

## CONCLUSIONES

Finalmente se originó una aplicación para la revista "Tendencia" fusionando de manera armónica un concepto gráfico orientado al formato digital y el contenido de la revista, lo cual logra que ésta luzca más elegante y logre conectar al usuario ofreciendo una interacción más dinámica, las cuales salen de las posibilidades del formato físico.

Se recopiló información sobre la revista "Tendencia" y se mantuvo una relación entre el concepto de la revista y el diseño tecnológico empleado para la diagramación de la aplicación.

Se establecieron los elementos técnicos e interactivos que debían conformar una plataforma móvil orientada a la revista "Tendencia", como lo son los botones realizados de manera básica y de fácil comprensión para el usuario, orientados hacia la tendencia del "flat design", entre los cuales se encuentran los textos e imágenes, guardando relación directa con el contenido expuesto en la revista.

Se estableció el concepto gráfico que representó a la revista "Tendencia" desde el dispositivo móvil, seleccionando un estilo minimalista, desde la creación del identificador, hasta la diagramación de las pantallas, en conjunto con el concepto gráfico del flat design, logrando adaptar el formato físico al formato digital, ofreciendo otras posibilidades.

Se diagramó una estructura acorde con el concepto estético y funcional de la revista "Tendencia", el cual se representó de manera elegante, y sencilla.

Se desarrolló el diseño digital de una plataforma móvil para la revista "Tendencia", diagramando las pantallas que conforman la aplicación basadas en dos versiones de ésta; Una gratuita mayormente conformada por el valor blanco, que ofrece una navegación por las distintas áreas de la aplicación, la cual caduca a los 30 días luego de ser instalada y otra versión paga caracterizada por cromas sobrios como el gris en sus distintas gradaciones y el valor blanco.

## RECOMENDACIONES

Al momento de elaborar una aplicación móvil se deben tomar en cuenta diversos aspectos esenciales para la eficaz reproducción del mismo: El elemento imprescindible es enfocar la atención en el usuario, ya que a partir de la experiencia del usuario se genera el éxito de la aplicación.

Por otro lado se considera un aspecto sumamente importante la navegación del usuario a través de la interfaz para la diagramación de las pantallas, como para garantizar la fluidez del uso.

Al momento de la elección tipográfica, ésta debe ser sans-serif, ya que ayuda a la visualización, contemplando también el color, tamaño e interlineado como aspectos influyentes, por lo que se recomienda hacer un análisis constante de estos elementos para asegurar la legibilidad.

También es importante mantener el mismo concepto para la totalidad de los componentes de la interfaz, ya que esto ayuda al usuario a reconocer fácilmente la estructura de la misma y evita su distracción.

De igual modo se debe mantener sumo cuidado al momento de la implementación de imágenes, las resoluciones y el modo de color de éstas, ya que debe ser obligatoriamente RGB debido a que es el formato en el que se está desarrollando el producto (digital).

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### (A) Documentos Legales:

Ley de Derecho de Autor y Propiedad Intelectual. Gaceta Oficial de la República de Venezuela N° 4.638 (Extraordinario) Octubre, 01, 1993.

Ley de Plan de la Patria segundo Plan Socialista de Desarrollo Económico y Social de la Nación 2013 – 2019 Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela No. 6.118 Extraordinario. Diciembre 4. 2013

### (B) Libros:

Powell, T. (2001). “Diseño de sitios Web: Manual de referencia”, Madrid, España.

Cuello, J., Vittone, J. (2013). “Diseñando apps para móviles”, Barcelona, España.

Jones, C. (1982) “Métodos de diseño” Editorial Gustavo Gili, S.L.

### (C) Fuentes Electrónicas:

Echeverría, R. (2012) **Desarrollo y evolución de las aplicaciones móviles.** (Documento en línea). Disponible: <http://goo.gl/SpQArw>  
(Consulta: 2012, Octubre 11)

Menjivar, E. (2001) **Multimedia y sus elementos**. (Documento en línea). Disponible: <https://www.maestrosdelweb.com/multime/> (Consulta: 2001, Noviembre 17)

Badal, H. (2010) **Pantalla, colores y tipografía: Puntos básicos del diseño de apps**. (Documento en línea). Disponible: <https://goo.gl/FEIaww> (Consulta: 2013, Julio 31)

Suárez, V. (2011) **Tipografía Digital** (Documento en línea). Disponible: <https://goo.gl/0E8np3> (Consulta: 2013, Agosto 18)

Girett, C. (2014) **Imágenes en la web** (Documento en línea). Disponible: <https://goo.gl/cY5hoc> (Consulta: 2014, Octubre 14)

Benavente, E (2015) **Cómo optimizar las imágenes para tu web** (Documento web).Disponible: <http://goo.gl/TX3XqN> (Consulta: 2015, Febrero 25)

Lamarca, M. (2013) **Mapas de navegación** (Documento en línea). Disponible: <http://goo.gl/WuBL6y> (Consulta: 2013, Diciembre 08)

Moreno, L. (2005) **Elementos gráficos para el diseño. Iconos y botones gráficos** (Documento en línea). Disponible: <http://goo.gl/cKBJQ2> (Consulta: 2005, Julio 21)

Bernal, A. (2014) **Diseño responsivo** (Documento en línea). Disponible: <http://goo.gl/hJ47Ts> (Consulta: 2014, Noviembre 26)

LANCE TALENT. (2014) **Los 3 tipos de aplicaciones móviles: ventajas e inconvenientes** (Documento en línea). Disponible: <https://goo.gl/3W04qO> (Consulta: 2014, Febrero 20)