

# Qué son los metadatos XMP y para qué sirven

## Gustavo Sánchez Muñoz

(Marzo de 2019)

En esta página describiremos qué son los metadatos en general y los XMP en particular, y cuál es su utilidad.

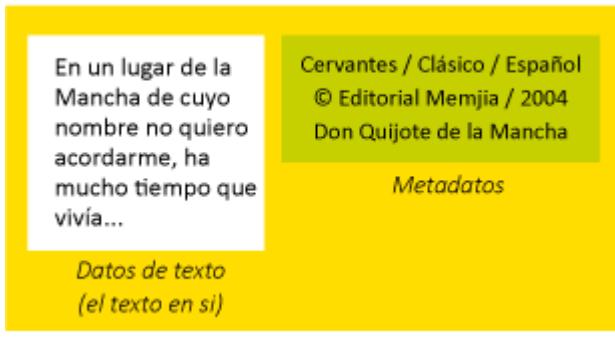
### **1. Qué son los metadatos**

Los metadatos son datos que acompañan a un objeto digital e informan sobre su naturaleza: Dicen quién lo creó, cuándo lo hizo, quién tiene el copyright y de qué tipo es éste, quién aparece en la imagen, etc. Aportan el contexto de la imagen de forma inequívoca.



La gran ventaja de los metadatos es que acompañan al objeto del que informan, ya que van incrustados en su interior —esa incrustación no siempre ha sido posible—, identificando sus cualidades de forma inequívoca. Formalmente son pequeños fragmentos de formato [XML](#).

## Composición de un archivo de texto



Estos son algunos ejemplos sencillos de su uso:

- Saber quién cuál es el crédito de una imagen, no es necesario consultar a nadie ni buscar ningún impreso, examinamos el campo autor de los metadatos de la imagen y allí se ve quién es el autor de la foto —con programas como InDesign podemos usar ese metadato para [crear y llenar y formatear automáticamente las firmas de las imágenes](#) de una publicación—. Una foto de un grupo de personas en un prado delante de una casa deja de un misterio si alguien ha llenado el campo "descripción" de sus metadatos indicando quienes son, dónde se hizo la imagen y que era lo que ocurría en ese momento.
- Un mapa que incluya como metadato el sitio web del distribuidor puede conducir a encontrar más cartografía relacionada —con el consiguiente beneficio para cliente y distribuidor—.
- Al facturar un trabajo de ilustración o diseño gráfico, si se ha añadido el metadato correspondiente, basta con mirar quién es el autor.
- Un fotógrafo o agencia puede mantener al día sus archivos y buscar y encontrar rápidamente imágenes concretas si llenó los metadatos en al procesar digitalmente esas fotografías. A mayor cantidad de imágenes archivadas, mayor utilidad de los metadatos. Algunas agencias y publicaciones ponen como requisito en los trabajos entregados que vayan con unos ciertos metadatos —en este caso, la necesidad obliga—.

## 2. Hay más de un tipo de metadatos

Aunque los formatos posibles de metadatos son infinitos y su cantidad real es enorme, sólo nos interesan tres especificaciones aplicadas a las imágenes:

- **EXIF**

[Los metadatos EXIF](#) recogen información sobre cómo se tomó una imagen —de hecho, Adobe Bridge los denomina “Datos de la cámara”—. La mayoría de las cámaras digitales actuales añaden estos datos de modo automático y no son muy relevantes para el tema que ahora tratamos.

- **IPTC**

Un grupo de agencias de noticias y periódicos estadounidenses desarrolló [este conjunto de metadatos](#) para que las imágenes lleven incorporada la información necesaria en la creación, transmisión y publicación de noticias. Es un conjunto fácilmente aplicable a cualquier tipo de imagen.

- **XMP**

XMP es [una especificación abierta de metadatos genéricos](#) para objetos de imagen creada por la empresa Adobe y adoptada como estándar internacional por ISO. Está escrita en XML y no es un conjunto cerrado, sino que permite su extensión de forma predecible y sencilla —desde el punto de vista de la codificación, se entiende—.

Esta extensibilidad posibilita incluir los otros conjuntos de metadatos dentro de un super conjunto XMP. Por eso los programas que manejan XMP —todos los de Adobe y muchos otros—, manejan los metadatos EXIF o IPTC como agrupaciones en formato XMP.



Por eso, a partir de ahora, al hablar de metadatos estamos hablando de XMP.

### **3. Algunas desventajas de los metadatos**

- **No son automáticos**

La principal desventaja de los metadatos, especialmente de aquellos que nos interesan, es que no caen del cielo; es decir, que hay que preocuparse de incorporarlos a nuestros trabajos. Además, hay que decidir qué metadatos añadir en cada momento.

En este aspecto, es especialmente importante elegir en qué momento usar las plantillas y tener un pequeño conjunto base bien preparado.

## **Pueden ser erróneos**

Un metadato erróneo es peor que la ausencia de un metadato equivalente, porque quiebra la fiabilidad de todo un sistema de metadatos. Lo que incorporado tiene que ser 100% fiable. El problema es que muchos los metadatos son simplemente textos que añadimos de modo arbitrario, por lo que la única prueba de su veracidad es que los hemos añadido de modo honesto y fiable. O sea, que podemos hacerlo mal e incluso hacerlo mal a propósito (falsearlos).

- **No se pueden bloquear**

Cualquier persona puede abrir un objeto de imagen y alterar sus metadatos. Eso es así porque son fragmentos de texto en formato XML y no se pueden cifrar. En ese sentido sirven para informar del copyright pero no para protegerlo.

- **Tienen que ser abundantes**

Para un creador de imágenes, los metadatos de cada objeto de imagen individual son igual de valiosos porque todos ellos cumplen el propósito de identificarlo y explicarlo.

Pero, para los grupos de trabajo como agencias de imagen o publicaciones, el valor de los metadatos aumenta cuantos más hay, ya este uso masivo permiten operaciones masivas de selección y búsqueda de objetos de imagen que, de no existir no serían posibles. Las lagunas en los conjuntos de metadatos debilitan mucho esta capacidad.

## 4. Las plantillas de metadatos

### Qué son

Si tenemos que adjuntar metadatos a muchas imágenes, podemos preparar metadatos pre rellenos con lo que queramos e incorporarlos después a nuestras imágenes, eliminando los datos vacíos. A estos grupos de datos preparados los llamamos "plantillas de metadatos".

Formalmente son fragmentos de XML listos para su incrustación. Por eso, cualquier programa que admita la importación de metadatos puede usar una plantilla de metadatos creada en otro programa. Así, por ejemplo, Adobe Lightroom o Photoshop pueden usar plantillas de metadatos creadas con Adobe Bridge.

### Cómo se crean

Las plantillas de metadatos XMP se pueden crear con varios métodos y programas. Aquí hemos creado varias páginas para explicar cómo crearlas:

- [Cómo crear una plantilla de metadatos XMP con 'Información de archivo'](#) (válido para InDesign, Photoshop, Bridge o Illustrator).
- [Cómo crear una plantilla de metadatos XMP con Adobe Bridge](#)

### Cómo se emplean

Una plantilla se puede aplicar de dos maneras (no excluyentes entre si):

- **Absoluta:** Los datos nuevos sustituyen cualquier otro dato que pudiera existir.
- **Incremental:** Los datos nuevos se añaden, los anteriores permanecen.

Así, por ejemplo, podemos crear una plantilla que contenga sólo el nombre del autor y la fecha y año de creación, otra sólo con la referencia de que son imágenes tomadas en un viaje a un lugar concreto y una tercera indicando que se tomaron para un reportaje determinado.

El método de aplicación sería seleccionar todas las imágenes y aplicarles la primera plantilla —ya que todas son del mismo autor—, seleccionar luego todas las imágenes y aplicarles la segunda plantilla —con lo que se agregaría este segundo juego de datos sin borrar los anteriores— y terminar aplicando de forma

absoluta la tercera plantilla sólo a aquellas que se hubiesen tomado para el reportaje referido —con lo que el dato correspondiente, añadido por la segunda plantilla, sería sustituido—.

Además, algunos programas permiten aplicar metadatos automáticamente al hacer ciertas cosas: Crear, abrir o guardar un documento, por ejemplo.