

Capítulo III



UNIVERSIDAD
Privada
DR. RAFAEL BELLOSO CHACÍN

ORGANIZACIÓN

CAPÍTULO III

ORGANIZACIÓN

1. DETERMINANTES DEL PROYECTO

Al momento de emprender cualquier proyecto de diseño, es preciso concentrarse en las determinantes de éste, ya que orientan al diseñador acerca de lo que debe y no debe hacer para desarrollar su propósito de una manera eficaz y sin equivocaciones. Éstas deben presentarse de manera precisa, partiendo de una amplia investigación previa, recolectando información de las bases teóricas y los casos de estudio.

1.1. TIPOGRAFÍA

De acuerdo con Badal, H. (2010) la fuente ideal para una aplicación móvil puede ser cualquiera de la familia de las sans-serif. Esto se debe a que cumple tres requisitos que favorecen su legibilidad en dispositivos móviles: pueden utilizarse tamaños grandes de tipología, son fáciles de leer; su grosor intermedio no es demasiado fino ni demasiado delgado; y sus ascendentes y descendentes no son demasiado largos, también pueden considerarse las serif para los títulos principales, cuando cuenten con un tamaño en el que las serifas no sean un impedimento para la lectura.

Por otra parte, según Cuello, J. y Vittone, J. (2013) generalmente el debate sobre la elección de la fuente suele concentrarse mayormente entre las tipografías que tienen serifa y las que no. Si bien es cierto que en tamaños pequeños y bajas resoluciones rinden mejor aquellas fuentes más limpias, abiertas y sans-serif, también pueden considerarse las serif para los títulos principales, cuando cuenten con un tamaño en el que las serifas no sean un impedimento para la lectura. Aunque en móviles no sea habitual una lectura de texto prolongada, la correcta legibilidad es una parte fundamental del diseño; por esta razón, la tipografía es tan importante como cualquier otro elemento visual que se incorpore en una interfaz y su elección no debería descuidarse.

1.2. COLOR

Según Serrano, I. (2011) En el diseño de aplicaciones el color es una herramienta imprescindible para poder captar la atención del usuario. Hay una relación directa entre el color y los elementos de una composición, alterar el color de un objeto puede repercutir en la valoración jerárquica que se haga.

1.3. FORMATO

Según Bernal, A (2011) el desarrollo de una aplicación móvil debe permitirle al usuario acceder desde diferentes medios como dispositivos móviles, tablets, pantallas wide y diferentes resoluciones, partiendo de la base que toda aplicación debe estar centrada en la experiencia del usuario, de una manera cómoda y sencilla.

1.4. BOTONES

Moreno, L (2005) menciona que la creación de iconos es un proceso complicado, no porque precisen un gran trabajo de desarrollo, sino porque es muy difícil diseñar una figura sencilla que exprese un mensaje dado de forma clara, y recomienda que si ya existe algún icono estandarizado que represente la información que se quiere transmitir, ese es el que se debe utilizar, aunque es del todo factible realizar pequeños cambios en su estilo que lo adapten de una forma adecuada al proyecto.

2. CRITERIOS DEL PROYECTO

Éstos corresponden a los lineamientos que regirán el proceso de desarrollo del diseño, en las cuales se tomarán en cuentas las características gráficas, conceptuales y de composición, con el fin de lograr los objetivos establecidos.

2.1. TIPOGRAFÍA

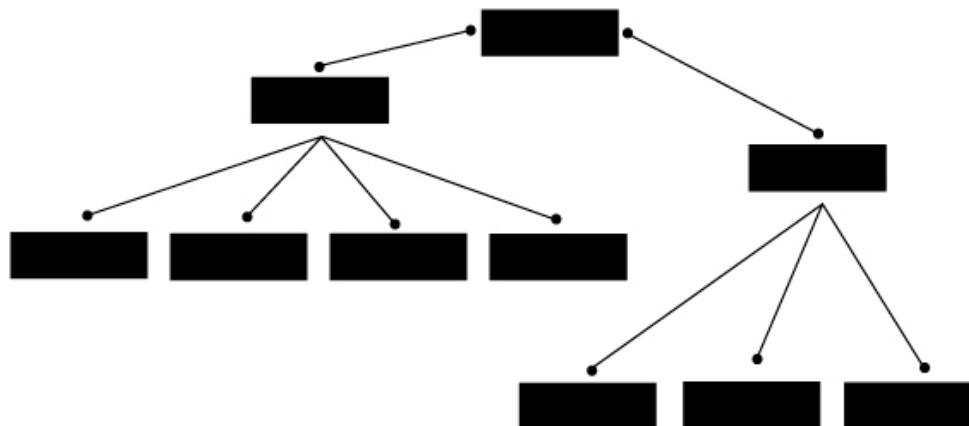
En cuanto a la tipografía a establecer, se tomará en cuenta para la realización de este proyecto las fuentes tipográficas sans-serif para cuadros de texto extensos, empleando el mismo tipo en su estilo bold para títulos. Con respecto al tamaño de la fuente tipográfica, se utilizará para la diagramación de bloques de texto un tamaño que oscilará entre 8px y 10px, empleándose para títulos un tamaño de 12px aproximadamente.

2.2. COLOR

En cuanto al manejo cromático se tomarán en cuenta los valores negro, blanco y gris en sus distintas gradaciones para el diseño general de la interfaz, ya que éstos le proporcionan un estilo elegante a la aplicación, y dependiendo de la publicación se emplearán de manera sutil cromas acorde al diseño, siendo predominantes en todo momento los cromas mencionados con anterioridad.

2.3. NAVEGACIÓN

El mapa de navegación de la aplicación será jerárquico, contando con una página principal, donde se presentarán varias opciones que permiten ir visualizando páginas más específicas, dejando que el usuario decida el tema de su preferencia.



Cuadro #6. Mapa de Navegación Jerárquico. Maestre, Urdaneta.

2.4. FORMATO

Para el desarrollo de la aplicación se tomarán en cuenta dos dispositivos móviles de diferentes sistemas operativos y resoluciones como el iPhone 5, perteneciente a la marca Apple Inc. El cual posee una pantalla LCD IPS de 4 pulgadas (101,6 mm) cuenta con una resolución de 1136 × 640 píxeles, densidad de pixeles de 326 ppi, 16'777.216 colores y el procesador gráfico PowerVR.

2.5. BOTONES

Con respecto a la hora de representar elementos gráficos como botones o íconos, se tomará como referencia la tendencia “flat design”, ya que es simple, directa, de fácil comprensión y eficaz.

3. MÉTODOS DE DISEÑO SELECCIONADO

Como referencia para el Diseño de una Plataforma Móvil se tomaron en cuenta los siguientes métodos: Método de Diseño por Jones, C. y Método de Aplicaciones Multimedia “Relationship Management Methodology” según el Instituto Tecnológico de Matehuala para aplicar a este trabajo de grado, complementando uno con el otro debido a las características que poseen en cuanto a la parte diseño y el análisis a aplicar para obtener los resultados que se buscan en dicha plataforma móvil.

Analizando estos dos métodos, se entiende que para la realización de una plataforma móvil, es necesario analizar los problemas que

probablemente se puedan presentar y buscarles solución, estar capacitados de tiempo suficiente y excelentes equipos, además, diseñar de una manera menos compleja y quizás dándole uso a los elementos ya existentes en la aplicación manteniendo un buen contexto.

El método de Diseño ha de estar basado en estructuras lógicas mientras que el método de Aplicaciones Multimedia se define como un proceso de análisis, diseño y desarrollo de aplicaciones hipertexto.



Cuadro #7 Método Seleccionado. Maestre, Urdaneta (2015)

4. SOPORTE Y FORMATO DEL PROYECTO

Para la realización de la plataforma móvil correspondiente a la revista tendencia es necesario utilizar determinados recursos, entre los cuales se menciona el área económica, humana y tecnológica.

En lo que respecta al área económica en cada reunión del equipo se generaron un total de gastos de diez mil quinientos (10.500 Bs.F.) cifra correspondiente a transporte y comida en cinco reuniones realizadas, en cuanto a los gastos de reproducción del trabajo de investigación, y costos básicos de oficina se generó una suma de cinco mil doscientos cincuenta y cinco Bs.F. (5.255 Bs.F) correspondientes a impresión, anillado, tapas y gastos básicos como luz e internet.

Al momento de elaborar la plataforma móvil para la revista tendencia se tomarán en cuenta los diseñadores integrantes del equipo de trabajo, asesores profesionales que proporcionen información, y sirvan como guía para el proceso de diseño, y un público objetivo con conocimientos en diseño que visualice el proceso.

Para la realización del prototipo de la aplicación de la revista “Tendencia” se utilizará Marvel App, y se realizarán pruebas en el dispositivo iPhone 5, del mismo modo también se empleará el uso del software vectorial Adobe Illustrator CS6 para el diseño de botones y otros elementos, y Adobe Photoshop CS6 para la edición de las imágenes que contendrá la revista.