

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PRIVADA DR. RAFAEL BELLOSO CHACÍN  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**



**UNIVERSIDAD  
Rafael Beloso Chacín**

**DISEÑO DE UNA PLATAFORMA MÓVIL PARA  
LA REVISTA TENDENCIA**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE  
LICENCIADOS EN DISEÑO GRÁFICO**

**PRESENTADO POR:**

**MAESTRE, ANDREA  
URDANETA, ANDREA**

**ASESORADO POR:**

**Lcda. MATHEUS, SILVIA M. Sc.  
Arq. PIRELA, JANETT M. Sc.**

**MARACAIBO, MAYO 2016**

**DISEÑO DE UNA PLATAFORMA MÓVIL PARA  
LA REVISTA TENDENCIA**



UNIVERSIDAD  
Privada  
DR. RAFAEL BELLOSO CHACÍN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

VEREDICTO

Nosotros, los profesores, Arq. MARIA ARTEAGA M.Sc., Lcda. SILVIA MATHEUS M.Sc., Arq. JANETT PIRELA M.Sc., designados como Jurado Examinador del Proyecto de Investigación titulado: DISEÑO DE UNA PLATAFORMA MÓVIL PARA LA REVISTA TENDENCIA, que presenta el (la) bachiller: MAESTRE MAESTRE ANDREA LAURA, titular de la Cédula de Identidad número V-24.254.831, nos hemos reunido para revisar dicho trabajo y después del interrogatorio correspondiente, hacemos constar que el mismo ha sido APROBADO, con la calificación de SECVNVEVE (19) puntos, de acuerdo con las normas vigentes establecidas por el Consejo Académico de la UNIVERSIDAD PRIVADA DR. RAFAEL BELLOSO CHACÍN, para la evaluación de los Trabajos Especiales de Grado, para obtener el Título de: LICENCIADO(A) EN DISEÑO GRÁFICO.

En fe de lo cual firmamos en Maracaibo, a los 12 días del mes de abril de 2016.

Arq. MARIA ARTEAGA M.Sc.  
C.I. V- 07.772.495  
JURADO

Lcda. SILVIA MATHEUS M.Sc.  
C.I. V- 14.497.056  
TUTOR ACADÉMICO

Arq. JANETT PIRELA M.Sc.  
C.I. V- 06.831.465  
TUTOR METODOLÓGICO

Dr. LUIS SUÁREZ  
Decano de la Facultad de Ciencias de la Informática  
Escuela de Diseño Gráfico



SEM02-0215



UNIVERSIDAD  
Privada  
DR. RAFAEL BELLOSO CHACÍN

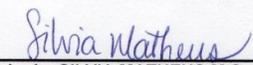
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

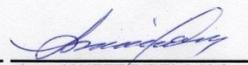
VEREDICTO

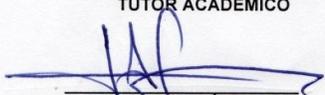
Nosotros, los profesores, Arq. MARIA ARTEAGA M.Sc., Lcda. SILVIA MATHEUS M.Sc., Arq. JANETT PIRELA M.Sc., designados como Jurado Examinador del Proyecto de Investigación titulado: **DISEÑO DE UNA PLATAFORMA MÓVIL PARA LA REVISTA TENDENCIA**, que presenta el (la) bachiller: **URDANETA BRAVO ANDREA ALEJANDRA**, titular de la Cédula de Identidad número **V-23.856.937**, nos hemos reunido para revisar dicho trabajo y después del interrogatorio correspondiente, hacemos constar que el mismo ha sido **APROBADO**, con la calificación de DIECINUEVE (19) puntos, de acuerdo con las normas vigentes establecidas por el Consejo Académico de la **UNIVERSIDAD PRIVADA DR. RAFAEL BELLOSO CHACÍN**, para la evaluación de los Trabajos Especiales de Grado, para obtener el Título de: **LICENCIADO(A) EN DISEÑO GRÁFICO**.

En fe de lo cual firmamos en Maracaibo, a los 12 días del mes de abril de 2016.

  
Arq. MARIA ARTEAGA M.Sc.  
C.I. V- 07.772.495  
JURADO

  
Lcda. SILVIA MATHEUS M.Sc.  
C.I. V- 14.497.056  
TUTOR ACADÉMICO

  
Arq. JANETT PIRELA M.Sc.  
C.I. V- 06.831.465  
TUTOR METODOLÓGICO

  
Dr. LUIS SUÁREZ  
Decano de la Facultad de Ciencias de la Informática  
Escuela de Diseño Gráfico

  
UNIVERSIDAD  
Privada  
Dr. Rafael Beloso Chacín  
Coordinación de Trabajo Especial  
de Grado de Diseño Gráfico  
SEM02-0215

## **DEDICATORIA**

Este proyecto de investigación va dedicado a nuestros familiares, quienes nos vieron crecer y nos apoyaron todo este tiempo de manera incondicional.

También dedicamos este logro a aquellas personas que han tomado un lugar especial en nuestras vidas.

Y por último va dedicado a aquellos que pusieron a nuestra disposición sus conocimientos para ser absorbidos por nosotras y aplicarlos a lo largo de nuestras vidas.

## **AGRADECIMIENTOS**

En primer lugar le damos gracias a Dios por ser quien guía nuestros pasos día a día.

También un agradecimiento especial a nuestros tutores, ya que su guía nos ayudó a realizar este trabajo de investigación dedicando gran parte de su tiempo y experiencia dirigiendo nuestros pasos para convertirnos en excelentes futuros profesionales.

A todos nuestros profesores, quienes a lo largo de la carrera nos ayudaron a formarnos como profesionales. Finalmente a todas aquellas personas quienes aportaron algo para la realización de este proyecto.

Gracias.

**MAESTRE, ANDREA; URDANETA BRAVO, ANDREA. DISEÑO DE UNA PLATAFORMA MÓVIL PARA LA REVISTA TENDENCIA. UNIVERSIDAD PRIVADA DR. RAFAEL BELLOSO CHACÍN. FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA. ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO. MARACAIBO. 2015-2016.**

## **RESUMEN**

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo diseñar la propuesta de una plataforma móvil para la revista "Tendencia". La cual se originó partiendo de la idea de llegar a mayor cantidad de personas, no solo a través de un medio físico, sino también virtual y se desarrolló en la ciudad de Maracaibo Edo. Zulia, Venezuela, específicamente en la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Ciencias de la Informática de la Universidad Privada Dr. Rafael Belloso Chacín, dentro del período académico 2015-2016, siguiendo la línea de investigación de diseño digital, basado en el diseño de una plataforma móvil la cual está dirigida hacia un público juvenil para promover la comercialización de la revista "Tendencia" desde dispositivos móviles. Actualmente el incremento masivo de la tecnología y especialmente los teléfonos inteligentes, han revelado un mercado lleno de posibilidades para la creación de aplicaciones, que según su función varía desde las esenciales hasta las de ocio, ofreciéndole al usuario versatilidad y ergonomía, buscando llegar a mayor cantidad de personas, no solo a través de un medio físico, sino también virtual. Con respecto al método de diseño seleccionado, se tomó como guía una fusión entre el método de Diseño propuesto por Jones, C. (1982) y Método de Aplicaciones Multimedia "Relationship Management Methodology" (2012). Finalmente se obtuvo como resultado una aplicación estéticamente llamativa que fusiona de manera armónica el concepto gráfico orientado al formato digital y el contenido de la revista, logrando cumplir los objetivos planteados y compuesta por un lenguaje gráfico de fácil comprensión para el usuario, garantizando la facilidad de navegación a través de esta.

**PALABRAS CLAVE:** Plataforma móvil, aplicación, revista, diseño.

**MAESTRE, ANDREA; URDANETA BRAVO, ANDREA. DESIGN OF A MOBILE PLATFORM FOR THE TENDENCIA MAGAZINE. PRIVATE UNIVERSITY DR. RAFAEL BELLOSO CHACIN. FACULTY OF COMPUTER. GRAPHIC DESIGN SCHOOL. MARACAIBO. 2015-2016.**

### **ABSTRACT**

The present research work aims to make a design proposal of a mobile platform for the magazine "Tendencia". Said proposal was originated based on the idea of reaching a broad spectrum of people, not only by physical means, but also virtual ones and it was developed in the city of Maracaibo Edo. Zulia, Venezuela, specifically in the school of graphic design, Faculty of Computer Sciences of the Dr. Rafael Belloso Chacín Private University, within the academic period 2015-2016, along the research guidelines of digital design, based on the developing of a mobile platform directed towards a young audience to promote the marketing of the "Tendencia" magazine from within mobile devices. Currently the massive increase in technology and specially smartphones has revealed a market full of possibilities for the creation of mobile apps, which varies from the essential to the leisure, offering users versatility and ergonomoy, trying to reach a greater number of people, not just by physical but also virtual means, according to their function. About to the selected design method, it was decided to create a merge between the design method proposed by Jones, C. (1982) and the "Relationship Management Methodology" method of Multimedia applications (2012). Finally, this resulted on an aesthetically striking mobile app that merges on an harmonious way a graphical concept oriented to the digital format with the content of the physical magazine, managing to meet its objectives and comprised of a graphic language easy to understand for the user, ensuring ease of navigation through it.

**KEY WORDS:** Mobile platform, app, magazine, design.

## ÍNDICE GENERAL

	Pág.
VEREDICTO .....	III.
DEDICATORIA .....	V
AGRADECIMIENTO .....	VI
RESÚMEN .....	VII
ABSTRACT .....	VIII
ÍNDICE GENERAL .....	IX
ÍNDICE DE CUADROS .....	XIV
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	XVI
INTRODUCCIÓN .....	1
<b>CAPÍTULO I. DEFINICIÓN .....</b>	<b>3</b>
1. DESCRIPCIÓN SITUACIÓN OBJETO DE ESTUDIO.....	4
2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	6
2.1. OBJETIVO GENERAL .....	6
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	6
3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	7
4. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	8

<b>CAPÍTULO II. DESARROLLO .....</b>	<b>9</b>
1. BASES TEÓRICAS .....	10
1.1. MULTIMEDIA .....	10
1.2. TEXTO .....	11
1.2.1. CONTROL DE TEXTO MEDIANTE GRÁFICOS .....	11
1.2.2. FUENTES .....	12
1.2.3. ARIAL Y TIMES NEW ROMAN .....	13
1.2.4. TIPOGRAFÍA .....	13
1.2.5. CONTRASTE DE TEXTO.....	14
1.2.6. MAYÚSCULAS EN EL TEXTO .....	14
1.2.7. DIMENSIONADO DE LA FUENTE .....	15
1.2.8. ALINEACIÓN DEL TEXTO .....	15
1.2.9. LONGITUD DE LÍNEA .....	16
1.3. IMÁGENES .....	16
1.3.1. TIPOS DE IMAGEN .....	18
1.3.2. PROBLEMAS DE CONTRASTE .....	19
1.4. COLORES EN LA WEB .....	19
1.4.1. PROFUNDIDAD DE BITS .....	21
1.4.2. COLORES SEGUROS PARA EXPLORADORES .....	22
1.4.3. COLORES HÍBRIDOS .....	23

1.4.4. CONTRASTE ENTRE LOS PRIMEROS PLANOS Y LOS FONDOS .....	24
1.5. MAPA DE NAVEGACIÓN .....	25
1.5. BOTONES .....	25
1.7. DISEÑO RESPONSIVO .....	26
1.8. MEDIA QUERY .....	27
1.9. APLICACIÓN MÓVIL .....	27
1.9.1. CARACTERÍSTICAS .....	28
1.9.2. TIPOS DE APLICACIONES .....	29
1.9.3. APLICACIONES NATIVAS .....	29
1.10. REVISTA .....	30
1.10.1. REVISTA INFORMATIVA .....	31
1.10.2. REVISTAS DE OCIO .....	31
1.10.3. REVISTAS CIENTÍFICAS .....	31
1.10.4. REVISTAS DIGITALES .....	32
2. BASES LEGALES .....	32
A. DERECHO DE AUTOR .....	32
a) ARTÍCULO 1 .....	31
b) ARTÍCULO 2 .....	33
c) ARTÍCULO 6 .....	34

d) ARTÍCULO 17 .....	34
e) ARTÍCULO 104 .....	34
3. CASOS DE ESTUDIO .....	35
4. MÉTODOS DE DISEÑO .....	41
4.1. MÉTODO N°1 .....	41
4.2. MÉTODO N° 2 .....	43
4.3. MÉTODO N° 3 .....	44
4.4. MÉTODO N° 4 .....	45
4.5. MÉTODO N° 5 .....	46
<b>CAPÍTULO III. ORGANIZACIÓN .....</b>	<b>46</b>
1. DETERMINANTES DEL PROYECTO .....	48
1.1. TIPOGRAFÍA .....	48
1.2. COLOR .....	49
1.3. FORMATO .....	49
1.4. BOTONES .....	50
2. CRITERIOS DEL PROYECTO .....	50
2.1. TIPOGRAFÍA .....	50
2.2. COLOR .....	51

2.3. NAVEGACIÓN .....	51
2.4. FORMATO .....	52
2.5. BOTONES .....	52
3. MÉTODO SELECCIONADO .....	52
4. SOPORTE Y FORMATO DEL PROYECTO .....	54
<b>CAPÍTULO IV. CULMINACIÓN .....</b>	<b>55</b>
1. DESARROLLO DEL PROYECTO .....	56
1.1. CONCEPTUALIZACIÓN .....	56
1.2. DEFINICIÓN .....	57
1.3. DISEÑO .....	56
1.3.1. WIREFRAMES .....	62
1.4. DESARROLLO Y PUBLICACIÓN .....	63
2. MEMORIA DESCRIPTIVA .....	63
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>70</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>72</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>73</b>

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>CUADROS</b>	<b>Pág.</b>
Cuadro N°.1 Caso de estudio N°1 .....	36
Cuadro N°.2 Caso de estudio N°2 .....	37
Cuadro N°.3 Caso de estudio N°3 .....	38
Cuadro N°.4 Caso de estudio N°4 .....	39
Cuadro N°.5 Caso de estudio N°5 .....	40
Cuadro N°.6 Mapa de Navegación .....	51
Cuadro N°. 7 Método de diseño seleccionado.....	53
Cuadro N° 8 Diseño Pantalla de Bienvenida .....	58
Cuadro N° 9 Diseño Pantalla de Inicio .....	58
Cuadro N° 10 Diseño Pantalla Revista/Trend .....	59
Cuadro N° 11 Diseño Pantalla Portada de Edición .....	59
Cuadro N° 12 Diseño Pantalla de Perfil .....	60
Cuadro N° 13 Diseño Pantalla de Configuración .....	60
Cuadro N° 14 Diseño Pantalla de Iniciar Sesión .....	61
Cuadro N° 15 Diseño Pantalla de Artículo .....	61
Cuadro #16 Memoria Descriptiva .....	64
Cuadro #17 Memoria Descriptiva .....	65
Cuadro #18 Memoria Descriptiva .....	66

Cuadro #19 Memoria Descriptiva .....	67
Cuadro #20 Memoria Descriptiva .....	68
Cuadro #21 Memoria Descriptiva .....	69
Cuadro #22 Memoria Descriptiva .....	70

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>GRÁFICOS</b>	<b>Pág</b>
Gráfico N°1 Método de Diseño N°1 .....	41
Gráfico N°2 Método de Diseño N°2 .....	42
Gráfico N°3 Método de Diseño N°3 .....	43
Gráfico N°4 Método de Diseño N°4 .....	44
Gráfico N°5 Método de Diseño N°5.....	45
Gráfico N°6 Wireframes .....	62

## INTRODUCCIÓN

Se decidió desarrollar el diseño de una aplicación para la revista “Tendencia” la cual se encuentra en la categoría de entretenimiento y espera conectar a los usuarios que se encuentran afuera del país con la cultura marabina, ofreciéndoles un tipo de interacción diferente y más amplia de lo que el formato físico les permite, orientado hacia un público juvenil, recopilando toda la información de la revista y adaptándolo al formato digital de esta.

A continuación se procede a revelar el desarrollo del trabajo de investigación por medio de los capítulos que lo conforman estructurados metodológicamente, en donde el capítulo I expone el constante crecimiento en el mercado de aplicaciones móviles a nivel internacional y nacional, junto a los beneficios al momento de acercar y mantener una comunicación con el usuario o cliente, así como también se presenta la necesidad de tener un medio de comunicación que represente a la sociedad marabina, para abarcar otros medios de comunicación y llegar a más personas, puntualizando de igual modo los objetivos alcanzados durante el proceso de investigación.

Seguido a esto se revela el capítulo II, que da paso a un conglomerado de definiciones relevantes en el desarrollo de la investigación, y que sirven como base para empezar el proceso de diseño, en conjunto con los basamentos legales y un análisis de aplicaciones afines existentes en el mercado actual, de igual modo se seleccionan métodos de diseño previamente desarrollados por autores

profesionales en el área, dando entrada al capítulo III donde se explica el método de diseño apropiado para el desenlace del proceso gráfico, así como también se establecen los medios en los que se decidió presentar el producto final junto a los recursos utilizados, dando por culminada la parte teórica del proceso de investigación y entrando en el proceso de diseño referente al capítulo IV, siendo éste el último, donde se desarrolla el producto de acuerdo a las etapas anteriormente expuestas en el método de diseño seleccionado.