

CONCLUSIONES

La gran importancia de hacer conciencia acerca de la preservación del ambiente y prolongación de la vida del planeta tierra ha sido un tema que ha calado en el pensamiento humano a lo largo de los años, por ello se ha buscado múltiples formas de lograrlo con vistas a tener un mejor futuro.

El objetivo general que presentó este trabajo de investigación estuvo enfocado en diseñar una serie de revistas digitales sobre el uso de los materiales alternativos en el diseño industrial enfocado a las áreas de interiorismo y empaque. Una vez finalizado este estudio, es posible señalar que el objetivo se cumplió, ya que a medida del que se avanzó en el proceso, varias decisiones de diseño fueron tomadas para obtener el producto final.

El primer objetivo específico que se planteó en esta tesis fue investigar todos los rangos de materiales utilizados actualmente en el diseño industrial, en las áreas de interiorismo y empaque, para determinar cuáles de ellos eran los más dañinos para el ambiente. Tras el análisis se pudo comprender que la mayoría de los materiales empleados en el mercado del diseño industrial provenían de recursos no renovables y que a largo plazo resultaban extremadamente perjudiciales al ambiente debido a su incapacidad para degradarse.

El segundo objetivo específico planteado fue el de identificar aquellos materiales que pueden representar una alternativa a los materiales utilizados actualmente, reduciendo así el impacto de la vida humana en el

ambiente. Se decidió separar los datos encontrados en tres grandes categorías en cuanto a materiales no convencionales: Cartón, bioplásticos (provenientes de bases naturales) y tipos de papel reciclado y fibras. Dichas categorías se tomaron para desarrollar tres ediciones de una revista digital interactiva, la cual facilitaría la llegada de dicha información a millones de usuarios en el mundo.

El tercer objetivo específico fue el de generar una imagen para las tres revistas que unificara e identificara efectivamente a dichas ediciones, transmitiendo al mismo tiempo la información de manera clara. Luego de explorar criterios de diseño y casos de estudios similares se desarrolló una línea gráfica simple y precisa, reforzada con el uso de pictogramas para su fácil lectura y entendimiento.

El cuarto objetivo consistía en definir un formato de archivo y resolución ideal para la fácil lectura y distribución de la publicación general, luego de la exploración de los estándares actuales se definió un tipo de archivo swf, el cual soportaría todos los aspectos interactivos de la revista. Se estableció un tamaño de 1280 x 800 pixeles el cual representa la resolución estándar de los monitores hoy en día.

Dentro del quinto y sexto objetivo se desarrolló una estructura gráfica de líneas limpias, economía de colores y aire minimalista. Además se establecieron una serie de secciones fijas, las cuales moldearon las ediciones y le dieron origen al producto final.

En líneas generales, se puede afirmar que se han logrado todos los objetivos o metas de estudio a través de la investigación pudiendo aplicar los conocimientos necesarios en el proceso de elaboración del proyecto.

RECOMENDACIONES

De acuerdo a las conclusiones presentadas que permiten poner en evidencia la importancia de la creación de consciencia acerca del efecto negativo que genera en el ambiente la mala utilización de recursos en la fabricación de objetos de uso diario en la vida del ser humano, se proponen las siguientes recomendaciones.

Se recomienda que ninguna de las determinantes de este proyecto sea modificada, ya que las mismas se encuentran adaptadas al tema en el cual está basada esta investigación.

Considerando la innovadora plataforma en la que el producto se desarrolla, se propone su distribución amplia por medio de campañas en redes sociales concurridas por el target interesado en el mundo del diseño industrial o la ecología, así como las personas ajenas a este las cuales podrían ser concientizadas acerca del tema tratado.

Asimismo, se recomienda que futuras publicaciones digitales sigan ciertas especificaciones técnicas para su total compatibilidad con una serie de dispositivos y software, haciéndola así una fuente de información totalmente abierta a posibilidades. Se propone explotar al máximo las posibilidades de los aspectos interactivos y se recomienda desarrollar herramientas más eficientes para su cómoda navegación.

De igual modo, se propone que este estudio sirva como fuente para futuras investigaciones a fin que se impulsen la utilización de publicaciones digitales para difundir un mensaje de conciencia en lugar de ser base para transmitir objetos de consumo.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.

1. LIBROS

Munari, B. (1996). **Diseño y Comunicación Visual**. Editorial: Gustavo Gili.

Owen, W. (1991). **Diseño de Revistas**. Editorial Gustavo Gili.

Rodríguez, G. (1983). **Manual de Diseño Industrial**. Editorial: Gustavo Gili.

Swann, A. (1992). **Diseño Gráfico**.

Wong, W. (1997). **Principios del Diseño en Color**. Editorial: Gustavo Gili.

Wong, W. y Wong, B. (2001). **Diseño Gráfico Digital**. Editorial: Gustavo Gili.

Zappaterra, Y. (2008). **Diseño Editorial, Periódicos y Revistas**. 1° Edición, 3° Tirada. Editorial Gustavo Gili.

2. FUENTES ELECTRÓNICAS EN LÍNEA

Átiko Estudio. (2004). **Diseño Industrial**. (Datos en Línea). Disponible: <http://www.atikoestudio.com/disenador/industrial/index.htm> (Consulta: 2012, Mayo 25).

Ghinaglia, D. (2002). **Taller de Diseño Editorial, entre Corondeles y Tipos**. (Libro en línea). Disponible: http://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia_daniel.pdf (Consulta: 2012, Junio 12).

González, M. (2002). **Métodos del Diseño**. (Libro en Línea). Disponible: http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/metodologia_diseno.pdf (Consulta: 2012, Junio 12).

Hechavarría, A. (1997). **Las Publicaciones electrónicas: un concepto, una clasificación y un análisis de su impacto en los profesionales de la información**. Disponible: <http://cmap.upb.edu.co/rid=1HVV9CNPk-2CR59GV-478/PublicacionesElectronicas.pdf> (Consulta: 2012, Junio 15).

Lopera, H. (1999). **La revista Electrónica**. (Documento en línea). Disponible: http://caribe.udea.edu.co/~hlopera/revista_electronica.html (Consulta: 2012, Junio 17).

Maldonado, T. (1961). **Diseño Industrial**. (Datos en Línea). Disponible: <http://www.xn--diseadorindustrial-q0b.es/index.php?/dit/disen-industrial-y-metodologia/> (Consulta: 2012, Mayo 25).

Mateo, J. (2010). **Diseño Industrial**. (Datos en Línea). Disponible: <http://www.xn--diseadorindustrial-q0b.es/index.php?/dit/disen-industrial-y-metodologia/> (Consulta: 2012, Mayo 25).

McDonough, W. y Braungart, M. (2002). **5 Tipologías de Diseño Sostenible: C2C, Biomimetismo y más**. (Datos en Línea). Disponible: <http://faircompanies.com/news/view/5-tipologias-diseno-sostenible-c2c-biomimetico-y-mas/> (Consulta: 2012, Mayo 25).

Netdisseny (2005). **Teoría del Color**. (Libro en Línea). Disponible: <http://netdisseny.com/publicaciones/teroriadelcolor.pdf> (Consulta: 2012, Julio 5).

Travieso, M. (2003). **Las Publicaciones Electrónicas una Revolución en el Siglo XXI**. (Datos en Línea). Disponible: http://www.bvs.sld.cu/revistas/aci/vol11_2_03/aci010203.htm (Consulta: 2012, Mayo 25).

3 DOCUMENTOS LEGALES

Ley Sobre el Derecho de Autor (1993). En Gaceta Oficial N°.4.638. Extraordinario. Congreso de la República Bolivariana de Venezuela.

Ley Sobre Mensajes de Datos y Firmas Electrónicas (2000). En Gaceta Oficial N°.37.076. Venezuela, 13 de diciembre de 2000.

4 BASE DE DATOS Y ESTADÍSTICAS

ComScore (2011, Marzo 18). Resumen estadístico. **Crecimiento de población de internet en América Latina en el año 2011**. (Datos en Línea). Disponible: http://www.comscore.com/esl/Press_Events/Press_Releases/2011/3/Latin_America_s_Internet_Population_Grows_15_Percent_in_Past_Year_to_112_Million_People (Consulta, 2012, Mayo 17).