

# Capítulo IV



**UNIVERSIDAD**  
Privada  
**DR. RAFAEL BELLOSO CHACÍN**

---

**CULMINACIÓN**

## **CAPÍTULO IV**

### **CULMINACIÓN**

#### **1. DESARROLLO DEL PROYECTO**

La siguiente investigación arrojó una serie de datos, que sirven como base para representar el diseño de la plataforma móvil para la revista “Tendencia”, la cual está específicamente dirigida hacia un público juvenil, en busca de promover la comercialización de la revista desde dispositivos móviles, tratando de mantener conectados a los usuarios que se encuentren fuera del país y quieran seguir relacionados con la cultura marabina. Para llevar a cabo este proyecto, se tomó en cuenta el método de desarrollo de aplicaciones de Cuello, J. y Vittone, J. El cual se comprende en cinco etapas: Conceptualización, definición, diseño, desarrollo y publicación.

##### **1.1. CONCEPTUALIZACIÓN**

Esta se subdivide en tres áreas, en las cuales se encuentran las ideas, la investigación y la formalización de las ideas. Según Cuello y Vittone, la ideación es el proceso de gestación de la idea, la cual es solucionar el problema de llegar al público de la revista “Tendencia” en un formato completamente distinto que le permita al usuario conectarse con

la cultura marabina e interactuar de una manera fácil y cómoda con el contenido de la aplicación.

En efecto, se realizó una serie de investigaciones acerca de distintas aplicaciones y revistas en formatos digital, en conjunto con un estudio de la revista "Tendencia" para no pasar por alto ningún detalle acerca lo que es la revista en sí y de esta manera lograr compaginar de manera armónica el formato físico con el digital, el cual ofrece una amplia gama de opciones extras que tienen como objetivo que el usuario se conecte más con la revista y tenga la posibilidad de interactuar.

## **1.2. DEFINICIÓN**

Una vez aclarado el target a quien va dirigido, en este caso un público juvenil, se definió la funcionalidad de la aplicación y el alcance del proyecto, el cual se encuentra limitado a desarrollar el diseño de la aplicación de la revista tendencia, donde se logre una concordancia entre el formato físico y el formato digital y sea de fácil manejo para el usuario.

## **1.3. DISEÑO**

Al tener claro el concepto gráfico que se empleará en el diseño de la aplicación, se procedió a realizar una serie de bocetos, donde se reflejan las pantallas, botones y distribución de los distintos elementos gráficos que debe contener la misma, explicando un poco sobre sus objetivos y funciones.



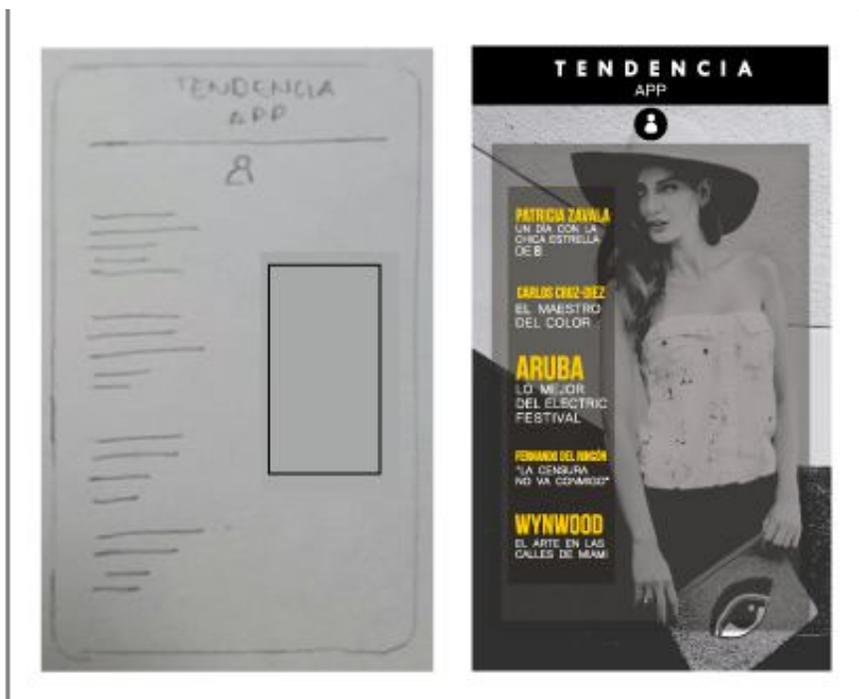
Cuadro #8 Pantalla de Bienvenida. Mestre, Urdaneta (2015)



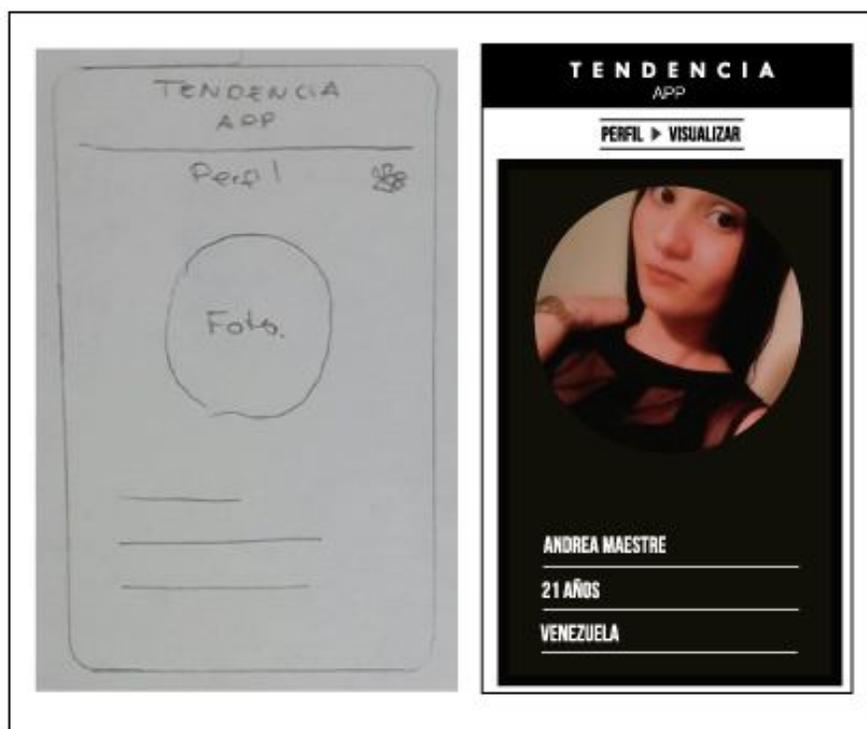
Cuadro #9 Pantalla de Inicio. Mestre, Urdaneta



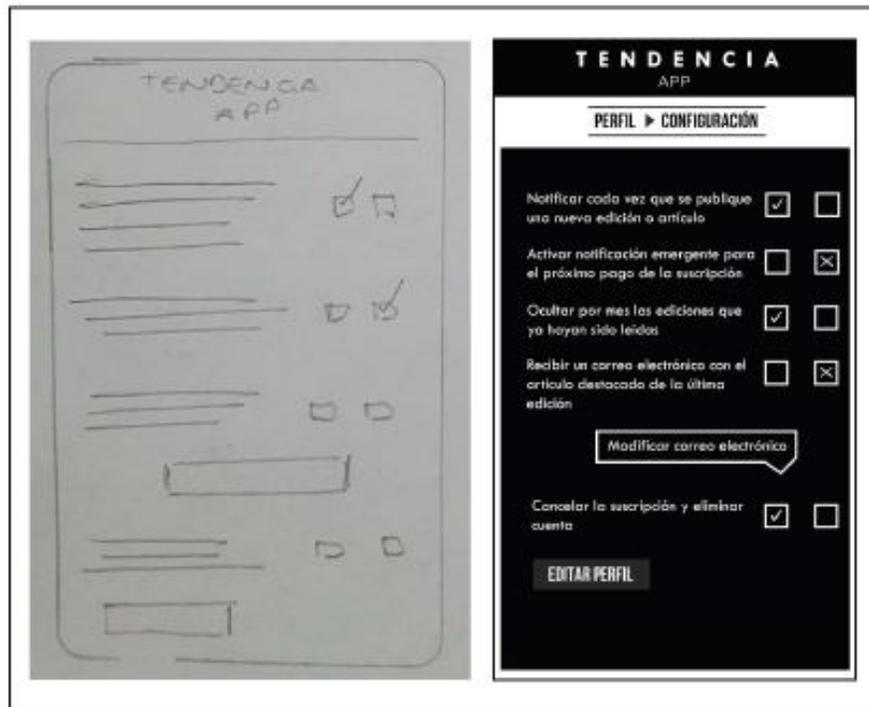
Cuadro #10 Pantalla Revista/Trend. Maestre, Urdaneta (2015)



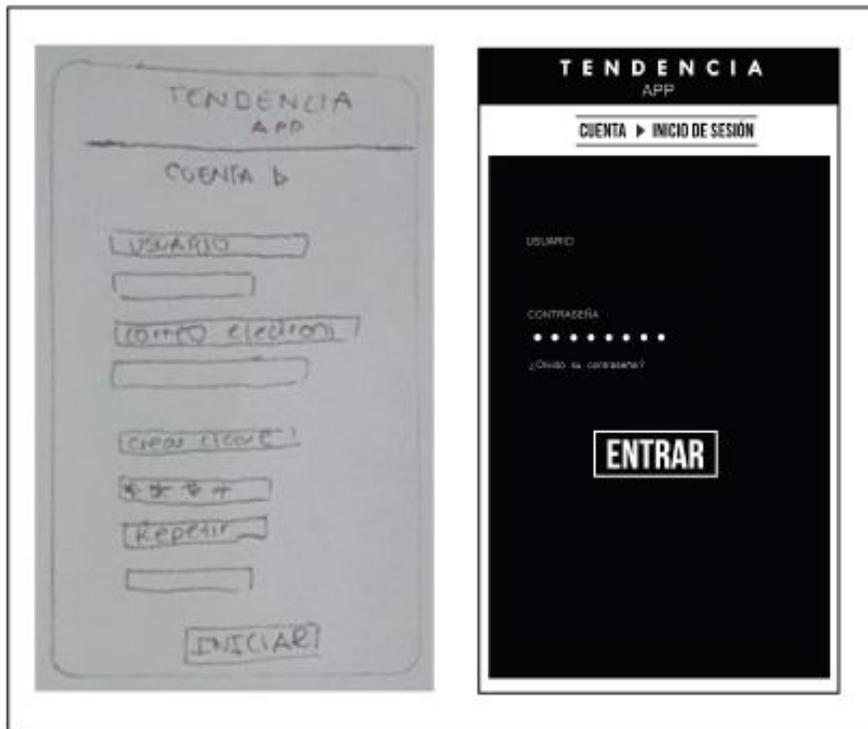
Cuadro #11 Pantalla Portada de Edición. Maestre, Urdaneta (2015)



Cuadro #12 Pantalla de Perfil. Maestre, Urdaneta (2015)



Cuadro #13 Pantalla de Configuración. Maestre, Urdaneta (2015)



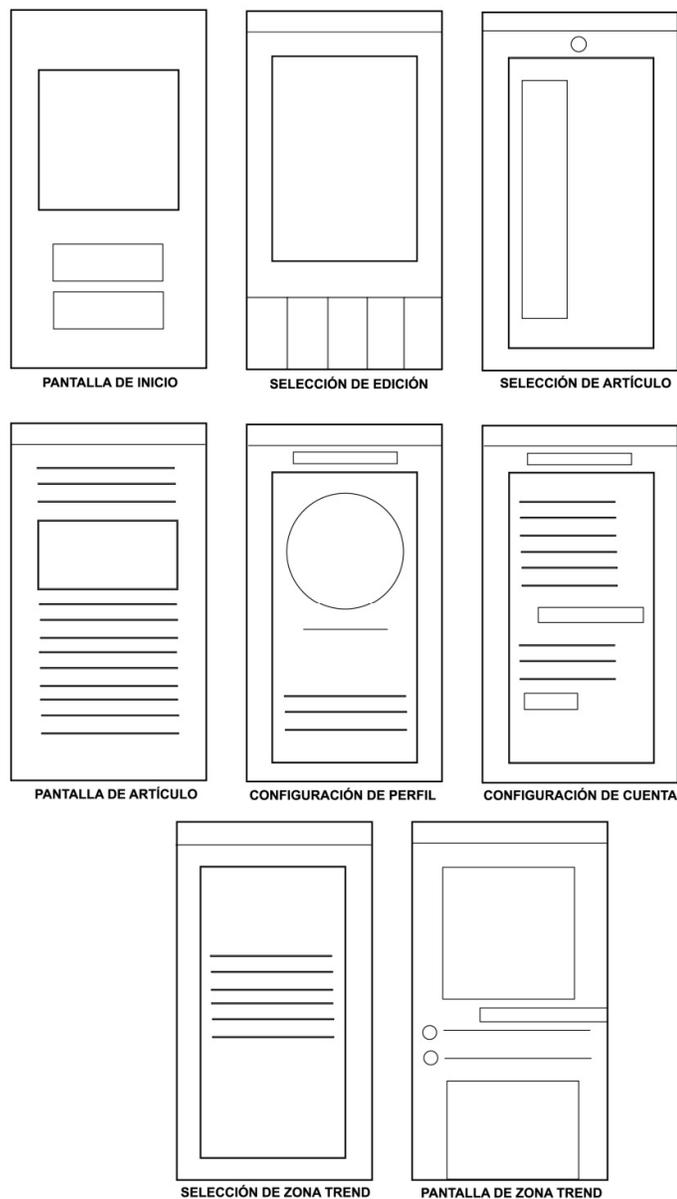
Cuadro #14 Pantalla de Iniciar Sesión. Maestro, Urdaneta (2015)



Cuadro #15 Pantalla de Artículo. Maestro, Urdaneta (2015)

### 1.3.1. WIREFRAMES

Los wireframes son esqueletos, las cuales tienen como función guiar al diseñador sobre cómo organizar los elementos gráficos que contendrá la interfaz.



**Gráfico #6 Wireframes. Maestre, Urdaneta (2015)**

#### **1.4 DESARROLLO Y PUBLICACIÓN**

Una vez determinado el estilo gráfico de la aplicación y la distribución de los distintos elementos que componen la interfaz, se procedió a desarrollar en su totalidad los componentes de la aplicación, como los son los botones, textos e imágenes, además se decidieron los métodos de transición de cada pantalla, en conjunto con una análisis sobre cuáles serían los métodos de toque del usuario para realizar cada acción, finalizando con montar la aplicación y realizar un demo de la misma, que sirva como publicidad e incentive al público a descargar e interactuar.

#### **2. MEMORIA DESCRIPTIVA**

A continuación se procede a la realización de la memoria descriptiva, donde aplica el análisis conceptual y formal del presente trabajo de investigación, la cual contiene los criterios compositivos elegidos para crear la imagen, los distintos elementos que constituyen la interfaz y las razones tomadas con respecto al diseño.

▶ **MEMORIA DESCRIPTIVA** ▶▶

**OBJETIVO** ▶

El objetivo de este proyecto de investigación fue realizar el diseño de una plataforma móvil para la revista tendencia, que mantuviera en contacto al público en el exterior con la cultura marabina y del mismo modo ofreciendo la posibilidad interactuar con el usuario de una manera diferente, gracias a las cualidades que ofrece el formato digital, en este caso la aplicación.

**DETERMINANTES** ▶

Tomando en cuenta los aspectos, como el target a quien va dirigido y el formato de este producto, para determinar los puntos que conforman el proyecto se tuvieron en cuenta los parámetros establecidos con anterioridad, tales como lo son tipografía, color, navegación, formato y botones.

**Cuadro #16 Memoria Descriptiva. Mestre, Urdaneta (2015)**

▶ **MEMORIA DESCRIPTIVA** ▶▶

**TIPOGRAFÍA** ▶

En cuanto a la tipografía, para la creación de la aplicación móvil se utilizaron tres familias tipográficas de tipo Sans-Serif, logrando con esto evitar el cansancio en la vista del usuario al momento de usar la misma luego de un período extendido, y facilitando así la lectura de bloques de texto extensos.

Se empleó para los títulos la fuente tipográfica "Bebas Neue", y para texto complementario la fuente tipográfica "Microsoft Yi Baiti", siendo ambas las recomendadas para la diagramación de textos en formatos digitales por su característica sans-serif.

Por otra parte, se empleó para la representación del identificador la fuente tipográfica Tw Cen en su versión "Bold".

Bebas Neue ▼  
**ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ**

Microsoft Yi Baiti ▼  
 ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz

Tw Cen MT BOLD ▼  
**ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ**

**Cuadro #17 Memoria Descriptiva. Maestre, Urdaneta (2015)**

## ▶ MEMORIA DESCRIPTIVA ▶▶

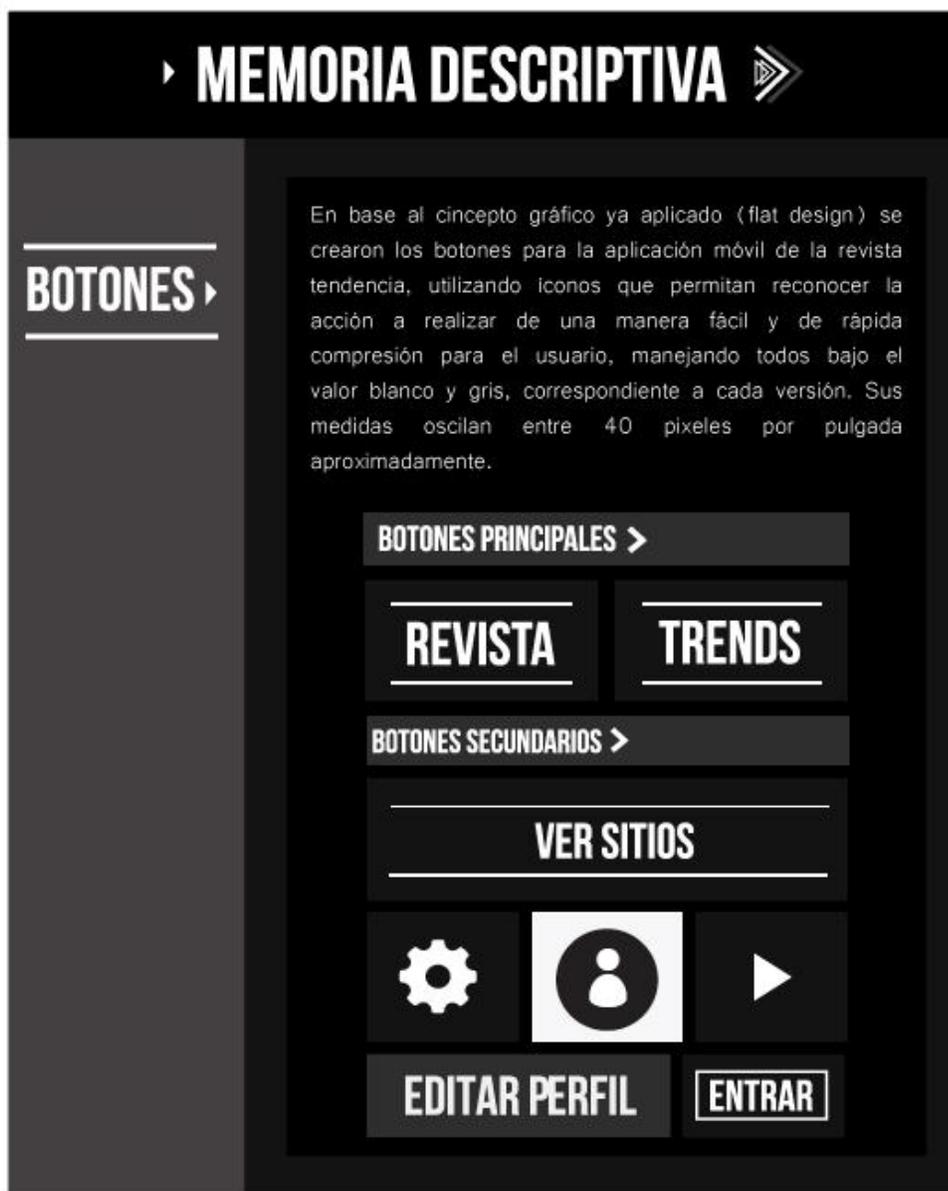
### COLOR ▶

Ya que la aplicación posee dos versiones, una paga y otra gratis, se decidió diferenciarlas siendo la versión gratis en blanco buscando así emitir simplicidad, lo contrario a la versión en gris oscuro, que por su parte busca marcar notablemente la diferencia y transmitir exclusividad y elegancia.

Se manejaron valores como el negro y el blanco, en conjunto con el gris en diversas gradaciones para el diseño en general, empleando el valor blanco y amarillo para textos en la versión paga titulada "Dark Grey" haciendo alusión a su apariencia, y el negro para textos en la versión gratuita de la aplicación.

R: 231 G: 201 B: 31 #EEC915	R: 146 G: 146 B: 146 #929292	R: 47 G: 47 B: 47 #2F2F2F
R: 20 G: 20 B: 20 #141414	R: 255 G: 255 B: 255 #FFFFFF	

Cuadro #18 Memoria Descriptiva. Maestro, Urdaneta



Cuadro #19 Memoria Descriptiva. Mestre, Urdaneta (2015)

## ▶ MEMORIA DESCRIPTIVA ▶▶▶

**CONCEPTO ▶**

Para la elaboración del siguiente producto se trabajó en base a la tendencia del "flat design" (diseño plano) el cual consiste en eliminar o reducir todo tipo de decoración en un diseño de interfaz o web para simplificar el mensaje y facilitar la funcionalidad. Se encuentra conformado por vectores simples, en conjunto con una gama de cromas sobrios como el valor negro, blanco y gris en sus distintas gradaciones, los cuales transmiten elegancia y exclusividad.

**ANÁLISIS COMPOSITIVO ▶**

Como se ha comentado con anterioridad, la tendencia predominante en la aplicación es el flat design, lo cual le ofrece una apariencia actual y de simple comprensión para al usuario, contando con elementos sencillos de fácil reconocimiento en una gama de cromas sobrios que van desde el negro, gris y blanco. En términos generales se considera una composición bastante simétrica, ya que los elementos se agrupan de forma armónica generando un equilibrio visible en todas las pantallas que conforman la aplicación.

**Cuadro #20 Memoria Descriptiva. Maestre, Urdaneta (2015)**

## ▶ MEMORIA DESCRIPTIVA ▶▶

### PROCEDIMIENTO ▶

En primer lugar se realizó el diseño del identificador, considerando este como el elemento principal que representa la aplicación, y aplicándole el cambio cromático requerido para cada versión de la app.



Luego se procedió a elaborar los wireframes para organizar la distribución de los distintos elementos gráficos que conforman la aplicación.



**Cuadro #21 Memoria Descriptiva. Mestre, Urdaneta (2015)**



Cuadro #22 Memoria Descriptiva. Maestre, Urdaneta (2015)