

REVISTA CIENTÍFICA

KAPCHUY

"REVISTA DE INVESTIGACIÓN, ARTE Y CULTURA"

ARTÍCULOS

1. ANÁLISIS DEL CAMPO DEL DISEÑO EN GUAYAQUIL
2. ESTUDIO DE TENDENCIAS PARA CONTAR CON LA CARRERA DE DISEÑO PUBLICITARIO CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR EN GUAYAQUIL
3. LA EDUCACIÓN SUPERIOR DE ARTES Y HUMANIDADES DEL ECUADOR
4. LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN COMUNICACIÓN DEL CAMPO DE LAS ARTES
5. LA FOTOGRAFÍA EN EL ECUADOR



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO
GRÁFICO DE ARTES Y CIENCIAS DIGITALES

Descripción de la revista

Kapchiy es una revista científica impresa, que se creó por gestión de la comunidad educativa, tanto de cuerpo directivo, docentes y estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales de la Provincia de Guayas perteneciente al Cantón Guayaquil. Se analizó la necesidad de contar con un instrumento de gestión propio que tenga relevancia local, regional y nacional con una proyección internacional.

Es una revista multidisciplinaria que abarca varias áreas del conocimiento amplio de la educación superior, como también campos específicos, entre los que podemos mencionar a las artes y el diseño, que son la razón de ser de la institución, la publicidad y el marketing, que son el campo de acción de nuestros graduados, tecnologías de la información y comunicación (TIC) y educación, que son el complemento de las

áreas más representativas que tenemos a cargo.

Debido a su gran cobertura está dirigido a docentes, estudiantes, directivos científicos e investigadores, y al público en general para que formen parte de esta revista ya sea como autores, revisores o lectores.

Propósito de la revista

Proporcionar a la comunidad educativa de Guayaquil y a la Provincia del Guayas en general, de un instrumento, en donde se edite las investigaciones artísticas y producciones artísticas; así como también, la investigación teórica y analítica e investigación en arte en colaboración con la comunidad. De este modo generar un desarrollo sostenido y ser un aporte estructural para el País.

Frecuencia de Publicación

La revista tiene una frecuencia de publicación semestral.

Grupo Editorial**Editores**

Magister Blanca Katuska Paredes Alava del Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales.

Comité Editorial

Licenciado Elías Bernabé Roldán Pilay del Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales.

Magister Jorge Antonio Díaz Álvarez del Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales.

Licenciado Marlon Erick Alarcón González del Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales.

Diseño y Diagramación

Tecnóloga Ruddy Roxana Rodríguez Rubira del Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales.

Revisor de idiomas

Magister Xavier Eduardo Escobar Pazmiño del Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales.

Comité Científico de la revista

Magister Xavier Eduardo Escobar Pazmiño del Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales.

Licenciada Jennifer Samantha Preciado Pesantes del Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales.

Licenciada Karen Sofía Vinueza Chávez del Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales.

Corrector de Texto

Licenciado Héctor Tomas Garzón González del Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales

Análisis del campo del Diseño en Guayaquil

Analysis of the field of Design in Guayaquil

Elías Bernabé Roldán Pilay¹

Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales

elias.rolan@igad.edu.ec

Recibido: 2020-01-15

Aceptado: 2020-01-25

Publicado: 2020-06-15

¹ Licenciado en Comunicación Social por la Escuela Superior Politécnica del Litoral, docente del Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales.

Resumen

La tecnología digital avanza a pasos agigantados ofreciéndonos cada vez mayor facilidad, realismo y sobretodo optimización del tiempo. El turno de este avance recae específicamente sobre la generación de telas y prendas de vestir.

Cuantos dolores de cabeza surgían al intentar simular telas y aunque la mayoría del software lo hacía, al momento de agregarlo a un soporte específico (figura humana sobre todo), había que realizar diversos procesos en algunos casos tediosos. Es así que un sin número de problemas, sugerencias y necesidades dieron lugar a programas como Marvelous Designer, que le permite crear ropa virtual en 3D.

Marvelous Designer trabaja mediante un dummy o maniquí, además de poder importar cualquier modelo sobre el cual necesitemos desarrollar este recurso. Su herramienta principal de creación son las líneas tipo splines, las cuales a su vez generan las superficies cloth.

La aplicación de nuestro diseño puede ser visto a tiempo real mediante un proceso de simulación, el cual permite mostrar cómo se forman los pliegues y deforma la tela basado en los elementos con los cuales interactúa y colisiona, facilitando así el posicionamiento adecuado y natural de la misma, para ser utilizado en otras aplicaciones (Zbrush, Mudbox, etc.).

Marvelous Designer da vida a los diseños con herramientas que mejoran la calidad, al mismo tiempo que le ahorra “tiempo”. Desde camisetas básicas hasta vestidos plisados, uniformes, etc.

Marvelous Designer prácticamente puede replicar texturas de la tela y las propiedades físicas de la misma, incluso detalles tales como: botón, doblez, y accesorios.

Posee además, la compatibilidad versátil con otros software 3D y su interfaz intuitiva, permite editar de forma instantánea la caída de prendas en 3D con simulación de alta fidelidad. Su

innovador enfoque ha logrado ser adoptado por los principales estudios de juegos de EA como Konami, y se puede ver en la pantalla grande en películas de animación que incluye El Hobbit y las aventuras de Tin Tin, creado por Weta Digital.

Guayaquil a través de su Municipio ha impulsado proyectos de arte digital que pueden ser observados en los diferentes sitios culturales que tiene la ciudad.

Palabras clave: Tecnología, animación y software.

Abstract

Digital technology advances by leaps and bounds, offering us ever greater ease, realism and, above all, optimization of time.

The turn of this advance falls specifically on the generation of fabrics and clothing. How many headaches arose when trying to simulate fabrics and although most of the software did it, when adding it to a specific support (human figure especially), it was necessary to carry out various processes in some tedious cases.

Thus, a number of problems, suggestions and needs gave rise to programs such as Marvelous Designer, which allows you to create virtual clothing in 3D. Marvelous Designer works using a dummy or dummy, in addition to being able to import any model on which we need to develop this resource. Its main creation tool is the spline type lines, which in turn generate the cloth surfaces.

The application of our design can be seen in real time through a simulation process, which allows showing how the folds are formed and deforms the fabric based on the elements with which it interacts and collides, thus facilitating the proper and natural positioning of the same, to be used in other applications (Zbrush, Mudbox, etc.). Marvelous Designer brings designs to life

with tools that improve quality while saving you "time". From basic shirts to pleated dresses, uniforms, etc.

Marvelous Designer can practically replicate fabric textures and physical properties, including details such as: button, fold, and accessories. It also has versatile compatibility with other 3D software and its intuitive interface, allowing you to instantly edit the fall of 3D garments with high-fidelity simulation.

His innovative approach has been adopted by leading EA gaming studios like Konami, and can be seen on the big screen in animated movies including The Hobbit and the Adventures of Tin Tin, created by Weta Digital. Guayaquil through its Municipality has promoted digital art projects that can be seen in the different cultural sites that the city has.

Keywords: Technology, animation and software.

Introducción

La percepción de qué es diseño -o a qué objetos le ponemos ese nombre- ha estado marcada en el mundo por una serie de prejuicios que ha favorecido que ni el público en general, ni los medios de comunicación, ni las empresas tengan una idea concreta -y de paso acertada- de en qué consiste el diseño. Reivindicar los valores del oficio y su función es uno de los propósitos que debemos trabajar.

La tarea de los diseñadores es intervenir y llegar a las personas que no tienen las mismas posibilidades de desarrollo que la minoría de la población, aportando nuevas respuestas que pueden ser muy útiles para el progreso productivo de la gente. A través de la aplicación de metodologías y conocimientos propios del diseño es posible contribuir al mejoramiento de pequeños emprendimientos de personas con grandes necesidades económicas.

Como resultado se obtiene mejores productos y personas dotadas con nuevo conocimiento que les permite llegar a ofrecer mejor sus productos hacia el mercado. De esta manera el diseñador se ocupa de cumplir su compromiso social con la realidad de una población específica de su ciudad.

La calidad de una buena comunicación y de una buena pieza de diseño, son de una gran importancia dentro del mercado donde actúa la empresa, ya que este mensaje identificará a la institución y la diferenciará de la competencia. De allí que la comunicación visual de la empresa deberá tener atributos diferenciadores, resaltando las características de la misma, dentro de un sistema de ordenamiento visual homogéneo.

Es decir, que toda la comunicación tenga una unidad formal y funcional, potenciando los efectos de la comunicación. Una efectiva comunicación, hará sobresalir a la empresa por sobre la competencia, trayéndole beneficios en el mercado, como mayores ventas o elevando el concepto de calidad que el público tiene hacia ella. Esto es esencial para poder competir en una sociedad de consumo tan desarrollada, donde los medios están plagados de mensajes, debido al desarrollo de la tecnología y a la feroz competencia en el mercado.

Metodología

Una imagen corporativa diferenciadora tiene la ventaja de producir hacia fuera un efecto energético, sin necesidad de recurrir a la autoalabanza verbal».

En este punto se nos plantea otro concepto, el del discurso de la comunicación. El discurso no debe prometer por demás lo que puede ofrecer la empresa, debido a que el público, al sentirse estimulado por esta falsa promesa y darse cuenta de la verdadera situación, se siente defraudado y crea una situación de rechazo hacia la institución perjudicando a ésta en cuanto a su imagen y a su beneficio comercial.

Para lograr una buena comunicación con el público es fundamental que todo el proceso de elaboración y creación del mensaje se realice mediante un equipo interdisciplinario de tareas donde se intercambien opiniones y se realicen tareas conjuntas entre la empresa, diseñadores y todas aquellas áreas que intervengan en el proceso, como ser las áreas de marketing, ventas, tecnología, logística, producción, etc., para pulir al máximo la efectividad del mensaje.

Es importante también aclarar que el mensaje debe reforzar el vínculo emotivo con el receptor, seleccionando todas aquellas características que éste entienda y comparta, y que lo hagan sentirse identificado en el mensaje.

A nivel nacional el diseño al estar dentro del campo amplio de las artes según el Reglamento de Armonización y Nomenclatura de Títulos de la Educación Superior, necesita de un apoyo desde el Estado, con programas de difusión de los campos de expresión y creatividad, para que tengamos una verdadera inclusión de la creatividad, el diseño publicitario y el diseño gráfico en todos los programas de manifestación cultural que en el Ecuador se realizan.

Resultados

En la Provincia del Guayas y específicamente en Guayaquil la Municipalidad promueve el Arte y la Cultura a través de la Dirección de Cultura que fomenta en la comunidad el sentido de pertinencia, sus tradiciones y costumbres para fortalecer su identidad a través de a través del Museo Arte y Ciudad y su Agenda Cultural. Dentro de las políticas del Gobierno seccional, la ciudad de Guayaquil promueve un nivel cultural –educacional que ayuda a afianzar la identidad poblacional entre los moradores del cantón.

La Casa de la Cultura Núcleo del Guayas promueve exposiciones de los estudiantes de la Provincia en los campos de las artes y el diseño como tal, generando espacios de socialización de programas y proyectos de los estudiantes y profesionales de este campo.

La carrera de diseño en la región y en el Ecuador y a nivel de Latinoamérica y América del Sur, es muy demandada por los futuros profesionales que salen de la educación media, debido a la alta influencia de las Tecnologías de la Información y Comunicación que existe al momento, la gran mayoría de Universidades del Ecuador cuenta con esta carrera porque la demanda es importante para trabajar con mercados internacionales.

Las tendencias de la publicidad y el marketing internacional generan expectativas para conocer nuevos mercados lo que hace que se demande bastante esta carrera en todo el Ecuador. El comercio electrónico y la apertura de mercados a nivel regional permite que los aspirantes puedan demandar esta carrera para generar negocios a nivel internacional.

Conclusiones

Con la presencia de personal técnico del Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES) y delegaciones de varias entidades públicas, se desarrolló en Guayaquil el Encuentro Académico “Arte y Discapacidad” que inició el martes 30 y se extendió hasta el 31 de julio de 2019 en las instalaciones del Museo Antropológico de Arte Contemporáneo (MAAC).

El encuentro fue organizado por el MIES, el Ministerio de Cultura y Patrimonio y la Universidad de las Artes, con el objetivo de generar espacios de formación continua con la participación de actores estratégicos que trabajan en temas de discapacidad, para fortalecer la implementación de la política pública en esta materia, con ese propósito se desarrollan ponencias, conversatorios y expresiones artísticas.

Durante el encuentro la viceministra de Inclusión Social del MIES, Soledad Vela, dijo que el arte es un medio de expresión que permite incluir de mejor manera a las personas con discapacidad, en ese sentido motivó al personal técnico que trabaja con este sector de la población, a plantear propuestas basadas en el arte para mejorar la calidad de los servicios. “El

arte es facilitador de desarrollo, si queremos generar autonomía representa una buena estrategia, es una posibilidad de inclusión social, laboral y productiva” señaló la autoridad.

Raúl Escobar, director de Fortalecimiento de Capacidades Culturales del Ministerio de Cultura y Patrimonio durante su intervención coincidió que el arte es una forma de expresión humana que puede incluir a las personas con discapacidad. “Por eso este evento que propicia actividades formativas y de sensibilización y que motiva el interés en el potencial del arte y la cultura”, afirmó.

Entre los expositores estuvo Magaly Llumipanta, socióloga y especialista en estudios de composición coreográfica. “Cada uno tiene algo que contar a través de la expresión artística” aseguró.

Desde 2003 existe una ordenanza municipal que regula la existencia de rótulos publicitarios en Guayaquil. Desde entonces ha sido modificada en 14 ocasiones (la última en diciembre del año pasado) para incluir nuevas modalidades de publicidad en calles, aceras y parterres. Hasta la fecha están identificadas 15 formas para dar a conocer productos e información a la ciudadanía. Sin embargo, se presentan casos en que estos objetos generan contaminación visual (como en el km 1 de la av. Carlos Julio Arosemena, publicidad luminosa de Guayarte en plena curva) e, incluso otras que obstruyen y bloquean totalmente la movilidad del peatón, como ocurre en la av. Leopoldo Carrera, en el oeste de la ciudad.

Bajo esta circunstancia el uso de las Tecnología de la Información y Comunicación (TIC), se hace necesario en esta era digital y de cambio en la que vivimos, las empresas requieren contar con un diseño publicitario ecológico, que no contamine la ciudad, que se genere a través de la creatividad e invención de sus profesionales. La tendencia ahora es crear conceptos visuales y colocarlos en las redes sociales con el uso de competencias técnicas que se necesitan para el efecto.

Las nuevas tendencias que se tienen en conceptos visuales, uso del posicionamiento de la marca en la mente del cliente desarrollando publicidad en medios digitales, permite a los profesionales generar propuestas innovadoras que vengán a contrarrestar la publicidad clásica que está saturada en los medios de comunicación y en la calle como tal, a través del uso de vallas de publicidad que lo que han hecho es crear falsos conceptos a los consumidores.

Referencias Bibliográficas

ALDANA, G. (2015): Itinerario de la creatividad. Facultad de Psicología. Universidad Javeriana. Bogotá.

AMABILE, T.M. (2014): The social psychology of creativity. Springer Verlag. New York.

AZNAR, G. (2014): La creatividad en la Empresa. Oios Tau. Barcelona.

**Estudio de tendencias para contar con la carrera de Diseño Publicitario con nivel
equivalente a Tecnología Superior en Guayaquil**

**Study of trends to have a degree in Advertising Design with a level equivalent to
Superior Technology in Guayaquil**

Héctor Tomás Garzón González²

Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales

hector.garzon@igad.edu.ec

Recibido: 2020-02-21

Aceptado: 2020-03-02

Publicado: 2020-06-15

² Licenciado en Comunicación Social por la Universidad Técnica Particular de Loja, docente del Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales.

Resumen

La pertinencia de la carrera de Diseño Publicitario con nivel equivalente a Tecnología Superior está dirigida a lograr articulación con el Plan Nacional de Desarrollo “Toda una vida”, el cual a través de sus políticas, estrategias y metas para el periodo 2017-2021, el gobierno ha trazado para su cumplimiento, con la exigencia que el área de Diseño Publicitario sea congruente y contribuya a referidos objetivos, en primer orden, es decir, la planificación de desarrollo del país, por lo que se precisan de forma específica los principales objetivos, políticas y lineamientos con la caracterización de la carrera en correspondencia al perfil de egreso del profesional.

La carrera de Diseño Publicitario con nivel equivalente a Tecnología Superior se relaciona y alinea con el Objetivo 1 del Plan Nacional de Desarrollo Toda una Vida en sus políticas, con la preparación profesionales tecnólogos calificados, capacitados y especializados que brinden aporte profesional, efectivo y oportuno en las áreas de diseño dentro de empresas tanto públicas como privadas con la aplicación de técnicas y procedimientos que permitan la satisfacción integral de las necesidades del campo de la matriz productiva y economía del país.

Todo lo anterior se logrará mediante la implementación de procesos de desarrollo profesional y formación continua para los profesionales del área del diseño con un enfoque de interculturalidad en la formación y capacitación del talento humano, promoviendo el conocimiento, la valoración y el respeto de los saberes.

Con los profesionales que la carrera de Diseño Publicitario con nivel equivalente a Tecnología Superior entregará a la sociedad, se apuntalará la ejecución de los procesos industriales del campo de la publicidad, marketing y diseño, que aportarán al crecimiento y desarrollo de la economía del país y la matriz productiva, asegurará las inversiones nacionales como internacionales por la seguridad del manejo del campo del conocimiento de las artes en el

País.

Palabras clave: Pertinencia, diseño publicitario y publicidad.

Abstract

The relevance of the Advertising Design career with a level equivalent to Higher Technology is aimed at achieving articulation with the National Development Plan "All a life", which through its policies, strategies and goals for the period 2017-2021, the government has drawn up for its compliance, with the requirement that the Advertising Design area be consistent and contribute to said objectives, in the first order, that is, the country's development planning, for which the main objectives are specifically specified, policies and guidelines with the characterization of the career in correspondence to the professional's graduation profile.

The degree in Advertising Design with a level equivalent to Higher Technology is related and aligned with Objective 1 of the National Plan for the Development of a Lifetime in its policies, with the preparation of qualified, trained and specialized professional technologists who provide professional, effective and timely contribution in the design areas within both public and private companies with the application of techniques and procedures that allow the comprehensive satisfaction of the needs of the field of the productive matrix and economy of the country.

All of the above will be achieved through the implementation of professional development and continuous training processes for design professionals with an intercultural focus on the education and training of human talent, promoting knowledge, appreciation and respect for knowledge.

With the professionals that the Advertising Design career with a level equivalent to Superior Technology will deliver to society, the execution of industrial processes in the field of

advertising, marketing and design will be underpinned, which will contribute to the growth and development of the country's economy and The productive matrix will ensure national and international investments for the security of the management of the field of knowledge of the arts in the Country.

Keywords: Relevance, advertising design and publicity.

Introducción

Se articula con el objetivo de desarrollo de la Provincia que hace referencia a gestionar y ejecutar en coordinación con la entidad rectora, los diferentes niveles de gobierno locales, instituciones, organismos y dependencias del estado, y actores sociales, programas, planes y proyectos de emprendimiento en donde sus habitantes desarrollen sus potencialidades en el territorio, y que a la vez sirva como medio donde todos los habitantes de los cantones y parroquias de la provincia tengan estabilidad en lo económico, social, cultural, ambiental, en procura de lograr la equidad y una mejor calidad de vida de la población.

En este sentido la carrera busca contrarrestar el desempleo y subempleo existente en la Provincia fomentando una propuesta donde sus habitantes, justamente, desarrollen su creatividad y potencialidad ajenas a todas las carreras tradicionales y saturadas del mercado, así como fomentando el uso de las TIC, para combatir el empirismo existente al momento, en el uso de técnicas tradicionales para crear conceptos publicitarios a la comunidad.

La generación de empresas o emprendimientos es una propuesta de la carrera de Diseño Publicitario, con nivel equivalente a Tecnología Superior, generando con esto, que se pueda fomentar el incremento de las ventas de las empresas que contraten a nuestros profesionales y generen desarrollo en la Provincia del Guayas y el Cantón Guayaquil en general.

Metodología

Los diseñadores publicitarios con nivel equivalente a Tecnología Superior, que se gradúen en nuestra Institución estarán científicamente y técnicamente preparados para crear campañas publicitarias, procesos de posicionamiento de la marca, conceptos digitales y audiovisuales que permita combatir el empirismo existente al momento así como contrarrestar la saturación de publicidad sin un enfoque claro que tiene la ciudad de Guayaquil producto de carecer de conceptos innovadores y creativos, competencias que nuestra institución tiene como su razón de ser.

El arte, el diseño, las ciencias digitales son la nueva era del conocimiento, los medios tradicionales como revistas, prensa radio y televisión serán reemplazados por los conceptos digitales, el uso de las TIC y el internet en su conjunto, de esta manera nuestros profesionales en su formación profesional, recibirán materias prácticas dentro de su malla curricular, que les permita crear nuevos conceptos con innovación para que las marcas, empresas y sociedad en general los contrate para diseñar conceptos diferentes para promocionar sus productos y servicios.

Resultados

Los asentamientos humanos son generados por la radicación de un determinado conglomerado demográfico, con sus sistemas de convivencia en el área físicamente localizada, considerando los elementos naturales y las obras materiales que la integran. La población es el conjunto de individuos que habita un espacio delimitado o territorio.

Considerando que Guayas es la provincia con mayor número de habitantes (4.327.845 hab. Proyección INEC al año 2019) a nivel nacional, y con una extensión territorial de 18.661km², es una de los principales generadores de la economía del país, es necesario analizar

los componentes básicos (distribución en el territorio, los subsistemas urbano y rural, vivienda, servicios básicos, entre otros) que pueden influenciar en diversos fenómenos como la migración, sobrepoblación urbana, déficit de viviendas, etc.

De esta población interesan su tamaño, su distribución espacial, su composición y su dinámica de cambio en la medida en que son elementos que actúan como factores estructurales de gran relevancia en el proceso de desarrollo de cualquier núcleo de población. Esto es, los cambios en la población son parte fundamental del proceso de transformación del sistema de asentamientos y del territorio en el que se inscribe.

Hay que determinar en qué formas interactúan la población y su evolución con el desarrollo territorial y en qué aspectos se puede y se debe actuar, en el ámbito de la planificación, para conseguir la máxima adecuación entre la población y territorio.

La población, en función de su composición y según sus pautas culturales de comportamiento, ha de satisfacer otras necesidades básicas (agua, energía, movilidad, sanidad, educación). El territorio debe ofrecer recursos básicos, infraestructuras y equipamientos para dar una respuesta adecuada a esas necesidades. la población es factor de consumo y de producción (capital humano). Igualmente, las propuestas que se formulen dentro de cualquier ejercicio de planificación habrán de hacerse con esas referencias concretas de tiempo y espacio

Guayaquil es el primer centro urbano, se localiza en la parte central de la provincia, en el sector de confluencia de los ríos Daule y Babahoyo, que forman un caudaloso cuerpo hídrico conocido como Guayas.

Su ubicación, su calidad de puerto marítimo y aéreo internacional de la costa; el comercio, industria y otros factores la han convertido en la ciudad más poblada del Ecuador, con altas tasas de crecimiento inter-censal que superan a los promedios nacionales.

De acuerdo a la proyección del INEC de población para el año 2019, la ciudad de

Guayaquil cuenta con 2.698.077 habitantes, además existe una población flotante proveniente de su entorno territorial.

Desde su fundación en 1534 se ha consolidado como centro de intercambio comercial para la salida y entrada de diversos tipos de bienes y productos a nivel nacional e internacional. Este peso económico incidió en el desarrollo del entorno regional, en el cual fueron creándose asentamientos poblacionales que siempre tuvieron relación con Guayaquil.

Cuando el Ecuador se constituyó como república, Guayaquil comprendía buena parte de la costa ecuatoriana. Con el paso del tiempo este territorio fue reduciéndose por la creación de nuevas provincias y cantones. Desde su creación y durante diferentes periodos de la historia nacional, ha tenido etapas de crecimiento ligadas a flujos migratorios provenientes de diferentes provincias del país.

Desde la década de los 50 del siglo anterior ha crecido de manera considerable, inicialmente en el área oeste aledaña al estero salado en los territorios de la parroquia urbana de Febres Cordero. En los años sesenta y setenta empezó la ocupación en el norte de los sectores como Mapasingue circundante a la vía Daule. Ya en los ochenta se fortaleció el proceso de toma ilegal de tierras en el sur con los Guasmos, mientras que al norte de la ciudad, aparecieron sectores como Vergeles, que luego se extendieron a Bastión Popular y toda la toma de asentamientos posteriores en torno a la Vía Perimetral.

Su crecimiento formal e informal es marcadamente horizontal, situación que encarece la urbanización y dificulta el acceso a la vivienda de bajo costo para la población de escasos recursos.

Conclusiones

El Diseñador Publicitario con nivel equivalente a Tecnólogo Superior será capaz de

crear constantemente nuevos formatos visuales que se adapten al mundo digital y de acuerdo a las necesidades del consumidor, de tal forma que proponga soluciones gráficas integrales a través de estrategias de comunicación que permita vender productos y servicios posicionando la marca en la mente del cliente. Así mismo será capaz de crear un comercial de televisión, un anuncio de revista y otras herramientas de comunicación para vender productos y servicios; será un profesional que vive en la incesante búsqueda de la mejor idea, que puede encantar, seducir, divertir y atraer al consumidor.

El 85% de las empresas encuestadas manifiesta que si contrataría profesionales de esta área el conocimiento. El 91% de las empresas encuestadas manifiestan que contratarían al menos un (1) profesional del área de diseño publicitario de manera anual. El 60% de las empresas encuestadas manifiestan que contratarían personal de esta área del conocimiento en relación de dependencia.

Existe absorción e inserción laboral de los graduados de acuerdo al estudio de pertinencia del anexo 4 de este Proyecto.

Referencias Bibliográficas

ARMSTRONG, Thomas, Inteligencias múltiples en el aula. Guía práctica para educadores, Barcelona, Paidós, 2016.

GUZMÁN LÓPEZ, Milagros: “El cómic como recurso didáctico”, Pedagogía Magna, enero 2014, pp. 122-131.

RUIZ ARNAU, Las posibilidades didácticas del cómic a través de su uso en manuales de Educación Secundaria, Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Alicante, 2018.

La Educación Superior en Artes y Humanidades en el Ecuador

Higher Education in Arts and Humanities in Ecuador

Jenniffer Samantha Preciado Pesantes ³

Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales

samantha.preciado@igad.edu.ec

Recibido: 2020-04-05

Aceptado: 2020-04-30

Publicado: 2020-06-15

³ Licenciada en Comunicación Audiovisual y Multimedia por la Universidad Casa Grande, docente del Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales

Resumen

El campo amplio de las Artes que hace referencia el Reglamento de la Nomenclatura de Títulos Profesionales y Grados Académicos emitido por el Consejo de Educación Superior nos propone varios campos específicos relacionados como son el diseño, artes audiovisuales, artes visuales, artes musicales y sonoras, artes escénicas y artes literarias.

En el Ecuador el Gobierno ha empezado a impulsar a este tipo de educación y artes liberales para el favorecimiento de la transformación del país, que va en busca de carreras nuevas que salgan de lo común y que sean un verdadero aporte al país.

La cultura muy venida a menos en nuestro país por la falta de apoyo de los gremios calificados está siendo reestructurada por los Organismos de Control de la Educación Superior, para dar paso a un verdadero aporte al Arte y la cualificación de profesionales en este sector de la educación.

En nuestro país existe centros de formación superior a nivel tecnológico y universitario para que brinden carreras relacionadas con este campo de acción, de tal forma que la población ecuatoriana pueda acceder a la oferta especializada de diseño y carreras relacionadas con este campo de acción.

El arte es un eje transversal de nuestra cultura que busca rescatar nuestra identidad y creatividad, para la propuesta de proyectos que se encaminen a la verdadera transformación de la creatividad e iniciativa del país.

Palabras clave: Arte, diseño y educación superior.

Abstract

The broad field of Arts referred to in the Regulation of the Nomenclature of Professional Titles and Academic Degrees issued by the Council of Higher Education proposes several specific related fields such as design, audiovisual arts, visual arts, musical and sound arts, arts performing and literary arts.

In Ecuador, the Government has begun to promote this type of education and liberal arts to favor the transformation of the country, which is looking for new careers that are out of the ordinary and that are a true contribution to the country.

The culture that has come to less in our country due to the lack of support from qualified unions is being restructured by the Higher Education Control Bodies, to make way for a true contribution to Art and the qualification of professionals in this sector of the education.

In our country, there are higher education centers at a technological and university level to provide careers related to this field of action, so that the Ecuadorian population can access the specialized offer of design and careers related to this field of action.

Art is a transversal axis of our culture that seeks to rescue our identity and creativity, for the proposal of projects that are aimed at the true transformation of creativity and initiative of the country.

Keywords: Art, design and higher education.

Introducción

La pintura, la música, el diseño y el arte literario son parte de nuestra historia, que busca el empoderamiento de la sociedad, bajo parámetros de calidad y transparencia que sean un aporte al desarrollo de la ciudad, región y país.

Las pinturas de José María Roura Oxandaberro, corresponden al del último retratista del Guayaquil colonial, sus obras reproducidas a plumilla son una verdadera colección del arte de antaño. Nació en Barcelona - España, en el año 1882 y quien se dedicaba inicialmente al cultivo de la ciencia farmacéutica, pero viajó a inicios del siglo XX a estudiar pintura y dibujo en París, lo cual lo llevó a crear varias obras de paisajes de los lugares que visitó. En 1908 llegó a Venezuela, siguió por Guatemala, Panamá y Bogotá. Pero finalmente llegó en 1910 a Guayaquil, viajando desde aquí a varios lugares de nuestro país, entre ellos Mocache, Palenque y Quevedo. Posteriormente se fue a Quito donde se casó con Judith Cevallos, fruto de ese matrimonio nacieron: José María, Judith, José Eduardo, Jaime y Xavier.

Siguió viajando por Santiago, Lima, Caracas y México, donde realizó varias obras a plumilla, pero finalmente se estableció en Guayaquil a inicios 1920, junto a su esposa quiteña y sus hijos. Son muy reconocidas sus obras realizadas en la ciudad de Guayaquil de la casa de las 100 ventanas, la casa de las columnas y el conchero.

En el Ecuador la música ha ido ganando un factor de profesionalización, dejando el empirismo a un lado, por eso el Consejo de Educación Superior ha incluido carreras que vayan acorde a este campo de acción para que los ecuatorianos se profesionalicen.

El arte literario y la producción audiovisual han ido ganando terreno en nuestro país, por lo que es necesario un mayor apoyo del Ministerio de Cultura y la inversión de los centros de educación superior para que los estudiantes accedan a una formación de calidad y excelencia.

Metodología

En la actualidad se ha ido generando una cultura de inclusión e identidad en nuestro país lo que ha provocado que la ciudadanía deje el paradigma de acudir a profesionalizarse en carreras

tradicionales que poco aportan a la matriz productiva, hemos ido entendiendo que el arte, la cultura, el diseño y el campo liberal de las artes aporta significativamente al progreso de nuestro país.

Se ha ido ganando terreno en la participación de la sociedad de nuestro país en la demanda de cupos para este tipo de carreras lo que provoca que aumente el interés por acceder a este campo de acción.

Se ha tomado en cuenta los resultados de la asignación de cupos por los Organismos de Control de la Educación Superior y las becas respectivas y se ha visto que ha ido ganando interés sobre el estudio del campo de las artes en nuestro país.

Resultados

Tomando una muestra de los estudiantes que han accedido a la educación en este campo de acción en nuestro país, vemos, que han sido contratados por organizaciones culturales, educativas y agencias de publicidad y marketing que fomentan la inclusión de profesionales técnicamente preparados que tengan conocimientos y destrezas sobre la cultura e identidad de nuestro país independientemente de la experiencia obtenida.

Los ecuatorianos "mileniales", es decir, aquellos que son los más jóvenes del Ecuador que están entre los 18 y 35 años están muy interesados en acceder a la educación en el campo amplio de las artes y humanidades debido a la gran cantidad de información a través de las plataformas digitales disponibles y las redes sociales, la juventud emprendedora y la necesidad de contar con una proyección nacional e internacional han hecho que se decidan a crear emprendimientos que van de la mano con este campo de acción, lo que hace reactivar la economía de nuestro país.

Conclusiones

Teatro, danza, música, pintura y escultura se muestran en nuestro país, los mimos corporales, del Teatro de Cielo; el ballet Jacchigua, el grupo de cámara Amadeus, la soprano Astrid Achi, el violinista Jorge Saade, la Orquesta de Bambú que comanda Schuberth Ganchozo, el escultor Jesús Cobo, los pintores Jorge Perugachi y Édgar Calderón, entre otros artistas, son el claro ejemplo de la cultura en el país.

El Gobierno Nacional a través de organismos como el Ministerio de Cultura, Departamentos de los Gobiernos Seccionales, Núcleo de la Casa de la Cultura Ecuatoriana, Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, museos, galerías, la Confederación Nacional de los Pueblos pretende recuperar y fortalecer los conocimientos ancestrales iniciando por las fiestas y las ritualidades de los pueblos.

Se está promoviendo la revitalización de los conocimientos de las nacionalidades. La difusión de las expresiones y conocimientos ancestrales será local, nacional e internacional; los mismos que permitirá promover el fortalecimiento de la actitud intercultural de la sociedad ecuatoriana con materiales biográficos a través de la educación general (básica, bachillerato, universitaria y bilingüe del Ecuador) La población ecuatoriana, como todas las del mundo, tiene una identidad histórica, idioma y cultura propias mediante sus instituciones y formas tradicionales de organización social, cultural, política, económica y ejercicio de autoridad.

Referencias Bibliográficas

RODRÍGUEZ, Hugo. Imagen Digital Conceptos Básicos. Colección Bit & Pixel. Primera Edición. Alfaomega. México. 2018. Pp. 6-9; 55-56.

RODRÍGUEZ, Hugo. Guía completa de la imagen digital. Colección Bit & Pixel. Primera Edición. Alfaomega. México. 2018.

LANGFORD, Michael. Fotografía Básica. Focal Press. USA. 2014

Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el campo de las Artes

Information and Communication Technologies in the field of Arts

Carlos Patricio Proaño Flores ⁴

Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales

carlos.proano@igad.edu.ec

Recibido: 2020-05-05

Aceptado: 2020-05-15

Publicado: 2020-06-15

⁴ Licenciado en Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la Universidad Casa Grande, docente del Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales

Resumen

Los avances que tiene la tecnología en la región, y específicamente en Guayaquil, donde es el objeto de estudio en la zona de influencia del instituto es fundamental porque el sector es comercial y de servicios, y, es debido a ello la necesidad de contar con profesionales que diseñen aplicaciones en plataformas para promocionar sus productos, como vamos a ver más adelante se demuestra la necesidad de empleabilidad de profesionales en este sector, ya que las TIC son ahora la herramienta más importante para promocionar nuestros emprendimientos, sean estos recientes o los ya consolidados en el sector de influencia del instituto.

El contraste con el campo del conocimiento permitirá demostrar que los diseñadores ocupan un lugar importante en el sector productivo de la zona de influencia del instituto. No se concibe la idea de que en la actualidad los negocios sean manuales o empíricos pudiendo diseñar aplicaciones web y móviles que les permita posicionarse en el mercado local, nacional y regional.

Ya que ahora contamos con avances tecnológicos que permiten ubicar a los negocios a través de las redes del internet de una manera automatizada, por eso la necesidad de que aparte de la concepción técnica y campo del conocimiento es necesario mirar los avances de la ciencia. Se ha demostrado que en el Ecuador y específicamente en Guayaquil, los negocios giran alrededor de las herramientas tecnológicas como las aplicaciones web que les permita a los usuarios del servicio ubicar fácilmente a los negocios con los que quieren hacer negocios.

Palabras clave: Diseño, tecnología y negocios.

Abstract

The advances that technology has in the region, and specifically in Guayaquil, where it is the object of study in the institute's area of influence is fundamental because the sector is commercial and services, and, due to this, the need to have Professionals who design applications on platforms to promote their products, as we will see later on, the need for employability of professionals in this sector is demonstrated, since ICT is now the most important tool to promote our ventures, be they recent ones or those already consolidated in the sector of influence of the institute.

The contrast with the field of knowledge will demonstrate that designers occupy an important place in the productive sector of the institute's area of influence. The idea that businesses are currently manual or empirical cannot be conceived, being able to design web and mobile applications that allow them to position themselves in the local, national and regional market.

Since we now have technological advances that allow businesses to be located through Internet networks in an automated way, therefore the need that apart from the technical conception and field of knowledge it is necessary to look at the advances in science. It has been shown that in Ecuador and specifically in Guayaquil, businesses revolve around technological tools such as web applications that allow users of the service to easily locate the businesses with which they want to do business.

Keywords: Design, technology and business.

Introducción

Uno de los problemas que enfrentan las empresas nacionales e internacionales es carecer de resultados veraces y oportunos para una toma de decisiones acertada; las TIC dentro de las empresas es un punto clave para una correcta gestión, esto permitirá a la empresa atender fielmente sus compromisos de mercado, invertir adecuadamente, entre otros, contribuyendo así a mejorar las ventas y beneficios, aumentando el valor de las acciones de la empresa.

Pero este proceso debe ser de forma continua en el tiempo sobre la base de datos fiables y debe ir acompañado de medidas que ayuden a corregir y solucionar posibles extravíos que se vayan divisando, de ahí el papel de las TIC y la importancia de llevarla de manera continua, ordenada y fiable, con profesionales que evidencien ética en cada uno de los trabajos dentro del proceso de TICS durante cada requerimiento que hagan las empresas.

Es por todo lo antes expuesto que la empresa, para tener la capacidad de enfrentar todos los retos que impone la sociedad del conocimiento, debe contar con información relevante, completa y oportuna, de su pasado, presente y futuro, combinando datos e información de fuentes internas y externas; indudablemente es una responsabilidad de vida del profesional de las TIC, proporcionar referencias confiables a la medida de las necesidades de los usuarios, con enfoques abiertos y flexibles de integración de la información como el conocimiento organizacional que cambia y se adecua a la dinámica de la empresa.

En medio de este conjunto de cambios propios del medio globalizado influenciados altamente por las tecnologías de información y comunicación, se ve afectada la ética del profesional, ya que la tendencia apunta a dimensiones cuali – cuantitativas, de esta forma el profesional se encuentra enmarcado en procesos.

Según varios autores versados en la materia exponen: “ En esta nueva visión del mundo, el saber del diseño de TIC no puede seguir teniendo una concepción parcelada de los fenómenos de TICS, como lo demuestran las fórmulas y teorías fundamentales de esta disciplina, ya que tomando en cuenta la multiplicidad de variables y aspectos que conforman una realidad tan compleja, la interpretación de los fenómenos de las empresas requiere enfoques paradigmáticos que remuevan la estructura epistemológica y el estatuto científico de las TIC”.

Las empresas del mundo actual relacionadas con las cuentas y los negocios buscan y han vuelto indispensable la necesidad de encontrar profesionales expertos en TIC que además puedan presentar estos procesos con el uso de herramientas tecnológicas como los sistemas informáticos.

El desarrollador de TIC de hoy, pertrechado de conocimientos sobre las distintas corrientes que han orientado el desarrollo de esta ciencia, debe reflexionar, interpretar, explicar, asumir una postura frente a la documentación física que recibe y proponer soluciones a problemas de las TICS, con la finalidad de hacer que este sea un instrumento para el progreso humano, beneficios que se obtienen mediante la construcción constante del conocimiento a través de rigurosos procesos de investigación, en los cuales se aprovechen los aportes de los paradigmas emergentes.

El mundo actual demanda de TIC con experiencia en software diverso, que le proporcione conocimientos nuevos y modernos mediante el uso de herramientas sistematizadas que faciliten su tarea.

Metodología

Según los datos de Google Analytics de los 5 sitios web que administro, el 30% del tráfico procede de dispositivos móviles. En 2017, cada vez más empresas están invirtiendo más recursos en herramientas de comunicación directa y en caliente con sus potenciales clientes para intentar reducir la comunicación de ida y vuelta de los emails.

El surgimiento de la Internet y sobre todo el de las aplicaciones Web, han traído consigo múltiples ventajas agilizando procesos de manera inimaginable como el comercio, información social, la educación, además de la comunicación con otras personas, entre otras cosas. Puesto que se puede acceder fácilmente a ellas mediante un navegador desde un ordenador o dispositivo móvil con acceso a la red.

Las personas que se dedican al desarrollo de aplicaciones con uso de TIC, podrían considerar esto como un desafío, ya que los avances tecnológicos de estos últimos años exigen aplicaciones más rápidas, ligeras y robustas que permitan utilizar la Web.

El desarrollo de TIC ha sido una de las industrias más evolutivas en la ingeniería de software. Esta evolución también se ha asociado a la aparición de nuevos lenguajes de programación, herramientas, marcos y metodologías para su desarrollo por lo que representa preocupaciones adicionales que los desarrolladores de software deben abordar.

La administración de la complejidad del software y la adecuada selección de herramientas de desarrollo se convierten en vitales para el proceso de gestión del cambio asociado al desarrollo de software web. Esto se debe a que un proceso defectuoso puede conducir a problemas de productividad y mantenimiento.

Resultados

La falta de aplicación de las TIC sobre todo en las Mypimes del país, no ha permitido el despunte económico y empresarial, pues al no tener a tiempo la información sobre los procesos informáticos, la toma de decisiones no ha sido a tiempo y más aún no existe seguridad para las inversiones.

La alternativa de una efectiva práctica de las TIC reducirá la incertidumbre de todos aquellos empresarios e inclusive de emprendedores que teniendo a la mano las herramientas informáticas apegada a las nuevas tecnologías resurgirá la seguridad y estabilidad en el mundo del comercio productivo o de servicios.

Gran parte del recurso humano no especializado de manera adecuada en el área de las TIC y más aún en la utilización de tecnologías apropiadas para la información correcta y a tiempo ha influido de manera directa en el desarrollo poco apto en las empresas y Mipymes del país y sobre todo en la negativa de inversión por lo que no se ha permitido el desarrollo y expansión de sus negocios o el implemento de nuevas empresas sean estas de producción o servicios, peor aún encontrarse aptas para competir.

La falta de profesionales tecnólogos superiores capacitados en las áreas de las TIC permitirá asegurar el futuro del país, garantizando el manejo adecuado de procesos y tics en el área informática. La falta de dichos profesionales genera un déficit de profesionales altamente calificados para que pueda intervenir en beneficio del desarrollo de la matriz productiva del país.

La falta de emprendimiento de las pequeñas empresas de asesoramiento o trabajadores con conocimientos en el área de TIC no ha permitido el desarrollo y crecimiento empresarial y la economía del país. Resulta importante entonces capacitar a estas personas no solo en la parte

técnica sino también en ámbitos como la administración y la ética para que puedan emprender o expandir su negocio.

La carrera promoverá el desarrollo competitivo y de emprendimiento en sus graduados para que sean capaces de formar sus microempresas y brindar servicios de asesoramiento web tanto en desarrollo como mejoramiento de aplicaciones web.

Conclusiones

Estudios Industriales es una serie de publicaciones de ESPAE en respuesta a la necesidad de la comunidad empresarial de contar con información sistematizada y análisis sobre las principales actividades económicas del Ecuador, que facilite la toma de decisiones en las firmas locales y aquellas que exploren instalarse en el país.

Las limitaciones en la información disponible y su dispersión dificultan la labor de los tomadores de decisiones, en particular en las pequeñas y medianas empresas; Estudios Industriales es una solución a este problema, y es también una fuente de información útil para emprendedores e inversionistas.

La importancia de la industria de Software a nivel mundial continúa en crecimiento a partir de su aplicación, buscando una mejor productividad, en organizaciones en varios sectores de la economía y en las actividades diarias y estilo de vida de las personas.

A pesar de esta importancia, en Ecuador esta industria representa el 0.5% del PIB, y ocupa el penúltimo lugar en la región en términos de exportaciones de servicios de TIC.

Referencias bibliográficas

AICHER, O. El mundo como proyecto. Gustavo Gili, Barcelona, 2014

BANHAM, R. Teoría y diseño en la primera era de la máquina. Barcelona, 2015

CONTRERAS, R. F. y San Nicolás Romera, C. Diseño gráfico, creatividad y comunicación,
ediciones blur Madrid 2012

La Fotografía en el Ecuador

Photography in Ecuador

Karen Sofía Vinueza Chávez⁵

Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales

karen.vinueza@igad.edu.ec

Recibido: 2020-05-23

Aceptado: 2020-06-05

Publicado: 2020-06-15

⁵ Licenciada en Diseño Gráfico Publicitario de la Escuela Superior Politécnica del Litoral, docente del Instituto Superior Tecnológico Gráfico de Artes y Ciencias Digitales

Resumen

El motivo principal para un estudio de estas características está relacionado con el hecho de que la fotografía ha sido incorporada a las investigaciones académicas debido a su valor tanto como documento histórico como artístico. Las fotografías representan documentos visuales importantes para la historia de la sociedad.

La fotografía permite una interpretación individual de lo que ha sido captado, gracias al alto nivel de historicidad de la fotografía se pueden establecer esquemas de percepción de las diferentes condiciones sociales y características de grupos, clases sociales, costumbres y prácticas culturales a lo largo de la historia.

Aún con esta importancia, los estudios relacionados con la fotografía como documento histórico son muy pocos, por tanto, resulta indispensable en nuestro país, aportar y fortalecer el desarrollo de una investigación primaria que exponga a la fotografía como fuente y, de esta manera, abrir la posibilidad a futuras investigaciones...

En este proceso se ha estudiado el trabajo de los primeros fotógrafos, la evolución de las técnicas que utilizaron, los temas que se abordaron en las diferentes épocas y la manera en la que la fotografía se empezó a relacionar con la estructura tanto política como social en el entorno en que se desarrollaba.

Sin duda alguna, la fotografía es un elemento que ha evolucionado con la sociedad reflejando sus más íntimas características que en algunas ocasiones no pueden ser, simplemente, descritas en palabras.

Palabras clave: Fotografía, historia y cultura.

Abstract

The main reason for a study of these characteristics is related to the fact that photography has been incorporated into academic research due to its value both as a historical and artistic document. The photographs represent visual documents important to the history of society.

Photography allows an individual interpretation of what has been captured, thanks to the high level of historicity of photography, schemes of perception of the different social conditions and characteristics of groups, social classes, customs and cultural practices can be established throughout the history.

Even with this importance, studies related to photography as a historical document are very few, therefore, it is essential in our country to contribute and strengthen the development of primary research that exposes photography as a source and, in this way, open up the possibility of future research.

In this process, the work of the first photographers has been studied, the evolution of the techniques they used, the topics that were approached in different times and the way in which photography began to relate to the political and social structure in the environment in which it developed.

Without a doubt, photography is an element that has evolved with society, reflecting its most intimate characteristics that on some occasions cannot simply be described in words.

Keywords: Photography, history and culture.

Introducción

La fotografía histórica-patrimonial constituye un vehículo de la memoria, evoca tiempos, espacios, personas, elementos de la cultura, procesos históricos y cambios sociales, constituyéndose en un documento de consulta e investigación.

Debido a su relevancia social, cultural y científica y por la fragilidad de sus soportes, en el año 2009 el Estado ecuatoriano, declaró a la Fotografía Histórica (1839-1920) como un bien perteneciente al Patrimonio Cultural y Documental del Ecuador. A partir de esta declaratoria varias acciones se han ido concretando para la salvaguardia y protección de este patrimonio nacional.

Para poner en uso y acceso público se implementó el catálogo virtual “Fotografía Patrimonial”. El INPC realiza acciones de digitalización, inventario, catalogación, investigación y difusión, garantizando su conservación y democratizando su acceso a través de internet.

En Ecuador se están haciendo valiosos esfuerzos independientes para fortalecer la fotografía y brindar apoyo a los fotógrafos profesionales. Como es el caso de la Asociación de Fotógrafos Ecuatorianos, una iniciativa generada por un grupo de fotógrafos que vieron la necesidad de unirse para buscar, como comunidad, que el Gobierno genere legislaciones que protejan nuestro trabajo.

Metodología

En el Instituto vamos a evidenciar técnicamente la necesidad de contar con fotografías de alta calidad para el beneficio publicitario de las empresas que contratan nuestros profesionales.

La estadística es muy clara, no se vende ningún producto que no se vea bien, o por los ojos entra el producto, de esta manera debemos enfocarnos en obtener productos de calidad que vaya acorde a los más altos estándares de calidad.

Se ha segmentado la ciudad de Guayaquil y hemos analizado que la gran mayoría de empresas de la zona recurren a agencias publicitarias para promocionar sus productos y servicios, y de acuerdo al informe de la Superintendencia de Compañías en el catálogo de empresas, nos encontramos que existe compañías especializadas en fotografía digital a las cuales hemos recurrido para realizar el trabajo.

Resultados

El aparecimiento de la fotografía, en el siglo XIX, fue parte de una larga tradición que inició en el Renacimiento con la “cámara oscura”. Sin embargo, su llegada no podría ser más oportuna, en un momento en que, como sugiere Walter Benjamín, este invento “es el primer medio de reproducción de veras revolucionario”, nacido en la misma época del socialismo.

La fotografía tiene muy poco que ver con equipos y técnicas; es en realidad un ejercicio de paciencia, de sutil observación. Dejar de perseguir la foto espectacular y buscar en su lugar la foto humana —aquella que nos habla del miedo, la pasión, la contemplación, la espera, la quietud— es tal vez el paso más difícil que yo he dado en mi trabajo.

Hay en realidad una gran división entre los dos tipos de fotografía, al menos en los Estados Unidos donde he trabajado en los últimos años. Para los fotógrafos periodísticos, entre los que se incluyen todos los que trabajan con la National Geographic, la regla de oro es no cambiar nada, no alterar, simplemente documentar.

Esta regla es absolutamente rígida, hasta el punto de que si alguien llega a enterarse que uno ha influido en el entorno lo más probable es que nunca vuelva a trabajar con ese medio. Esta es una de las razones por las que uno siempre envía la película sin revelar a un editor de fotografía, quien es siempre la primera persona en ver el material.

Conclusiones

La historia del Ecuador, sus paisajes, su ecosistema, su diversidad y por supuesto su cultura como tal, son razón más que suficiente para obtener capturas de imágenes dignas de una película de identidad y patriotismo sobre la vida de nuestro país.

El Banco Central del Ecuador, entre sus proyectos culturales, centró su mirada en la conformación de archivo fotográfico, el cual tomó cuerpo en 1978, siendo parte del Archivo Histórico de esta entidad. Este registro se dedicó a recabar la mayor cantidad de imágenes posibles, así como el de almacenar una serie de colecciones individuales. Sin duda, se constituye como la más extensa colección de imágenes del país.

Actualmente, cambió su nombre y forma parte del Archivo del Ministerio de Cultura. Esto se debe al traspaso de bienes que se ejecutó entre las dos instituciones, cumpliendo con las políticas instauradas por el gobierno del presidente Rafael Correa. El traspaso se inició en octubre de 2010 y, prácticamente, está culminado.

Las parejas que vienen desde el exterior para vivir su romance, tienen la expectativa de llevarse un recuerdo inolvidable y qué mejor oportunidad para mostrarle al mundo el paraíso ecuatoriano.

Referencias bibliográficas

Ambrose, G. (2016). Fundamentos del Diseño Creativo. Barcelona: Parramón Ediciones.

Ambrose, H. (2019). Fundamentos de la tipografía. Barcelona: Parramón Ediciones.

Amstrong, C. (2018). Scenes in a Library. Reading the Photograph in the Book, 1843-1875.

Cambridge: MIT Press



igadtv
*¡El arte del Mundo Audiovisual
en tus manos!*

 IGAD Ecuador

 @IGADEC

**TE PRESENTAMOS IGADTV,
NUESTRA PLATAFORMA DIGITAL EDUCATIVA
EN DONDE ENCONTRARÁS TODO
EL CONTENIDO ARTÍSTICO
CREADO Y PRODUCIDO,
EXCLUSIVAMENTE POR ALUMNOS DEL IGAD
DE TODAS LAS CARRERAS DE 3^{ER} NIVEL.**

www.igad.tv

¡SÍGUENOS!
WWW.IGAD.EDU.EC

 /igad.edu.ec

 /IGADec

IGAD
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO
GRÁFICO DE ARTES Y CIENCIAS DIGITALES

PERMISOS Y ACREDITACIONES:



Secretaría de
Educación Superior,
Ciencia y Tecnología

