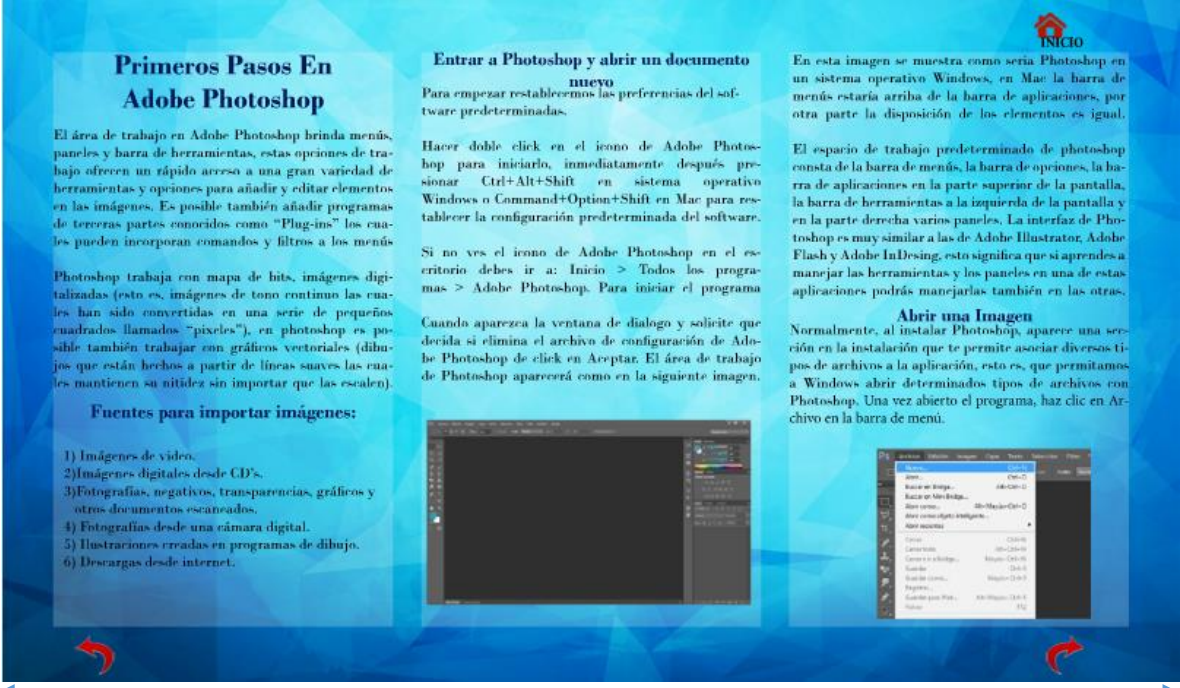


960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con contenido de introducción al programa.

560px Alto



Primeros Pasos En Adobe Photoshop

El área de trabajo en Adobe Photoshop brinda menús, paneles y barra de herramientas, estas opciones de trabajo ofrecen un rápido acceso a una gran variedad de herramientas y opciones para añadir y editar elementos en las imágenes. Es posible también añadir programas de terceras partes conocidos como "Plug-ins" los cuales pueden incorporar comandos y filtros a los menús.

Photoshop trabaja con mapa de bits, imágenes digitalizadas (esto es, imágenes de tono continuo las cuales han sido convertidas en una serie de pequeños cuadrados llamados "píxeles"), en photoshop es posible también trabajar con gráficos vectoriales (dibujos que están hechos a partir de líneas suaves las cuales mantienen su nitidez sin importar que las escalen).

Fuentes para importar imágenes:

- 1) Imágenes de video.
- 2) Imágenes digitales desde CD's.
- 3) Fotografías, negativos, transparencias, gráficos y otros documentos escaneados.
- 4) Fotografías desde una cámara digital.
- 5) Ilustraciones creadas en programas de dibujo.
- 6) Descargas desde internet.

Entrar a Photoshop y abrir un documento nuevo

Para empezar restableceremos las preferencias del software predeterminadas.

Hacer doble click en el icono de Adobe Photoshop para iniciarlo, inmediatamente después presionar **Ctrl+Alt+Shift** en sistema operativo Windows o **Command+Option+Shift** en Mac para restablecer la configuración predeterminada del software.

Si no ves el icono de Adobe Photoshop en el escritorio debes ir a: **Inicio > Todos los programas > Adobe Photoshop**. Para iniciar el programa

Cuando aparezca la ventana de dialogo y solicite que decida si elimina el archivo de configuración de Adobe Photoshop de click en **Aceptar**. El área de trabajo de Photoshop aparecerá como en la siguiente imagen.

En esta imagen se muestra como seria Photoshop en un sistema operativo Windows, en Mac la barra de menús estaría arriba de la barra de aplicaciones, por otra parte la disposición de los elementos es igual.

El espacio de trabajo predeterminado de photoshop consta de la barra de menús, la barra de opciones, la barra de aplicaciones en la parte superior de la pantalla, la barra de herramientas a la izquierda de la pantalla y en la parte derecha varios paneles. La interfaz de Photoshop es muy similar a las de Adobe Illustrator, Adobe Flash y Adobe InDesign, esto significa que si aprendes a manejar las herramientas y los paneles en una de estas aplicaciones podrás manejarlas también en las otras.

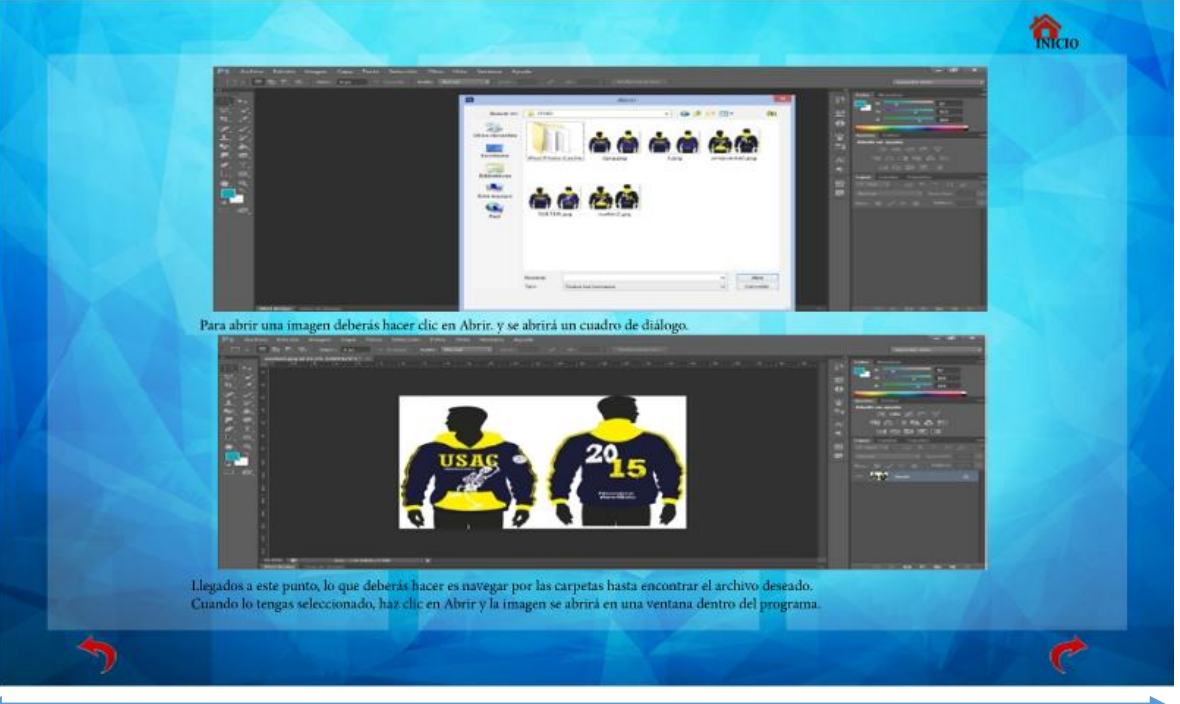
Abrir una Imagen

Normalmente, al instalar Photoshop, aparece una sección en la instalación que te permite asociar diversos tipos de archivos a la aplicación, esto es, que permitamos a Windows abrir determinados tipos de archivos con Photoshop. Una vez abierto el programa, haz clic en **Archivo** en la barra de menú.

960px Ancho

Página con contenido de introducción al programa.

560px Alto



Para abrir una imagen deberás hacer clic en Abrir, y se abrirá un cuadro de dialogo.

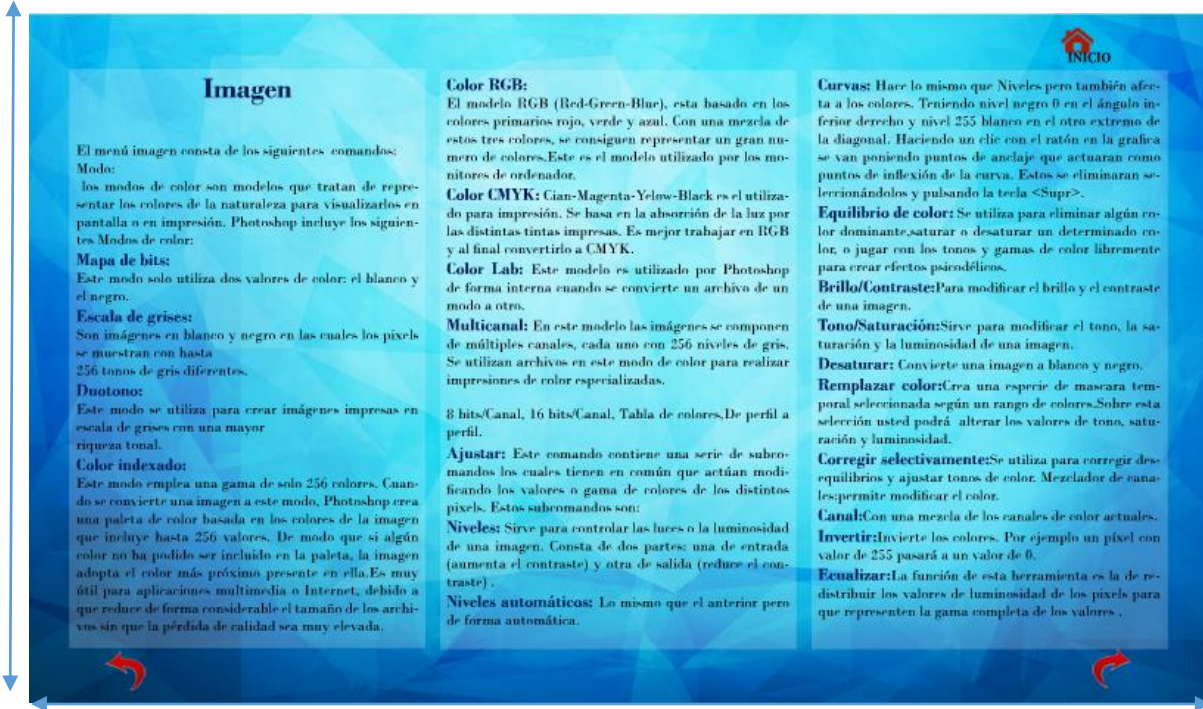
Llegados a este punto, lo que deberás hacer es navegar por las carpetas hasta encontrar el archivo deseado. Cuando lo tengas seleccionado, haz clic en **Abrir** y la imagen se abrirá en una ventana dentro del programa.

960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con contenido de introducción al programa.

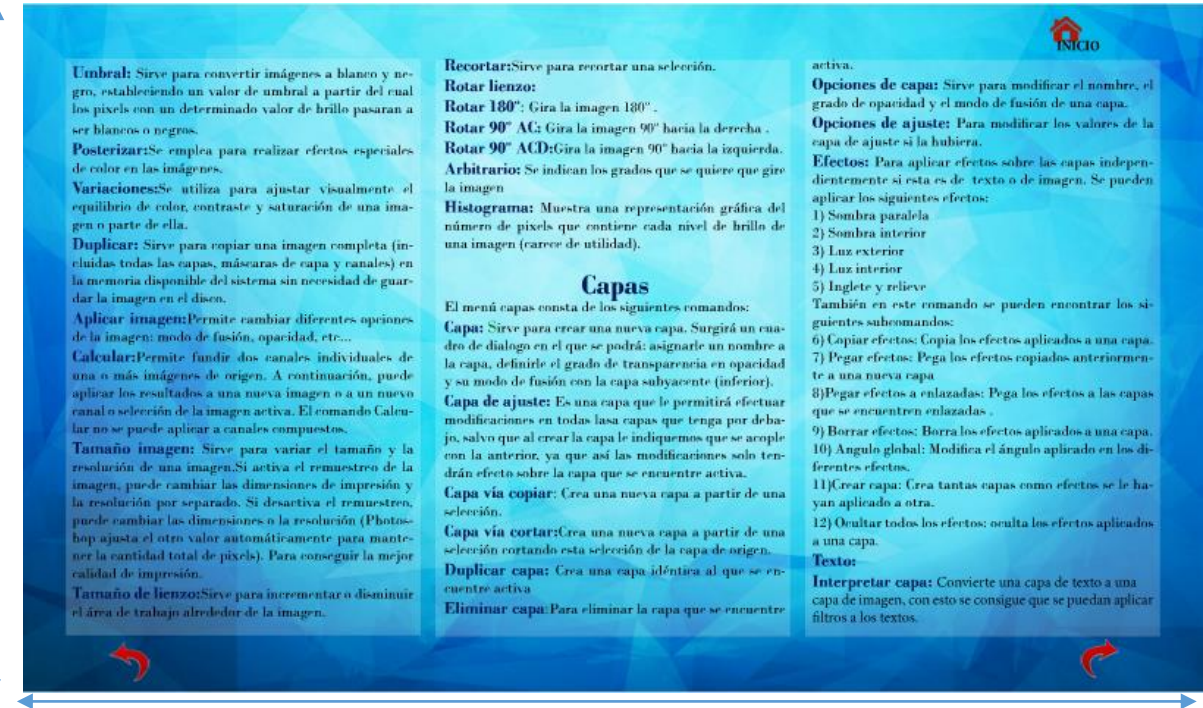
560px Alto



960px Ancho

Página con contenido de introducción al programa.

560px Alto



960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con contenido de introducción al programa.

560px Alto

Horizontal: Coloca el texto en dicha posición.
Vertical: Coloca el texto en dicha posición.
Añadir máscara de capa: Las máscaras de capa tienen como función ocultar o mostrar determinadas áreas de una capa.
Descubrir todas: Añade una máscara de capa blanca a toda la capa.
Ocultar todas: Añade una máscara de capa negra a toda la capa.
Descubrir selección: Añade una máscara de capa blanca a la selección.
Ocultar selección: Añade una máscara de capa negra a la selección.
Eliminar máscara de capa: Elimina la máscara de capa dado la opción de aplicarla antes de eliminarla.
Habilitar / Deshabilitar máscara de capa: Para hacer desaparecer o aparecer los efectos de la máscara de forma temporal.
Agrupar con anterior: Photoshop por defecto enlaza la máscara de capa a la capa.
Desagrupar: Desenlaza la máscara de la capa.
Organizar: Sirve para alternar el orden de las distintas capas.
-Traer al frente: Reubica la capa activa en primer lugar.
-Hacia delante: Avanza un puesto.
-Hacia atrás: Retrocede un puesto.
-Enviar detrás: Reubica la capa activa al último lugar.
También se puede alternar el orden de las capas haciendo clic sobre ella (en la paleta capas) y arrastrarla hasta la nueva posición.

Alinear enlazadas: Alinea las capas que se encuentren enlazadas.
Distribuir Enlazadas: Distribuye las capas que se encuentren enlazadas.
Combinar hacia abajo: Hace que la capa activa se funda con la inmediatamente superior.
Combinar visibles: Funde todas las capas visibles.
Acoplar imágenes: Agrupa todas las capas creando una única capa de fondo (esto es imprescindible si se quiere guardar la imagen en otro formato distinto al propio del programa *.PSD). Muy útil para reducir el tamaño de los archivos.
Halos: Cuando desplace o pegue una selección, alguno de los píxeles atenuados que rodean al borde de selección pueden quedar en la imagen, formando una especie de halo (aureola), esto resulta bastante feo en un trabajo. Photoshop para solucionar este problema tiene los siguientes comandos:
Eliminar halos: Sustituye el color de cualquier píxel de halo por los colores de los píxeles cercanos que contengan colores puros (los píxeles de colores puros no contienen color de fondo).
Por ejemplo, si selecciona un objeto amarillo sobre un fondo azul y desplaza la selección, algo del azul del fondo se desplaza con el objeto. Eliminar halos reemplaza los píxeles azules por los amarillos.

Eliminar halo negro: Actúa solo cuando el halo es negro.

Inicio

Introducción

960px Ancho

Página con el contenido de introducción al programa.

560px Alto

Barras de menús

La barra de menú
La barra en el extremo superior es la Barra de Menú, esta barra aparece en la mayoría de programas por lo que ya debes estar acostumbrado a ella. Desde aquí podrás acceder a diferentes opciones de menú, como por ejemplo abrir un archivo, guardarlo y luego cerrarlo. También podrás acceder a opciones mucho más complejas que iremos viendo a lo largo del curso.

Archivo Edición Imagen Capa Texto Selección Filtro Vista Ventana Ayuda

El panel de herramientas
El panel alargado que vemos en la imagen de la derecha es el Panel de Herramientas, ahí puedes ver en forma de íconos todas las herramientas disponibles en Photoshop.
Este panel tiene dos formas diferentes de presentarse, una es la que puedes ver en la imagen. La otra (predefinida por Photoshop CS4) es exactamente igual pero con todas las herramientas dispuestas en vertical. Para cambiar de visualización sólo tendrás que hacer clic en el botón que aparece en la esquina superior izquierda Cambiar visualización

Observa con atención que algunas de ellas tienen un pequeño triángulo en su esquina inferior derecha Herramienta Pincel. Este es el indicador de grupo de herramientas. Si posicionas el cursor sobre alguno de estos íconos y mantienes pulsado un instante el botón del ratón (o pulsas el botón derecho), se desplegará la lista de herramientas pertenecientes al grupo.
Por ejemplo, si desplegamos el menú del icono pincel se desplegará la lista de herramientas de dibujo.

En el panel de herramientas podemos encontrar también los selectores de color Selectores de Color, en Photoshop trabajaremos siempre con dos colores activos, que pueden ser totalmente configurados por el usuario. El color situado al frente será el color Frontal, la mayoría de las herramientas lo tomarán como color de trabajo. El que se encuentra detrás es el color de Fondo, podemos establecer este color como el color del fondo del documento, de esta forma podemos utilizar herramientas que pintan con el color de fondo y así imitar de alguna forma el borrado de píxeles.

El recuadro que se encuentra al frente muestra el color que estamos utilizando, en cualquier momento podemos hacer clic sobre el icono de doble flecha Icono Conmutar colores e intercambiaremos los colores de los recuadros entre sí, haciendo que el color que se encontraba en el recuadro del fondo pase al frente y, por lo tanto, nuestras herramientas usarán ese color como predeterminado.

Observa que en cualquier momento puedes hacer clic sobre el icono Icono restaurar a Blanco & Negro para restablecer los colores activos a negro y blanco (los iniciales de Photoshop).

Para seleccionar un color haz clic sobre uno de los recuadros y se abrirá el cuadro de diálogo

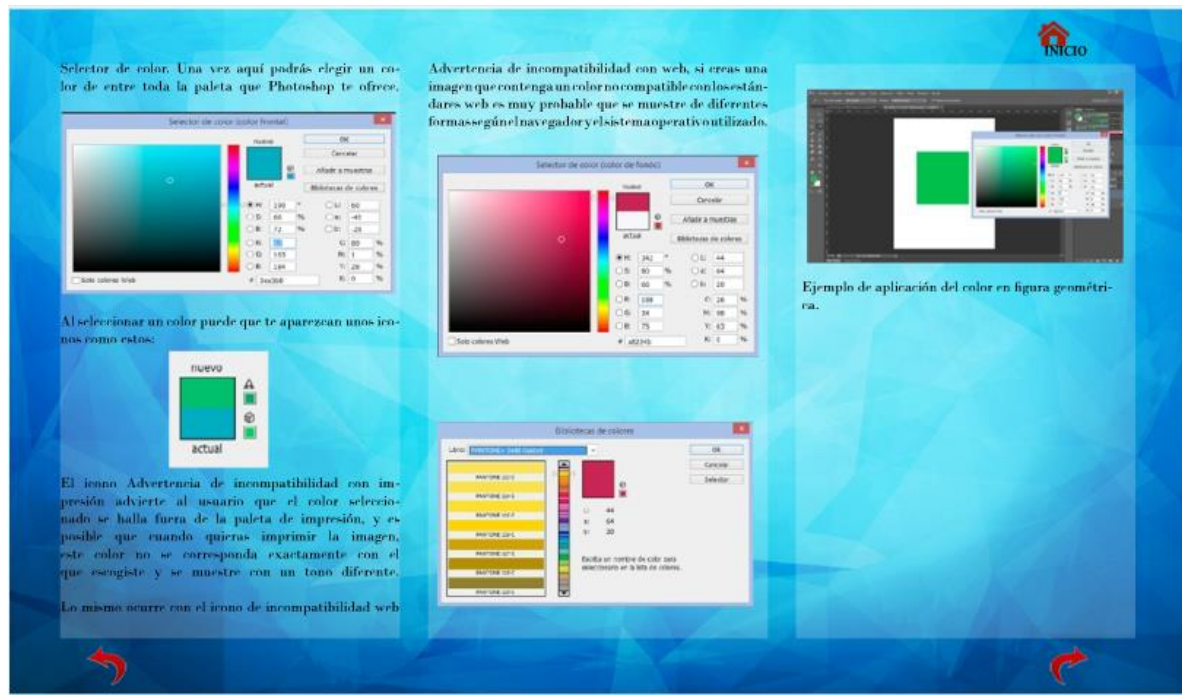
Inicio

960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con el contenido de introducción al programa.

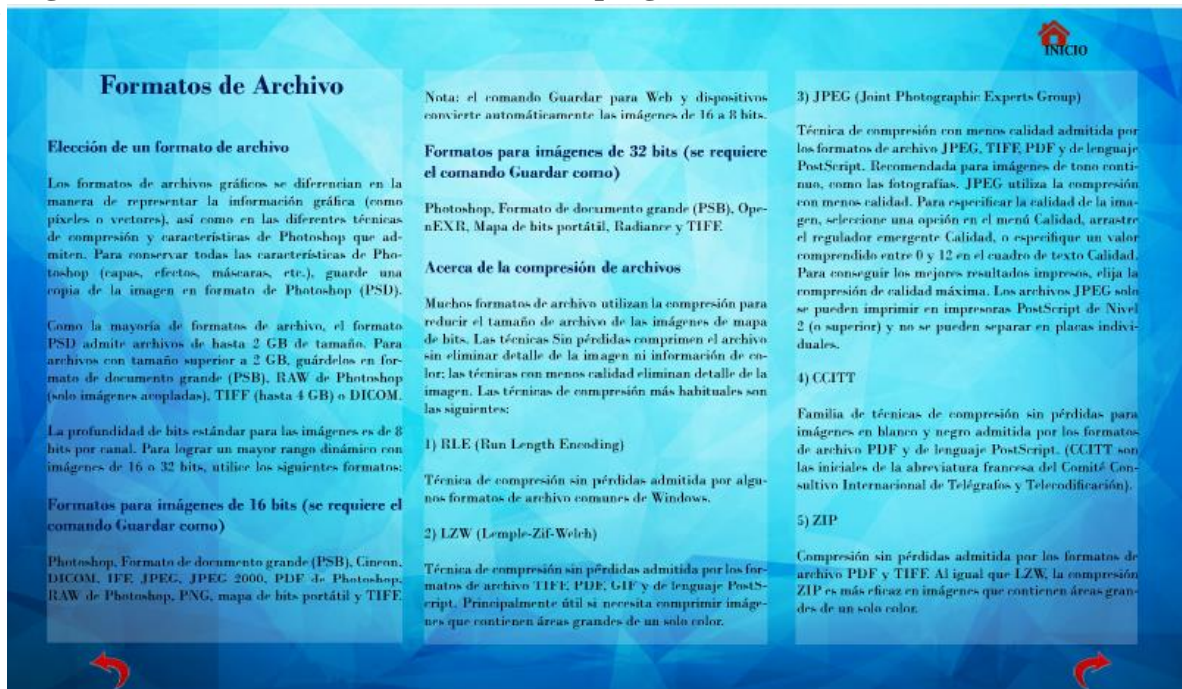
560px Alto



960px Ancho

Página con el contenido de introducción al programa.

560px Alto



960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con el contenido de introducción al programa.

560px Alto

Maximizar la compatibilidad de archivos PSD y PSB

Si trabaja con archivos PSD y PSB en versiones anteriores de Photoshop o aplicaciones que no admiten capas, puede agregar una versión acoplada de la imagen al archivo guardado.

Nota: Al guardar una imagen en una versión anterior de Photoshop, las funciones no compatibles con la versión se descartan. Seleccione Edición > Preferencias > Administración de archivos (Windows) o Photoshop > Preferencias > Administración de archivos (Mac OS).

En el menú Maximizar la compatibilidad de archivos PSD y PSB, elija una de las acciones siguientes:

Siempre se guarda una imagen compuesta (acoplada) junto con las capas del documento.

Preguntar, si desea maximizar la compatibilidad al guardar.

Formato Photoshop (PSD)
El formato Photoshop (PSD) es el formato de archivo por defecto y el único formato, junto con Formato de documento grande (PSB), que admite todas las características de Photoshop.

Dadas las grandes posibilidades de integración entre los productos Adobe, otras aplicaciones Adobe como Adobe Illustrator, Adobe InDesign,

Adobe Premiere, Adobe After Effects y Adobe GoLive pueden importar directamente archivos PSD y conservar muchas de las características de Photoshop. Si desea más información, consulte la ayuda de las aplicaciones Adobe específicas.

Al guardar un archivo PSD, puede definir una preferencia para maximizar la compatibilidad de archivos. Esto guarda una versión compuesta de una imagen con capas en el archivo de modo que pueda ser leído por otras aplicaciones, incluidas las versiones anteriores de Photoshop. También mantiene la apariencia del documento, en caso de que las futuras versiones de Photoshop cambien el comportamiento de algunas características.

El compuesto también hace que sea más rápido cargar la imagen y utilizarla en aplicaciones que no sean Photoshop, y a veces puede ser necesario para que otras aplicaciones puedan leer la imagen.

Las imágenes de 16 bits por canal y de 32 bits por canal de alto rango dinámico pueden guardarse como archivos PSD.

Formatos Photoshop DCS 1.0 y 2.0

El formato DCS (Desktop Color Separations) es una versión del formato EPS estándar que le permite guardar separaciones de color de imágenes CMYK. Puede utilizar el formato DCS 2.0 para exportar imágenes que contienen canales de tinta plana. Para imprimir archivos DCS, debe usar una impresora PostScript.

Formato Photoshop EPS

El formato de archivo de lenguaje PostScript encapsulado (EPS) puede contener tanto gráficos vectoriales como de mapa de bits y lo admiten prácticamente todos los programas de gráficos, ilustraciones y diseño de páginas. El formato EPS se utiliza para transferir imágenes PostScript entre aplicaciones. Al abrir un archivo EPS que contiene gráficos vectoriales, Photoshop rasteriza la imagen, convirtiendo los gráficos vectoriales a píxeles.

El formato EPS admite modos de color Lab, CMYK, RGB, Color indexado, Duotono, Escala de grises y Mapa de bits y no admite canales alfa. EPS admite trazados de recorte. El formato de separaciones de color de escritorio DCS, una versión del formato EPS estándar, le permite guardar separaciones de color de imágenes CMYK. El formato DCS 2.0 se utiliza para exportar imágenes que contienen canales de tinta plana. Para imprimir archivos EPS, debe usar una impresora PostScript.

Photoshop utiliza los formatos TIFF de EPS y PICT de EPS para permitirle abrir imágenes guardadas en formatos de archivo que crean previsualizaciones pero no son compatibles con Photoshop (como QuarkXPress). Puede editar y utilizar una imagen de previsualización abierta como cualquier otro archivo de baja resolución. La previsualización PICT de EPS solo está disponible en Mac OS.

960px Ancho

Página con el contenido de introducción al programa.

560px Alto

Formato RAW de Photoshop

El formato RAW de Photoshop es un formato de archivo flexible utilizado en la transferencia de imágenes entre aplicaciones o plataformas de ordenador. Este formato admite imágenes CMYK, RGB y en escala de grises con canales alfa, así como imágenes multicanal y Lab sin canales alfa. Los documentos guardados en formato RAW de Photoshop pueden tener cualquier tamaño de píxeles o de archivo, pero no pueden contener capas.

El formato RAW de Photoshop consta de un flujo de bytes que describe la información sobre el color de la imagen. Cada píxel se describe en formato binario, en donde el 0 representa el negro y el 255 el blanco (para imágenes con canales de 16 bits, el valor de blanco es 65535). Photoshop designa el número de canales necesarios para describir la imagen, junto con cualquier canal adicional de la imagen. Puede especificar la extensión del archivo (Windows), el tipo de archivo (Mac OS), el creador del archivo (Mac OS) y la información de cabecera.

Formato de negativo digital (DNG)
El formato DNG (negativo digital) es un formato de archivo que contiene datos de imagen RAW de una cámara digital y metadatos que definen el significado de los datos. DNG (formato de archivos RAW de cámara, disponibles de forma pública de Adobe) se ha diseñado para ofrecer compatibilidad y reducir la proliferación actual de los formatos de archivos RAW de cámara. El plugin RAW de cámara puede guardar datos de imágenes RAW de cámara en el formato DNG. Si desea obtener más información

sobre el formato de archivo de negativo digital (DNG), visite www.adobe.com/es y busque el término "Digital Negative" en inglés o "negativo digital" en español. Encontrará información completa y un enlace a un foro de usuarios.

Formato DICOM
El formato DICOM (Imágenes y comunicaciones digitales en el ámbito de la medicina, del inglés Digital Imaging and Communications in Medicine) se utiliza habitualmente para la transferencia y almacenamiento de imágenes médicas, como ultrasonidos y escáneres. Los archivos DICOM contienen tanto datos de imagen como cabeceras, que almacenan información sobre el paciente y la imagen médica.

GIF
El formato GIF (Graphics Interchange Format) es el formato de archivo que se utiliza habitualmente para mostrar gráficos e imágenes de color indexado en documentos HTML en Internet y otros servicios en línea. GIF es un formato comprimido con LZW diseñado para minimizar el tamaño de archivo y el tiempo de transferencia electrónica. El formato GIF conserva la transparencia en imágenes de color indexado, pero no admite canales alfa.

IFF
IFF (Interchange File Format) es un formato de almacenamiento de datos de uso general que puede asociar y almacenar diversos tipos de datos. El formato IFF es portátil y tiene extensiones que admiten fotografías, sonido, música, vídeo y datos textuales.

Formato JPEG
El formato JPEG (Joint Photographic Experts Group) se utiliza habitualmente para mostrar fotografías y otras imágenes de tono continuo en documentos HTML en Internet y otros servicios en línea. El formato JPEG admite los modos de color CMYK, RGB y Escala de grises, pero no admite transparencias. A diferencia del formato GIF, JPEG conserva toda la información de color de una imagen RGB pero comprime el tamaño de archivo descartando datos selectivamente.

Una imagen JPEG se descomprime automáticamente al abrirla. Un nivel de compresión alto produce una calidad de imagen inferior y uno bajo una mejor calidad de imagen. En la mayoría de los casos, la opción de calidad máxima produce un resultado idéntico al original.

Formato de documento grande (PSB)
El formato de documento grande (PSB) admite documentos de hasta 300.000 píxeles en cualquier dimensión. Se admiten todas las características de Photoshop, como las capas, efectos y filtros. (Con documentos de más de 30.000 píxeles de anchura o altura, algunos filtros de plugins no estarán disponibles).

Puede guardar imágenes de alto rango dinámico, de 32 bits por canal como archivos PSB. Actualmente, si guarda un documento en el formato PSB, puede abrirse solo en Photoshop CS o superior. Los documentos guardados en formato PSB no pueden abrirse en otras aplicaciones ni en versiones anteriores de Photoshop.

960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con el contenido de introducción al programa.

560px Alto

PDF
El formato de documento portátil (PDF) es un formato de archivo flexible, multiplataforma y multiaplicación. Basado en el modelo de imágenes de PostScript, los archivos PDF muestran y conservan de forma precisa las fuentes, los diseños de página y los gráficos vectoriales y de mapa de bits. Además, los archivos PDF pueden contener funciones electrónicas de navegación y búsqueda de documentos como por ejemplo, enlaces electrónicos. PDF admite imágenes de 16 bits por canal. Adobe Acrobat tiene una herramienta llamada Retocar objeto para pequeñas ediciones de las imágenes de un PDF. Para obtener más información sobre cómo trabajar con imágenes en archivos PDF consulte la Ayuda de Acrobat.

Formato Pixar
El formato Pixar está diseñado específicamente para aplicaciones gráficas de alta calidad, como las que se utilizan en imágenes tridimensionales y animaciones. El formato Pixar admite imágenes RGB y en escala de grises con un solo canal alfa.

Formato PNG
Desarrollado como una alternativa sin patente al formato GIF el formato de gráficos de red portátiles (PNG) se utiliza para una compresión sin pérdidas y para la visualización de imágenes en Internet. A diferencia del formato GIF, PNG admite imágenes de 24 bits y produce transparencia de fondo sin bordes irregulares; sin embargo, algunos navegadores web no admiten imágenes PNG. El formato PNG admite imágenes RGB, de color indexado, en escala de grises y de modo de mapa de bits sin canales alfa. PNG conserva la transparencia en imágenes en escala de grises y RGB.

Mapa de bits portátil, formato
El formato de archivo Mapa de bits portátil (PBM), también conocido como Biblioteca de mapa de bits portátil y Mapa binario portátil, admite mapas de bits monocromos (1 bit por píxel). Este formato puede utilizarse para transferencias de datos sin pérdidas porque muchas aplicaciones lo admiten. Incluso puede editar o crear esos archivos con un sencillo editor de texto.

Radiance, formato
Radiance (HDR) es un formato de archivo de 32 bits por canal utilizado en imágenes de alto rango dinámico. Este formato fue desarrollado originalmente para el sistema Radiance, una herramienta profesional para visualizar la iluminación en entornos virtuales. El formato de archivo guarda la cantidad de luz por píxel en lugar de solo los colores que se van a visualizar en la pantalla.

Targa
El formato Targa (TGA) se ha diseñado para sistemas que utilizan la placa de video Truevision y habitualmente lo admiten aplicaciones de color de MS-DOS. El formato Targa admite imágenes RGB de 16 bits (5 bits x 3 canales de color, más un bit sin utilizar), de 24 bits (8 bits x 3 canales de color) y de 32 bits (8 bits x 3 canales de color más un solo canal alfa de 8 bits). El formato Targa admite también imágenes de color indexado y en escala de grises sin canales alfa. Al guardar una imagen RGB en este formato, puede elegir una profundidad de píxel y seleccionar la codificación RLE para comprimir la imagen.

TIFF
El formato TIFF o TIF (Tagged-Image File Format) se utiliza para intercambiar archivos entre aplicaciones y plataformas de ordenador. TIFF es un formato flexible de imágenes de mapa de bits que prácticamente admiten todas las aplicaciones de pintura, edición de imágenes y diseño de páginas. Asimismo, prácticamente todos los escáneres de escritorio pueden producir imágenes TIFF. Los documentos TIFF tienen un tamaño de archivo máximo de 4 GB. Photoshop CS y posterior admite documentos grandes guardados en formato TIFF. Sin embargo, la mayoría de las otras aplicaciones y las versiones anteriores de Photoshop no son compatibles con documentos de más de 2 GB.

Formato WBMP
El formato WBMP es el formato estándar para optimizar imágenes para dispositivos inalámbricos, como los teléfonos móviles. WBMP admite color de 1 bit, lo que significa que las imágenes WBMP contienen solo píxeles en blanco o negro.

Inicio

Introducción

960px Ancho

Página con contenido de introducción al programa.

560px Alto

Importar archivos de Photoshop

Se pueden importar archivos de Adobe Photoshop (.psd) en un documento abierto del proyecto de Microsoft Expression Blend. Expression Blend importa características de Photoshop de las siguientes maneras:

- 1) **Capas** Expression Blend mantiene los nombres de capa, ya que importa las capas como objetos individuales y contenedores de diseño para facilitar el trabajo con ellos. Al importar archivos de Photoshop, es posible ver las capas, cambiarles el nombre, y seleccionar las capas que desea importar.
- 2) **Texto** Al importar archivos de Photoshop, el texto se puede importar como objetos de texto modificables o como imágenes de mapa de bits planas.
- 3) **Vectores** Las ilustraciones vectoriales se pueden importar como objetos de trazado modificables. Los archivos de Photoshop también se pueden importar como imágenes.
- 4) **Modos de fusión** Al importar archivos de Photoshop, las capas que contienen modos de fusión se pueden combinar para mantener la apariencia del material gráfico.
- 5) **Degradados** Los degradados lineales y radiales se pueden modificar después de la importación. Otros rellenos se rasterizan. Los delimitadores de color se importan como pinceles de degradado para la propiedad Fill del objeto resultante en Expression Blend, y los delimitadores de opacidad se importan como pinceles de degradado para la propiedad OpacityMask.
- 6) **Motivos** Los motivos se importan como pinceles de imagen.

Si el archivo de Photoshop incluye características no admitidas, el cuadro de diálogo Importar muestra información sobre el procedimiento idóneo que se deberá seguir para conservar la apariencia del material gráfico.

Para importar un archivo en Photoshop

- 1) Abra el documento .xaml en el que desea importar el archivo.
- 2) En el menú Archivo, haga clic en Importar archivo de Adobe Photoshop.
- 3) En el cuadro de diálogo Importar archivo de Adobe Photoshop, busque el archivo que desea importar y haga clic en Abrir.
- 4) En el siguiente cuadro de diálogo que aparece, haga lo siguiente:
Seleccione las capas que desea importar. También puede seleccionar Imagen de compatibilidad para importar una sola imagen combinada. Si los iconos de información que aparecen junto a una capa recomiendan combinar las capas, seleccione las capas manteniendo presionada la tecla CTRL, haga clic con el botón secundario en la selección y, a continuación, haga clic en Agrupar para combinar.
- 5) Haga clic en Aceptar.

Obtenga una vista previa del material gráfico en la parte izquierda para asegurarse de que se muestra de la forma deseada.

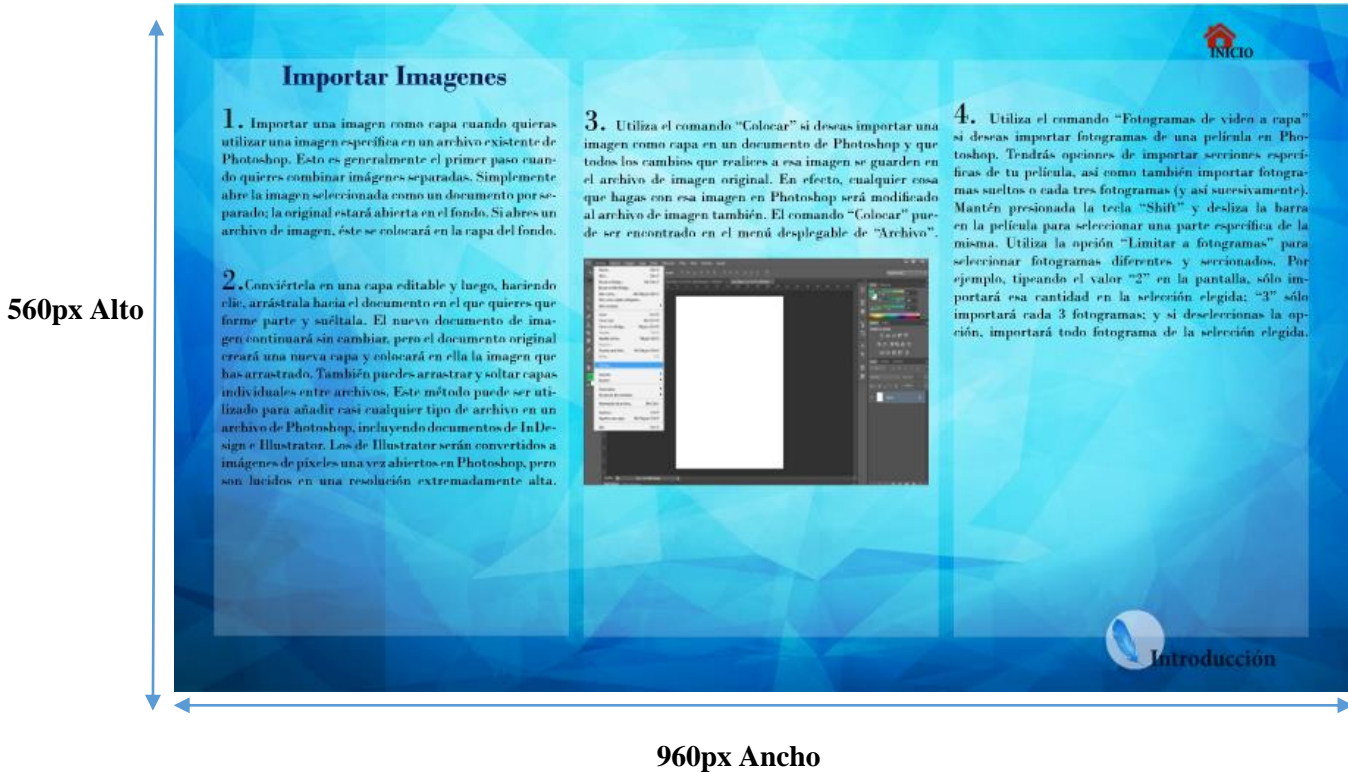
Inicio

Introducción

960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con contenido de introducción al programa.



Página con contenido de introducción al programa



Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con contenido de introducción al programa.

560px Alto

Guardado de documentos grandes

Photoshop admite documentos de hasta 300.000 píxeles en ambas dimensiones y ofrece tres formatos de archivo para guardar documentos con imágenes de más de 30.000 píxeles en ambas dimensiones.

Elija Archivo > Guardar como y uno de los siguientes formatos de archivo:

Formato de documento grande (PSB)
Admite documentos de cualquier tamaño de archivo. En los archivos PSB se mantienen todas las características de Photoshop (aunque algunos filtros de plugins no están disponibles si los documentos superan los 30.000 píxeles de anchura o altura). En la actualidad, solo Photoshop CS y las versiones posteriores admiten archivos PSB.

RAW de Photoshop
Admite documentos de cualquier dimensión de píxeles o tamaño de archivo, pero no admite capas. Los documentos grandes guardados en formato RAW de Photoshop se aplanan.

TIFF
Admite archivos de hasta 4 GB de tamaño. Los documentos de más de 4 GB no pueden guardarse en formato TIFF.

Exportación de capas a archivos

Puede exportar y guardar capas como archivos individuales utilizando una variedad de formatos, incluidos PSD, BMP, JPEG, PDF Targa y TIFF. A las capas se les asigna automáticamente un nombre al guardarlas. Puede establecer opciones para controlar la generación de nombres.

1. Seleccione Archivo > Exportar > Exportar capas a archivos.
2. En el cuadro de diálogo Exportar capas a archivos, en Destino, haga clic en Explorar para seleccionar un destino para los archivos exportados. Por defecto, los archivos generados se guardan en la misma carpeta que el archivo de origen.
3. Escriba un nombre en el cuadro de texto Prefijo de nombre de archivo para especificar un nombre habitual para los archivos.
4. Seleccione la opción Solo capas visibles si desea exportar solo las capas con la visibilidad activada en el panel Capas. Utilice esta opción si no desea que se exporten todas las capas. Desactive la visibilidad de las capas que no desea exportar.
5. Elija un formato de archivo en el menú Tipo de archivo. Defina las opciones según precise.

6. Seleccione la opción Incluir perfil ICC si desea incrustar el perfil de espacio de trabajo en el archivo exportado. Esto es importante en caso de flujos de trabajos gestionados con color.

7. Haga clic en Ejecutar.

Inicio

Introducción

960px Ancho

Página con comandos de accesos directos en el programa.

560px Alto

Comandos

Inicio

Menú Archivo

- Ctrl + N Archivo, Nuevo
- Ctrl + Alt + N Archivo nuevo usando las opciones el egidas anteriormente.
- Ctrl + O Archivo, abrir
- Ctrl + W Archivo, Cerrar
- Ctrl + Mayús + W Cerrar todo
- Ctrl + S Archivo Guardar
- Ctrl + Mayús + S Archivo Guardar como...
- Ctrl + Q Archivo Salir
- F12 Última versión guardada
- Esc o Ctrl + punto Cancela o Aborta una función.

Menú Edición

- Ctrl + Z Deshacer última operación
- Ctrl + Mayús + Z Paso adelante a través de la historia
- Ctrl + Alt + Z Paso atrás a través de la historia
- Ctrl + Mayús + F Transición de la última operación
- Ctrl + X Cortar
- Ctrl + C Copiar
- Ctrl + V Pegar
- Alt + sup/ retroceso Rellenar con color frontal
- Ctrl + sup/ retroceso Rellenar con color frontal
- Alt + mayús + sup/ Fill foreground conservando retroceso la transparencia

Mayús + sup/ retroceso Cuadro de dialogo rellenar

- Ctrl + T Transformación libre
- Ctrl + Mayús + T Repite la última transformación
- Ctrl + Alt + T Transformación libre con duplicación
- Ctrl + Alt + mayús + T Transforma de nuevo con duplicación

Menú Selecciones

- Mayús Cuadrado o círculo perfecto
- Alt Punto desde el cual arrastro
- Ctrl + A Seleccionar todo
- Ctrl + D Deseleccionar
- Ctrl + Mayús + D Reseleccionar
- Ctrl + Mayús + I Invertir

Introducción

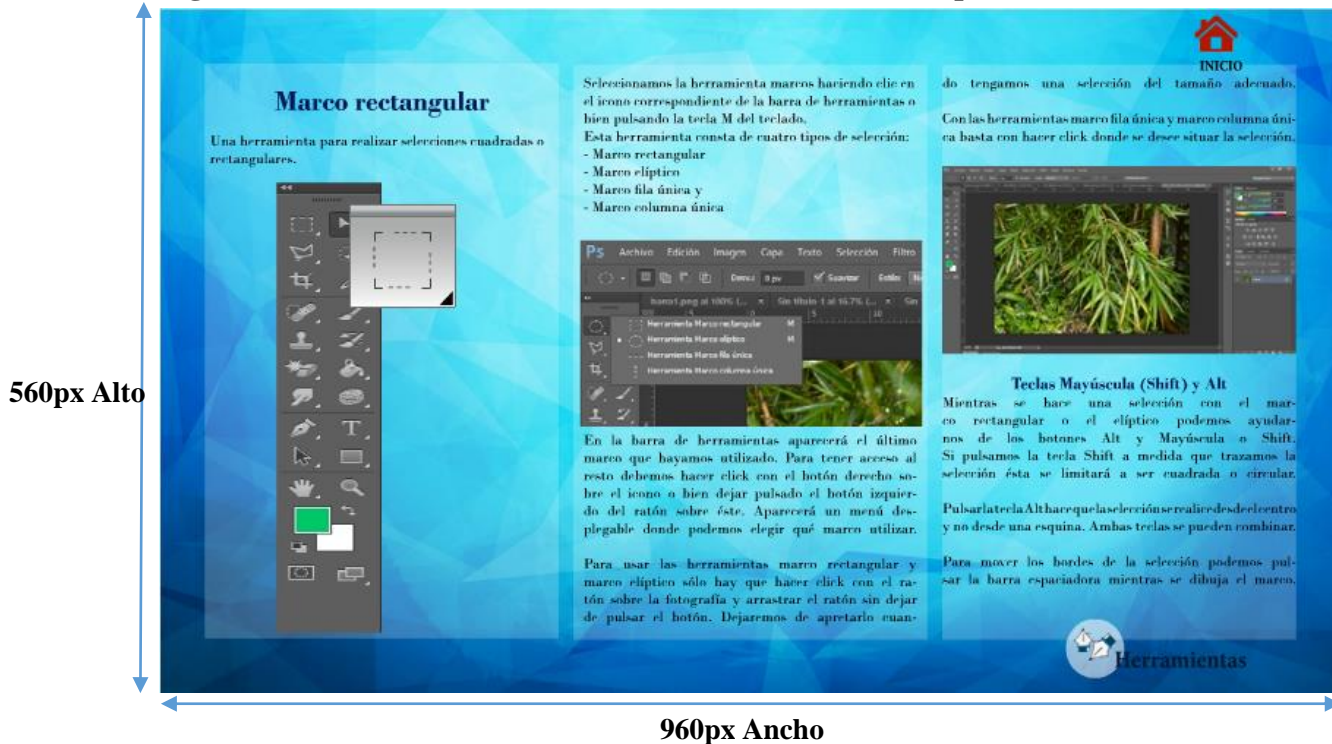
960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con el menú con el contenido del icono herramientas y las opciones del contenido.



Página con contenido acerca de herramientas de Photoshop



Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con contenido acerca de herramientas de Photoshop

560px Alto



960px Ancho

Página con contenido acerca de herramientas de Photoshop

560px Alto



960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con contenido acerca de herramientas de Photoshop

560px Alto

Selección Rápida

La herramienta de Selección Rápida de Photoshop es una de las más interesantes. Con ella podemos realizar selecciones complejas en Photoshop de forma cómoda y sencilla. Usar la herramienta de Selección rápida es similar a pintar, pero el resultado final es una selección.

Para acceder a ella debemos hacer click sobre su icono en la barra de herramientas. La selección rápida se encuentra en el mismo conjunto que la varita mágica. Su atajo de teclado es la letra W.

La herramienta de selección rápida tiene una barra de opciones, como casi todas las herramientas de Photoshop

Para utilizar la herramienta bastará con tenerla seleccionada y pintar sobre la imagen. Photoshop seleccionará la zona sobre la que pulsemos y la tomará como referencia. De esta forma añadirá a la selección todas las áreas similares.

Para hacer la selección del modo deseado tendremos que combinar la suma de ésta con la resta ya que, a veces, Photoshop se excede en la suma.

1. Botones de operación: Con el primero definimos una nueva selección, con el segundo añade lo seleccionado a una selección ya existente y si activamos el tercero restaremos la nueva selección a lo que ya teníamos.
2. Pincel El pincel determinará el comportamiento de la herramienta de selección rápida. Su tamaño y forma serán fundamentales para aprovechar todas las posibilidades.
3. Muestrear todas las capas: Si tildamos esta opción se seleccionará lo elegido en todas las capas.
4. Mejorar automáticamente: Suaviza los bordes y mejora la precisión del marco

INICIO

Herramientas

960px Ancho

Página con contenido acerca de herramientas de Photoshop

560px Alto

Herramienta de recortar

Es un tipo de selección cuadrada, editable una vez que se ha definido, que nos sirve para recortar una imagen, quedándonos sólo con el área seleccionada.

Herramienta de cuentagotas

Con el cuentagotas podemos seleccionar colores, de cualquier parte de la imagen, para colocarlos como color frontal.

INICIO


Herramientas

960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con contenido acerca de herramientas de Photoshop

560px Alto



Pincel corrector

Las herramientas correctoras más usadas en Photoshop son dos. La herramienta Pincel Corrector y la herramienta Parche. El pincel corrector tiene además una variante, el pincel corrector puntual.

Usamos los correctores de Photoshop cuando queremos reparar ciertas imperfecciones de las fotografías. Eliminar granos, lunares o manchas es muy fácil gracias a estas herramientas. Parece que Photoshop hace magia al usar los correctores ya que su uso resuelve ciertos defectos de las imágenes sin esfuerzo.

El pincel corrector de Photoshop toma una muestra de la zona que elegimos y después la aplica sobre el área que le hemos indicado. Photoshop compara el brillo, la luz, la textura y el contraste para que la clonación sea lo más parecida posible. El primer paso será seleccionar el pincel corrector en la barra de herramientas o pulsando la tecla J del teclado. Debemos recordar duplicar la capa sobre la que queremos trabajar para poder volver atrás en caso necesario. Para ello seleccionaremos la capa y pulsaremos la secuencia de comando Ctrl + J

El Pincel Corrector Puntual

El siguiente paso será mantener pulsada la tecla Alt mientras se selecciona la zona de la imagen que queremos tomar como referencia. Photoshop tomará esa muestra para reparar el área defectuosa. Ahora debemos hacer click con el ratón sobre la zona a reparar y pintar sobre ella. El cursor en forma de cruz mostrará la parte de la imagen que se está usando como muestra.

En el caso de corrección de pieles lo adecuado es seleccionar zonas cercanas para que los tonos y las texturas no difieran mucho.

El pincel corrector puntual de Photoshop se diferencia del anterior en que no toma ninguna muestra previa. Este pincel corrige las imperfecciones tomando como referencia los pixels que están alrededor del lugar donde hemos pinchado con el ratón. Se recomienda para defectos pequeños y que puedan subsanarse con las zonas adyacentes.

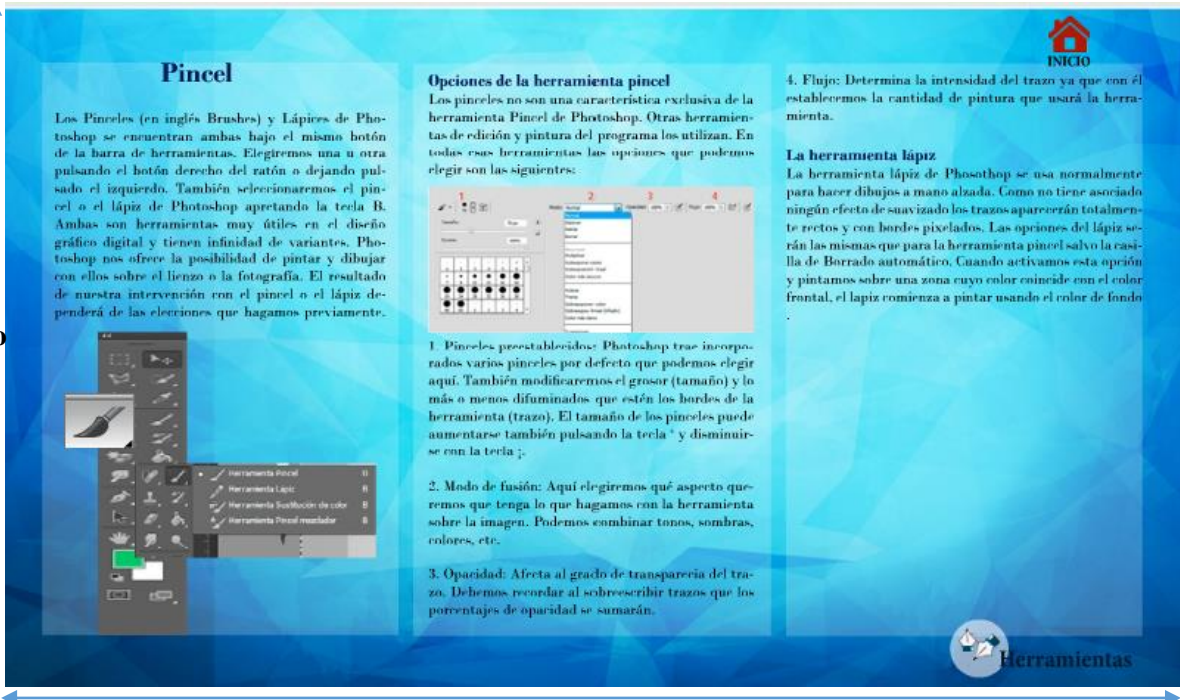
Para utilizarlo bastará por pasar el ratón, sin dejar de pulsar el botón derecho, sobre la zona a corregir. Photoshop hará la corrección automáticamente.

Herramientas

960px Ancho

Página con contenido acerca de herramientas de Photoshop

560px Alto



Pincel

Los Pinceles (en inglés Brushes) y Lápices de Photoshop se encuentran ambas bajo el mismo botón de la barra de herramientas. Elegiremos una u otra pulsando el botón derecho del ratón o dejando pulsado el izquierdo. También seleccionaremos el pincel o el lápiz de Photoshop apretando la tecla B. Ambas son herramientas muy útiles en el diseño gráfico digital y tienen infinidad de variantes. Photoshop nos ofrece la posibilidad de pintar y dibujar con ellos sobre el lienzo o la fotografía. El resultado de nuestra intervención con el pincel o el lápiz dependerá de las elecciones que hagamos previamente.

Opciones de la herramienta pincel

Los pinceles no son una característica exclusiva de la herramienta Pincel de Photoshop. Otras herramientas de edición y pintura del programa los utilizan. En todas esas herramientas las opciones que podemos elegir son las siguientes:

1. Pinceles preestablecidos: Photoshop trae incorporados varios pinceles por defecto que podemos elegir aquí. También modificaremos el grosor (tamaño) y lo más o menos difuminados que estén los bordes de la herramienta (trazo). El tamaño de los pinceles puede aumentarse también pulsando la tecla '[' y disminuirse con la tecla ']'.
2. Modo de fusión: Aquí elegiremos qué aspecto queremos que tenga lo que hagamos con la herramienta sobre la imagen. Podemos combinar tonos, sombras, colores, etc.
3. Opacidad: Afecta al grado de transparencia del trazo. Debemos recordar al sobrescribir trazos que los porcentajes de opacidad se sumarán.
4. Flujo: Determina la intensidad del trazo ya que con él establecemos la cantidad de pintura que usará la herramienta.

La herramienta lápiz

La herramienta lápiz de Photoshop se usa normalmente para hacer dibujos a mano alzada. Como no tiene asociado ningún efecto de suavizado los trazos aparecerán totalmente rectos y con bordes pixelados. Las opciones del lápiz serán las mismas que para la herramienta pincel salvo la casilla de Borrado automático. Cuando activamos esta opción y pintamos sobre una zona cuyo color coincide con el color frontal, el lápiz comienza a pintar usando el color de fondo.

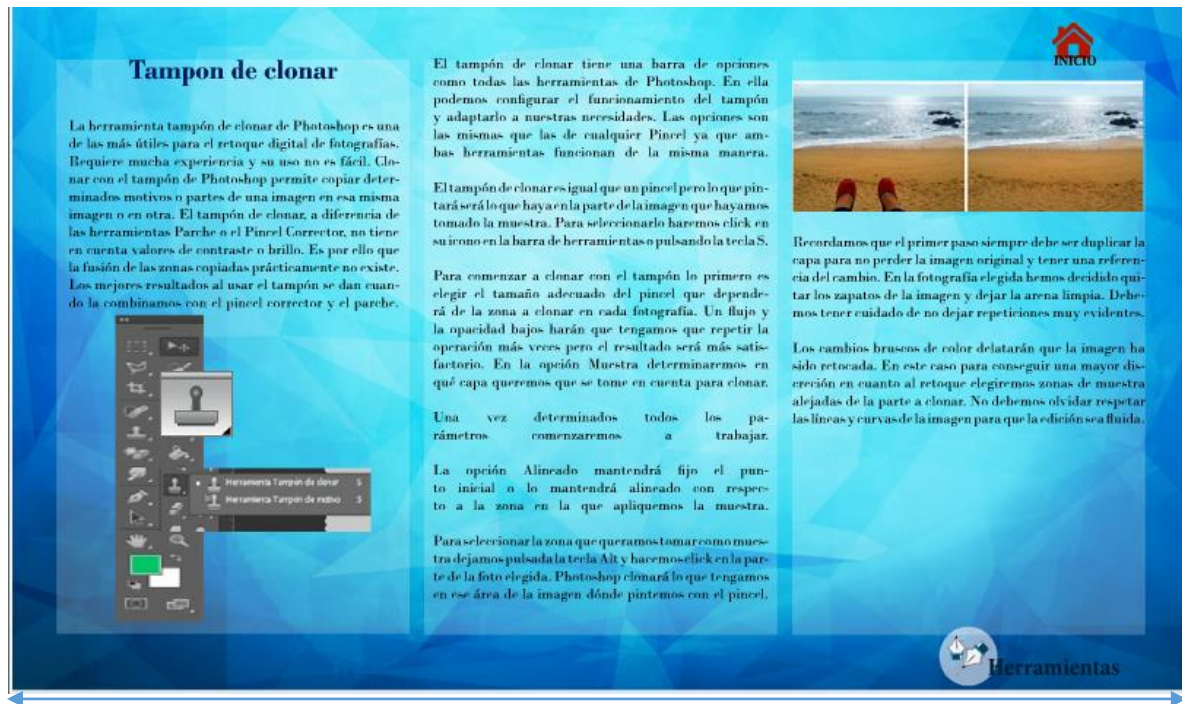
Herramientas

960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

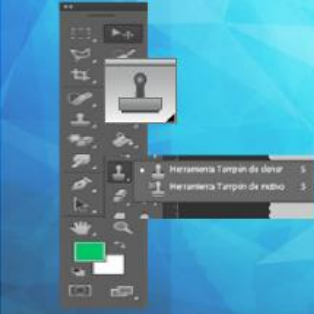
Página con contenido acerca de herramientas de Photoshop

560px Alto



Tampon de clonar

La herramienta tampon de clonar de Photoshop es una de las más útiles para el retoque digital de fotografías. Requiere mucha experiencia y su uso no es fácil. Clonar con el tampon de Photoshop permite copiar determinados motivos o partes de una imagen en esa misma imagen o en otra. El tampon de clonar, a diferencia de las herramientas Pincel o el Pincel Corrector, no tiene en cuenta valores de contraste o brillo. Es por ello que la fusión de las zonas copiadas prácticamente no existe. Los mejores resultados al usar el tampon se dan cuando lo combinamos con el pincel corrector y el parche.



El tampon de clonar tiene una barra de opciones como todas las herramientas de Photoshop. En ella podemos configurar el funcionamiento del tampon y adaptarlo a nuestras necesidades. Las opciones son las mismas que las de cualquier Pincel ya que ambas herramientas funcionan de la misma manera.


El tampon de clonar es igual que un pincel pero lo que pintará será lo que haya en la parte de la imagen que hayamos tomado la muestra. Para seleccionarlo haremos click en su icono en la barra de herramientas o pulsando la tecla S.

Para comenzar a clonar con el tampon lo primero es elegir el tamaño adecuado del pincel que dependerá de la zona a clonar en cada fotografía. Un flujo y la opacidad bajos harán que tengamos que repetir la operación más veces pero el resultado será más satisfactorio. En la opción Muestra determinaremos en qué capa queremos que se tome en cuenta para clonar.

Una vez determinados todos los parámetros comenzaremos a trabajar.

La opción Alineado mantendrá fijo el punto inicial o lo mantendrá alineado con respecto a la zona en la que apliquemos la muestra.

Para seleccionar la zona que queramos tomar como muestra dejamos pulsada la tecla Alt y hacemos click en la parte de la foto elegida. Photoshop clonará lo que tengamos en esa área de la imagen dónde pintemos con el pincel.



Recordamos que el primer paso siempre debe ser duplicar la capa para no perder la imagen original y tener una referencia del cambio. En la fotografía elegida hemos decidido quitar los zapatos de la imagen y dejar la arena limpia. Debemos tener cuidado de no dejar repeticiones muy evidentes.

Los cambios bruscos de color delatarán que la imagen ha sido retocada. En este caso para conseguir una mayor discreción en cuanto al retoque elegiremos zonas de muestra alejadas de la parte a clonar. No debemos olvidar respetar las líneas y curvas de la imagen para que la edición sea fluida.

Herramientas

960px Ancho

Página con contenido acerca de herramientas de Photoshop

560px Alto



Borrador

Sirve para borrar partes de una imagen. Ojo, puesto que como muchas otras herramientas, sólo actúa sobre la capa que está seleccionada. Es decir, sólo borra las cosas que haya en la capa que estamos trabajando. Por eso a veces podrá ocurrirte que intentas borrar algo y no se borra, quizás porque esté en otra capa. Tiene dos modos de borrar, uno el modo lápiz, que borra todo sin suavizado y el modo pincel, que borra difuminando los bordes. Además, igual que los pinceles y el lápiz, existen varios grosores para el trazo del borrador.



Modos y grosores del borrador

A igual que muchas otras herramientas de Photoshop, existe un panel de opciones del borrador, a través del que podemos configurar diversas opciones de la goma de borrar. Podemos ver las opciones disponibles en la siguiente imagen:

Las opciones más importantes del borrador serían las del modo y el grosor. El modo permite seleccionar la forma con la que queremos que se comporte el borrador, o bien como pincel, como lápiz o como cuadrado. El pincel tiene la particularidad que los bordes se difuminan, creando un efecto más suavizado, mientras que modo lápiz del borrador borrará con los bordes más marcados. Por su parte, el tercer modo "cuadrado" en vez de borrar con un patrón regular, lo hace con un cuadrado y sin difuminar los bordes.

Así pues, utilizaremos el modo pincel cuando queramos acabados más suavizados, que generalmente quedan mejor. El modo lápiz nos vendría bien para borrar puntos específicos o áreas circulares de cualquier grosor y el modo cuadrado cuando queramos borrar áreas cuadradas o rectangulares.

Aparte del modo, también es muy importante el grosor que podemos configurar en el panel de opciones. El grosor se encuentra en el menú etiquetado como "pincel" y sólo está activo cuando está seleccionado el modo lápiz o el modo pincel (el modo cuadrado será siempre un cuadrado del mismo tamaño). Al seleccionar el pincel podemos elegir entre varios grosores de la herramienta borrar, así como la cantidad de difuminado del borde.

Opacidad y Flujo

Con la Opacidad de la herramienta borrador podemos conseguir que no se borre completamente el dibujo de la capa, sino parcialmente con una transparencia. Inicialmente la Opacidad está configurada al 100%, con lo que se borra completamente el contenido de la capa. Si configuramos una opacidad menor podremos ver que la goma de borrar sólo crea una transparencia en la capa.

Con el Flujo podemos configurar lo rápido que borra la herramienta al mover el ratón. Con un flujo menor que el 100% no se llegará a borrar del todo el contenido de la capa y necesitaremos más pasadas del ratón para conseguirlo. El resultado es parecido que el de la Opacidad, con la diferencia que borra con mayor transparencia en los bordes y más opacidad en el centro.

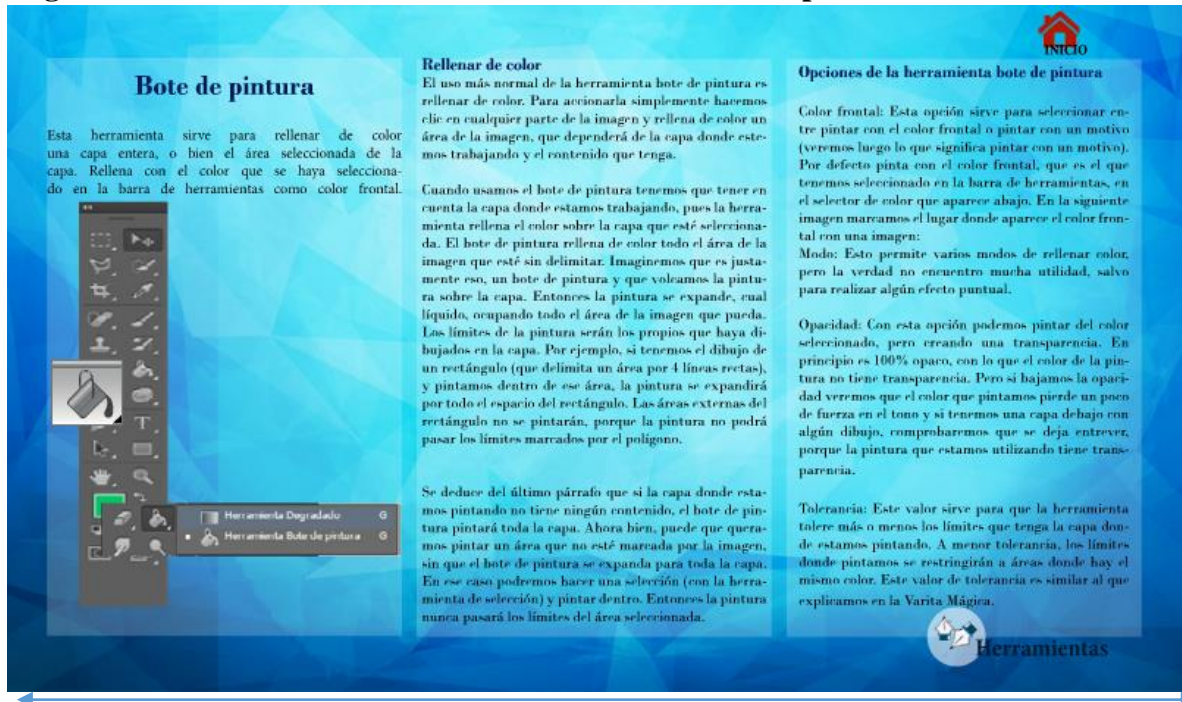
Herramientas

960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con contenido acerca de herramientas de Photoshop

560px Alto



Bote de pintura

Esta herramienta sirve para rellenar de color una capa entera, o bien el área seleccionada de la capa. Rellena con el color que se haya seleccionado en la barra de herramientas como color frontal.

Rellenar de color

El uso más normal de la herramienta bote de pintura es rellenar de color. Para accionarla simplemente hacemos clic en cualquier parte de la imagen y rellena de color un área de la imagen, que dependerá de la capa donde estamos trabajando y el contenido que tenga.

Cuando usamos el bote de pintura tenemos que tener en cuenta la capa donde estamos trabajando, pues la herramienta rellena el color sobre la capa que esté seleccionada. El bote de pintura rellena de color todo el área de la imagen que esté sin delimitar. Imaginemos que es justamente eso, un bote de pintura y que volcamos la pintura sobre la capa. Entonces la pintura se expande, cual líquido, ocupando todo el área de la imagen que pueda. Los límites de la pintura serán los propios que haya dibujados en la capa. Por ejemplo, si tenemos el dibujo de un rectángulo (que delimita un área por 4 líneas rectas), y pintamos dentro de ese área, la pintura se expandirá por todo el espacio del rectángulo. Las áreas externas del rectángulo no se pintarán, porque la pintura no podrá pasar los límites marcados por el polígono.

Se deduce del último párrafo que si la capa donde estamos pintando no tiene ningún contenido, el bote de pintura pintará toda la capa. Ahora bien, puede que queramos pintar un área que no esté marcada por la imagen, sin que el bote de pintura se expanda para toda la capa. En ese caso podremos hacer una selección (con la herramienta de selección) y pintar dentro. Entonces la pintura nunca pasará los límites del área seleccionada.

Opciones de la herramienta bote de pintura

Color frontal: Esta opción sirve para seleccionar entre pintar con el color frontal o pintar con un motivo (viremos luego lo que significa pintar con un motivo). Por defecto pinta con el color frontal, que es el que tenemos seleccionado en la barra de herramientas, en el selector de color que aparece abajo. En la siguiente imagen marcamos el lugar donde aparece el color frontal con una imagen:

Modo: Esto permite varios modos de rellenar color, pero la verdad no encuentro mucha utilidad, salvo para realizar algún efecto puntual.

Opacidad: Con esta opción podemos pintar del color seleccionado, pero creando una transparencia. En principio es 100% opaco, con lo que el color de la pintura no tiene transparencia. Pero si bajamos la opacidad veremos que el color que pintamos pierde un poco de fuerza en el tono y si tenemos una capa debajo con algún dibujo, comprobaremos que se deja entrever, porque la pintura que estamos utilizando tiene transparencia.

Tolerancia: Este valor sirve para que la herramienta tolere más o menos los límites que tenga la capa donde estamos pintando. A menor tolerancia, los límites donde pintamos se restringirán a áreas donde hay el mismo color. Este valor de tolerancia es similar al que explicamos en la Varita Mágica.

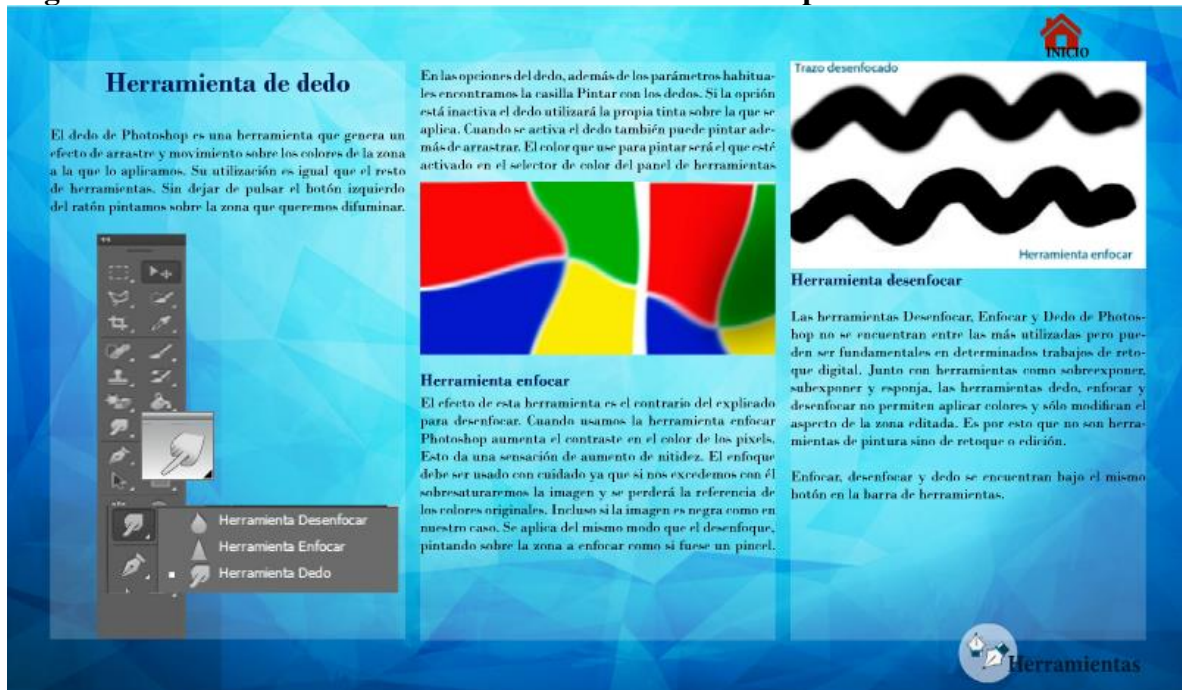
Inicio

Herramientas

960px Ancho

Página con contenido acerca de herramientas de Photoshop

560px Alto



Herramienta de dedo

El dedo de Photoshop es una herramienta que genera un efecto de arrastre y movimiento sobre los colores de la zona a la que lo aplicamos. Su utilización es igual que el resto de herramientas. Sin dejar de pulsar el botón izquierdo del ratón pintamos sobre la zona que queremos difuminar.

En las opciones del dedo, además de los parámetros habituales encontramos la casilla Pintar con los dedos. Si la opción está inactiva el dedo utilizará la propia tinta sobre la que se aplica. Cuando se activa el dedo también puede pintar además de arrastrar. El color que use para pintar será el que esté activado en el selector de color del panel de herramientas.

Herramienta enfocar

El efecto de esta herramienta es el contrario del explicado para desenfocar. Cuando usamos la herramienta enfocar Photoshop aumenta el contraste en el color de los pixels. Esto da una sensación de aumento de nitidez. El enfoque debe ser usado con cuidado ya que si nos excedemos con él sobresaturaremos la imagen y se perderá la referencia de los colores originales. Incluso si la imagen es negra como en nuestro caso. Se aplica del mismo modo que el desenfocar, pintando sobre la zona a enfocar como si fuese un pincel.

Herramienta desenfocar

Las herramientas Desenfocar, Enfocar y Dedo de Photoshop no se encuentran entre las más utilizadas pero pueden ser fundamentales en determinados trabajos de retoque digital. Junto con herramientas como sobreexponer, subexponer y esponja, las herramientas dedo, enfocar y desenfocar no permiten aplicar colores y sólo modifican el aspecto de la zona editada. Es por esto que no son herramientas de pintura sino de retoque o edición.

Enfocar, desenfocar y dedo se encuentran bajo el mismo botón en la barra de herramientas.

Inicio

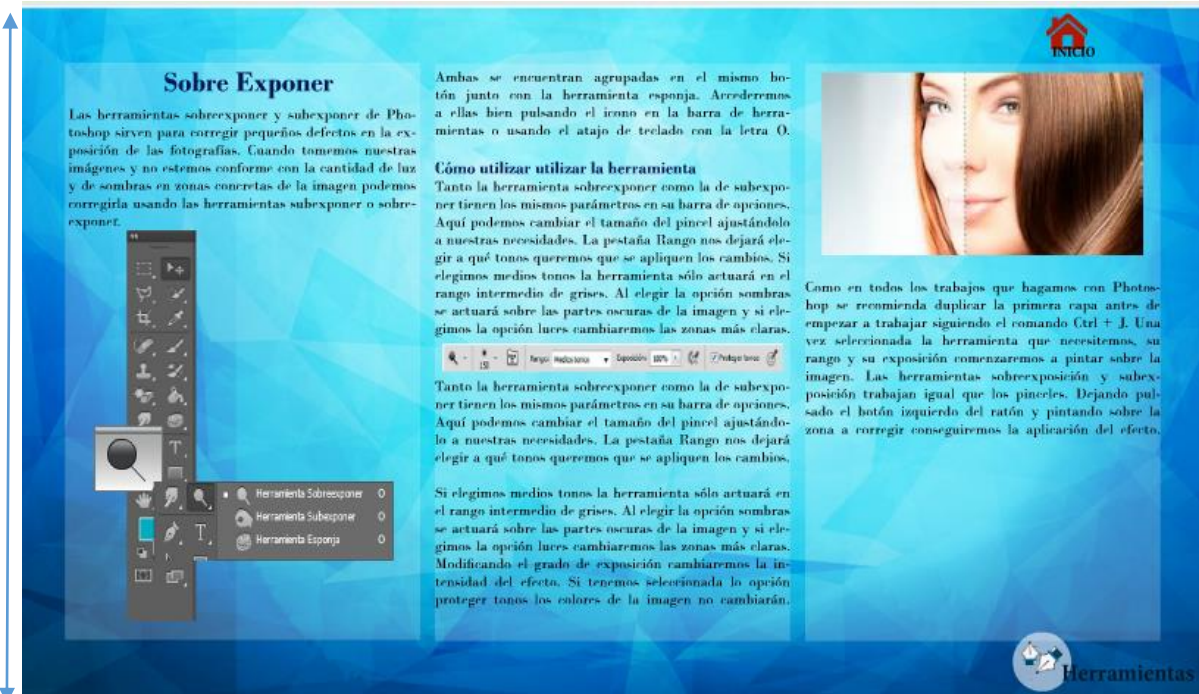
Herramientas

960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con contenido acerca de herramientas de Photoshop

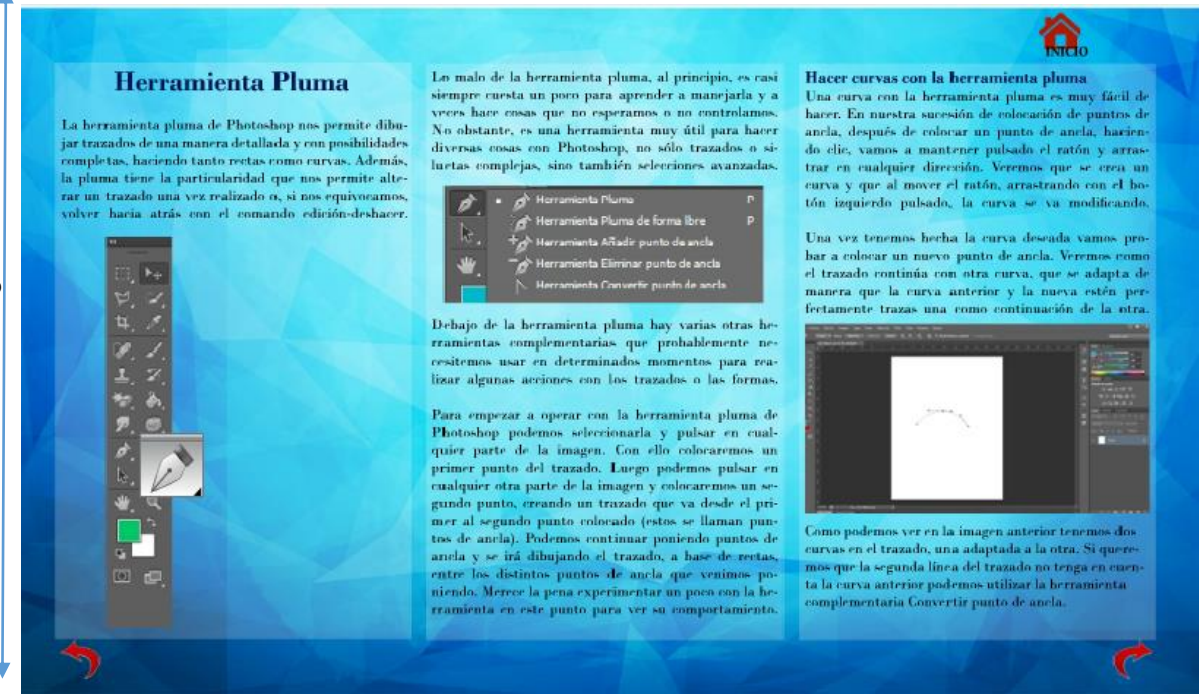
560px Alto



960px Ancho

Página con contenido acerca de herramientas de Photoshop

560px Alto

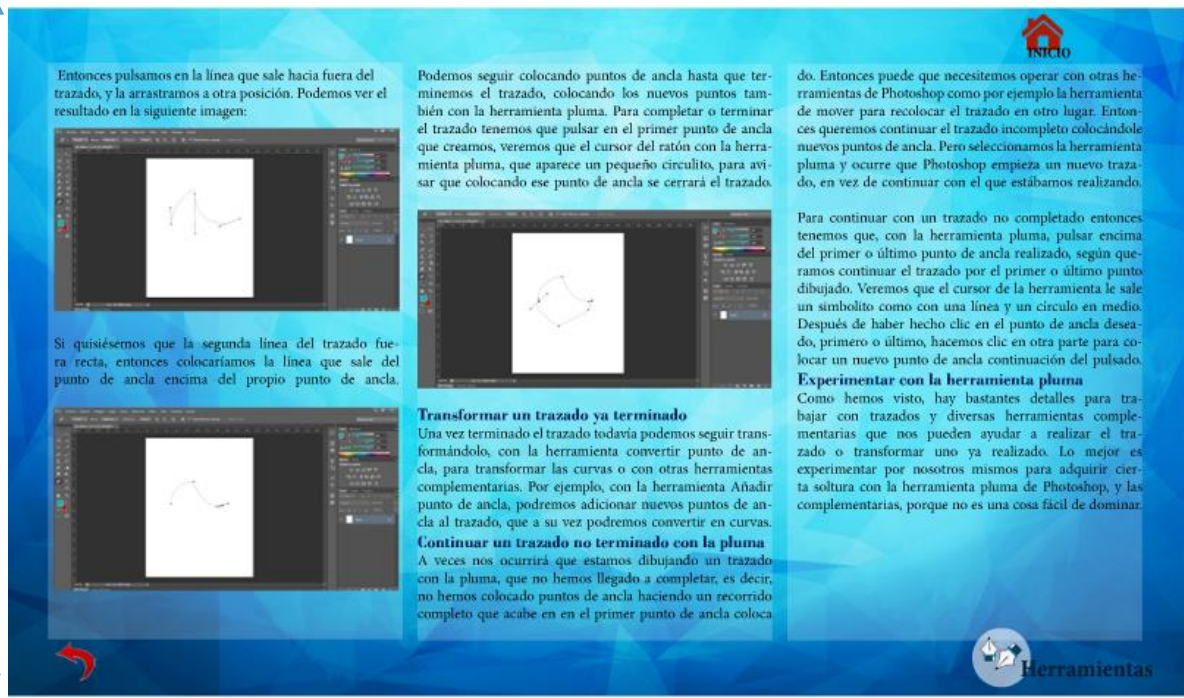


960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con contenido acerca de herramientas de Photoshop

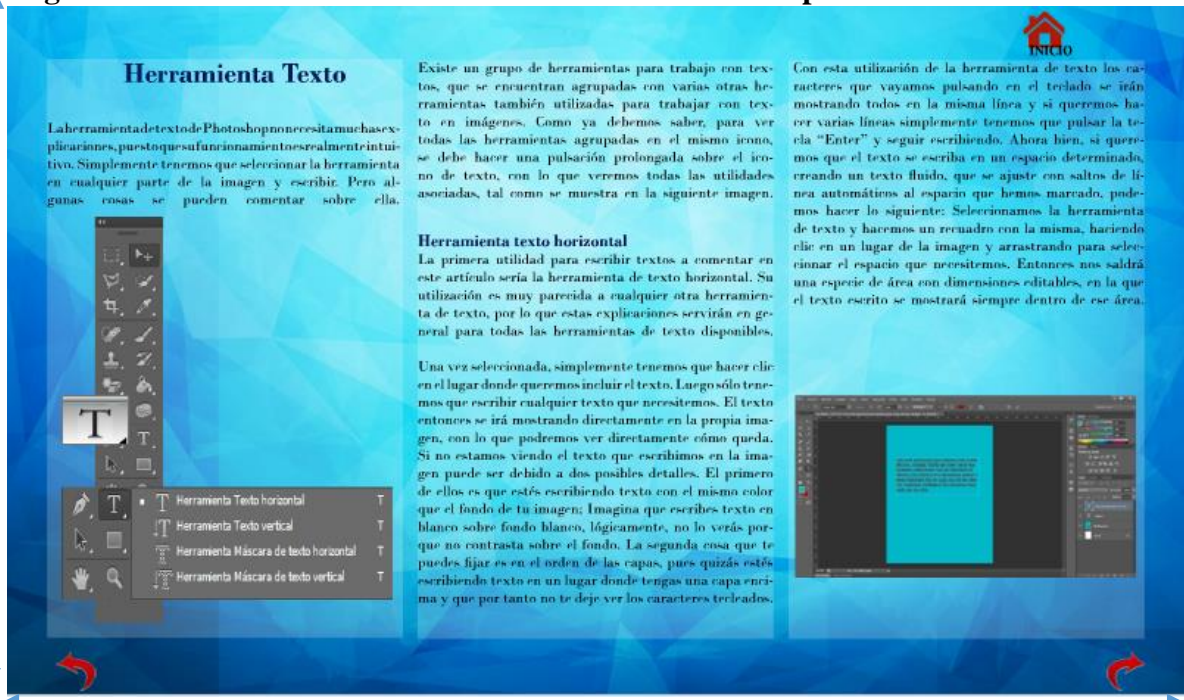
560px Alto



960px Ancho

Página con contenido acerca de herramientas de Photoshop

560px Alto



960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con contenido acerca de herramientas de Photoshop

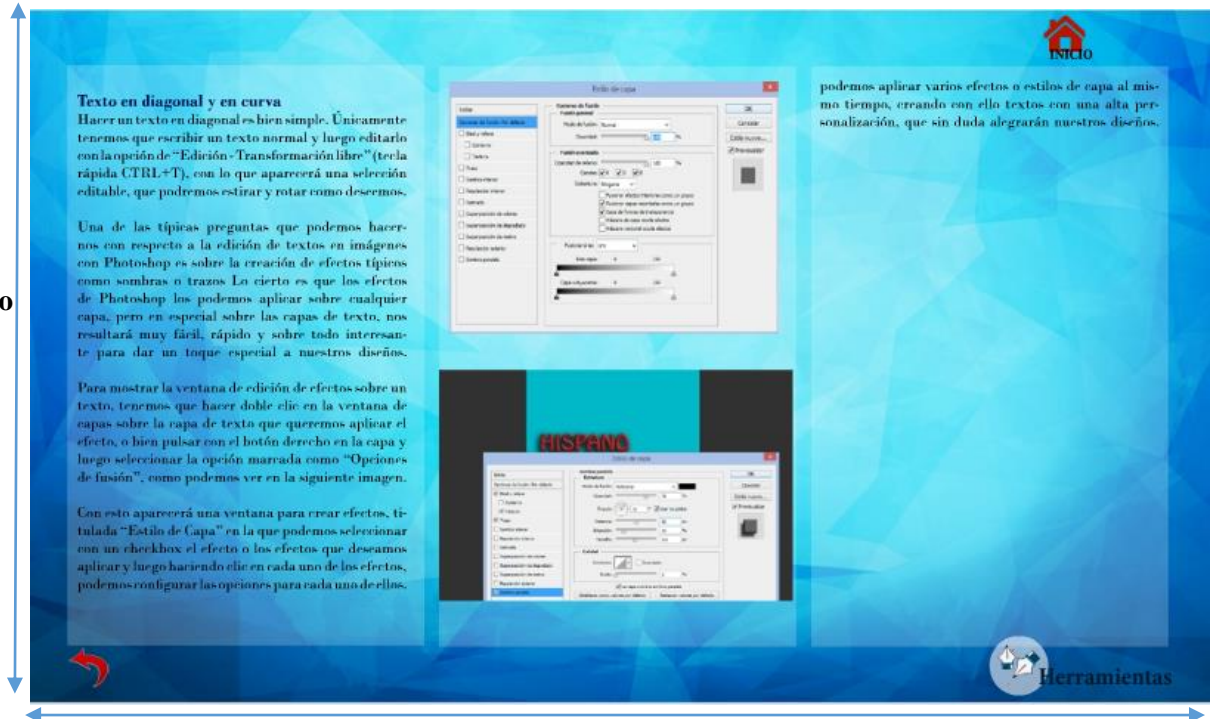
560px Alto



960px Ancho

Página con contenido acerca de herramientas de Photoshop

560px Alto



960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con glosario de palabras relacionadas con el programa de Photoshop

560px Alto



960px Ancho

Página con glosario de palabras relacionadas con el programa de Photoshop

560px Alto

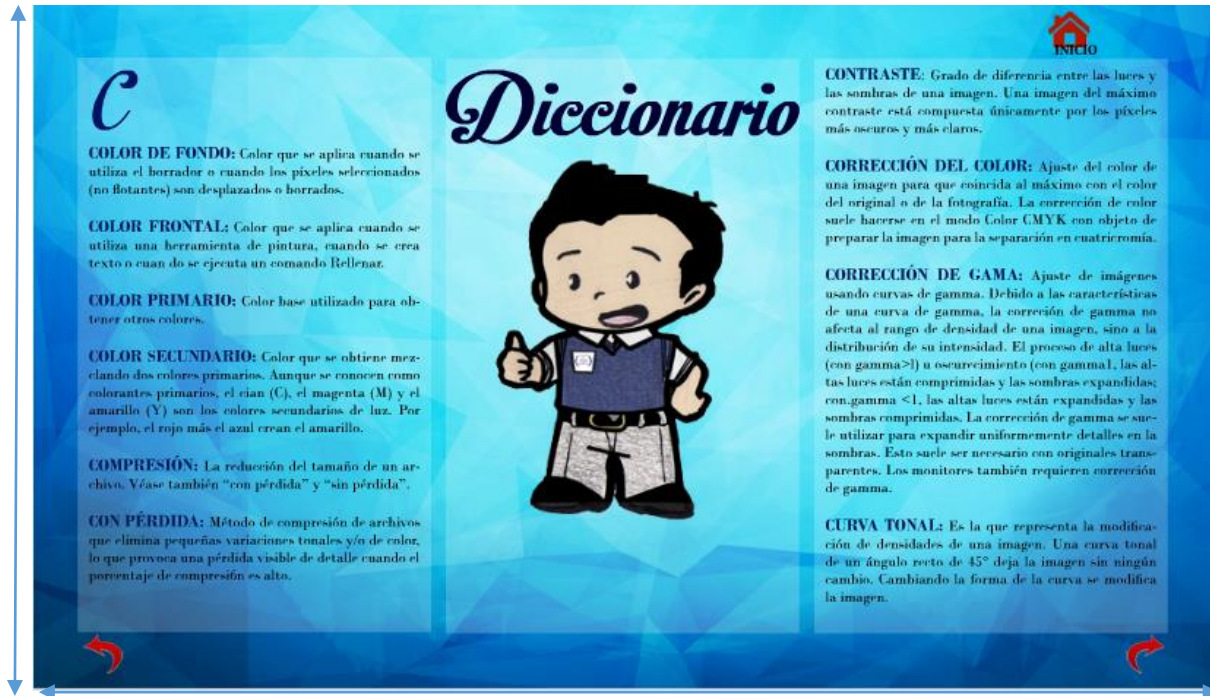


960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con glosario de palabras relacionadas con el programa de Photoshop

560px Alto



960px Ancho

Página con glosario de palabras relacionadas con el programa de Photoshop

560px Alto



960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con glosario de palabras relacionadas con el programa de Photoshop.

560px Alto



960px Ancho

Página con glosario de palabras relacionadas con el programa de Photoshop.

560px Alto



960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con glosario de palabras relacionadas con el programa de Photoshop.

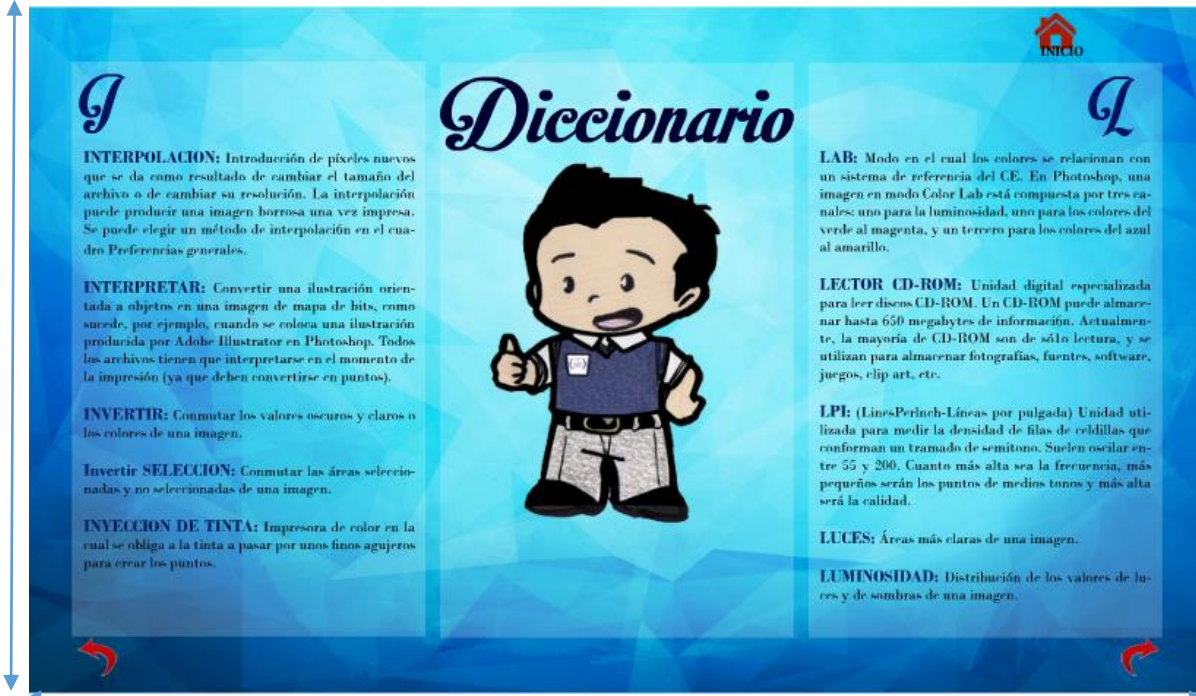
560px Alto



960px Ancho

Página con glosario de palabras relacionadas con el programa de Photoshop.

560px Alto

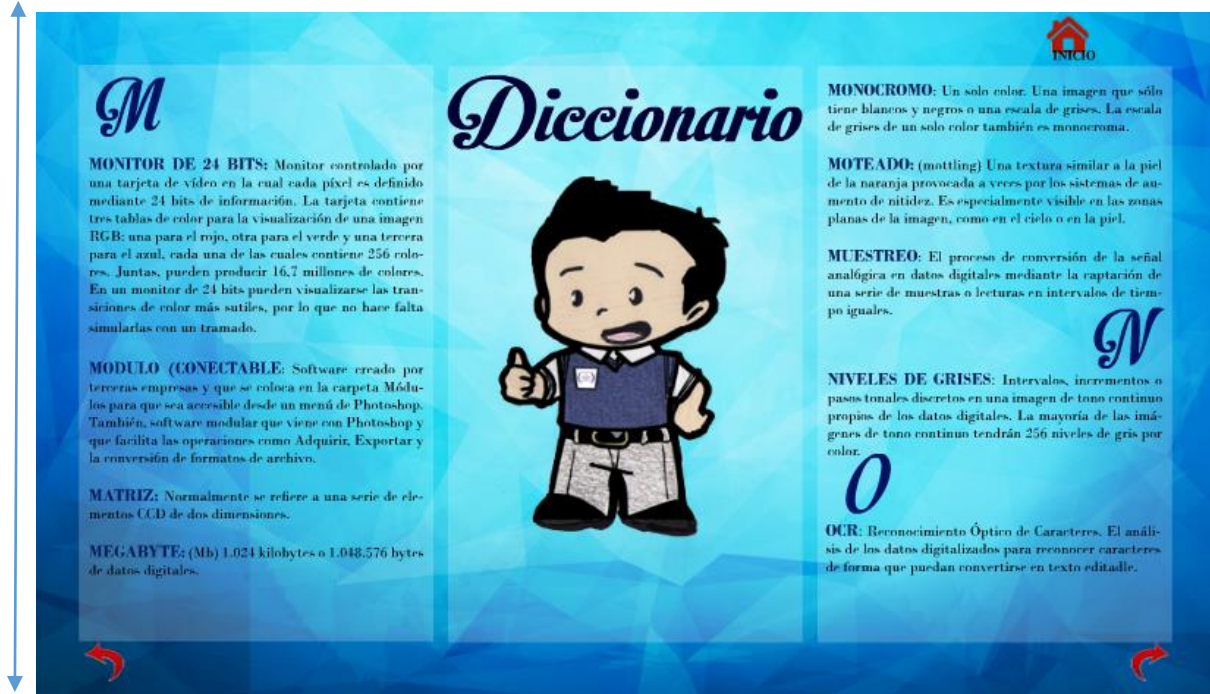


960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con glosario de palabras relacionadas con el programa de Photoshop.

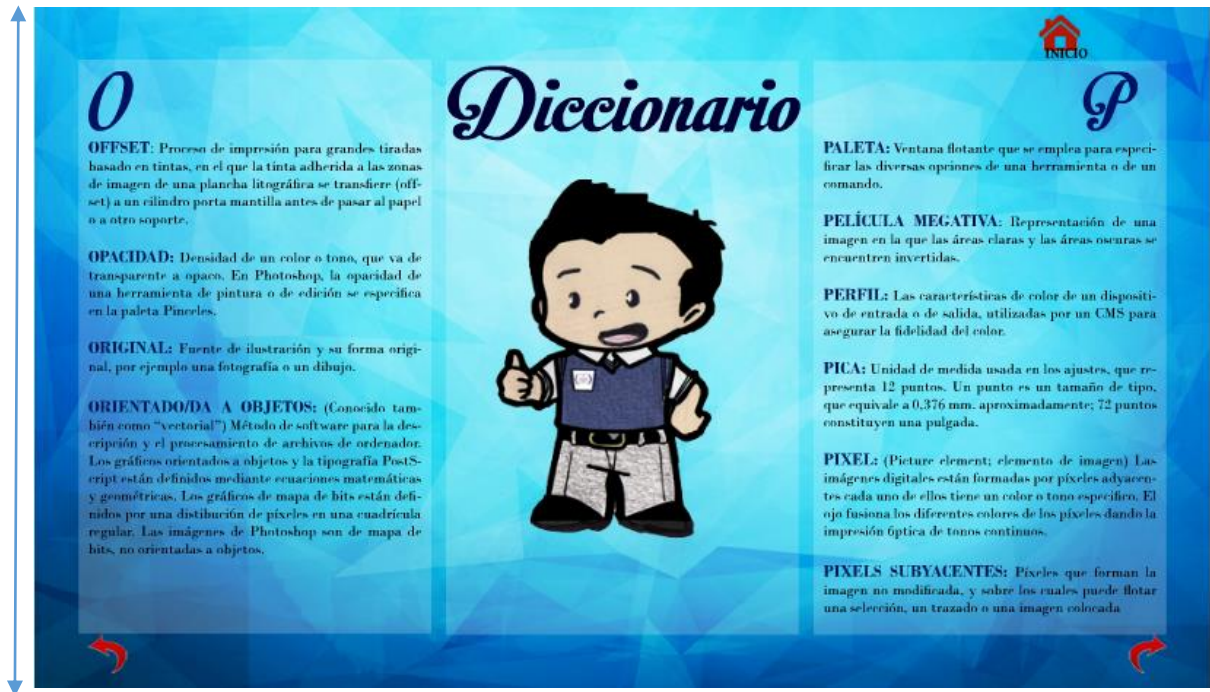
560px Alto



960px Ancho

Página con glosario de palabras relacionadas con el programa de Photoshop.

560px Alto



960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con glosario de palabras relacionadas con el programa de Photoshop.

560px Alto



960px Ancho

Página con glosario de palabras relacionadas con el programa de Photoshop.

560px Alto

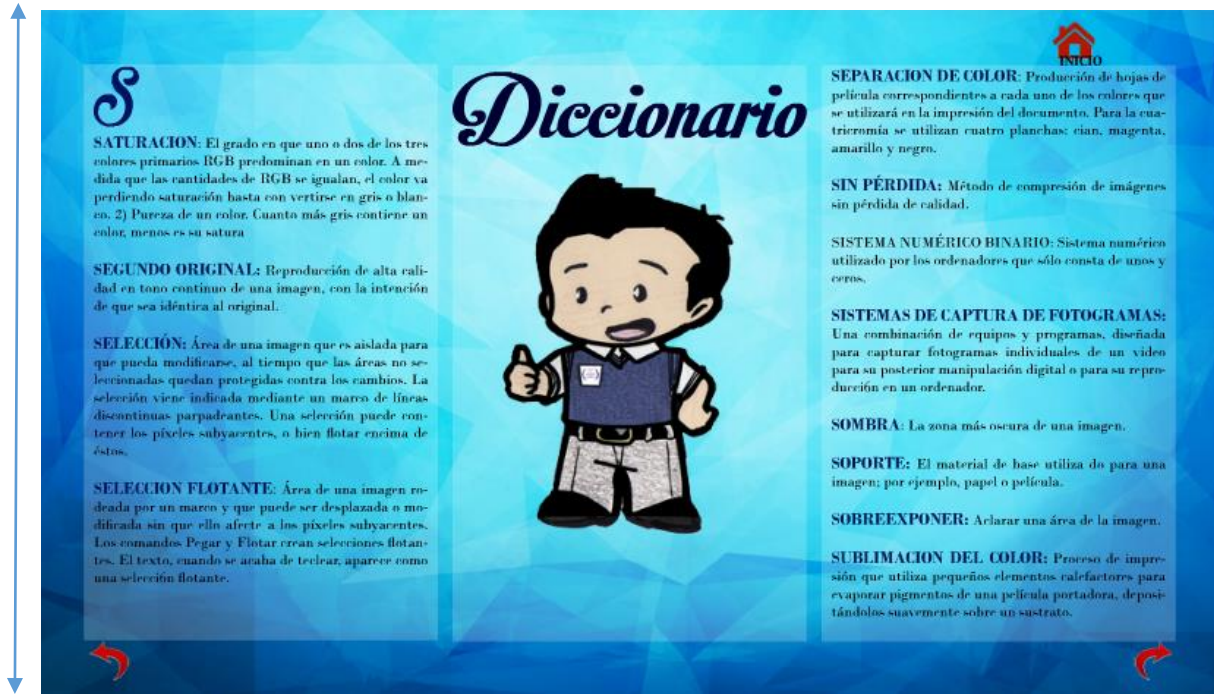


960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con glosario de palabras relacionadas con el programa de Photoshop.

560px Alto



960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con glosario de palabras relacionadas con el programa de Photoshop.

560px Alto



960px Ancho

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Página con menú de los video tutoriales de los temas más importantes para el estudiante.



Las tipografías, los colores, las ilustraciones que se aplicaron al fondo de todo el libro digital interactivo, logran transmitir orden y el grupo objetivo será beneficiado al comprender de forma fácil todos los tutoriales para trabajar con photoshop.



Capítulo X
Producción, reproducción
y
distribución

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

Para la creación del libro digital interactivo y que se pueda implementar para darlo a conocer al grupo objetivo al que está dirigido, es necesario la utilización de recursos económicos, técnicos y tecnológicos

Características del material:

Libro interactivo realizado en Adobe InDesing CS6

Tamaño y formato:

960px X 560px, SWF

10.1 Plan de costos de elaboración

Durante diez semanas se emplearon para la utilización del proceso creativo y elaboración de propuesta, se trabajó cincuenta días en investigación preliminar, se completarán doscientas cincuenta horas, distribuidas en cinco de ellas por día, donde se realizó la recopilación de información para diagramación del libro digital interactivo. Se considera que un diseñador gráfico promedio obtiene un salario mensual de Q.6,000.00 equivalente a Q.200.00 diarios y a Q25.00 la hora trabajada.

El costo de elaboración total por horas: 250 hrs. x Q25.00 = Q. 6,250.0

Total de semanas empleadas en la elaboración	10 semanas
Total de días trabajados	50 días(5 días por semana)
Total de horas trabajados	250 horas (5 horas al día)

10.2 Plan de costos de producción

Durante siete semanas se llevó a cabo la elaboración de la producción del libro digital interactivo donde se trabajaron treinta y cinco días en total, distribuidas en cinco a la semana para la realización de bocetos, vectorización de elementos, diagramación, digitalización, animación, validación de propuesta y realización de los cambios para propuesta final. Se logró con esto un total de ciento setenta y cinco horas de trabajo en producción.

El costo total de producción es de: 175 hrs por Q.25.00 = Q. 4,375.00

Total de semanas trabajadas	7 semanas
Total de días trabajados	35 días (5 días a la semana)
Total de horas trabajadas	175 horas (5 horas al día)

10.3 Plan de costos de reproducción

La reproducción del libro digital interactivo no tendrá costo debido a que se utilizara formato digital y no incurre en gastos. Para efectos de entrega del libro interactivo, se cotizó un DVD+R MAXELL, con el costo de Q10.00.

10.4 Plan de distribución

El cliente instalará el libro digital interactivo en los laboratorios de computación del establecimiento educativo, por lo tanto no incurrirá en gastos adicionales.

10.5 Cuadro de resumen general de costos

Se realizó el cálculo del valor de la producción total del libro interactivo digital. Se tomó en cuenta la elaboración, producción y reproducción, se asignaron los gastos necesarios para la presentación final.

Costo total:

Plan de costos	Subtotal	Costo total de libro interactivo
Plan por elaboración	Q.6,250.00	
Plan por producción	Q.4,375.00	
Plan de reproducción	Q.10.00	
Total		Q.10,635.00

El costo total del libro interactivo digital en sus planes de elaboración, producción, reproducción y distribución ascendería a la cantidad de Q.10, 635.00



Capítulo XI
Conclusiones
y
recomendaciones

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

11.1.1 Se diseñó un libro digital interactivo de tutorial del programa Photoshop para facilitar la comprensión de los estudiantes de diversificado de la carrera de bachillerato en diseño gráfico. Liceo Cristiano Hispanoamericano.

11.1.2 Se investigó información acerca de edición de libros digitales interactivos para fundamentar la elaboración de manera adecuada.

11.1.3 Se recopiló información del Liceo Cristiano Hispanoamericano, técnicas de aprendizaje y métodos didácticos de bachillerato en diseño gráfico para transferirlos al grupo objetivo por medio del libro digital interactivo.

11.1.4 Se diagramó los elementos gráficos, para el establecimiento del orden jerárquico en el libro digital interactivo para la retención del contenido.

11.1.5 Se crearon tutoriales de ejercicios prácticos y ejemplos gráficos por tema para facilitar la comprensión de los estudiantes.

11.1.6 Se unificó la línea gráfica del libro digital interactivo para crear una relación con la imagen de la institución.

11.2 Recomendaciones

11.2.1 Implementar el uso del libro digital interactivo en los diferentes niveles de la carrera de Bachillerato en Diseño Gráfico del Liceo Cristiano Hispanoamericano.

11.2.2 Sintetizar la información recopilada para una mejor comprensión del educando.

11.2.3 Recopilar la información sobre técnicas de aprendizaje que ayuden a crear actividades que faciliten retención del contenido.

11.2.4 Crear tutoriales que logren incrementar el potencial del lector, para transmitir motivación e interés en los temas del libro.



Capítulo XII
Conocimiento general

Capítulo XII: Conocimiento general





Capítulo XIII
Referencias

Capítulo XIII Referencias

13.1 Referencia de documentos físicos

Anolli, L. (2010). *Iniciación a la psicología de comunicación*. Barcelona: Universidad de Barcelona. Recuperado el 29 de Julio de 2015

Branda, M., & Rollié, R. (2004). *La enseñanza del diseño en comunicación visual*. Argentina: Nobuko. Recuperado el 29 de Julio de 2015

Bruhn Jensen, K. (2012). *La comunicación y los medios, metodologías de investigación cualitativa y cuantitativa*. (M. Sánchez, Trad.) México: Fondo de Cultura Económica. doi:978607162413-0

Cegarra Sánchez, J. (2012). *La tecnología*. Madrid: Diaz Santos. Recuperado el 27 de Julio de 2015

Cruz, A. (2001). *Sociología una desmitificación*. Barcelona, España: Clie. Recuperado el 28 de Julio de 2015, de www.clie.es

Immanuel, K. (2003). *Pedagogía*. Madrid: Akal, S.A. Recuperado el 29 de Julio de 2015

Koren, L., & Meckler, R. (2001). *Graphic Design Cookbook*. (G. Gili, Ed.) Barcelona: Castellana. doi:978-607-16-2413-0

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2011). *Principios universales de diseño*. (R. D. Diéguez, Trad.) Barcelona: Editorial Blume. Recuperado el 27 de Julio de 2015

Martin, M. (1982). *Sémiologie de l'image et pédagogie*. (D. F. Rubio, Ed., & G. Solana, Trad.) Francia, París: Narcea, S.A. Recuperado el 28 de Julio de 2015

- Parra Alvarracín, G. (2000). *Bases Epistemológicas de la Educomunicación*. Ecuador: ABYA-YALA. Recuperado el 28 de Julio de 2015
- Pat Fisher, M., & Zelanski, P. (2001). *Color*. Madrid: Tursen S.A, Blume . Recuperado el 28 de Julio de 2015
- Salmond, M., & Ambrose, G. (2014). *The fundamentals of interactive design*. Barcelona, España: Blume. Recuperado el 18 de Julio de 2015
- Skolos Nancy, & Wedell, T. (2012). *Desing Process*. (C. R. Fischer, Ed., & T. J. Rodríguez, Trad.) Londres: Art Blume. Recuperado el 29 de Julio de 2015
- Vitores González, A., & Gil Juarez, A. (2011). *Comunicacion y Discurso*. Barcelona: El Ciervo. Recuperado el 29 de Julio de 2015
- Wong, W. (1991). *Fundamentos del diseño bi- y tri dimensional*. Nueva York: Gustavo Gili, S.A,Barcelona. Recuperado el 28 de Julio de 2015

13.2 Referencia de documentos electrónicos

- Diagramación. (2008). *Diagramación teoria* . Obtenido de <http://diagramacionteoria.blogspot.com/2010/08/fundamentos-de-la-diagramacion.html>
- Española, R. a. (13 de Julio de 2015). *Rae* . Obtenido de <http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=z0VHrWJtgDXX2y5DR1AQ>
- Espasa-Calpe. (2005). *Wordreference*. Obtenido de <http://www.wordreference.com/definicion/connotaci%C3%B3n>

- Farlex. (2015). *Thefreedictionary*. Obtenido de <http://es.thefreedictionary.com/connotaci%C3%B3n>
- Gonzalez, J. G. (Julio de 2015). *Merca20*. Obtenido de <http://www.merca20.com/5-tendencias-en-diseno-grafico-para-2015/2/>
- González, M. C. (14 de Abril de 2009). *Slideshare*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/mariacecilia1234/la-educomunicacin>
- Incorporated, A. S. (29 de Julio de 2015). *Adobe*. Obtenido de <https://www.adobe.com/la/products/photoshop.html>
- Media, D. (2015). *Ehowenespanol*. Obtenido de http://www.ehowenespanol.com/metodos-aprendizaje-interactivo-manera_107478/
- Ruiz, L. (11 de Octubre de 2012). *Slideshare*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/LizbethRuiz/teoras-de-la-comunicacin-y-modelos-comunicativos>
- Slideshare* . (16 de Diciembre de 2008). Obtenido de <http://es.slideshare.net/oliviagt/clasificacin-de-materiales-didcticos-presentation>
- Vega, E. (s.f.). *Eugenio Vega*. Obtenido de <http://www.eugeniovega.es/asignaturas/audio/01.pdf>
- Wikimedia, F. (5 de Julio de 2015). *Wikipedia*. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_privada
- Wikimedia, F. (16 de Julio de 2015). *Wikipedia*. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Conocimiento>

Wikimedia, F. (14 de Junio de 2015). *Wikipedia*. Obtenido de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Interactividad>

Wikimedia, F. (11 de Julio de 2015). *Wikipedia*. Obtenido de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n>

Wikimedia, F. (14 de Junio de 2015). *Wikipedia*. Obtenido de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Movimiento>

Wikimedia, F. (22 de Junio de 2015). *Wikipedia*. Obtenido de

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

Wikimedia, F. (25 de Julio de 2105). *Wikipedia*. Obtenido de

https://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje#Tipos_de_aprendizaje

Wikipedia, F. (4 de Julio de 2015). *Wikipedia*. Obtenido de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n>

Wikispaces. (2015). *Educacion Guatemala*. Obtenido de

<http://educacionguatemala.wikispaces.com/3.+Estructura+del+Sistema+Educativo>

WordPress. (13 de Julio de 2008). *Deficcion de*. Obtenido de <http://definicion.de/colegio/>

www.freepik.es Obtenido 15 de julio 2016

Youtube (Julio de 2015) <https://www.youtube.com/>



Capítulo XIV
Anexos

Capítulo XIV Anexos

14.1 Encuesta



Nombre: _____

Género: M _____ F _____ Edad: _____

Puesto que desempeña: _____

Forma parte de: Experto: Grupo objetivo Cliente

Profesión: _____

ENCUESTA DE VALIDACIÓN

Diseño de libro digital interactivo de tutorial del programa Photoshop para facilitar la comprensión de los estudiantes de diversificado de la carrera de bachillerato en diseño gráfico. Liceo Cristiano Hispanoamericano. Chimaltenango, Guatemala.2016

ANTECEDENTES: Liceo Cristiano Hispanoamericano no cuenta con material gráfico visual interactivo que enseñe a los estudiantes de Bachillerato en Diseño Gráfico a facilitar el uso de software de fotografía. Es por ello que se detectó la necesidad solucionar la demanda con el diseño de un libro interactivo para facilitar el desarrollo de las habilidades de dichos estudiantes.

INSTRUCCIONES: Encierre con un círculo la respuesta que a su criterio, considere correcta, dentro de las opciones que se le presentan.

Parte objetiva

- 1) ¿Considera usted necesario diseñar libro digital interactivo de tutorial del programa Photoshop para facilitar la comprensión de los estudiantes de diversificado de la carrera de bachillerato en diseño gráfico?

Sí No

14.1 Encuesta

- 2) ¿Considera necesario investigar información acerca de edición de libros digitales interactivos para fundamentar este proyecto?

Sí No

- 3) ¿Considera usted importante recopilar información acerca de Liceo Cristiano Hispanoamericano, de técnicas de aprendizaje y métodos didácticos de bachillerato en diseño gráfico?

Sí No

- 4) ¿Considera usted necesario diagramar los elementos gráficos, para el establecer el orden jerárquico en el libro digital interactivo de tutoriales para que los estudiantes retengan el contenido?

Sí No

- 5) ¿Considera usted importante crear video tutoriales de ejercicios prácticos y ejemplos gráficos por tema para facilitar la comprensión de los estudiantes del contenido del libro digital interactivo?

Sí No

- 6) ¿Considera necesario unificar la línea gráfica del libro digital interactivo para crear una relación con la imagen de la institución?

Sí No

Parte semiológica

- 7) A su criterio ¿los colores que se utilizaron en el diseño del libro digital interactivo, crean relación visual con la imagen corporativa y el programa de diseño Photoshop?

MUCHO POCO NADA

- 8) Según lo observado ¿las tipografías utilizadas transmiten dinamismo, y logran atractivo visual entre títulos y contenido?

MUCHO POCO NADA

- 9) ¿Considera que las tendencias utilizadas en los elementos gráficos del diseño crean un atractivo visual en el libro digital interactivo?

MUCHO POCO NADA

10) ¿Considera usted que el contenido del libro digital interactivo encierra los mensajes importantes para conocer el manejo correcto del programa de Photoshop?

MUCHO POCO NADA

14.1 Encuesta

Parte Operativa

11) ¿Considera el tamaño del libro digital interactivo es el adecuado y funcional?

ADECUADO MEDIAMENTE ADECUADO NADA ADECUADO

12) ¿Considera adecuada y funcional la interactividad aplicada en el libro, para la comprensión correcta de la información?

ADECUADO MEDIAMENTE ADECUADO NADA ADECUADO

13) ¿Considera funcional el desplazamiento hacia la información en el libro digital interactivo, por medio de las opciones de menús e íconos?

ADECUADO MEDIAMENTE ADECUADO NADA ADECUADO

OBSERVACIONES:

Gracias por su tiempo y colaboración en este proyecto

14.2 Tabla de resultados de encuesta

Pregunta No.1	Alternativas		Porcentaje (%)	
	Sí	No	Sí	No
Expertos	4	0	13.33%	0%
Clientes	1	0	3.33%	0%
Grupo	25	0	83.33%	0%
Objetivo				
Totales	30	0	100%	0%

Pregunta No.2	Alternativas		Porcentaje (%)	
	Sí	No	Sí	No
Expertos	4	0	13.33%	0%
Clientes	1	0	3.33%	0%
Grupo	24	1	80 %	3.33 %
Objetivo				
Totales	29	1	96.66 %	3.33 %

Pregunta No.3	Alternativas		Porcentaje (%)	
	Sí	No	Sí	No
Expertos	4	0	13.33%	0%
Clientes	1	0	3.33%	0%
Grupo	21	4	70 %	13.33 %
Objetivo				
Totales	26	4	86.66 %	13.33%

Pregunta No.4	Alternativas		Porcentaje (%)	
	Sí	No	Sí	No
Expertos	4	0	13.33%	0%
Clientes	1	0	3.33%	0%
Grupo	22	3	73.33%	10%
Objetivo				
Totales	27	3	90%	10%

Capítulo XIV Anexos

14.2 Tabla de resultados de encuesta

Pregunta No.5	Alternativas		Porcentaje (%)	
	Sí	No	Sí	No
Expertos	4	0	13.33%	0%
Clientes	1	0	3.33%	0%
Grupo Objetivo	25	0	83.33%	0%
Totales	30	0	100%	0%

Pregunta No.6	Alternativas		Porcentaje (%)	
	Sí	No	Sí	No
Expertos	4	0	13.33%	0%
Clientes	1	0	3.33%	0%
Grupo Objetivo	19	6	63.33%	20%
Totales	24	6	80%	20%

Pregunta No.7	Alternativas			Porcentaje (%)		
	Mucho	Poco	Nada	Mucho	Poco	Nada
Expertos	2	2	0	6.66%	6.66%	0%
Clientes	1	0	0	3.33%	0%	0%
Grupo Objetivo	18	7	0	60%	23.33%	0%
Totales	21	9	0	70%	30%	0%

Pregunta No.8	Alternativas			Porcentaje (%)		
	Mucho	Poco	Nada	Mucho	Poco	Nada
Expertos	2	2	0	6.66%	6.66%	0%
Clientes	1	0	0	3.33%	0%	0%
Grupo Objetivo	15	9	1	50%	30%	3.33%
Totales	18	11	0	60%	36.66%	3.33%

14.2 Tabla de resultados de encuesta

Pregunta No.9	Alternativas			Porcentaje (%)		
	Mucho	Poco	Nada	Mucho	Poco	Nada
Expertos	2	2	0	6.66%	6.66%	0%
Clientes	1	0	0	3.33%	0%	0%
Grupo	18	7	0	60%	23.33%	0%
Objetivo						
Totales	21	9	0	70 %	30 %	0%

Pregunta No.10	Alternativas			Porcentaje (%)		
	Mucho	Poco	Nada	Mucho	Poco	Nada
Expertos	4	0	0	13.33%	0%	0%
Clientes	1	0	0	3.33%	0%	0%
Grupo	21	4	0	70%	13.33%	0%
Objetivo						
Totales	26	4	0	86.66%	13.33%	0%

Pregunta No.11	Alternativas			Porcentaje (%)		
	Adecuado	Medianamente	Nada	Adecuado	Medianamente	Nada
Expertos	4	0	0	13.33%	0%	0%
Clientes	1	0	0	3.33%	0%	0%
Grupo	24	1	0	80%	3.33%	0%
Objetivo						
Totales	29	1	0	96.66%	3.33%	0%

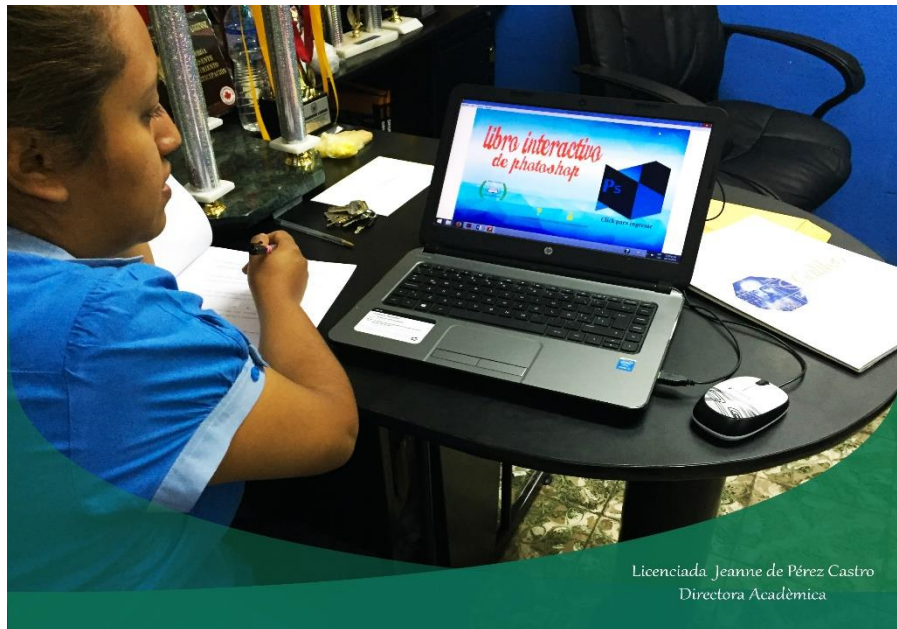
Pregunta No.12	Alternativas			Porcentaje (%)		
	Adecuado	Medianamente	Nada	Adecuado	Medianamente	Nada
Expertos	1	2	1	3.33%	6.66%	3.33%
Clientes	1	0	0	3.33%	0%	0%
Grupo	20	4	1	66.66%	13.33%	3.33%
Objetivo						
Totales	22	6	2	73.32 %	19.99%	6.66%

14.2 Tabla de resultados de encuesta

Pregunta No.13	Alternativas			Porcentaje (%)		
	Adecuado	Medianamente	Nada	Adecuado	Medianamente	Nada
Expertos	1	2	1	3.33%	6.66%	3.33%
Clientes	1	0	0	3.33%	0 %	0%
Grupo Objetivo	19	6	0	63.33%	20%	0%
Totales	21	8	1	70 %	26.66 %	3.33%

14.3 Fotografías de validación

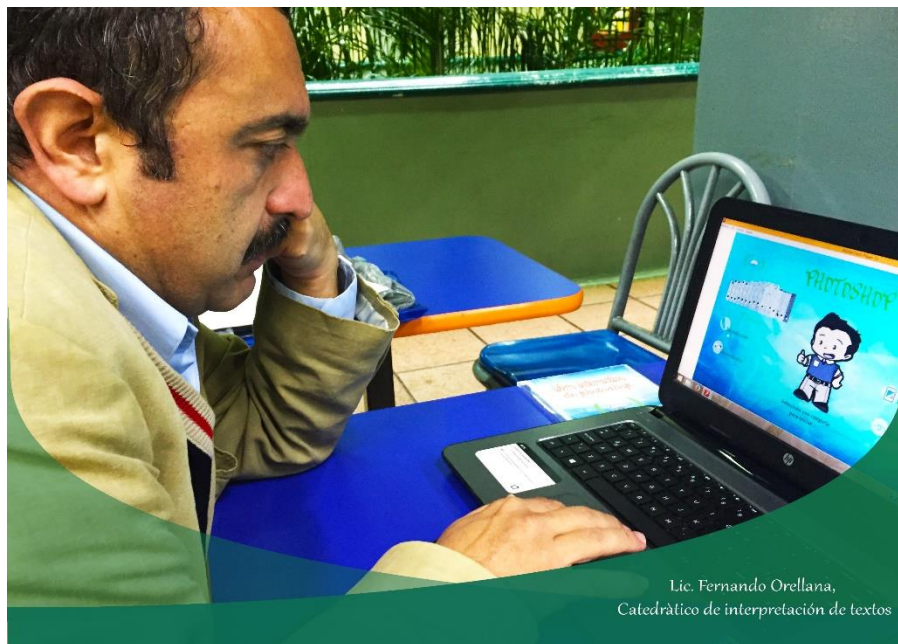
Validación- Cliente



Licenciada Jeanne de Pérez Castro
Directora Acadèmica

Licda. Jeanne de Pérez Castro

Validación – Profesionales



Lic. Fernando Orellana,
Catedràtico de interpretación de textos

Lic. Fernando Orellana, Catedràtico de interpretación de textos

14.3 Fotografías de validación

Validación- Profesionales



Licda. Wendy Franco,
catedrática de práctica de diseño

Licda. Wendy Franco, catedrática de práctica de diseño



Lic. Guillermo García,
catedrático de animación.

Lic. Guillermo García, catedrático de animación.

14.3 Fotografías de validación

Validación – Profesionales



Lic. José Monroy, catedrático de web

Validación – Grupo Objetivo



Estudiantes de la carrera de Bachillerato en diseño gráfico.

14.3 Fotografías de validación

Validación – Grupo Objetivo



Estudiantes de la carrera de Bachillerato en diseño gráfico.



Estudiantes de la carrera de Bachillerato en diseño gráfico.

14.3 Fotografías de validación

Validación- Grupo Objetivo



Estudiantes de la carrera de Bachillerato en diseño gráfico.



Estudiantes de la carrera de Bachillerato en diseño gráfico