

**Informe de la Actividad Calificable: Producción Multimedial (Color e Imágenes)**

**Stiwar Javier Cuadro Hurtado**

**Producción Multimedial**

**Profesor: Diego Dominguez**

**Institución Universitaria de Barranquilla**

**04 de junio de 2025**

**Informe de la Actividad Calificable: Producción Multimedial (Color e Imágenes)**

## 1. Color en producción multimedial

a. El color en un diseño de alguna página web es muy importante debido a que no se usa solamente colores que nos gustan, debido a la información brindada por MBLog, los colores en una página web nos indican algo más, así como indicaciones hacia algún punto en específico o como un alivio visual, de esta forma aumentando la comodidad del usuario dentro de su navegación por la página web. Un gran ejemplo de una página web con estas características es Dropbox en donde se usan tonos suaves y azules con mucho espacio blanco para transmitir facilidad, orden y profesionalidad.

b. Aunque la respuesta del estímulo provocado por un color varía dependiendo la persona, hay investigaciones en donde se han descubierto patrones comunes de cómo puede afectar el color en el usuario. podríamos tomar el ejemplo del color rojo tiene emociones asociadas a sentimientos como el amor y la pasión romántica.



c. Primero debemos entender que es contraste y armonía para luego llevarlos al mundo del color. Se entiende por contraste entendemos una posible oposición o diferencia entre algo, refiriéndonos al color, el contraste se refiere a color con características contrarias. En cambio, por armonía entendemos que existe un equilibrio o una capacidad para complementarse diferentes objetos dentro de un mismo conjunto, dentro del color nos muestra las diversas afinidades existentes entre diferentes colores.



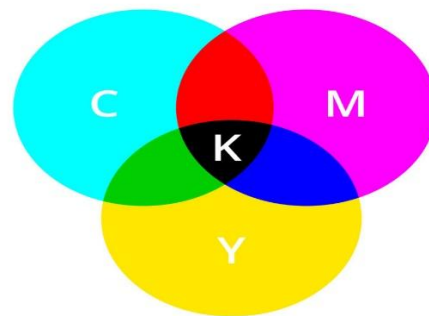
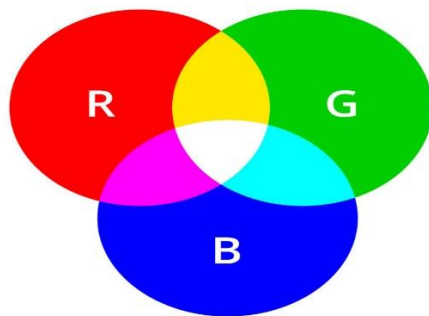
**Ejemplo de armonía.**



**Ejemplo de contraste.**

d. Los modelos de color CMYK y RGB/HEX, son modelos que pueden llegar a ser un problema por no saber en qué contextos utilizarlos. CMYK son las siglas en inglés para cian, magenta, amarillo y negro, en cambio RGB/HEX son las siglas en inglés para rojo, verde y azul.

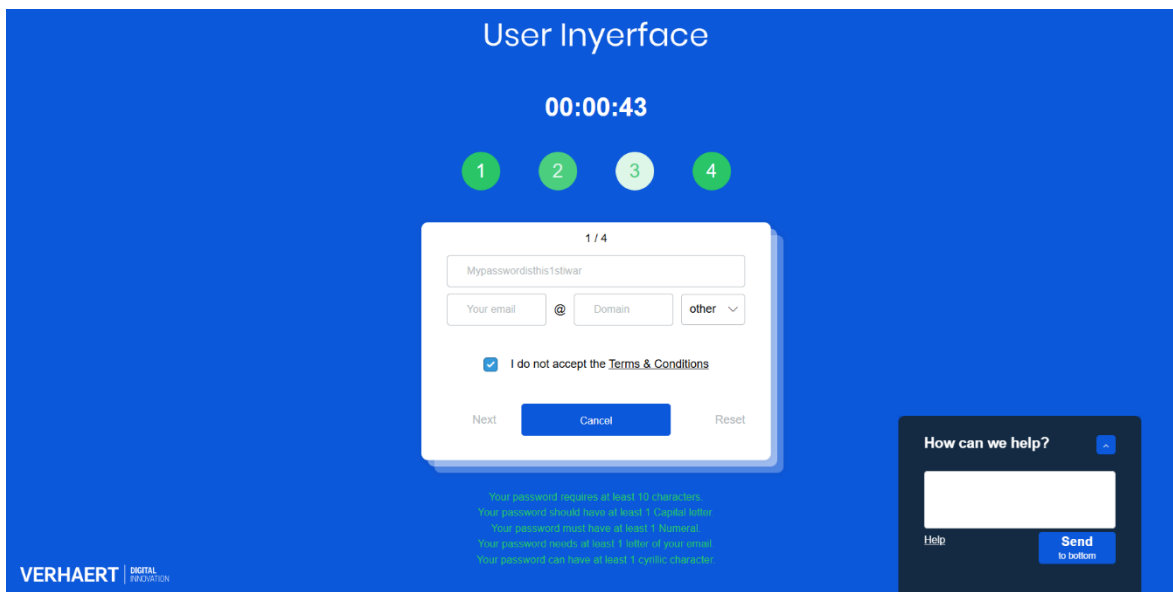
Lo que más confunde de estos modelos de color, es que realmente ninguna este compuesto de los colores primarios, así como lo son el rojo, amarillo y azul. El modelo CMYK el sistema predeterminado para pinturas, pigmentos y todas aquellas que se involucren cosas físicas con color, en cambio, el modelo RGB/HEX es el sistema para la luz de colores, esencialmente las pantallas como los ordenadores, teléfonos móviles, tabletas, etc. Basado en eso, debemos utilizar el modelo de color RGB/HEX para cualquier diseño digital y el modelo de color CMYK es más enfocado en los diseños especificados para imprimir.



e. El contraste del color entre el fondo y el contenido del primer plano el cual suele generalmente ser texto, así como nos lo indica MDN WEB DOCS, debe ser lo suficientemente alto para garantizar una correcta legibilidad para el usuario, para ello existen parámetros y directrices de la WCAG (Accesibilidad para el contenido web). Para un cuerpo de texto debe poseer una relación de 4.5:1, si es un texto a gran escala entonces debe tener una relación de 3:1, cosas como la interfaz del usuario y objetos gráficos también deben tener una relación de 3:1.

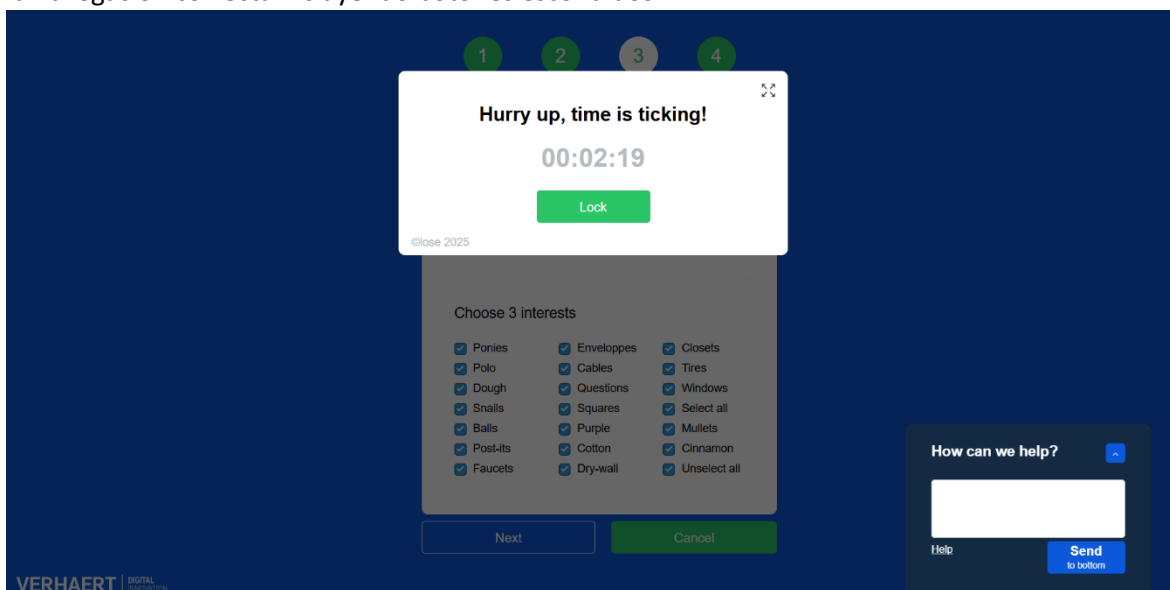
Un buen ejemplo de contraste sería un texto negro sobre fondo blanco o tonos sepia, un mal uso sería presentar texto claro sobre un fondo claro o texto oscuro sobre fondo oscuro.

f. La página web User inyerface es de esas páginas que se inclinan por la sátira hacia la interfaz correcta que debería tener una página web. User inyerface nos presenta un uso del contraste del texto con el fondo muy desbalanceado.

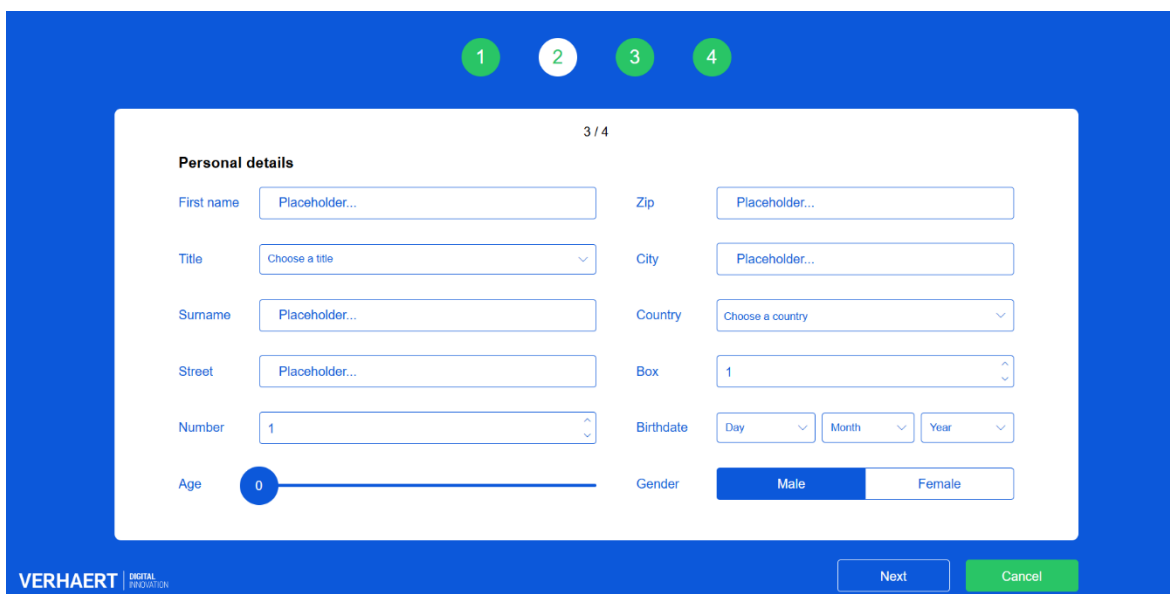


Presenta un diseño bastante confuso, así como también imágenes que no tienen una descripción útil en la navegación. Los controles de navegación pueden estar mal ubicados, no dando claridad a

la navegación correcta incluyendo botones escondidos.



Obtenemos instrucciones pocas claras y complejas de comprender y muy posiblemente no sea compatible con todos los dispositivos con un acceso a internet.



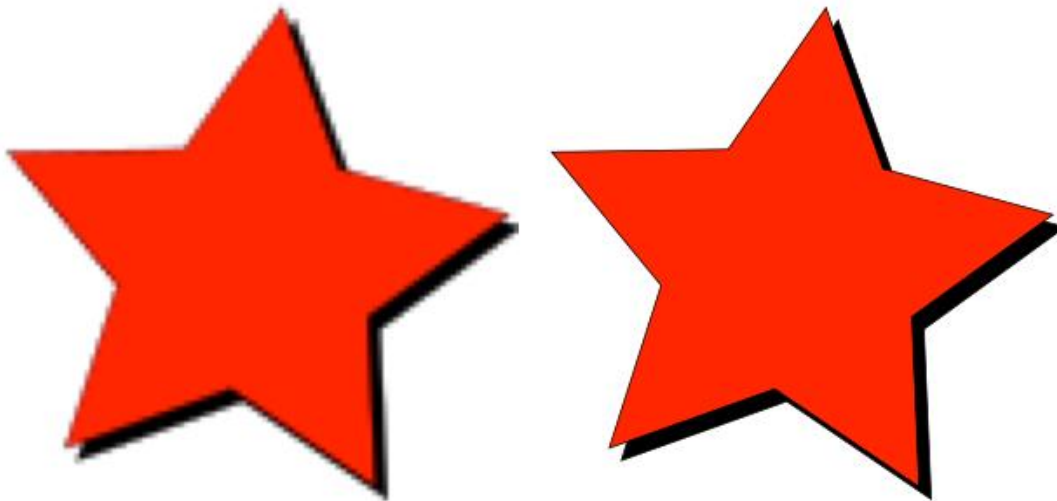
Definitivamente es una página web la cual no cumple con los aspectos visuales, y aunque esa sea su finalidad, es siempre bueno aclarar y complementar conocimientos para el desarrollo web con este tipo de páginas web encontradas en internet.

## 2. Imágenes en Producción Multimedial

a. Las imágenes ráster son aquellas que poseen una información la cual dirá donde enseñar exactamente cada píxel y de qué color debe ser cada uno para de esa manera ser capaz de mostrar la imagen correctamente. Los formatos de ráster web populares incluyen mapa de bits (.bmp), PNG (.png), JPEG (.jpg), and GIF (.gif.).

Las imágenes vectoriales están definidas por algoritmos, es decir, poseen diferentes de forma y ruta con los cuales la computadora puede usarlo para así determinar cómo debería verse la imagen cuando esta es presentada en la pantalla. El formato de las imágenes vectoriales es el formato SVG.

La gran diferencia de estas dos se demuestra en el momento en el que acercamos las imágenes, las imágenes PNG se pixela debido a que los pixeles aumentan de tamaño de para ocupar el espacio de más pixeles, por lo que la imagen comienza a verse borrosa. Sin embargo, la imagen vectorial mantiene la calidad sin importar de forma la movamos o acerquemos, debido a que los algoritmos resuelven la forma de la imagen.



**Diferencia imagen PNG y SVG. Imagen tomada de MDN WEB DOCS**

b. El formato PNG es ideal para imágenes con fondos transparentes, ya que conserva la calidad de la imagen sin comprimir. Además, soporta una amplia gama de colores. En cambio, también por ser archivos más grandes pueden afectar el uso correcto de la página web.

El formato JPG es ideal para fotografías y otras imágenes con gradientes de color, ya que utiliza compresión con pérdida que reduce el tamaño del archivo sin perder demasiada calidad. Pero existe una pérdida de datos por una compresión realizada repetidamente.

El formato WebP es ideal para la web, ya que tiene un tamaño de archivo más pequeño que otros formatos sin perder calidad. Además, soporta la compresión con pérdida y sin pérdida. Sin embargo, no todos los navegadores pueden soportar imágenes WebP.

Las imágenes SVG son escalables. Puedes diseñarlas a cualquier resolución, y su tamaño aumentará o disminuirá sin dañar la calidad ni pixelarse. Aunque los SVG son compatibles con los principales navegadores modernos, puedes encontrarte con problemas de compatibilidad al renderizarlos en navegadores y dispositivos más antiguos.

c. Para lograr obtener una buena optimización de imagen en el sitio web debemos tener en cuenta ciertas cosas, primero debemos elegir un formato de imagen que se adapte a las necesidades. Lo segundo para tener en cuenta es el tamaño usado por la imagen, debe tener un equilibrio entre peso del archivo y calidad de imagen, debido a que hay que mantener la página web lo más liviana posible. También para optimizar aún más podríamos utilizar algunas herramientas o programas los cuales nos ayuden a optimizar mucho más nuestras imágenes destinadas a nuestra página web.

A continuación, mencionare algunas prácticas recomendables para también optimizar imágenes. Eliminar datos de imagen innecesario, guardar la imagen en dimensiones adecuadas, recortar el espacio blanco y recréelo utilizando CSS para proporcionar el relleno, existen muchas más practicas esenciales para la optimización de imágenes.

d. El uso de imágenes digitales refuerza la comunicación visual debido a que poseen un papel en la transmisión autónoma de mensajes, conceptos, etc. Generando aquella confianza con el usuario y que permita mejorar la presentación visual permitiendo la llegada correcta del mensaje, esos mensajes pueden ser un tipo de guía para facilitar la navegación por la página web, también están a forma de enseñar alguna información adicional a lo que enseña el texto.





e. compararemos el tamaño, formato y calidad de estas dos imágenes que ya están optimizadas para el uso web y se elegirá la mejor opción para un proyecto multimedia.



**Imagen 1.**



**Imagen 2.**

Como fue dicho anteriormente, ambas imágenes ya están optimizadas para el uso web, por lo tanto, poseen un tamaño de archivo muy pequeño, más concretamente 71.1 KB para la imagen 1 y 14.1 KB para la imagen 2. Ambas imágenes tienen el mismo formato de origen que en este caso es el formato JPG. La imagen 1 posee una calidad de imagen mejor que la imagen 2 debido a la diferencia de tamaño y permite al usuario visualizar mucho mejor la información.

Si estoy a cargo de un proyecto multimedial, daría uso a la imagen 1, aunque sea un archivo un poco más pesado, y siempre se busca lo más liviano posible, pienso que ese gasto extra de memoria está compensado con la gran calidad de imagen que posee y un buen formato de imagen como lo es el formato JPG con un gradiente de color muy bien logrado en la anteriormente mencionada.