



Revista panamericana de comunicación

ISSN: 2683-2208

Centros Culturales de México A.C., Universidad Panamericana

Trabadela-Robles, Javier; Chaparro-Becerra, Aroa
Creación fotográfica mediante el uso de aplicaciones móviles.
Análisis descriptivo y funcional de una selección de apps
Revista panamericana de comunicación, vol. 6, núm. 1, 3145, 2024, Enero-Junio
Centros Culturales de México A.C., Universidad Panamericana

DOI: <https://doi.org/10.21555/rpc.v6i1.3145>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=664978874005>

- ▶ [Cómo citar el artículo](#)
- ▶ [Número completo](#)
- ▶ [Más información del artículo](#)
- ▶ [Página de la revista en redalyc.org](#)



Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Creación fotográfica mediante el uso de aplicaciones móviles. Análisis descriptivo y funcional de una selección de apps

Photographic creation through the use of mobile applications. Descriptive and functional analysis of a selection of apps

Javier Trabadela-Robles; Aroa Chaparro-Becerra



Javier Trabadela-Robles

Universidad de Extremadura, España

jtrarob@unex.es

<https://orcid.org/0000-0001-5338-9257>



Aroa Chaparro-Becerra

Universidad de Extremadura, España

aroachbec@outlook.com

<https://orcid.org/0009-0009-1985-5563>

Cómo citar

Trabadela-Robles, J., & Chaparro-Becerra, A. (2024). Creación fotográfica mediante el uso de aplicaciones móviles. Análisis descriptivo y funcional de una selección de apps. *Revista Panamericana de Comunicación*, 6(1), 1-23. <https://doi.org/10.21555/rpc.v6i1.3145>

Recibido: 26 - 04 - 2024

Aceptado: 23 - 06 - 2024

Publicado en línea: 24 - 06 - 2024



This work is licensed under a Creative Commons Attribution -NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.



Resumen

Las aplicaciones (apps) fotográficas móviles han evolucionado y se han perfeccionado de manera considerable con el paso de los años. Estas apps han hecho que los profesionales dispongan de más herramientas para realizar proyectos creativos y de mayor calidad a través de su smartphone. En este trabajo se realiza un análisis descriptivo de una selección de aplicaciones fotográficas, de modo que se han expuesto sus características principales mediante la aplicación de un modelo de análisis con distintas variables creado *ad hoc*. Finalmente se ha probado la funcionalidad de varias apps con el fin de evaluar sus posibilidades creativas. Se concluye que las aplicaciones elegidas ofrecen una gran cantidad de funciones creativas facilitando, tanto el trabajo de los fotógrafos profesionales, como el de los usuarios aficionados a la fotografía.

Palabras clave: Foto móvil; Smartphone; Diseño; Creatividad; Edición.

Abstract

Mobile photography applications (apps) have evolved and improved considerably over the years. These apps have provided professionals with more tools to carry out creative and higher quality projects using their smartphones. In this paper, a descriptive analysis of a selection of photographic apps is carried out, in which the main characteristics of them have been exposed by applying an analysis model with different variables created *ad hoc*. Finally, the functionality of several apps has been tested in order to evaluate their creative possibilities. It is concluded that the chosen apps offer a large number of creative functions, facilitating the work of both professional photographers and amateur photographers.

Keywords: Mobile photo; Smartphone; Design; Creativity; Editing.

Introducción

En las revistas científicas de Comunicación en general no han sido bien consideradas las investigaciones que se centran de forma casi exclusiva en la praxis de la imagen, puesto que, como bien explicaba Zunzunegui (2010), se suele considerar la antítesis (su opuesta) a la teoría de la imagen, que en las últimas décadas sí ha sido objeto de interés y de numerosas publicaciones. Si bien, antes de realizar un análisis práctico, resulta imprescindible referirse a los estudios teóricos previos, en ocasiones estos se podrían obviar, dándolos por sentados y conocidos por la comunidad científica, en beneficio de un mayor espacio para la investigación específica desarrollada. No obstante, conviene realizar un breve preámbulo al respecto.

Desde el daguerrotipo (Sougez, 1999) la imagen fotográfica fue considerada como reflejo de la realidad, como evidencia de lo sucedido (Barthes, 1990) o como documento social (Freund, 1993), hasta el punto incluso de sustituirla, según Sontag (2006). Sin embargo, en el mundo digital actual, pocas personas dudan de que las fotografías hayan sido editadas; en palabras de Ambrose y Harris (2006, p. 110): “casi todas las imágenes destinadas al consumo público se modifican, perfeccionan o ‘mejoran’ de algún modo antes de imprimirse o publicarse”. El retoque y el fotorrequisito de las fotografías no es nada nuevo, sino que comenzó a los pocos años del inicio de la fotografía en el siglo XIX (Caballo, 2005), ni tiene que ser necesariamente algo negativo, sino que puede ser positivo dependiendo de las circunstancias y usos (Ramos Lahiguera et al., 2017), en especial si se trata de fotografía creativa.

En la actualidad hay disponibles numerosas aplicaciones móviles que facilitan el trabajo de muchos creadores de contenido y fotógrafos. Las apps fotográficas, unidas a la creciente mejora de las cámaras y lentes de los smartphones, han supuesto una gran oportunidad para que los

usuarios puedan crear imágenes con una alta calidad y atractivo visual, así como compartirlas de maneras diversas, en especial a través de las diferentes redes sociales.

Entre las apps fotográficas se suelen distinguir unas que se centran más en la captura fotográfica y otras que focalizan sus opciones creativas en la edición de imagen, si bien la mayoría incluye funcionalidades en todas las fases de creación. Además, en menor número están disponibles las que ayudan al usuario a la planificación fotográfica, es decir, que ofrecen a los autores opciones creativas relativas al clima, a la geolocalización, a la hora adecuada para tomar ciertas imágenes, etc.

Según la web de Statista y su informe sobre el consumidor (*Statista Consumer Insights*), 4 de cada 10 personas que utilizan el teléfono móvil en diferentes países del mundo recurren a aplicaciones de edición de fotos (en Brasil el dato asciende al 54%). Otras apps relacionadas con el deporte, vídeos, citas y noticias están por detrás de este tipo de aplicaciones (Malo, 2024).

Sin embargo, a pesar del importante interés de los usuarios por este tipo de aplicaciones y su uso, en la literatura científica no se ha tratado suficientemente desde el punto de vista creativo y sus funcionalidades y todo ello a pesar de la existencia de metodologías específicas útiles para ello, como la del *walkthrough method* (Light et al., 2018; Duguay y Gold-Apel, 2023). Es cierto que hay diversos estudios sobre apps fotográficas, como los que versan sobre los usos aplicados de una o varias apps a disciplinas concretas como la Agricultura (Kenny et al., 2021); la Arqueología (Anichini et al., 2021); el Urbanismo (Madsen et al., 2023); la Informática (Wazirali et al., 2017; Aumayr y Schöttle, 2022; Gao et al., 2022) o las Ciencias de la Salud (Hales et al., 2016; Medialdea Marcos et al., 2018; Rajanala et al., 2018; Jacob et al., 2020; Jamil y Anas, 2024); también hay interesantes análisis desde el punto de vista ético y social (Alper, 2014; Choi y Lewallen 2018; Wang y Gu, 2022).

Sí hay algunas investigaciones sobre apps fotográficas concretas (Goodfellow, 2020; Santos et al., 2020; Swerzenski y Kim, 2021; Majano, 2022), pero no se han encontrado estudios, basados en la aplicación de un modelo con distintos ítems, de diversas aplicaciones fotográficas móviles, con el fin de analizar sus posibilidades creativas, y es ahí donde se justifica la presente investigación.

El objetivo general (OG) de este trabajo es realizar un análisis descriptivo de las opciones creativas de una selección de apps fotográficas. Como objetivos específicos se plantea desarrollar un modelo de análisis descriptivo para utilizarlo en una selección de apps fotográficas (OE1) y contrastar la funcionalidad de una muestra de aplicaciones mediante ejemplos prácticos creativos (OE2).

Metodología

La presente investigación se ha realizado siguiendo las siguientes fases:

- Búsqueda, revisión y lectura de la literatura científica, así como de información técnica/tecnológica en webs especializadas sobre fotografía, aplicaciones móviles, informática, etc. (como Xataka, Hipertextual o App&Web).
- En una primera etapa exploratoria, se han seleccionado 20 apps fotográficas móviles, bajo las premisas de que sean actuales, muy descargadas (por tanto, se supone que muy usadas) y que sean gratuitas (o, al menos, tengan una versión gratuita). También se ha tenido en cuenta su trayectoria (muchas se ofrecen desde hace años), así como sus análisis en webs especializadas como Blog del Fotógrafo o Xataka Móvil). Mediante la observación, uso y análisis de estas apps se ha creado el modelo de análisis descriptivo (detallado en el siguiente epígrafe).



- En la siguiente etapa se ha aplicado el modelo de análisis a una selección de 15 apps: 7 aplicaciones del grupo de edición fotográfica (Adobe Lightroom CC, VSCO, Picsart, Adobe Photoshop Express, Facetune, Snapseed, TouchRetouch); 7 del grupo de apps de cámara (Open Camera, Camera+, Pro Camera, Camera 360, Manual RAW-Camera, TADAA HD, Pro Shot) y, por último, 1 del grupo de planificación fotográfica (Photophills). Los criterios de selección son la valoración de los usuarios y que estén disponibles tanto para Android como para iOS.
- Por último, mediante el método *walkthrough* (Light et al., 2018; Duguay & Gold-Apel, 2023), se han puesto en práctica las posibilidades creativas mediante ejemplos concretos en algunas apps: Adobe Lightroom, Snapseed, Picsart, Facetune, Open Camera, TADAA HD, Cameringo Lite. Para ello se utilizan dos dispositivos, uno para cada sistema operativo, en concreto el Samsung A70 y el iPhone 13 Pro Max.

Modelo de análisis

En cuanto a las variables o campos descriptivos que se han incluido en el modelo de análisis (tabla 1) se han dividido en dos categorías: por un lado, los datos técnicos y toma de foto de las aplicaciones y, por otro lado, las variables de ajuste de imagen y edición creativa.

Tabla 1

Modelo de análisis

Datos técnicos y toma de foto	Ajustes de imagen y edición creativa
El nombre de la aplicación y el icono de esta	Permite ajuste
Creador de la aplicación	Recortar/ rotar
Tamaño o peso de la aplicación	Brillo/ Contrastes
Idioma	Saturación
Edad	Sombras
Clasificación	Enfoque
Valoración del usuario	Granulado
Si es gratuita o no (precio)	Reducción de ruido
Registro de acceso	Permite edición
Publicidad	Edición automática
Compatibilidad (Android o iOS)	Reducción de ruido
HDR.	Incluye filtros o efectos creativos
Formato RAW	Agregar textos
Temporizador	Combinar imágenes
Disparo en ráfaga	Viñeta
Estabilizador de imagen	Pegatinas
Exposición manual	Clonador







Resultados del análisis de las apps fotográficas

A continuación, se exponen las tablas resumen del análisis realizado a las apps aplicando el modelo creado *ad hoc*. Se disponen primero los resultados relativos al grupo de apps que priorizan la edición fotográfica (tablas 2 y 3) y siguen los de las apps que se centran en las aplicaciones de cámara y planificación fotográfica (tablas 4 y 5).



Tabla 2

Modelo de análisis aplicado a las apps de edición fotográfica elegidas (variables de datos técnicos/toma de foto).
Fuente: elaboración propia a partir de webs oficiales

	<i>Adobe Lightroom</i>	<i>VSCO</i>	<i>Picsart</i>	<i>Adobe Photoshop Express</i>	<i>Facetime</i>	<i>Snapseed</i>	<i>TouchRetouch</i>
Titular	Adobe	Visual Supply Com-pany	Picsart	Adobe	Ligh-trick	Google LLC	ADVA Soft
Icono							
Peso	*S.D. 326,1 MB	*S.D. 146 MB	*S.D. 198 MB	*S.D. 297,7 MB	*S.D. 562,9 MB	*S.D. 80 MB	*S.D. 87,3 MB
Idioma	ES y 20 más	ES y 15 más	ES y 22 más	ES y 26 más	ES y 11 más	ES y 32 más	ES y 16 más
Edad	12+	12+	12+	4+	4+	4+	4+
Clasificación	*S.D. Nº. 14 Foto y vídeo	*S.D. Nº. 19 Foto y vídeo	*S.D. Nº. 9 Foto y vídeo	*S.D. Nº. 15 Foto y vídeo	*S.D. Nº. 21 Foto y vídeo	*S.D. Nº. 12 Foto y vídeo	*S.D. Nº. 124 Foto y vídeo
Valoración	*S.D. 4,7/5	*S.D. 4,6/5	*S.D. 4,6/5	*S.D. 4,7/5	*S.D. 4,5/5	*S.D. 3,5/5	*S.D. 4,7/5
Gratuita	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Registro acceso	No	No	Sí	Sí	No	No	No
Publicidad	No	No	Sí	No	No	No	No
Compatibilidad	iOS y Android	iOS y Android	iOS y Android	iOS y Android	iOS y Android	iOS y Android	iOS y Android
HDR	Sí	No	No	No	No	Sí (ed.)	No
Formato RAW	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí	No
Temporizador	Sí	No	No	No	No	No	No
Disparo en ráfaga	No	No	No	No	No	No	No
Estabilizador	No	No	No	No	No	No	No
Exposición Manual	Sí Valores	No	No	No	No	No	No

*S.D.: Según dispositivo (los datos corresponden al smartphone iPhone 13 Pro Max)

Se puede observar que la mayoría son bastante pesadas (aunque no suele ser problemático) y todas incluyen como opción distintos idiomas en la interfaz. Resulta llamativa la distinta clasificación por edades de las apps, estando recomendadas 3 de ellas para mayores de 12 años y el resto para mayores de 4. Todas son gratuitas y están disponibles para ambos sistemas operativos (requisitos previos), Adobe Photoshop Express y Picsart restringen el acceso y esta última además incluye publicidad. Adobe Lightroom es la que tiene más opciones en la toma fotográfica y junto con Snapseed permite el HDR. Cuatro apps posibilitan la elección del formato RAW. Adobe Lightroom es la única que permite el uso de temporizador y la exposición manual. Ninguna de las aplicaciones analizadas incluye las opciones de estabilización o de disparo en ráfaga.



En la tabla 3 se continúa analizando las apps que priorizan la edición fotográfica.

Tabla 3

Modelo de análisis aplicado a las apps de edición fotográfica elegidas (variables de ajuste de imagen/ edición creativa). Fuente: elaboración propia a partir de webs oficiales

	<i>Adobe Lightroom</i>	<i>VSCO</i>	<i>Picsart</i>	<i>Adobe Photoshop Express</i>	<i>Facetune</i>	<i>Snapseed</i>	<i>TouchRetouch</i>
Permite ajuste	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Recortar/ rotar	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No
Brillo/ contraste	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No
Saturación	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No
Sombras	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No
Enfoque	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No
Añadir granulado	Sí	Sí (pago)	No	Sí	Sí	Sí	No
Reducción de ruido	Sí	No	No	Sí	No	No	No
Permite edición	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Edición Automática	Sí	No	No	Sí	No	Sí	No
Filtros o efectos	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No
Textos	No	Sí (pago)	Sí	Sí	No	Sí	No
Combinar imágenes	No	No	Sí	Sí	No	Sí	No
Viñeta	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	No
Pegatinas	No	No	Sí	Sí	No	Sí	No
Clonador	No	No	Sí	Sí	No	No	Sí


TouchRetouch sólo permite algún ajuste, algo de edición y el uso del clonador. El resto de las apps permiten ajustes, recortar/rotar, cambiar el brillo/contraste, la saturación, el enfoque y permiten edición. Casi todas posibilitan añadir granulado. Varias ofrecen la opción de edición automática, el uso de viñetas y el de texto. Algunas permiten usar pegatinas o reducir el ruido.

Una vez expuestos los resultados de las apps que priorizan la edición, se muestran los de las apps que se centran en las aplicaciones de cámara y planificación fotográfica.



Tabla 4

Modelo de análisis aplicado a las apps de edición fotográfica elegidas (variables de datos técnicos/toma de foto).
Fuente: elaboración propia a partir de webs oficiales

	Open Camera	Camera+	Pro Camera	Camera 360	Manual RAW-Camera	TADAA HD	Pro Shot	PhotoPills
Titular	Mark Harman	Heavy Plumb Apps	Coco-logics	PinGuo Inc.	Will Global	Menschmaschine Publishing GmbH	Rise Up Games	Photo-Pills S.L.
Icono								
Peso	*S.D. 7,90 MB	*S.D. 155,9 MB	*S.D. 108,8 MB	*S.D. 386,2 MB	*S.D. 4 MB	*S.D. 55,6 MB	*S.D. 12,5 MB	*S.D. 33,5 MB
Idioma	**	ES y 9 más	ES y 13 más	ES y 9 más	Inglés	ES y 6 más	ES y 12 más	ES y 8 más
Edad	**	4+	4+	4+	4+	12+	4+	17+
Clasificación	Foto y vídeo	Foto y vídeo	Nº. 34 Foto y vídeo	Foto y vídeo	Nº. 112 F. y vid.	Foto y vídeo	Nº. 84 Foto y vídeo	Nº. 10 Foto y vídeo
Valoración	S.D. 3,9/5	S.D. 4,5/5	S.D. 4,6/5	S.D. 4,5/5	S.D. 4,3/5	S.D. 4,2/5	S.D. 4,3/5	S.D. 4,9/5
Gratuita	Sí	Sí (lo básico)	No	Sí	No	Sí	No	No
Registro acceso	No	No	Sí	No	Sí	No	Sí	Sí
Publicidad	No	Sí	**	Sí	**	Sí	**	**
Compatibilidad	Android	iOS	iOS	iOS y Android	iOS	iOS	iOS y Android	iOS y Android
HDR	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí (de pago)	Sí	Sí
Formato RAW	Sí	Sí (pago)	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí
Temporizador	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí
Disparo en ráfaga	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí
Estabilizador	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí
Exposición Manual	Sí +/-	Sí Valores	Sí	Sí +/-	Sí	Sí	Sí	Sí

** Se desconoce este dato por no estar disponible / accesible

Como en las otras apps, muchas son pesadas, si bien hay algunas que que son muy livianas en cuanto a lo que ocuparán en el smartphone, como son Open Camera o Pro Shot. Casi todas se ofrecen en distintos idiomas entre los que está el español. También cambia la clasificación por edades. En este caso, no todas son gratuitas lo que limita el uso de otras si no se desea suscribirse. Muchas de ellas, al priorizar el acto fotográfico, incluyen casi todas las opciones de variables de datos técnicos/toma de foto (HDR, RAW, temporizador, ráfaga, estabilizador y exposición manual).



En la tabla 5 se continúa analizando las apps que priorizan la toma fotográfica y planificación.

Tabla 5

Modelo de análisis aplicado a las apps de cámara y planificación fotográfica (variables de ajuste de imagen/ edición creativa). Fuente: elaboración propia a partir de webs oficiales

	Open Camera	Camera+	Pro Camera	Camera 360	Manual RAW-Camera	TADAA HD	Pro Shot	PhotoPills
Permite ajuste	No	Sí (de pago)	Sí	Sí	No	Sí	No	No
Recortar/ rotar	-	Sí (de pago)	Sí	No	-	Sí	No	-
Brillo/ contraste	-	Sí (de pago)	Sí	Sí	-	Sí	No	-
Saturación	-	-	Sí	Sí	-	Sí	No	-
Sombras	-	-	**	Sí	-	No	-	-
Enfoque	-	Sí (de pago)	**	Sí	-	Sí	-	-
Granulado	-	-	**	Sí	-	No	No	-
Reducción de ruido	-	No	**	No	-	No	Sí (en toma)	-
Permite edición	-	Sí (de pago)	Sí	Sí	-	Sí	No	-
Ed. automática	-	Sí (de pago)	**	No	-	No	No	-
Filtros o efectos	-	Sí (de pago)	Sí	Sí	-	Sí	No	-
Textos	-	-	No	No	-	No	-	-
Combinar imágenes	-	No	No	Sí	-	No	-	-
Viñeta	-	Sí (de pago)	**	Sí	-	Sí	-	-
Pegatinas	-	No	No	Sí	-	No	-	-
Clonador	-	No	No	No	-	No	-	-

** Se desconoce este dato por no estar disponible / accesible.

Como se puede apreciar, al ser apps que priorizan la toma de la imagen, su funcionalidad en cuanto a la edición y posproducción está muy limitada en la mayoría. Camera+ ofrece algunas posibilidades en su versión de pago; Camera 360 sí que ofrece muchas de las opciones de ajuste de imagen y Pro Camera y TADAA HD también posibilitan algunos cambios de imagen relacionados con el ajuste, recorte, cambio de brillo/contraste, saturación, enfoque, etc.

Ejemplos prácticos concretos

Además de hacer el análisis descriptivo mostrado, se quería realizar un análisis probando la funcionalidad, aplicando algunos ajustes, de modo que a continuación se presentan algunos ejemplos de ediciones concretas en algunas de las apps.

Adobe Lightroom

La fotografía de la figura 1 (izquierda) se ha realizado con el iPhone 13 Pro Max y se ha editado con la aplicación Lightroom para mejorar la luz, el color y aplicar algunos efectos (derecha).



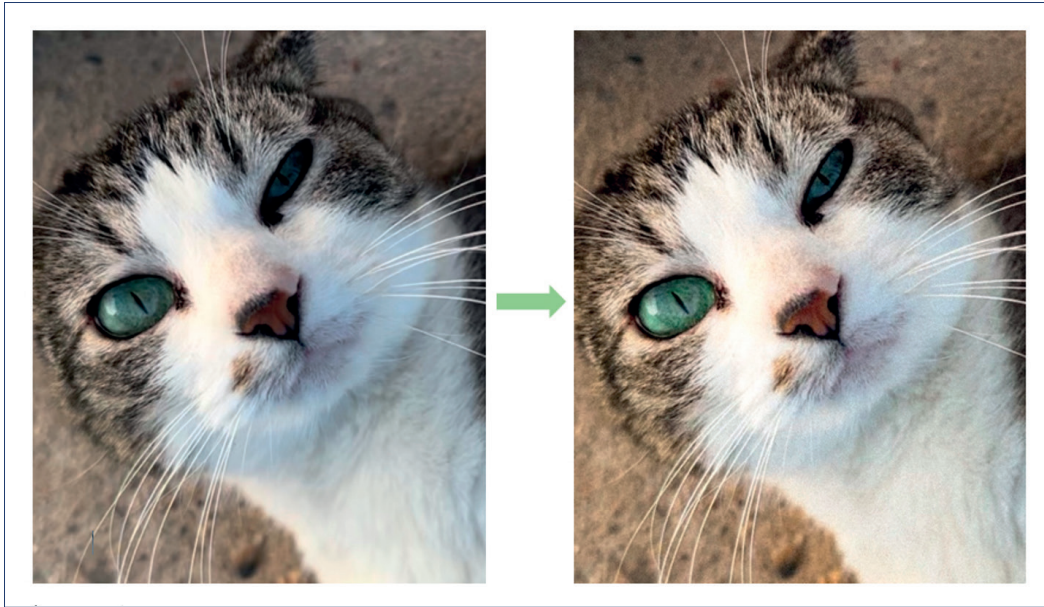


Figura 1

Comparación fotografía original vs fotografía editada con Lightroom. Elaboración propia

Se han realizado los siguientes ajustes (figura 2): primero se ha editado la iluminación, se ha subido la exposición (+0,29), el contraste (+4), las iluminaciones (+8), las sombras (+17), los blancos se han bajado (-3) y los negros se han quedado igual. En los ajustes de color, la temperatura se ha subido a +7, la saturación a +3 y el matiz se ha bajado a -3. En la mezcla de colores, el tono rojo se ha bajado -33, la iluminación a -12 y la saturación a -8 (figura 2).

Como se puede observar, el tono naranja también se ha modificado y se ha subido a +4, la saturación a +14, el tono verde a +32, su saturación a +12 y la iluminancia a +6. Además, se ha añadido más textura (+8), claridad (+3), se ha borrado neblina. También, se ha editado el ajuste viñeta (-17), se ha agregado grano (+64) y se ha enfocado más la fotografía.

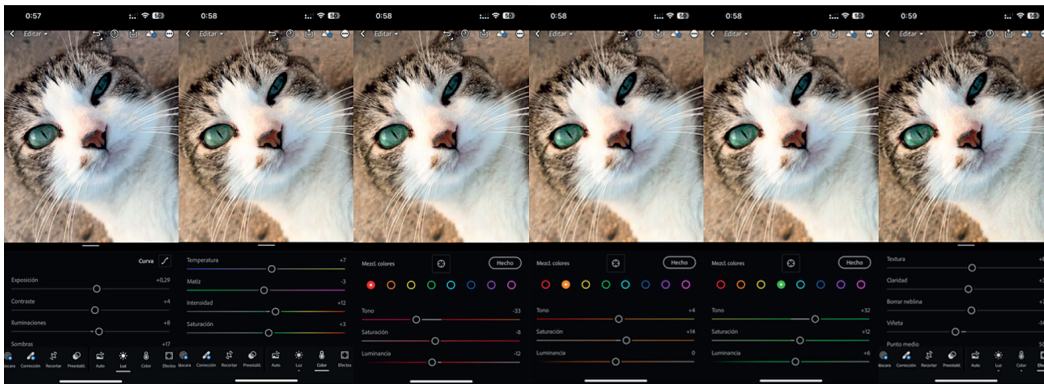


Figura 2

Capturas de pantalla del paso a paso de los ajustes de iluminación, color y aplicar algunos efectos en Lightroom. Elaboración propia

Snapseed

La fotografía de la figura 3 (izquierda) se ha realizado con el iPhone 13 Pro Max y se ha editado con la aplicación *Snapseed* para mejorarla (derecha).





Figura 3
Comparación fotografía original vs fotografía editada con Snapseed. Elaboración propia

En primer lugar, se le ha aplicado el filtro “Pop” (figura 4). Después, se ha optado por añadirle HDR en la opción que ofrece llamada “Paisaje HDR”. Para mejorar la fotografía, se han editado algunos ajustes como la saturación (+7), el brillo (-7), los toques de luz (+3), la calidez (-8), el ambiente (+7), la temperatura (+3), el tono (+7). También, se ha hecho más grande la imagen con la opción “expandir”, concretamente se ha aumentado la orilla de la playa. Tras esto, se ha usado la herramienta “quitamanchas” para eliminar algunas imperfecciones.

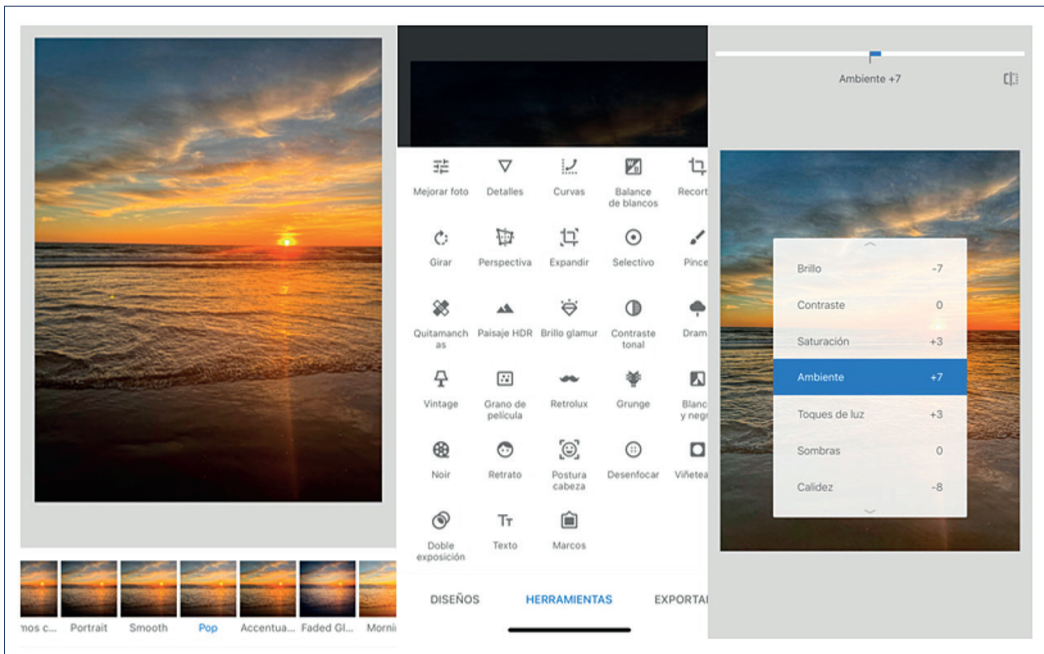


Figura 4
Paso a paso de la edición con *Snapseed* (ajustes manuales, filtros). Elaboración propia.



Las curvas (figura 5) también han sido retocadas, al igual que se ha suavizado la imagen en la opción “detalles” (-54). Asimismo, se le ha agregado grano. Por último, para hacerla más creativa se le ha añadido el efecto “brillo glamour”.

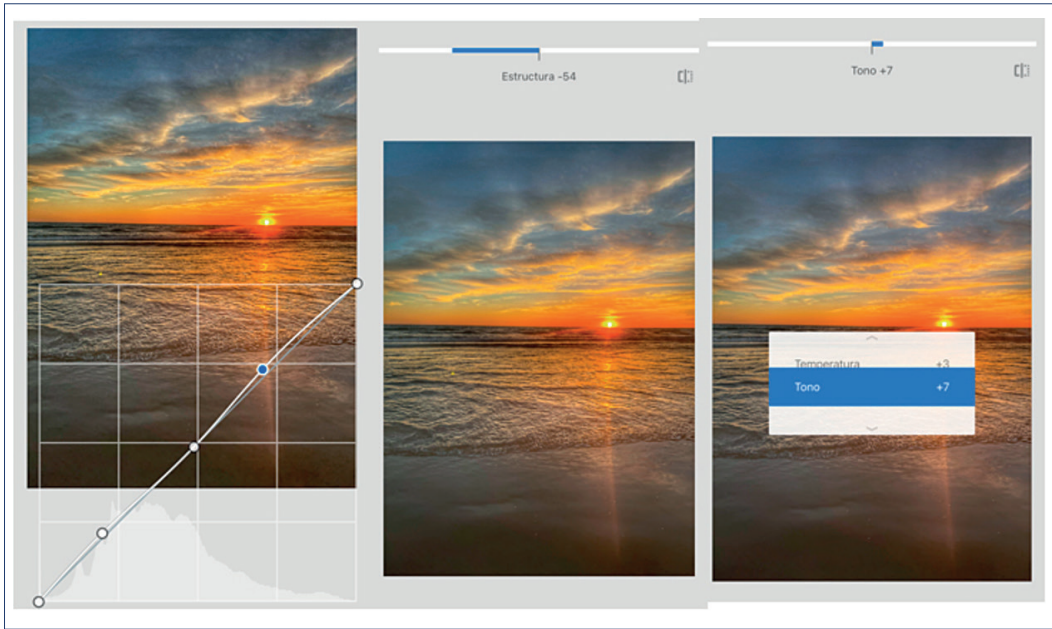


Figura 5
Capturas del paso a paso de la edición con *Snapseed* (curvas, efectos). Elaboración propia.

Picsart

La fotografía de la figura 6 (izquierda) se ha realizado con el iPhone 13 Pro Max y se ha editado con la aplicación *Picsart* para mejorarla (derecha).

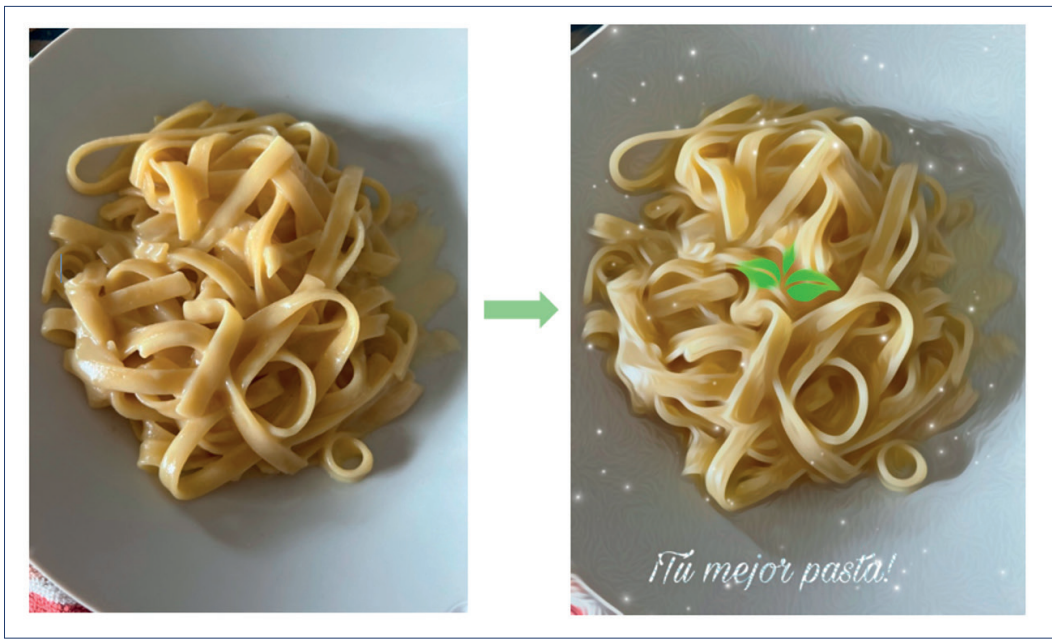


Figura 6
Comparación fotografía original vs fotografía editada con *Picsart*. Elaboración propia



Lo primero que se ha realizado a la hora de editar esta fotografía ha sido aplicar el filtro “Noise”. Después se han buscado entre las opciones de “stickers” (figura 7), se le ha añadido la pegatina de una hoja para darle un toque de color al plato. Para que la fotografía fuera más creativa se le ha añadido el efecto artístico “pintura óleo”. Esto hace que pase de ser una imagen real a una imagen semejante a una pintura.

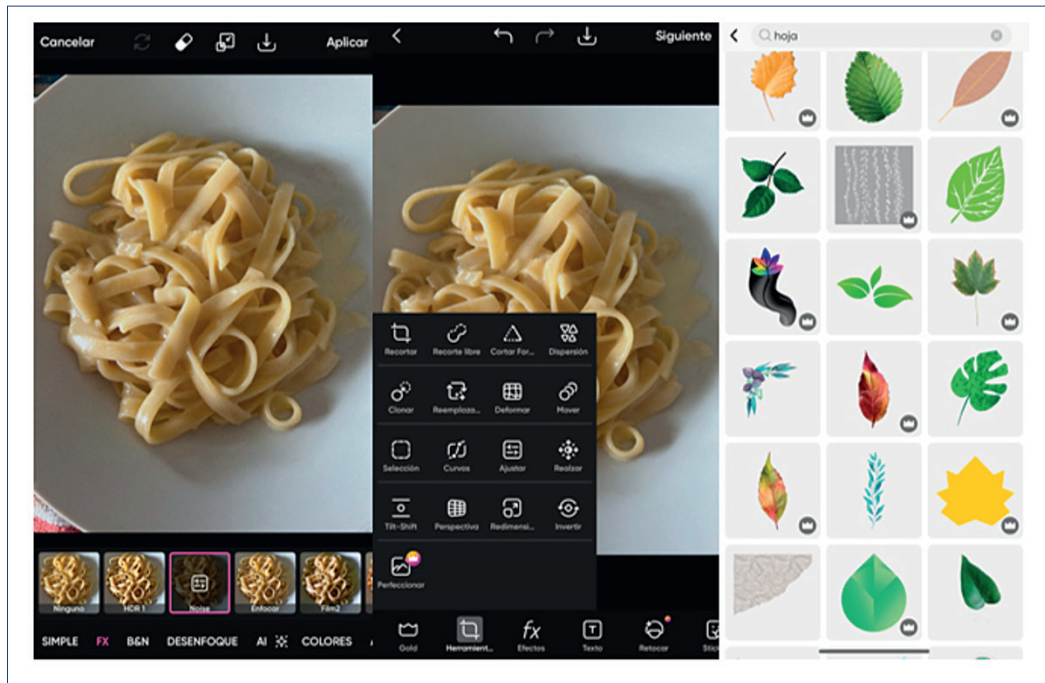


Figura 7

Capturas de pantalla edición en Picsart (filtro, herramientas, *stickers*). Fuente: Elaboración propia.

Posteriormente (figura 8), se ha decidido añadir un texto (“¡Tu mejor pasta!”) con textura para hacer una fotografía más llamativa. La fuente que se ha utilizado es “Milasian circa”. También se han ajustado de forma manual algunos parámetros como: brillo (10), contraste (8), claridad (12), saturación (8), sombras (-10), temperatura (-4). Por último, se le han agregado algunos destellos con la herramienta “pincel”.



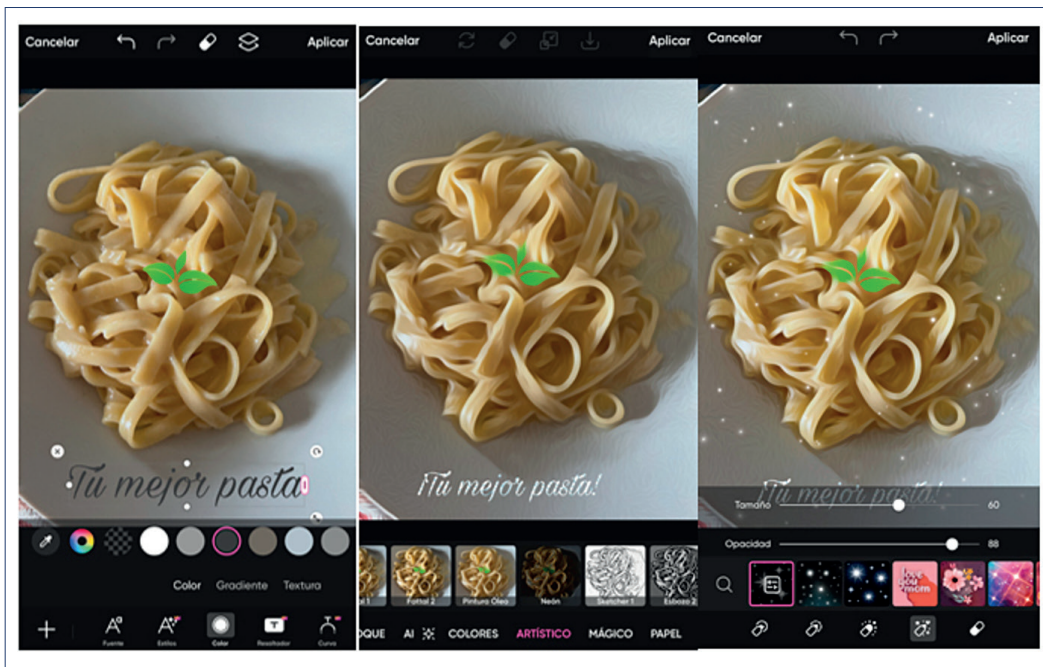


Figura 8
Capturas de pantalla edición en Picsart (texto, efectos, pinceles). Fuente: Elaboración propia.

Facetune

La fotografía de la figura 9 (izquierda) se ha realizado con el iPhone 13 Pro Max y se ha editado con la aplicación Facetune para mejorarla (derecha).

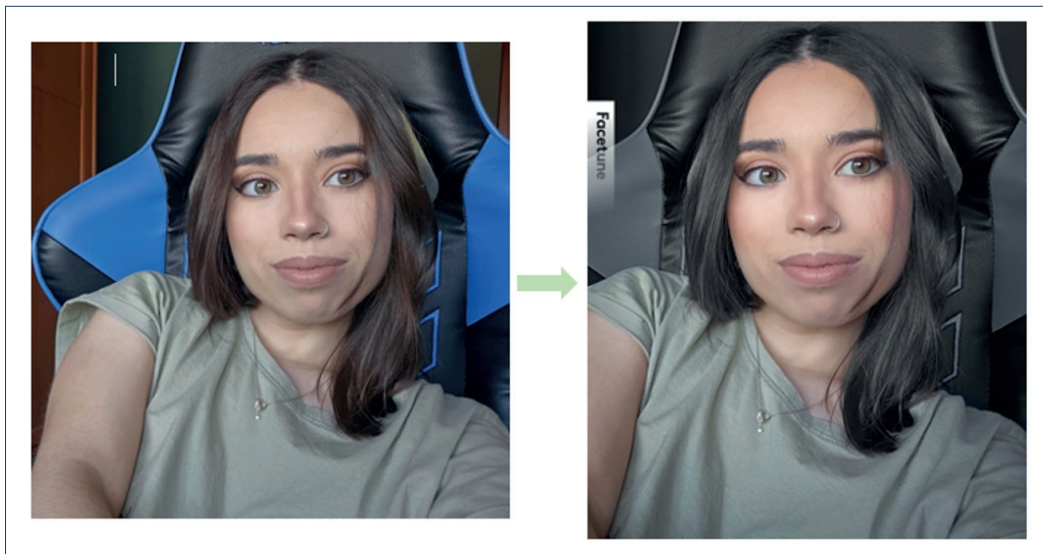


Figura 9
Comparación fotografía original vs fotografía editada con *Facetune*. Elaboración propia

Se comenzó la edición recortado la imagen para así centrar más al sujeto y eliminar elementos sobrantes. Se ha enderezado la imagen a 1°. Se han realizado algunos ajustes manuales: brillo (+8), color (+12), se ha enfocado más (+7) y se han ajustado la iluminación (+3), las sombras (-11), la saturación (+9), la temperatura (-4) y la viñeta (+26). También se ha suavizado la cara



(+55) en la herramienta de “retocar”. Se han retocado las ojeras para eliminarlas y que quede un rostro más despertado. Además, se ha añadido un retoque puntual de brillo en las ojeras (+35).

Se ha editado la opción “estructura” (+12) para que los rasgos no estén tan marcados. Se ha agregado un preajuste de contorno (maquillaje) para ensalzar el rostro. Se le ha aplicado el filtro “Intensificar” (+18). Por último, se ha utilizado la herramienta “retocar” para poner el fondo en blanco y negro y así exaltar al sujeto de la fotografía, que es el elemento principal. En el cabello también se ha hecho ese retoque. Cabe destacar que no se han podido mostrar capturas de pantalla en este proceso de edición ya que la aplicación no admite hacerlas por su política de seguridad.

Tras haber presentado los ejemplos prácticos de las apps de edición fotográfica, a continuación, se exponen algunos ejemplos sobre otras apps que se centran en la toma de la imagen.

Open Camera

La fotografía de la figura 10 se hizo con un smartphone Samsung Galaxy A70 y con la aplicación *Open Camera*.

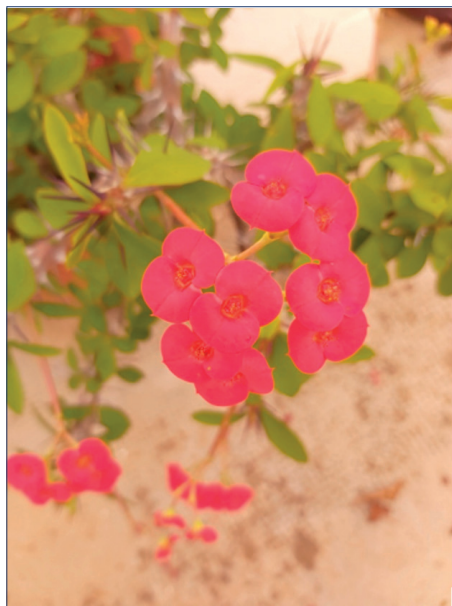


Figura 10
Fotografía realizada con la aplicación Open Camera. Fuente: Elaboración propia

Uno de los parámetros que se ha ajustado antes de tomar la fotografía ha sido la exposición, esta se ha subido a +0,20 EV. Además, las dimensiones de la imagen son 3264x2448, la longitud focal 3,92 mm, la apertura del diafragma es de $f/1,7$, el tiempo de exposición es de $1/283$. En cuanto al balance de blancos, se ha optado por elegir la opción “sombra”. Las opciones que están disponibles son: Auto (AWB), Tungsteno, Fluorescente, Luz cálida, Luz día, Nublado, Atardecer (figura 11). También, se ha añadido el enfoque macro para que se puedan captar todos los detalles posibles.



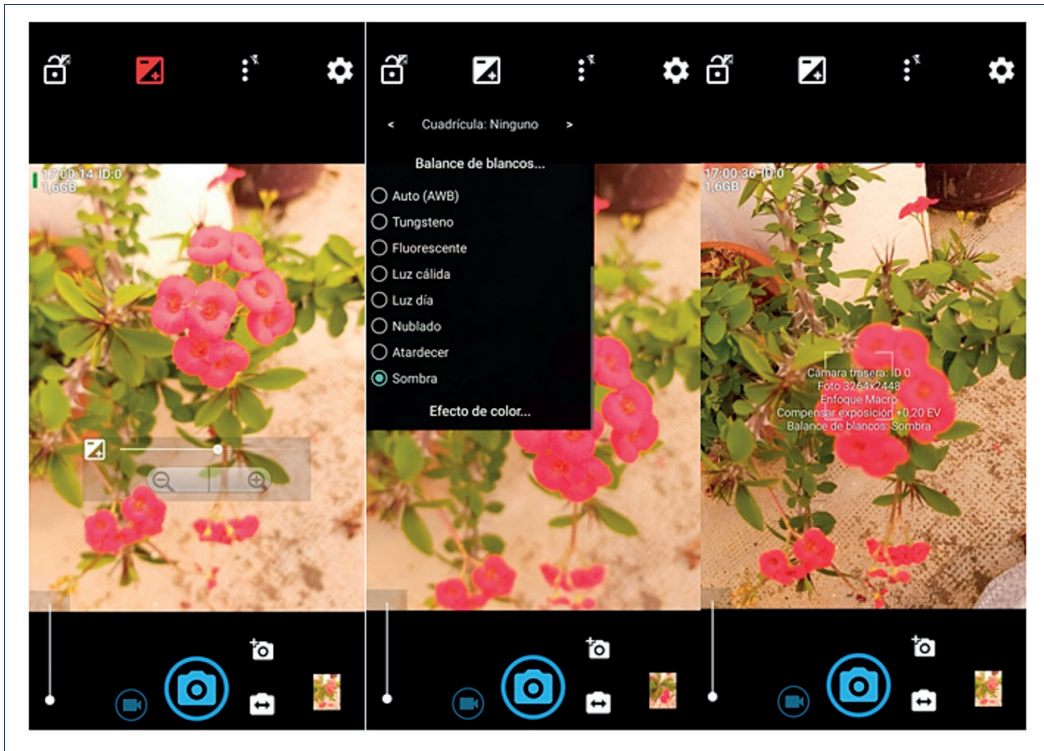


Figura 11
Capturas de pantalla de los ajustes realizados con Open Camera. Fuente: Elaboración propia.

TADAA HD Pro Camera

La fotografía de la figura 12 se ha realizado con el iPhone 13 Pro Max y con la aplicación TADAA HD Pro Camera.

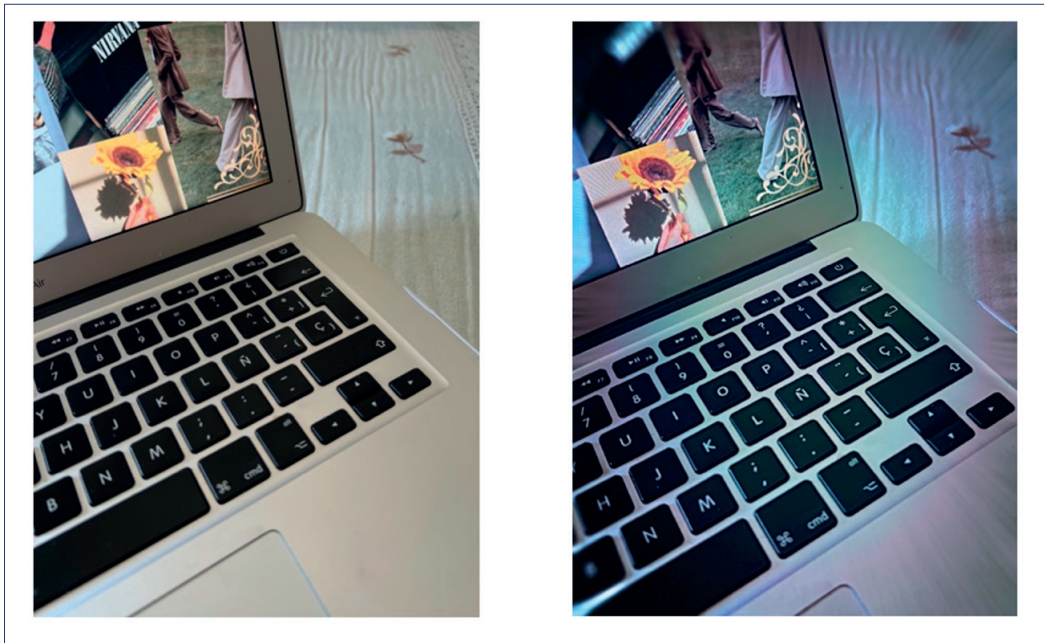


Figura 12
Fotografía realizada (izquierda) y editada (derecha) con la aplicación TADAA HD Pro Camera. Fuente: Elaboración propia



En primer lugar, para realizar la fotografía se ha activado la opción de la “cuadrícula” (figura 13, izquierda). También se ha habilitado el “enfoque manual” (*manual focus enabled*). Después se ha bajado la exposición a -0,2.

Esta aplicación ofrece la posibilidad de editar la fotografía, para saber de qué ajustes disponía se ha retocado la imagen después de tomarla con la cámara de la app.

Se ha añadido el filtro “Eis AM Stiel”, se ha recortado y difuminado el fondo (figura 13 centro y derecha).

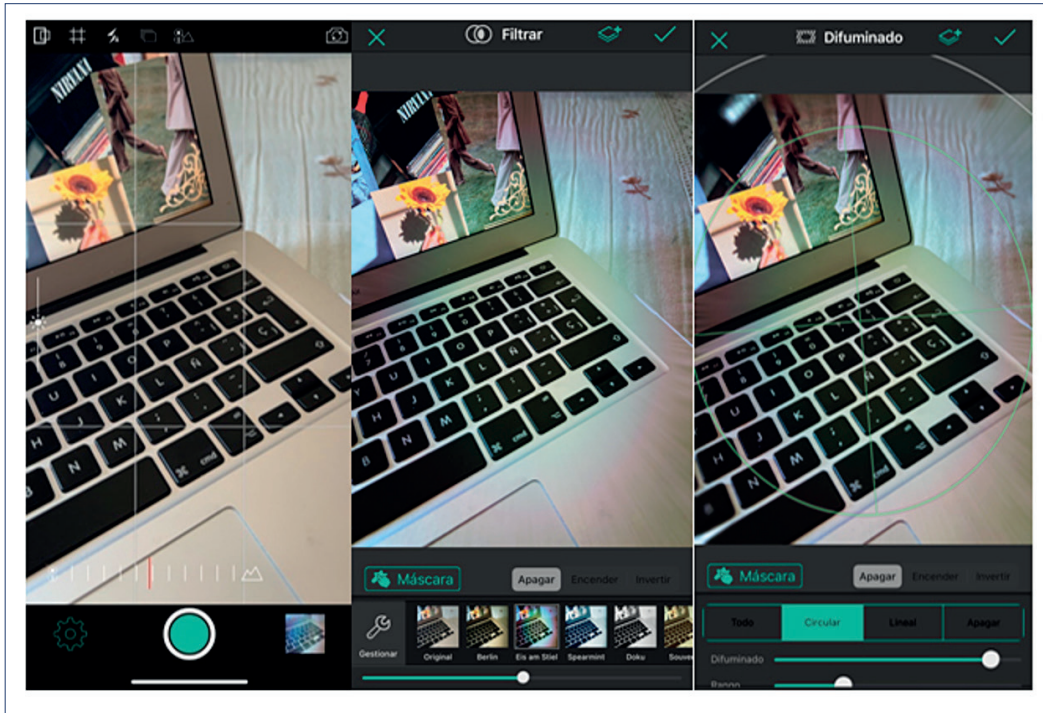


Figura 13
Capturas de ajustes en la aplicación TADAA HD Pro Camera. Fuente: Elaboración propia

Posteriormente (figura 14), se ha ajustado el brillo (-2), el contraste (-20), la saturación (-6), la claridad (+8), la temperatura (+40), la viñeta (-2). Además, se ha enfocado más la fotografía (+32).



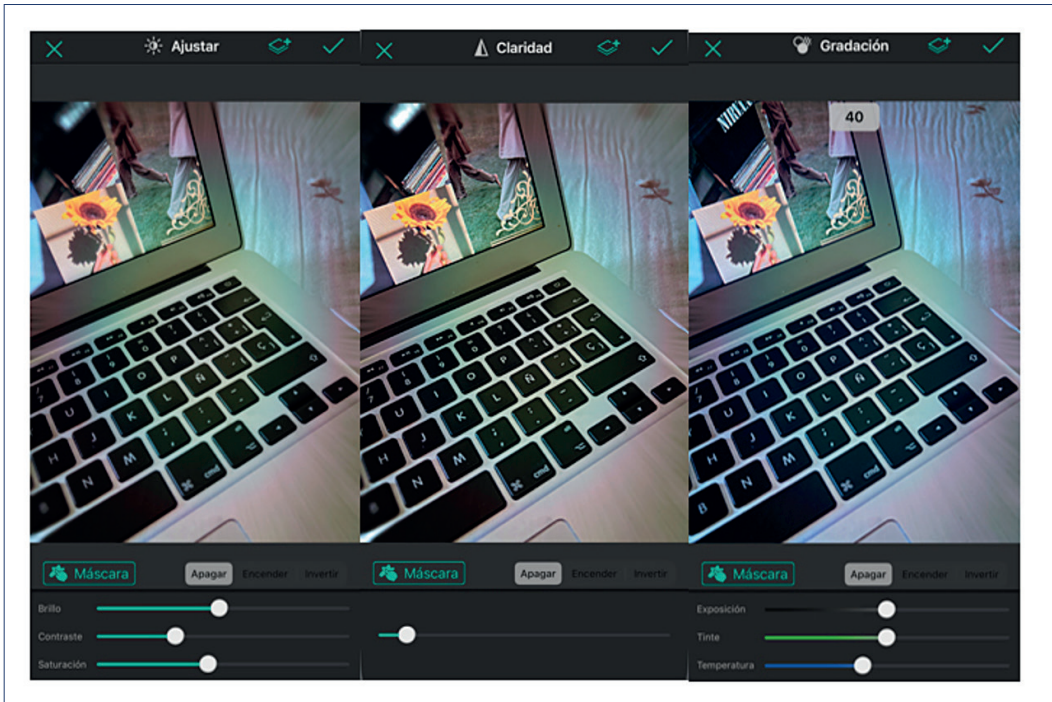


Figura 14
 Más ajustes realizados en la aplicación TADAA HD Pro Camera. Fuente: Elaboración propia

Cameringo Lite

La fotografía de la figura 15 se ha realizado con el Samsung Galaxy A70 y con la aplicación Cameringo Lite.



Figura 15
 Fotografía realizada con la aplicación *Cameringo Lite*. Fuente: Elaboración propia.



En este caso se han hecho unos pocos ajustes (figura 16): en primer lugar, se ha activado la opción de “enfoco manual macro”; después, para realizar la fotografía, se han ajustado algunas funciones manuales como la exposición (+18), el contraste (+6), la saturación (+8) y la temperatura (+20).

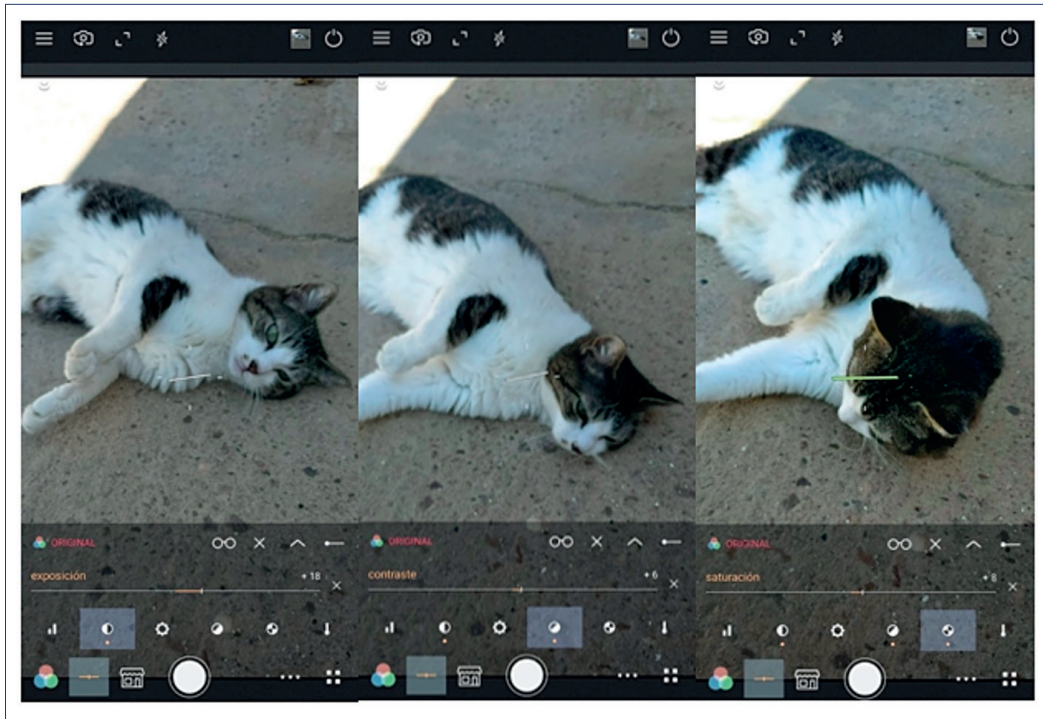


Figura 16
Fotografía realizada con la aplicación *Cameringo Lite*. Fuente: Elaboración propia.

Por último, se han ajustado las dimensiones de captura de la fotografía a 3264x2448 píxeles (figura 17).

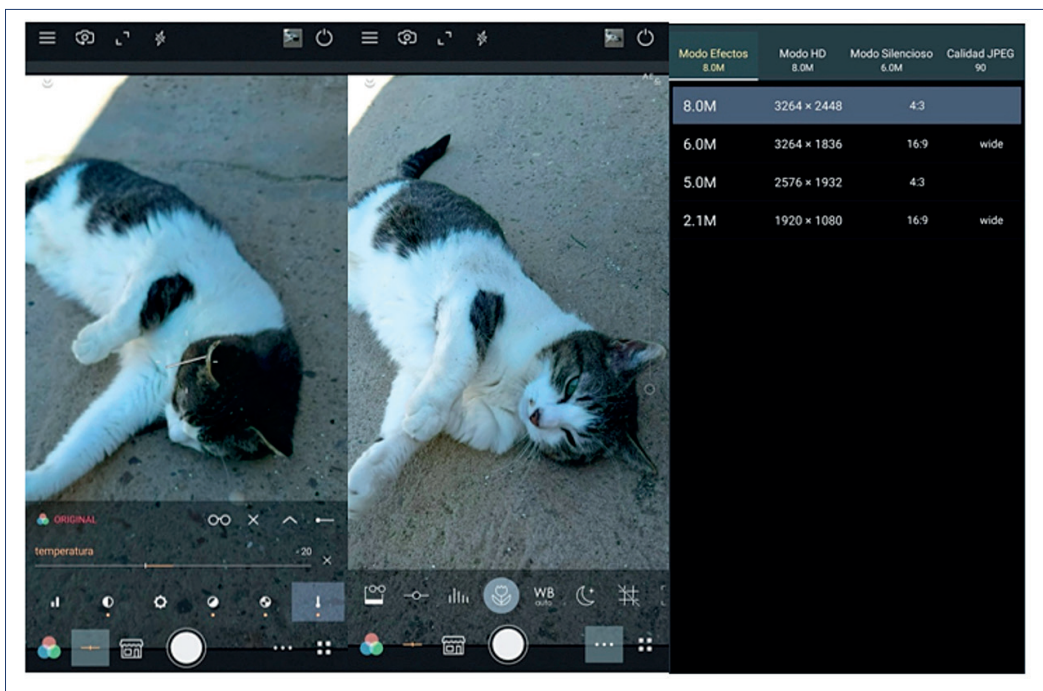


Figura 17
Fotografía realizada con la aplicación *Cameringo Lite*. Fuente: Elaboración propia



Conclusiones y discusión

Después de llevar a cabo la investigación detallada sobre las aplicaciones fotográficas móviles y hacer un análisis descriptivo de ellas se han extraído diversas conclusiones. De la primera fase exploratoria en la que se han testado diversas apps fotográficas, se puede concluir que hay numerosas apps con múltiples funcionalidades. Se observa que las aplicaciones móviles fotográficas han evolucionado mucho y han incrementado el número y la variedad de funciones que ofrecen. Se aprecia que cada vez son más creativas y mediante su uso se obtienen resultados más logrados, semejantes a los alcanzados con software más potente en una computadora tradicional.

Además, las aplicaciones fotográficas se ubican entre las categorías de apps móviles más descargadas. Esto se debe probablemente a que el uso de las redes sociales ha crecido de manera constante. Los usuarios utilizaron el 25% de su tiempo de uso del teléfono en las apps fotográficas (Kemp, 2023) para retocar sus imágenes y después subirlas a sus redes. También cabe destacar que la popularidad de estas aplicaciones podría ser determinante para la creación de nuevos negocios, en los que la fotografía destaque principalmente.

No obstante, no solo existen aplicaciones fotográficas de edición sino también de captura o de planificación. Esto facilita a los profesionales, o incluso a los aficionados a la fotografía, la posibilidad de acometer proyectos con mayor calidad, así como planificar y ordenar mejor sus salidas fotográficas.

En cuanto a los objetivos planteados inicialmente, en relación con el OE1 consistente en crear un modelo de análisis, tras el test a diversas apps, se ha creado dicho modelo de análisis *ad hoc* con distintas variables sobre datos técnicos, ajuste de imagen y edición creativa, por lo que se ha conseguido dicho objetivo.

Mediante la aplicación del modelo de análisis a las 15 apps seleccionadas se ha cumplido con el OG, ya que se ha realizado un análisis descriptivo de las opciones creativas de dicha selección de apps fotográficas. Este análisis permite a futuros usuarios elegir la app que más le interese, dependiendo de sus características y de las posibilidades creativas que ofrece y que se incluyen en los resultados.

En relación con el último objetivo específico OE2, consistente en contrastar la funcionalidad de una muestra de aplicaciones mediante ejemplos prácticos creativos, se han realizado prácticas en 7 aplicaciones fotográficas y se ha presentado el “paso a paso” que se ha seguido para obtener el resultado final. Después de hacer estas prácticas se ha podido comprobar la usabilidad de las herramientas, así como los efectos reales que se consiguen mediante los ajustes de las opciones creativas. Aunque se trata de una muestra pequeña de ejemplo prácticos de ajuste y edición, se han tratado distintos tipos de imagen (géneros): paisaje, retrato, bodegón (objetos variados), por lo que se entiende que puede ser ilustrativo de algunas de las posibilidades de las apps.

Con la consecución de estos objetivos se ha llegado a la conclusión de que, tanto las aplicaciones fotográficas gratuitas como las de pago, tienen diversas herramientas para poder obtener una imagen de buena calidad sin la necesidad de tener una cámara digital.

En definitiva, actualmente las aplicaciones fotográficas móviles cada vez ofrecen más posibilidades creativas y funciones que permiten crear imágenes más atractivas y de una calidad mayor que en épocas pasadas. Además, se han convertido en imprescindibles para cualquier persona que quiere subir una fotografía a su red social y tener un perfil en sintonía. Gracias al uso que se hace de este tipo de aplicaciones, sus actualizaciones son mejores y los creadores pueden realizar proyectos más competitivos.



Contribuciones de los autores

Javier Trabadelo-Robles: Análisis formal; Conceptualización; Curación de datos; Escritura - borrador original; Escritura - revisión y edición; Investigación; Metodología; Recursos; Software; Supervisión; Validación.

Aroa Chaparro-Becerra: Análisis formal; Conceptualización; Curación de datos; Escritura - borrador original; Escritura - revisión y edición; Investigación; Metodología; Recursos; Software; Validación; Visualización.

Agradecimientos

Los autores quieren dejar constancia de su agradecimiento a los editores y revisores de la *Revista Panamericana de Comunicación*, quienes han contribuido a la mejora de este trabajo mediante sus aportaciones y comentarios. También quieren agradecer a la revista su apertura de miras al aceptar publicar este trabajo basado en la praxis fotográfica móvil y en sus opciones creativas mediante el uso de apps.

In memoriam

Los autores de este trabajo se suman al merecido homenaje realizado en esta edición de la revista al apreciado profesor Don José López Yepes.

Aplicaciones

Adobe Lightroom CC:

<https://apps.apple.com/es/app/lightroom-edita-fotos-y-v%C3%ADdeo/id878783582>

Adobe Photoshop Express:

<https://apps.apple.com/es/app/photoshop-express-editar-fotos/id331975235>

Camera 360:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=vStudio.Android.Camera360>

Camera+:

<https://apps.apple.com/es/app/camera/id1313580627>

Facetune:

<https://apps.apple.com/es/app/facetune-editor-de-fotos-ia/id1149994032>

Manual RAW Camera:

<https://apps.apple.com/es/app/manual-raw-camera/id917146276>

Open Camera:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.sourceforge.opencamera>

Photopills:

<https://apps.apple.com/us/app/photopills/id596026805>

Picsart:

<https://apps.apple.com/es/app/picsart-ai-editor-de-fotos/id587366035>

Pro Camera:

<https://apps.apple.com/es/app/procamera-fotos-y-videos-pro/id694647259>



Pro Shot:

<https://apps.apple.com/us/app/proshot/id924438909>

Snapseed:

<https://apps.apple.com/es/app/snapseed/id439438619>

TADAA HD Pro Camera & Blur:

<https://apps.apple.com/es/app/tadaa-hd-pro-camera-blur/id410005685>

TouchRetouch:

<https://apps.apple.com/es/app/touchretouch/id373311252>

VSCO:

<https://apps.apple.com/es/app/vsco-editor-de-fotos-y-v%C3%ADdeos/id588013838>

Referencias

- Alper, M. (2014). War on Instagram: Framing conflict photojournalism with mobile photography apps. *New Media & Society*, 16(8), 1233-1248. <https://doi.org/10.1177/1461444813504265>
- Ambrose, G., & Harris, P. (2006). *Imagen*. Parramón.
- Anichini, F., Dershowitz, N., Dubbini, N., Gattiglia, G., Itkin, B., & Wolf, L. (2021). The automatic recognition of ceramics from only one photo: The ArchAIDE app. *Journal of Archaeological Science: Reports*, 36, 102788. <https://doi.org/10.1016/j.jas-rep.2020.102788>
- Aumayr, D., & Schöttle, P. (2022). U can't (re)touch this – A deep learning approach for detecting image retouching. En Sclaroff, S., Distant, C., Leo, M., Farinella, G.M., & Tombari, F. (eds) *Image Analysis and Processing – ICIAP 2022*. Lecture Notes in Computer Science, 13232. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-06430-2_11
- Barthes, R. (1990). *La cámara lúcida*. Ediciones Paidós.
- Choi, G. Y., & Lewallen, J. (2018). "Say Instagram, Kids!": Examining sharenting and children's digital representations on Instagram. *Howard Journal of Communications*, 29(2), 144-164. <https://doi.org/10.1080/10646175.2017.1327380>
- Duguay, S., & Gold-Apel, H. (2023). Stumbling blocks and alternative paths: Reconsidering the walkthrough method for analyzing apps. *Social Media + Society*, 9(1). <https://doi.org/10.1177/20563051231158822>
- Freund, G. (1993). *La fotografía como documento social*. Gustavo Gili.
- Gao, H, Guo, C., Bai, G., Huang, D., He, Z., Wu, Y., & Xu, J. (2022). Sharing runtime permission issues for developers based on similar-app review mining. *Journal of Systems and Software*, 184, 111118. <https://doi.org/10.1016/j.jss.2021.111118>
- Goodfellow, T. (2020). A beginner's guide to enhancing your cactus and succulent pictures using Adobe Photoshop Express. *CactusWorld*, 38(3), 223–228. <https://www.jstor.org/stable/27198848>
- Hales, S., Dunn, C., Wilcox, S., & Turner-McGrievy, G. M. (2016). Is a picture worth a thousand words? Few evidence-based features of dietary interventions included in photo diet tracking mobile apps for weight loss. *Journal of Diabetes Science and Technology*, 10(6), 1399-1405. <https://doi.org/10.1177/1932296816651451>



- Jacob, C., Sánchez-Vázquez, A., & Ivory, C. (2020). Factors impacting clinicians' adoption of a clinical photo documentation app and its implications for clinical workflows and quality of care: Qualitative case study. *JMIR Mhealth Uhealth*, 8(9), e20203. <https://doi.org/10.2196/20203>
- Jamil, M., & Anas, A. (2024). Visualizing precision: transformative impact of Adobe Photoshop Express in Covid-19 thorax x-ray diagnosis. *Frontline Medical Sciences and Pharmaceutical Journal*, 4(1), 08–14. <https://frontlinejournals.org/journals/index.php/fmspj/article/view/491>
- Kemp, S. (2023). Digital 2023. Global overview report. *We are social – Meltwater*. <https://n9.cl/yhlh0o>
- Kenny, U., Regan, A., Hearne, D., & O'Meara, C. (2021). Empathising, defining and ideating with the farming community to develop a geotagged photo app for smart devices: A design thinking approach. *Agricultural Systems*, 194, 103248. <https://doi.org/10.1016/j.agry.2021.103248>
- Light, B., Burgess, J., & Duguay, S. (2018). The walkthrough method: An approach to the study of apps. *New Media & Society*, 20(3), 881-900. <https://doi.org/10.1177/1461444816675438>
- Madsen, A. K., Burgos-Thorsen, S., De Gaetano, C., Ehn, D., Groen, M., Niederer, S., Norsk, K., & Simonsen, T. (2023). The urban belonging photo app: A toolkit for studying place attachments with digital and participatory methods. *Methodological Innovations*, 16(3), 292-314. <https://doi.org/10.1177/20597991231185351>
- Majano, P. (2022). Light & shadow AR app: A photo lighting workshop in Augmented Reality. En *ACM SIGGRAPH 2022 Appy Hour* (SIGGRAPH '22). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 3, 1–2. <https://doi.org/10.1145/3532723.3535469>
- Medialdea Marcos, L., Molina Allende, I., & Vargas Brizuela, A. (2018). Development of a SAM photo diagnosis app. *Field Exchange*, 57, 66. <https://enonline.net/fex/57/samphotodiagnosisapp>
- Melo, M. F. (18 marzo, 2024) MENA. La debilidad de los usuarios de smartphones por las apps de edición fotográfica. *Statista*. <https://es.statista.com/grafico/28942/porcentaje-de-usuarios-de-smartphones-que-utilizan-regularmente-aplicaciones-de-camara-edicion-de-fotos>
- Rajanala, S., Maymone, M.B.C., & Vashi, N. A. (2018). Selfies—living in the era of filtered photographs. *JAMA Facial Plastic Surgery*, 20(6), 443-444. <https://doi.org/10.1001/jamafacial.2018.0486>
- Ramos Lahiguera, C. M., Téllez Infantes, A., & Martínez Guirao, J. E. (2017). Simulacro, ficción y manipulación de la realidad en la era digital: Photoshop y el retoque fotográfico. *Observatorio (OBS*)*, 11(4). <https://doi.org/10.15847/obsOBS11420171044>
- Santos, S. V. C. d. A., Ferrete, A. A. S. S., & de Oliveira, D. M. (2020). As tecnologias digitais móveis no processo de letramento visual: uma experiência com o app PicsArt. *Signum: Estudos da Linguagem*, 23(1), 113-132. <https://doi.org/10.5433/2237-4876.2020v23n1p113>
- Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. Alfaguara.
- Sougez, M. L. (1999). *Historia de la fotografía*. Cátedra.



- Swerzenski, J., y Kim, D. (2021). The new selfie standard: Facetune and the shift toward east Asian selfie aesthetics. *AoIR Selected Papers of Internet Research*, 2021. <https://doi.org/10.5210/spir.v2021i0.12249>
- Wang, X., & Gu, B. (2022). Ethical dimensions of app designs: A case study of photo- and video-editing apps. *Journal of Business and Technical Communication*, 36(3), 355-400. <https://doi.org/10.1177/10506519221087973>
- Wazirali, R., Chaczko, Z. y Gibbon, J. (2017). Steganographic Image sharing app. En *25th International Conference on Systems Engineering (ICSEng)*, Las Vegas, NV, USA, 494-499. <https://doi.org/10.1109/ICSEng.2017.62>
- Zunzunegui, S. (2010). *Pensar la imagen*. Cátedra.

