

## **1. Resumen sobre los conceptos existentes: Fotografía Digital, Cámaras Digitales, Manipulación de Imágenes, Resolución y Nitidez, Formatos digitales, Lineatura, Modos y Modelos de Color, Almacenamiento de imágenes.**

### **Fotografía digital.**

La fotografía digital existe desde hace varias décadas, Su aceptación por parte de un amplio grupo de fotógrafos profesionales está siendo tan precipitada que podemos afirmar que, durante este siglo, ésta será la única tecnología utilizada en la práctica totalidad de aplicaciones fotográficas.

### **Cámaras digitales.**

Son prácticas y las utilizamos en la actualidad como medio artístico y fuentes de ingreso económico consisten o son diseñadas reutilizando partes de cámaras anteriores y colocándoles unas unidades de disquete para mayor capacidad de almacenamiento.

### **Manipulación de imágenes.**

Es una herramienta o práctica muy utilizada en la actualidad por los medios de publicidad para distorsionar fotografías logrando así vender sus productos modificados de manera más fluctuante.

### **Resolución y nitidez.**

La resolución es una simple unidad de medida que expresa la cantidad de puntos que es capaz de capturar o reproducir un dispositivo en cada pulgada cuadrada. Y nitidez es la calidad de una imagen para que no se distorsione. **FORMATOS DIGITALES.** Se refiere a todo archivo, carpeta o documento que se ha generado bajo tecnología computacional, pudiendo haber sido generado por un computador o un periférico de este. □ Las características del Formato Digital es que, lo que se encuentra en este "estado", está compuesto por Dígitos Binarios, "Bytes", o sea son una combinación de muchos 0 y 1. De ahí el término Formato Digital.

### **Literaturas.**

La lineatura es una característica específica de aquellas imágenes que van a ser impresas, principalmente, en un dispositivo profesional. También se le conoce como "resolución de trama" y se refiere al número de celdas de semitono usadas para imprimir una imagen en escala de grises o separación de color.

### **Modos y modelos de color.**

Hay dos tipos de modos de color RGB y CMYK. El modo RGB se utiliza para imágenes digitales que no van a ser impresas y el CMYK para fotografías que van a ser impresas

### **Almacenamiento de imagen.**

Si la imagen está destinada a ser presentada en pantalla deberemos guardarla preferiblemente en un formato sin pérdidas, que mantenga su calidad original, como BMP.

## **2 Defina los conceptos de propiedad intelectual, derechos de autor, marcas y patentes ¿Qué es la propiedad intelectual?**

La propiedad intelectual (P.I.) tiene que ver con las creaciones de la mente: las invenciones, las obras literarias y artísticas, los símbolos, los nombres, las imágenes y los dibujos y modelos utilizados en el comercio.

La propiedad intelectual se divide en dos categorías: la propiedad industrial, que incluye las invenciones, patentes, marcas, dibujos y modelos industriales e indicaciones geográficas de procedencia; y el derecho de autor, que abarca las obras literarias y artísticas, tales como las novelas, los poemas y las obras de teatro, las películas, las obras musicales, las obras de arte, tales como los dibujos, pinturas, fotografías y esculturas, y los diseños arquitectónicos. Los derechos relacionados con el derecho de autor son los derechos de los artistas intérpretes y ejecutantes sobre sus interpretaciones y ejecuciones, los derechos de los productores de fonogramas sobre sus grabaciones y los derechos de los organismos de radiodifusión sobre sus programas de radio y de televisión.

Las innovaciones y expresiones creativas de las comunidades indígenas y locales también constituyen propiedad intelectual, pero al ser “tradicionales” quedan al margen de la protección que confieren los actuales sistemas de P.I. El acceso a los recursos genéticos, y a la participación equitativa en los beneficios que de ellos se derivan, también plantea problemas al sistema de P.I. En respuesta a esta problemática, la OMPI ha comenzado a ejecutar programas normativos y de fortalecimiento de capacidades con el fin de preparar medidas prácticas y jurídicas que sean equilibradas y adecuadas.

### **¿Qué es el derecho de autor?**

Es un conjunto de normas encaminado a proteger a los autores y a los titulares de obras. Concede a éstos la facultad de controlar todo lo relativo al uso o explotación de su obra.

### **¿Para qué sirve el derecho de autor?**

Otorga a los autores reconocimiento por sus obras y garantiza el Control a los creadores y titulares sobre el uso de sus obras por cualquier medio, sin temor a que se realicen copias no autorizadas o actos de piratería.

### **¿Qué protege el derecho de autor?**

Todas las obras literarias y artísticas, cualquiera sea su destinación y el modo o forma en que se exprese. Así, el derecho de autor protege:

- Libros, folletos y escritos.
- Conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza.
- Obras musicales y dramáticas.
- Coreografías y pantomimas.
- Composiciones musicales con letra o sin ella.
- Obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras expresadas por procedimiento análogo a la cinematografía, inclusive los videogramas.
- Obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía.
- Obras fotográficas a las cuales se asimila las expresadas por procedimiento análogo a la Fotografía.
- Obras de arte aplicadas, ilustraciones, mapas, planos, croquis y obras plásticas relativas a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias.
- Programas de computador, bases de datos (siempre que haya originalidad en la disposición de sus contenidos) y creaciones multimedia (sus contenidos) y, en fin, toda producción del dominio literario o artístico que pueda reproducirse o definirse por cualquier forma de impresión o reproducción, por fonografía, radiotelefonía o cualquier otro medio conocido o por conocer.

### **¿Cuáles son las características del derecho de autor?**

Es esencialmente individualista. El derecho sobre la obra surge del acto personal de la creación. La obra es parte de la personalidad del autor y permanece ligada a él a través de su vida. Contempla derechos económicos o patrimoniales (lucro) y morales (como el de paternidad). En Colombia, solo puede ser autor el individuo y no una institución o una empresa.

**Que es una patente?** En una definición, seguro que poco rigurosa, se trata de un monopolio temporal sobre una tecnología. Desde el punto de vista oficial se consienten y protegen estos monopolios porque supuestamente son el único mecanismo que garantiza que la inversión realizada en la investigación y desarrollo de un producto, técnica, etc. pueda recuperarse. El monopolio se implementa concediendo al titular de la patente el derecho a explotar ese

producto, técnica, etc. en exclusiva. Eso es, el derecho tiene algunas limitaciones: tiene una duración determinada (veinte años), debe ser explotada, etc.

**Como se obtiene una patente?** En general cada país dispone de una oficina de patentes encargada de otorgar ese derecho exclusivo en su territorio. En el caso de España es la Oficina Española de Patentes y Marcas (OEPM) que es un Organismo Autónomo del Ministerio de Ciencia y Tecnología. Algunos países además se han agrupado para reconocerse automáticamente esos derechos, ya que la legislación sobre propiedad industrial e intelectual es una de las armonizadas del mundo. Así, se ha creado por ejemplo la Oficina Europea de Patentes (EPO, Europea Patent Office). La EPO no depende de la Unión Europea. De hecho es un organismo formado también por países que no forman parte de la Unión (Suiza, Turquía, etc.) y que no depende de los presupuestos de la Unión, se autofinancia. Resalto este hecho, porque la fuente de ingresos principal de la EPO es el resultado de las tasas que cobra a los solicitantes de patentes, lo cual les motiva mucho a fomentar las patentes.

**Quien defiende una patente?** En contra de lo que mucha gente cree, las oficinas de patentes, como la EPO, no tienen la misión de defender las patentes. Se trata de un simple registro que certifica la fecha en la que se ha realizado la solicitud de una patente y que realiza (y cobra) una serie de estudios para comprobar que ese producto no se haya patentado con anterioridad, o que no estuviese permitido patentarlo. Es decir, las oficinas de patentes hacen una serie de comprobaciones antes de conceder una patente, aunque obviamente se pueden equivocar. Una vez concedida una patente la carga de la prueba recae sobre la parte demandante.

**Como se revoca una patente?** De igual forma que las oficinas de patentes no defienden una patente, tampoco la revocan de oficio una vez concedida. Es decir, alguien que pretende demostrar que una patente no es legal tiene que probarlo ante las autoridades judiciales, a no ser, claro, que todo un país deje de reconocer las patentes, como por ejemplo hizo EEUU al independizarse del Reino Unido. Lo que hoy, curiosamente, no consiente a países como Sudáfrica, ni siquiera para salvar a su población del SIDA.

**Como afectan las patentes a la industria del software?** De una forma peligrosa. De hecho constituye, en opinión de gran parte de la comunidad informática, uno de los problemas más graves que afronta la industria en estos momentos. Hubiera sido el desarrollo de la informática igual de rápida si se hubiese patentado el concepto de variable?

### **3. Responda los siguientes cuestionamientos**

**A ¿Las imágenes descargadas de internet pueden usarse libremente en trabajos que posteriormente serán empleados para fines comerciales (Ejemplo: plegables, tarjetas, Catálogos, etc.)? Justifique su respuesta.**

Las imágenes descargadas de internet no puede usarse libremente para fines comerciales ya que estas tienen unos derechos de autor entonces pueden llevarnos a problemas legales; si hacemos uso de estas sin un permiso debido, para esto es recomendable tomar personalmente las fotos que necesita o dibujar los diseños y luego escanearlos.

**B. ¿Cuál es el procedimiento para descargar una imagen de internet y poderla usar para Fines comerciales?**

El usuario primero se debe inscribir a un banco de imágenes, luego descarga o compra la imagen deseada, de esta manera usted puede dar el uso que desee a la imagen que ha descargado de internet.

**C. Cuál es la función de los bancos de imágenes?**

Los bancos de imágenes sirven como archivo y referencia, y como punto de partida para muchas actividades, estos ofrecen la posibilidad de publicar y consultar millones de imágenes de usuarios de todo el mundo. Muchos de estos bancos permiten cargar fotos privadas ordenadas en directorios y con ciertas palabras clave, para facilitar la búsqueda.

**D. Mencione tres bancos de imágenes libres y tres bancos de imágenes que requieran**

**Pago.**

**BANCOS DE IMÁGENES LIBRES:**

-banco de imágenes gratis

-Stock.XCHNG

-stockvault

**Bancos de imágenes con pago**

-istockphoto

-fotolia

-shutterstock

**4. realice una investigación sobre piezas gráficas, tipos de piezas gráficas y Software utilizado para su elaboración dentro del Diseño para Medios Impresos**

**Que es una pieza grafica?**

Una pieza gráfica se refiere a una composición visual en diseño, el cual puede variar en soporte y formato según sus necesidades.

Se relaciona muy fuertemente con la publicidad, la cual es usada tanto en vía pública como en revistas o prensa escrita. A pesar de limitarse a un espacio plano, en la vía pública puede tener relieves para acaparar el interés de los transeúntes.

### **Tipos de Piezas Graficas.**

Vivimos en un mundo en donde cada vez es más complicado llegarles a nuestros clientes ya que ellos son cada vez más exigentes.

Existió una época en donde existía algo denominado “marketing operativo” que en esencia era la priorización de la producción de productos, pero no era como ahora que encontramos el jabón “Dove” o “Palmolive” que compiten entre ellos en ese tiempo solo existía “el jabón” en los hogares no se ponían a decidir que jabón llevar porque solo había uno, “el jabón”, lo mismo con todos los productos, el mercado se enfocaba en la producción masiva de productos.

De un tiempo para acá surgió lo que denominamos “marketing estratégico” donde al contrario de su anterior, este se enfoca es en crear estrategias para impulsar la compra del cliente, el cambio de marketing fue decidido al ver que el consumidor ya no se conformaba con lo que tenía y había personas que estaban interesadas en crear por ejemplo un jabón innovador lo que iba a hacer que entraran a competir en el mercado.

De ahí se creó la necesidad para generar estrategias para seducir al consumidor y el diseñador gráfico tomó su lugar.

Existen varios tipos de piezas gráficas, y cada una de ellas tiene una manera distinta de seducir a su espectador, esta variedad existe ya que se ha demostrado que por ejemplo un volante en casos específicos no es tan efectivo como lo podría ser una valla publicitaria.

### **Eucoles**

Un euco es un aviso publicitario que se encuentra generalmente en las paradas de buses, está compuesto de una caja de luz y del diseño de la publicidad en un material translucido.

### **Publimovil**

Hace referencia a cualquier tipo de publicidad que tenga la característica de no ser estática, tal como lo son los buses, algunos autos particulares, aeroplanos publicitarios, se utiliza mucho para lo que son las campañas publicitarias.

**Pendones.**

Un pendón es un aviso publicitario en lona, plástico o papel que se ubica en un lugar público promocionando un evento producto o servicio generalmente dentro de sus medidas este 1 metro x 2 metros.

**Afiches Publicitarios.**

Un cartel, afiche o póster es una lámina de papel, cartón u otro material que sirve para anunciar o dar información sobre algo o algún evento.

**Bastidores.**

Un bastidor es una estructura que se utiliza generalmente para poner el nombre del negocio o la compañía y colocarlo de manera vistosa en el punto de venta, también si se quiere puede tener cada de luz para que se vea en las noches o simplemente puede ir en lona.

**Display.**

Un display publicitario es una elemento publicitario de realtivamente pequeño tamaño que se coloca sobre el mostrador, en el escaparate o sobre anaqueles en el punto de venta. El display encuentra, pues, su espacio natural en el comercio minorista: farmacias, relojerías, tiendas de confección, etc.

**Olante-Flyer**

Un volante propagandístico es un papel impreso, generalmente del tamaño de media cuartilla, que se distribuye directamente de mano en mano a las personas en las calles y en el cual se anuncia, pide, cuestiona o hace constar algo. Su mensaje es breve y conciso, por lo cual se diferencia del tríptico y del folleto, aunque se acepta que el volante es un cierto tipo de folleto breve. Se conoce en inglés como flyer.

**Tarjetas de presentación.**

Las tarjetas de presentación son una manera efectiva de presentar personalmente su producto o servicio, generalmente se entrega personalmente a la persona interesada, lo que dota a la empresa de cierta confianza frente al consumidor.

**Software utilizado para hacer las piezas graficas**

Para le elaboración de piezas se necesita el programa de photoshop y corel draw

