

CONTROL DE AMBIENTE - FOTOGRAFIA									
Equipos de Computo:	19 PC DELL 1 MONITOR	Mouse:	19	Televisor:	1	Sillas:	39		
Teclados:	19	Tableros	0	Impresora:	0	Mesas:	14		
Tabletas Digitalizadoras				Video Beam:			0		
REGIONAL:		DISTRITO CAPITAL		1 INFORMACION GENERAL		BODOTA D.C			
CENTRO DE FORMACION:		CALLE 15 # 31-42		MUNICIPIO:		CENTRO PARA LA INDUSTRIA DE LA COMUNICACION GRAFICA			
DIRECCION SEDE:		HORA INGRESO		HORA DE SALIDA		INSTRUCTOR		OBSERVACIONES	
FECHA									
26/06/2014		06:00		10:00		Ricardo Mantilla		Sin novedad	
26/06/2014		10:00		14:00		Ricardo Mantilla		Sin novedad	
26/06/2014		14:00		18:00		Tomás Mera		Sin novedad	
30/06/2014		6:00		10:00		Ricardo Mantilla		Sin novedad	
30/06/2014		10:00		14:00		Ricardo Mantilla		Sin novedad	
1/07/2014		6:00		10:00		Ricardo Mantilla		Sin novedad	
1/07/2014		10:00		14:00		Ricardo Mantilla		Sin novedad	
2/07/2014		6:00		10:00		Ricardo Mantilla		Sin novedad	

CONTROL DE AMBIENTE - FOTOGRAFIA

Equipos de Computo:	19 PC DELL 1 MONITOR	Mouse:	19	Televisor:	1	Sillas:	39
Teclados:	19	Tableros	1	Impresora:	0	Mesas:	14
Tabletas Digitalizadoras	0	0	0	Video Beam:	0	0	0
1. INFORMACION GENERAL							
REGIONAL:				BOGOTÁ D.C.			
CENTRO DE FORMACION:				MUNICIPIO:			
DIRECCION SEDE:				CENTRO PARA LA INDUSTRIA DE LA COMUNICACION GRAFICA			
FECHA	HORA INGRESO	HORA DE SALIDA	INSTRUCTOR		OBSERVACIONES		
2/07/26	10:00	14:00	Ricardo Manthilla		Sin novedad.		
3/07/26	6:00	10:00	Ricardo Manthilla		Sin novedad.		
3/07/26	10:00	14:00	Ricardo Manthilla		Sin novedad.		
6/07/26	14:20	18:00	Tomás Moscoso		" "		
5/07/26	18:00	22:00	Tomás Moscoso		" "		
14/07/26	10:00	14:00	Ricardo Manthilla		Sin novedad.		



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Tecnología en Fotografía y Procesos Digitales
- Código del Programa de Formación: 522100
- Nombre del Proyecto: Exhibición fotográfica del paisaje cultural
- Fase del Proyecto: **POSTPRODUCCIÓN**
- Actividad de Proyecto: Diseñar la propuesta: creativa, simbólica, narrativa que incluya aspectos legales y presupuestales.
- Competencia: EDICIÓN DE IMÁGENES FOTOGRÁFICAS.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: RETOCAR IMÁGENES REVELADAS DEL PROYECTO FOTOGRÁFICO TENIENDO EN CUENTA SOFTWARE ESPECIALIZADO.
- Duración de la Guía: 120 horas

Actividad de Aprendizaje: **Modificar imágenes fotográficas en software especializado de acuerdo a propuesta creativa.**

2. PRESENTACIÓN

La responsabilidad y los cuidados para un óptimo resultado en la fotografía digital, comienza en el trabajo del fotografo desde la opturación hasta los archivos de salida. Esto se traduce a que desde que se planea la captura se debe cuidar de utilizar los parámetros necesarios, y que después de tomada la fotografía tenga una gran cantidad de información a punto de poder cambiar distintos parámetros de salida que enriquecerán el producto final.

Asi pues, una deslumbrante selección de herramientas comienzan en la digitalización, que ahora atrae ante la posible iniciativa de corrección y retoque de imágenes.

Al termino del tema el aprendiz podrá manipular digitalmente las imágenes para lograr su reproducción precisa, mediante la manipulación de los ajustes, los perfiles de color, ganancia de color, entre otros.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

GFPI-F-135 V01



● Actividad de reflexión inicial.

Para cualquier persona aficionada a tomar fotos, el proceso termina cuando puede ver su captura en la pantalla de su cámara o celular, sin embargo, para los profesionales de la fotografía, eso es sólo el comienzo.

Imaginen esto, una pareja debe salir a una importante reunión, se levantan, y... la mujer se ve al espejo, y se ve bien. El hombre también se mira al espejo y se ve bien, están en su estado natural, pero... se puede hacer algo para que se vean mejor. De manera individual completen el cuadro con lo que ustedes creen que podrían hacer para mejorar la forma en que se ven en ese momento:

MUJER	HOMBRE

Al finalizar se generará un debate para confrontar las respuestas y sacar conclusiones.

*** Duración de la actividad 6 horas**

- **Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje:**

MEJORANDO LO PRESENTE

Todo en la vida, es susceptible de mejorar, en muchos aspectos. La fotografía no es la excepción y aunque siempre se debe planear una captura pensando en el mínimo de retoque posterior, en la mayoría de las ocasiones es inevitable. Entonces podemos pensar que retocar es mejorar lo que hay para llegar al resultado planeado.

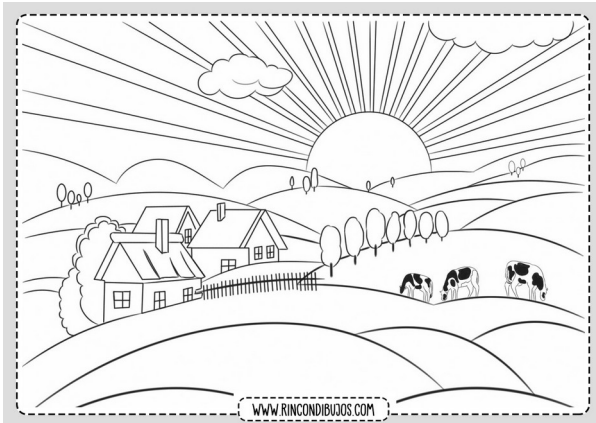
Para entender mejor el concepto, se hará la siguiente actividad:

A cada aprendiz se le dará una impresión de un dibujo en línea y unos lápices de colores. Deben usar estos lápices para darle su propio terminado a la obra que se les entregó.

El trabajo debe ser individual, luego las obras pintadas se exhibirán en las paredes. Todos los aprendices mirarán los trabajos, luego cada uno escogerá su favorita (distinta a la que retocó) y explicará el porqué esa le llama la atención.



El dibujo a colorear es el siguiente: (Anexo 1: Dibujo_LINEA.jpg)



Dibujo sacado de la página: www.rincondibujos.com

*** Duración de la actividad 12 horas**

● Actividades de apropiación de conocimiento

CONOCIENDO EL SOFTWARE

Cuando hablamos de retoque fotográfico nos referimos a una técnica que permite modificar una imagen, ya sea para mejorar su calidad o aumentar su realismo, para obtener composiciones totalmente distorsionadas que se escapen a los límites de la realidad, o bien para crear montajes que hagan parecer la imagen algo que en realidad no es.

Antes de que los procesadores digitales fueran una realidad, existía el retoque fotográfico, sólo que era análogo, y consistía en emplear acuarelas o pigmentos para dar color a las fotografías, pues por aquel entonces las fotos a color no existían.

Luego, cuando llegaron las fotos a color, éstas se retocaban con pequeños pinceles para resaltar las sombras y los brillos. Hoy en día se ha avanzado mucho en este campo y no sólo podemos colorear fotografías en blanco y negro sino también aplicar muchos otros tipos de retoques de manera rápida y sencilla a través de programas informáticos o incluso editores online.

GFPI-F-135 V01

Existen multitud de programas y aplicaciones para la edición de imagen, algunos de los más conocidos son: Adobe Photoshop, Adobe Lightroom, GIMP, Photoscape, entre otros.



Estas herramientas digitales nos ayudan a darle ese terminado esperado a cada una de nuestras capturas.

El instructor en varias sesiones enseñará el software escogido para realizar los retoques requeridos y a medida que se enseñen las herramientas, se harán las siguientes actividades:

ACTIVIDAD 1:

Cada aprendiz realizará 2 capturas de distintos escenarios (1 en el día, 1 en la noche) y las tendrá listas en la siguiente sesión.

Cuando ya se tengan las fotografías, a cada una de ellas, mediante el software aprendido le harán el siguiente tratamiento:

- **Brillo y Contraste:**

Lograr 3 versiones distintas de cada una manipulando brillo y el contraste en el software.

Virar las 2 fotos a escala de grises y lograr 3 versiones distintas manipulando brillo y el contraste en el software.

- **Niveles:**

A las dos fotografías, desde su original, se les debe alterar los niveles para lograr 3 versiones distintas de ellas.

- **Tamaño de imagen:**

Cada fotografía debe ser cambiada de tamaño, se debe hacer una versión reducida al 50%, y también se hará una versión ampliada al 125% utilizando el remuestreo correcto. (no usar la opción: Automático).

- **Tamaño del lienzo:**

En este ejercicio las 2 fotografías tendrán una versión con paspartú así: 3 cm a cada lado, además 2 cm en la parte de arriba y 5 cm en la parte de abajo. El paspartú de la foto diurna debe ser de color oscuro y el de la foto nocturna, de color claro.

*** Duración de la actividad 12 horas**

ACTIVIDAD 2:

En el ambiente de formación se harán en parejas y cada uno le tomará una foto en Plano medio (medium shot) la cuál deben editar en modo Ajuste No Destructivo, siguiendo estas indicaciones:

La foto debe ser tratada bajo estos ajustes, y dándoles nombres así: *Foto_aprendiz_Ajuste* donde aprendiz cambiará por el nombre de la persona que hizo el trabajo y ajuste cambiará por el nombre del ajuste utilizado, además de mandar la foto original antes de ajustes nombrada: *Foto_original_aprendiz*. Estas versiones se enviarán por la plataforma Territorium.

- Versión 1: Ajustando la foto en INTENSIDAD
- Versión 2: Ajustando la foto en TONO/SATURACIÓN
- Versión 3: Ajustando la foto en CURVAS



- Versión 4: Ajustando la foto en CORRECCIÓN SELECTIVA
- Versión 5: Ajustando la foto en EXPOSICIÓN

Además deberá exponer su trabajo justificando lo que se buscaba al hacer los cambios.

*** Duración de la actividad 12 horas**

ACTIVIDAD 3:

El instructor entregará la siguiente fotografía en blanco y negro (*Anexo 2: Grupo_BN.jpg*)



Fotografía de Brian Flaherty para The New York Times

Se deben hacer retoques de color así:

- La camiseta del 2 personaje de izquierda a derecha será AZUL
- La camiseta del 3 personaje de izquierda a derecha será ROJA
- La pared de fondo debe ser amarilla sin borrar ninguno de los grafitis.

El instructor entregará la siguiente fotografía en blanco y negro (*Anexo 3: Reloj_BN.jpg*)



Fotografía de Anna_90 para <https://nos1512.foroactivo.com/>

Se deben hacer retoques de color así:

- Cambiar a tono sepia



El instructor entregará la siguiente fotografía en color (*Anexo 4: Rostro_COLOR.jpg*)



Fotografía de Ian Michael Black

Se deben hacer retoques de color así:

- Cambiar el cabello a rubio
- El color de los labios debe ser violeta
- Las sombras de los ojos deben ser azules

El instructor entregará la siguiente fotografía en color (*Anexo 5: Colorrún_COLOR.jpg*)



Fotografía de la "Mislata Run Color Fest" por Ayto Mislata

Se deben hacer retoques de color así:

- Todos los tonos naranja deben cambiar a azules
- Todos los tonos azules deben cambiar a amarillo
- Todo lo demás debe estar en escala de grises



Todas las fotografías tratadas en esta actividad se deben enviar por la plataforma Territorium en formato JPG en modo de color: CMYK (inclusive las fotos en blanco y negro)

*** Duración de la actividad 36 horas**

ACTIVIDAD 4:

El instructor entregará las siguientes fotografías

(Anexo 6: *Mascarilla_COLOR.jpg*) (Anexo 7: *Campo_COLOR.jpg*)



Fotografía de personas con mascarillas para prevenir el contagio del coronavirus / EFE



Fotografía del Convenio Europeo del Paisaje para <https://www.ismedioambiente.com/>

Debe hacer el siguiente retoque:

- Abrir la foto Mascarillas y siluetear las dos personas que están de frente, copiarlas
- Abrir la foto Campo y pegarlas en proporción en la foto del campo

*** Duración de la actividad 24 horas**

ACTIVIDAD 5:

El instructor entregará las siguiente fotografía (Anexo 8: *Mar_COLOR.jpg*)



GFPI-F-135 V01

Utilizando el ajuste No Destructivo de EQUILIBRIO DE COLOR, hacer 3 versiones de este paisaje en tonalidades distintas cambiando luces, medios tonos y sombras para ello.



* Duración de la actividad 6 horas

- **Actividades de transferencia de conocimiento:**

ACTIVIDAD

Debe capturar en alta resolución las siguientes fotografías:

- Personas
- Automovil
- Flor
- Animal
- Edificio

A cada uno de estas fotos le debe hacer el retoque de tamaño (24 x 24 cm)

Debe ser finalizada en modo de color: RGB

Se debe ajustar en los parámetros necesarios (según sensibilidad del fotógrafo) para un resultado óptimo y expondrá el original vs el retoque justificando su trabajo.

* Duración de la actividad 12 horas

(NOTA: las actividades de este resultado de aprendizaje continuarán en la guía 4 de esta fase)

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Desempeño:	Determina el espacio de trabajo de acuerdo con el medio de salida de las fotografías.	Lista de chequeo de desempeño
Evidencias de Producto:	Ajusta imágenes fotográficas de acuerdo con la propuesta creativa y herramientas de edición digital.	Lista de chequeo de producto



5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Análogo: Se refiere en este caso al trabajo realizado sin ayuda de la tecnología, hecho de manera artesanal

Paspartú: Es el pequeño marco que rodea las fotografías o pinturas antes del marco, en caso de que existan. También es llamado Marialuisa.

Parámetro: Dato que se considera como imprescindible y orientativo para lograr evaluar o valorar una determinada situación.

Pigmento: Es un material que cambia el color de la luz que refleja o transmite como resultado de la absorción selectiva de la luz según su longitud de onda (que es el parámetro determinante del color).

Remuestreo: variedad de métodos que permiten realizar algunas de las siguientes operaciones:

1. Estimar la precisión de muestras estadísticas (medianas, variancias, percentiles) mediante el uso de subconjuntos de datos disponibles (jackknifing) o tomando datos en forma aleatoria de un conjunto de datos bootstrapping).
2. Intercambiar marcadores de puntos de datos al realizar tests de significancia (test de permutación, también denominados tests exactos, tests de aleatoriedad, o pruebas de re-aleatoriedad).
3. Validar modelos para el uso de subconjuntos aleatorios (bootstrapping, validación cruzada).

Tonalidad: Matiz o tono del color.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Fernández del Castillo, Gerardo Kloss , Entre el diseño y la edición: Tradición cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial, UAM, 2002
- Cemaj, Eduardo, Sagón y Alvarado, Manual de Prerensa Digital, Ed. Trónix, 1999
- Pasarissa, Gabriel, Manual de Preimpresión Digital, Edivisión, 2000
- Fuenmayor, Elena, Ratón, ratón... Introducción al Diseño Gráfico asistido por ordenador, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2001
- Bounford, Trevor, Diagramas Digitales: como diseñar y presentar información gráfica, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2001
- Frank J. Romano y Richard M. Romano: Encyclopedia of Graphic Communications, Gaf, USA, 1998.
- Segi Reverte y Josep Formentí: Color y reproducción. Fundació Indústries Gràfiques, Barcelona, 1993.
- Micronotas, Microprint, México, D.F. 2003
- Boletín Qué?, Grupo Pochteca, México, D.F. 2000
- A! Diseño, Tres Dieciséis, 2003
- Lúdica, Trama Visual, 2002
- www.adobe.com



7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Leiner Jose Alvarez Ureche	Instructor	Centro Industrial y de Aviación	28/10/2020
	Alejandro Victoria Giraldo	Instructor	Centro de Diseño Tecnológico Industrial	

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					