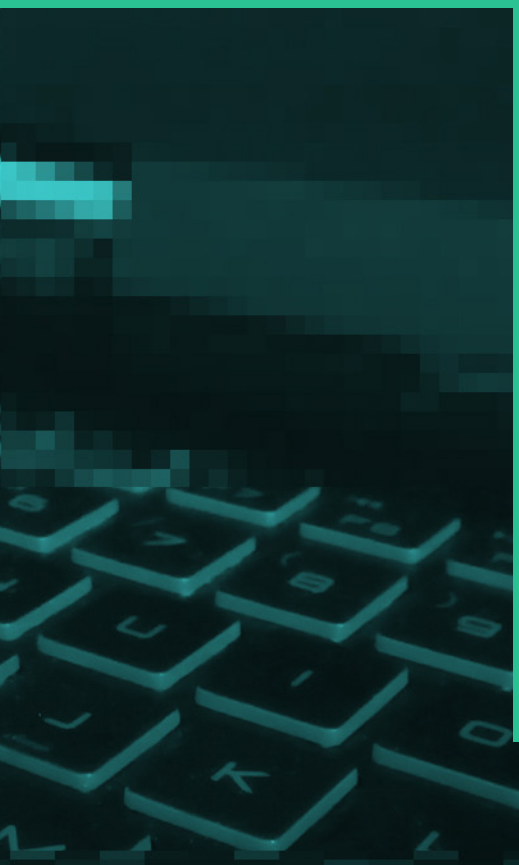

Guia para la elaboración de publicaciones en plataformas digitales.

DIFA

Dirección de Investigación de la
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de
Guatemala

741
G943

Direccion de Investigación
Guia para la elaboración de publicaciones en plataformas digitales.
Guatemala: Facultad de Arquitectura, USAC, 2020.

20 p ; 19.05 cm * 25.4 cm

1. Manual 2. Guia 3. Redes - sociales 4. Publicación

Dirección de Investigación
de la Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Decano Facultad de Arquitectura
MSc. Arq. Edgar López Pazos

Director de DIFA
Dr. Arq. Mario Raúl Ramírez de León

Todos los derechos reservados.
Ciudad de Guatemala, 2020.

Redacción, diseño y diagramación
Luis Franco

Fotografía de portada
Luis Franco

Facultad de Arquitectura,
Universidad de San Carlos de Guatemala
Edificio T2, Ciudad Universitaria,
zona 12. Ciudad de Guatemala,
Guatemala, América Central. 01012.
www.farusac.edu.gt

2020

Guia para la elaboración de publicaciones en plataformas digitales.

DIFA

Dirección de Investigación de la Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Índice

Introducción

01 Una cultura digital 10

Usuarios 10
Plataformas digitales 10
En contexto 11

02 Creando contenido 12

Planos o encuadres 12
Iluminación 14
Parámetros DIFA 20

Introducción

Cada día se hace necesario el alcanzar la atención de lectores, para dar conocer investigaciones de tinte contemporáneo en temas de arquitectura y diseño, las formas de presentar dicha información van cambiando, así también el uso de plataformas digitales de uso reciente.

01. Una cultura digital

La tecnología se ha tornado indispensable dentro de cada actividad que realizamos día con día; el entorno profesional, la educación hasta el entretenimiento se ven ampliamente influenciado por las formas de comunicación en plataformas digitales; las formas de aprendizaje, la generación de conocimiento y la comunicación hacia grupos objetivos específicos requiere el sí o sí en la inmersión del contexto digital con la finalidad de aportar en este caso a la comunidad intelectual los resultados de informes de investigación interna en temas de interés.

Usuarios

Los usuarios adoptan por necesidad la capacidad de utilizar muchas plataformas digitales con el fin de estar conectados, no pasa un día sin que surjan la necesidad por estar pendientes de nuevas notificaciones sobre correos, mensajes o aplicaciones, de hecho un estudio realizado en el 2018 reflejo que las personas pasan más de 3 horas al día inmersos en la tecnología, logrando un estimado de 50 días al año; entre jóvenes y adultos que conforman una sociedad digital al menos un 70% posee una cuenta en alguna red social. [1]

1. Pixel, "Pasamos 50 días al año mirando internet y las redes sociales", 31 mayo 2019, consultado el 03 de septiembre 2020, https://www.elmundo.es/tecnologia/2019/05/31/5cf1389ffc6c83950d8b462d.html

Plataformas digitales

En la actualidad si una persona, negocio o empresa no se encuentra en una plataforma digital o red social es como si no existiese, y es que la facilidad de comunicación y alcance se potencializa con el uso de las mismas. Cada año las plataformas actualizan sus requerimientos en cuanto dimensiones y calidad de material audiovisual, los usuarios y agentes relacionados con la edición del material deben estar en constante actualización sobre la información de las plataformas digitales.

En contexto

Para incursionar o intervenir en la realización de publicaciones y la generación del contenido audiovisual es necesario conocer algunos términos de referencia de uso habitual en el medio, algunos parecen familiares aun así es necesario aprender el argot para la comprensión de la guía actual y el papel de cada uno de sus componentes dentro de estas actividades.

Hardware o equipo de computo: Conformado por una computadora de escritorio, laptop, teléfono inteligente o tablet elementalmente, que apoyara la comunicación, edición y levantado de información para las publicaciones en plataformas digitales.

Periféricos: Elementos auxiliares para el uso del hardware, pueden mencionarse los audifonos, camaras, microfonos, teclados, memorias, impresoras, pantallas táctiles entre otras.

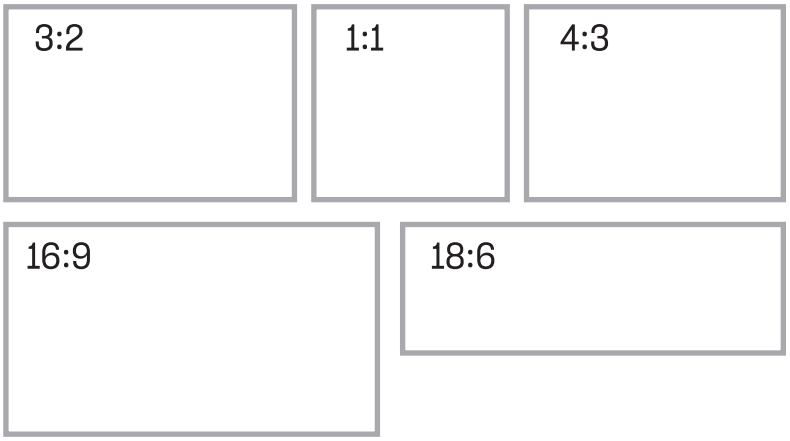

Figura 1. Ejemplo de proporciones para fotografía y video.

Sistema operativo y aplicaciones: También llamado software, su función principal es la de aprovechar todos esos recursos físicos del equipo para ponerlos en marcha, es decir que es un programa digital que hace funcionar cualquier tipo de equipo, muy habitualmente se conocen dos antiguos competidores que son microsoft con su Windows y Apple con IOS. Cada uno de estos programas o sistemas operativos principales tienen la capacidad de soportar otros programas más pequeños llamados aplicaciones, que tienen tareas específicas como tomar fotografías, enviar mensajes, ver videos, realizar transacciones bancarias entre otros.

Dimensiones y resolución: La calidad de una imagen o un video está determinado por sus dimensiones y los detalles que pueden apreciarse, la unidad de medida está representada por el píxel, la rae lo define como una "Superficie homogénea más pequeña de las que componen una imagen, que se define por su brillo y color."[2] Si el material posee mayores dimensiones y pixeles puede decirse que tiene buena calidad y tamaño, aunque es de vital importancia tener parámetros en medidas, es por eso que se han establecido algunas proporciones universales para diferentes dispositivos, plataformas, programas y material audiovisual que deben cumplir con una relación de aspecto (aspect ratio).[3] Para fotografía las proporciones más utilizadas son 16:9, 1:1, 4:5 y para video 4:3, 16:9 y 21:9

Longitud o tiempo de video: Este es el tiempo de duración de un video, mientras más prolongado en tiempo sea el video, tendrá un tamaño u ocupación mayor dentro del dispositivo.

RGB: Es un formato para la exportación de imágenes para medios digitales, está conformado por R para rojo, G para verde y B para azul, contrariamente al CMYK que es para materiales impresos.

2. Definición de *pixel*, consultado en el Diccionario de la Real Academia Española en línea el 03 de septiembre de 2020.

3. King, Maggie. "Como saber qué relación de aspecto utilizar en tu fotografía". *www.phlearn.com*. Agosto 14 de 2019. Consultado el 03 de septiembre de 2020. https://phlearn.com/magazine/how-to-know-which-aspect-ratio-to-use-in-your-photography/

TABLA 1. Medidas en capacidad de videos y fotografías

8 Bits	1 Byte
1024 Bytes	1 KiloByte (KB)
1024 KiloBytes (KB)	**1 MegaByte (MB)**
1024 MegaBytes (MB)	**1 GigaByte (GB)**
1024 GigaBytes (GB)	1 TeraByte (TB)
1024 TeraBytes (TB)	1 PetaByte (PB)

Nota: Las medidas remarcadas en negrita son las más utilizadas actualmente.
Fuente: www.tecnologia-facil.com

Medidas en capacidad de videos y fotografías: La medida universal de información dentro de las computadoras está dada en bytes, es la unidad mínima de capacidad dentro del lenguaje de informática, a manera de ejemplo un byte es una letra, en otras palabras la letra D es un byte de capacidad, aumenta exponencialmente de acuerdo al tamaño o "peso" de los archivos.

Formatos: Los formatos en el material audiovisual varían de acuerdo al tipo de compresión y los autores de los mismos, los formatos más utilizados para fotografías son los siguientes:

JPEG, PNG, TIFF, GIF.

Los formatos más utilizados para video son los siguientes:

MP4, MOV, AVI, FLV, WMV, H264.

Cada uno de los formatos son legibles por una gran variedad de dispositivos y programas de edición y diseño, existen formas de convertir un formato a otro de acuerdo a las necesidades que se presenten, a manera de ejemplo las cámaras profesionales posee un formato tipo RAW para imágenes que es un formato "crudo" que permite conservar más propiedades para su posterior tratamiento.

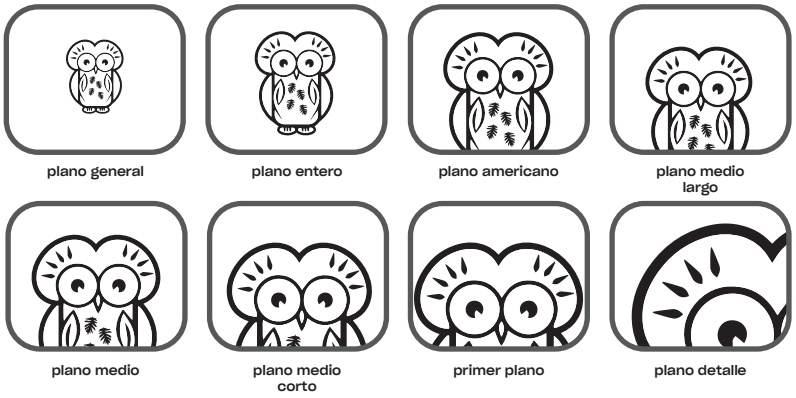

Figura 2. Elaboración propia en base a información de Planos y encuadres. Guirfa, Andrea. www.medium.com. Consultado el 04 de septiembre de 2020. https://medium.com/@a20203983/planos-y-encuadres-eaf384b696b9

02. Creando contenido

Se hace de gran importancia el conocer algunos fundamentos en la captura de material audiovisual para evidenciar que ha requerido mayor cuidado y profesionalismo en su trato.

Planos o encuadres

Existen diferentes encuadres en la toma de videos y fotografías que nos ayudan a generar material con calidad y profesionalidad sin necesidad de improvisar. El plano recomendado a utilizar en la elaboración de videos para la Dirección de Investigación es el plano medio, si desea aparecer sentado frente a un escritorio o el plano entero si desea aparecer en una escena tipo entrevista, sentado sobre una silla y con una visión mayor del ambiente donde se encuentra, como una oficina, biblioteca, jardín, estudio o similar.

Iluminación

Para la ambientación de los videos es necesario contar con una adecuada iluminación natural o artificial, existen lámparas y aros de luz especiales con diferente tonalidad de luz, sino se cuenta con accesorios especializados se debe tratar de utilizar los recursos disponibles con las recomendaciones brindadas. La iluminación recomendada será la frontal, ideal una luz difusa, es decir que las lámparas posean un color opaco no traslucido y de una intensidad media, no alta. Si se cuenta con dos lámparas una podría estar cerca de la escena para iluminación principal y la otra más alejada para iluminación de relleno.

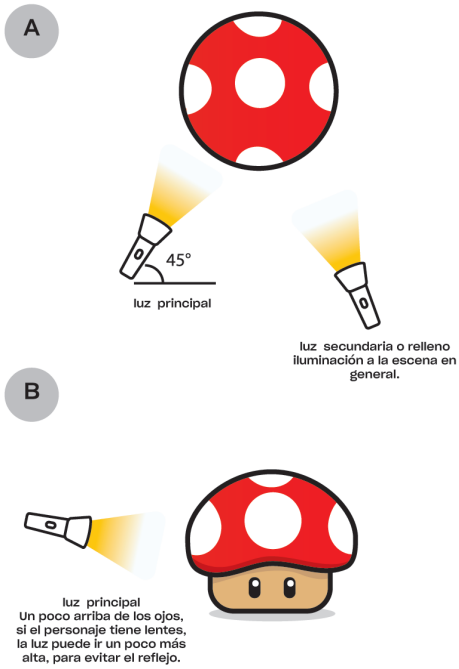

Figura 3. Tipos de iluminación más utilizados Elaboración propia en base a información de Eima. Cap 7: Iluminación para entrevistas. Marzo 28 de 2014. Consultado el 04 de sepbre de 2020. https://www.youtube.com/watch?v=NEzJQ21TxqYtiem

Parámetros DIFA

Los requerimientos de las plataformas cambian año con año, se hace referencia sobre la guía en base a datos del año 2020. Algunos aspectos importantes a considerar en la toma de material audiovisual son los siguientes:

- Evitar escenarios con mucho ruido
- Iluminación deficiente
- El rostro debe estar bien Iluminado
- Evitar escenas a contraluz, es decir evitar una luz fuerte en el área posterior.
- Los lentes de los dispositivos deben estar limpios.
- Utilizar fondos ordenados, sin distractores o cruce de cables idealmente.
- Los fondos pueden reforzarse con libros, algún arreglo floral o diplomas.
- Evitar ventanas con luz fuerte directa.
- Puede utilizarse luz natural indirecta, es decir no directamente sobre el sol.

Figura 4. lgarcia. Tamaño de las imágenes en redes sociales en 2020. www.40defiebre.com. Consultado el 06 de septiembre de 2020. https://www.40defiebre.com/medidas-imagenes-redes-sociales#:~:text=Lo%20que%20debes%20saber%20es,a%201080%20x%201080%20px.&text=Si%20tu%20foto%20est%C3%A1%20en,a%20600%20x%20400%20px.

Créditos

La creatividad, diseño, diagramación y proceso metodológico para la realización de esta publicación fue llevado a cabo por la estudiante Luis Franco como parte del Ejercicio Profesional Supervisado del décimo semestre, segundo ciclo del año 2020 de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala para la Dirección de Investigación de la facultad y universidad antes mencionadas.

Asesoría de contenido

Dr. Mario Ramírez

Asesoría gráfica

Lic. Carolina Aguilar

Fotografía

Luis Franco

USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

EDITORIAL
UNIVERSITARIA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA