

Estrategia de identidad y pautas de la interfaz gráfica
de la colección de multimedias de deporte:
El entrenador cubano.

Estrategia de identidad y pautas de la interfaz gráfica
de la colección de multimedias de deporte:
El entrenador cubano.

Diplomantes: Mirsa Martínez Linares
Yasser Concepción Herrero

Tutor: D.I Iván Pereira

Instituto Superior de Diseño Industrial

2005- 2006

A nuestros padres...por todo.

Agradecimientos

A nuestra familia, porque sin ellos todo sería más difícil

A todos nuestros profesores

Al Chini, porque sí

A los trabajadores del INDER, por su apoyo

A Ruslán, por estar ahí

A Maritza, por el carácter

A María Elena, por el carácter también

A la gente de la UCI que no nos la puso difícil

A Leydi, por los consejos

A Ariam, por el cabo que nos tiró

A Maruja, por el aguante

A Norberto, por los buenos momentos

A “La Chinesse”, por levantar el ánimo

A Alejandro, por animar las madrugadas

Al Yoslo, por las hojas

A Iván, por aparecer en el momento justo

A todos nuestros compañeros del ISDI y a todo el que de alguna manera tuvo que ver con el resultado.

1	INTRODUCCIÓN	31	Público meta	65	Convivencia con otras marcas
3	El INDER como Institución	32	Caracterización del usuario	66	Aplicaciones
4	Encargo	33	Entrevista a expertos	68	Pictogramas de la Colección
5	Reformulación del encargo	34	Estructura de los contenidos	71	Serie: combate
6	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	35	FASE CONCEPTUAL	72	Serie: resistencia y fuerza rápida
7	Problema de investigación	36	Objetivo de comunicación	73	Serie: arte competitivo
8	Objetivos	37	Atributos a comunicar	74	Serie: pelota
9	Alcance	38	Rasgos de estilo	75	Diagramación
10	Cronograma	42	Mapa de contenidos	81	Estados de los botones
11	Procedimiento	43	Árbol de navegación	84	Estados del reproductor de medias
12	Fuentes de información	44	Tipo de navegación	85	Estados del scroll
13	Variables e indicadores	45	Formato de imágenes	86	Paginación
14	Instrumentos	46	Ilustraciones	87	Cursores
15	RESULTADOS DE LA FASE INVESTIGATIVA	47	Formato de video	88	Modos de acceso a la información
16	Evaluación de homólogos	48	Animaciones	91	Ventanas de diálogo
20	Acerca de la Multimedia	49	Tratamiento de iconos	96	CONCLUSIONES
21	Etiquetado	50	Tratamiento de fondos	98	RECOMENDACIONES
22	Textos	53	Esquemas y tablas	100	ANEXOS
23	Iconos	54	Estrategia de identidad		Entrevista y encuesta
24	Tipografía	55	FASE PROYECTUAL		Revisión bibliográfica
25	Color	56	Identificador de la colección		
26	Video	58	Composición		
27	Sonido	59	Variante a escala de grises		
28	Animación	60	Reducciones		
29	Interfaz	61	Colores de apoyo		
30	Navegación	62	Área de restricción		
		63	Restricciones		

Multimedia es un concepto relativamente nuevo que ha adquirido significados específicos en la actualidad. Hoy lo entendemos como la integración de diversos medios como el texto, el video, la fotografía y el sonido; en uno. Esta máxima consiste en tener una visión de conjunto simultánea de los principios fundamentales que son recomendados para la realización de un producto multimedia.

El gran desarrollo que ha experimentado la Multimedia en el siglo pasado ha sido en gran parte debida al uso de los ordenadores como soporte de la Multimedia digital. La información en el formato digital posee ciertas características que la hace excelente como soporte de la transmisión de la información, la principal, que los datos digitales son muy difíciles de corromper, están libres de errores.

Este proyecto se trata, principalmente, de utilizar todo este lenguaje digital y aprovechar todas las ventajas que nos ofrece la tecnología en el campo de la Multimedia para organizar los contenidos docentes que se imparten por parte de los entrenadores de puntería de nuestro país, dándole vida a un trabajo que apoyará la idea de la creación de una multimedia de deporte, que ya se había comenzado en el INDER con la realización de la multimedia de Educación Física.

El INDER, la UCI y el Instituto Superior de Diseño Industrial colaboran en conjunto para la realización de este proyecto y a nosotros nos toca lograr un resultado satisfactorio, aportándole más interés visual a esta nueva colección, en cuanto a diseño se refiere.

Encargo social

El INDER se crea por la ley No. 936 del 23 de febrero de 1961, asumiendo también las funciones que venía ejerciendo hasta esa fecha la “Dirección General de Deportes”, así como el 21 de abril de 1994, el Comité Ejecutivo del Consejo de Ministros, en el Decreto-Ley No. 147 de la Reorganización de los Organismos de la Administración Central del Estado, en su acuerdo Segundo ratifica que El Instituto Nacional de Deportes, Educación Física y Recreación es el organismo encargado de dirigir, ejecutar y controlar la aplicación de la política del estado y el gobierno en cuanto a los correspondientes programas deportivos, de educación y cultura física; asignándole, además, las funciones comunes a todos los O.A.C.E. y de las recogidas en la Ley 936 aquellas que son particulares.

Por consiguiente el INDER, por ley, asume el encargo social siguiente:

- La práctica de actividades deportivas físicas y de recreación en forma masiva ha de promover una ciudadanía sana, vigorosa y de carácter firme, preparada para la defensa y el progreso de la patria y sus deberes cívicos.
- El deporte, la educación y la recreación física deben practicarse como medio de expansión y solidaridad entre la población y de exaltación de los más altos valores humanos.

Misión

Impulsa y promueve la excelencia en el deporte. Desarrolla actividades físicas y recreativas que contribuyen al crecimiento individual y social. Está sustentado en la utilización de recursos humanos altamente calificados y la aplicación de la ciencia e innovación tecnológica.

Visión

Seguir siendo una potencia deportiva mundial, preservando los principios y valores del deporte socialista y revolucionario. Recuperar e incrementar la práctica de las actividades físicas y recreativas para toda la población.

Ser una organización LÍDER en la aplicación de la ciencia y la innovación tecnológica, la dirección, gestión, la eficiencia y la eficacia económica del sistema.

El presente proyecto responde a la solicitud por parte del Departamento de Informatización del INDER y de la UCI, de realizar un producto multimedia que agrupase las técnicas e información de los deportes de lucha y boxeo.

Esta información provendría de los entrenadores más destacados del Sistema de la Cultura Física y el Deporte y constaría de diversos medios de representación para mostrarla.

Reformulación del encargo

En un principio, el Departamento de Diseño Informacional propuso realizar un software para el INDER que organizara los contenidos específicos de los deportes de lucha y boxeo, que funcione como material didáctico y técnico donde el usuario pueda interactuar y conocer el contenido.

Al tener el primer contacto con el cliente y definir los problemas de diseño y su necesidad real, estuvimos de acuerdo en que el objetivo general del trabajo era decidir la estrategia de identidad de una nueva colección de productos multimedia acerca del deporte cubano, definir sus pautas generales y presentar un demo funcional de uno de sus productos, en este caso, lucha, que pertenece a la serie de Deportes de Combate.

Problema de investigación

1. ¿Qué rasgos de estilo resultan apropiados para interpretar los atributos del usuario?

2. ¿Qué características debe tener una multimedia dirigida al entrenador cubano para que garantice una adecuada comunicación con él?

General

1-Realizar un identificador para una colección de multimedias de deporte, las pautas de su interfaz gráfica y presentar un demo funcional.

Específicos

- 1-Aportar la ventaja de los soportes multimedia a la presentación de los contenidos.
- 2-Potenciar a través del empleo de los recursos de diseño el posicionamiento en el mercado del producto.
- 3-Establecer un sistema de pautas que tribute a una fácil interacción entre el usuario y el producto.

Este trabajo de diploma se propone abarcar todo lo referente a la investigación para definir una estrategia de identidad para una colección de multimedias de deporte para el INDER, la realización de las pautas de la interfaz gráfica de la colección completa y culminará con la presentación de un demo funcional de uno de sus productos (en este caso el de lucha), sin llegar a la programación del producto.

Cronograma

TAREAS	ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
contacto con el cliente																																
levantamiento de información																																
problema y objetivos																																
revisión bibliográfica																																
análisis de la información																																
def. de los rasgos y atributos																																
estrategia de identidad																																
conceptualización de la interfaz																																
árbol de navegación																																
mapa de contenidos																																
preparación para la predefensa																																
introducción de los contenidos																																
confección del libro																																
preparación para la defensa																																

Iniciamos una investigación y evaluación de las características más distintivas de los entrenadores cubanos. Aunque se nos dificultó acceder a internet para buscar información acerca del tema, nos enfocamos en el estudio de homólogos, tanto en el tema de multimedia, como de identidad y sistema de pictogramas, además de fijarnos en el comportamiento de los códigos gráficos que se utilizan en el mundo del deporte, tanto en el ambiente digital como impreso.

Realizamos entrevistas a un pequeño grupo de directivos del INDER que nos ayudaron a recoger información acerca de los objetivos y los atributos a comunicar del producto. Además, realizamos una encuesta a los entrenadores principales de cada deporte para tener una visión de cómo quieren ser representados y de las características que quieren que se resalten.

Fuentes de información

- Parte de la dirección del Departamento de Informatización del INDER.
- Homólogos (multimedia, identidad, sistema de pictogramas de deporte)
- Revisión de documentos impresos y digitales referentes al tema.
- Revisión bibliográfica.

Variables e indicadores

- Entidad (INDER)
Características del INDER
Objetivo del producto
Productos homólogos y sus atributos
- Productos homólogos del INDER
Rasgos de estilo
Modo de empleo
- Productos homólogos de la competencia
Rasgos de estilo
Modo de presentar los contenidos
- Público
Edades de los usuarios
Nivel de conocimiento acerca del tema

- Entrevistas a trabajadores del INDER
- Encuestas a entrenadores
- Revisión de bibliografía referente al tema
- Análisis de homólogos

Resultados de la Fase Investigativa

Evaluación de homólogos

Para la realización de este trabajo nos hemos fijado en los códigos que se trabajan en una multimedia de cualquier tipo, centrándonos en la interfaz y en la navegación principalmente.

Evaluación de homólogos



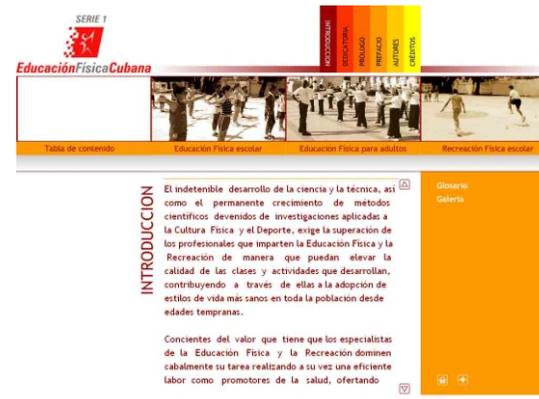
Acerca del color

Se percibe una tendencia a utilizar colores cálidos y energizantes, sobre la gama de los rojos, naranjas y amarillos, combinándolos, muchas veces, con colores más fríos como el verde o el azul.

Acerca de la navegación

En muchos de estos ejemplos, la navegación tiende a perder al usuario puesto que no se tiene en cuenta que lo más importante en este tipo de producto es saber dónde se está, de dónde se viene y hacia dónde se va.





Acerca de la diagramación

En el caso de la multimedia de Educación Física, que es un producto del INDER, no se aprovecha el espacio en pantalla para el contenido principal y se desecha el espacio en los menús innecesariamente. En otros ejemplos se puede apreciar que el espacio del contenido ocupa más del 50% de la pantalla.

Acerca de la tipografía

Generalmente se utilizan tipografías Sans Serif para trabajar el tema del deporte en el medio digital.





También tuvimos en cuenta las características de algunos identificadores que tuvieran que ver con el tema del deporte tanto en el medio digital como en otros soportes. En cuanto a las características de algunos de los identificadores cubanos que pudimos analizar, podemos decir que generalmente carecen de simplicidad y por tanto se afecta su legibilidad. También analizamos identificadores mejor solucionados en cuanto a criterios de diseño se refiere.

Acerca del color

Existe una tendencia a utilizar los colores de la bandera, en dependencia del país al que se haga referencia.

Acerca de la tipografía

Se mantiene (en el caso de los identificadores con logotipo) la utilización de tipografías sans serif, que pueden estar logotipadas o no.

Por otra parte, revisamos pictogramas deportivos para fijarnos en los recursos que se utilizan y que se tienen en cuenta para realizar un sistema de este tipo, dándonos cuenta que, sea cual sea el estilo que se defina para representar, se debe mantener una coherencia en el conjunto para que funcione como una familia.

Multimedia, técnicamente, es una colección de tecnologías basadas en la utilización de la computadora que da al usuario la capacidad de acceder y procesar información en por lo menos tres de las siguiente formas: texto, gráficos, imagen fija, imagen en movimiento y audio. Cuando se permite al usuario controlar ciertos elementos y el momento en que deben presentarse se llama Multimedia Interactiva. Si se incluye una estructura de elementos relacionados a través de los cuales el usuario pueda navegar, entonces hablamos de Hypermedia. Para la realización de un producto como este se recomienda tener en cuenta algunos principios básicos para las aplicaciones multimedia:

- Usabilidad

Hace referencia a la rapidez y facilidad con que las personas llevan a cabo ciertas tareas a través de las aplicaciones interactivas.

- Accesibilidad

Un producto de este tipo debe ser usable y accesible de forma fácil y comprensible para el usuario, salvo que se pretenda lo contrario, por ejemplo, en juegos.

- Múltiple entrada

Se trata de tener presente los tres factores que intervienen en el almacenamiento del conocimiento del ser humano: factor cognitivo (que se refiere a la capacidad de conocimiento del

ser humano para razonar y solucionar problemas), afectivo (que se refiere a cómo una aplicación actúa sobre las emociones del usuario) y la experiencia previa (que se refiere a las habilidades que adquiere el usuario al utilizar aplicaciones similares)

- Necesidad

Este principio del marketing también es válido en una aplicación interactiva, es decir, una aplicación cubre una o varias necesidades, como pueden ser ocio, formación, ofimática, arte, entre otros, se tiene en cuenta el público objetivo de la aplicación.

- Retroalimentación

Consiste en la generación de una comunicación bidireccional. En aplicaciones interactivas el usuario deviene actor, generando respuesta de diversa índole frente a la aplicación. No se refiere tan sólo a la capacidad de decidir el itinerario de navegación, sino a la posibilidad de generar una respuesta o que modifique la propia aplicación.

- Dinamismo

Promueve la sensación de vitalidad. No se trata sólo de crear aplicaciones que respondan las órdenes del usuario, además deberíamos dar la sensación de que la aplicación está viva.

- Interactividad

Aparte de reforzar el mensaje, tiene como función principal, la de convertir en actor al espectador y así el usuario crea su itinerario particular.

- Atención

Es un principio también válido para otros medios y sigue vigente en toda aplicación. Se trata de pensar en el futuro usuario y de cómo vamos a lograr mantener su atención.

- Unicidad

El usuario final debe percibir la aplicación como un todo, es decir, como un producto homogéneo, sin que se note que existe un equipo de producción detrás, este principio va ligado al estilo de la aplicación, que es la forma en que los recursos técnicos son utilizados.

Las multimedias no deben ser presentaciones estáticas con imágenes y sonido, sino una experiencia interactiva infinitamente variada e informativa. Estas pueden ser de tipo educativas, enciclopédicas, de consulta, publicitarias, lúdicas, o didácticas. En nuestro caso la Colección entra dentro de la clasificación de Multimedia de consulta puesto que mediante esta se va a tener acceso a la información metodológica que dominan los mejores entrenadores del país para el perfeccionamiento deportivo.

Etiquetado

Es la forma de representar un concepto, idea o un grupo de datos. El etiquetado se puede dividir en 2 categorías: textual e icónico.

Existen principalmente dos formas distintas de incluir textos en una aplicación multimedia. Uno de ellos es el texto estático; cuya composición se estudia para un resultado armónico en el entorno gráfico, aunque posee la limitante de que la cantidad de texto puede ser sólo la de una pantalla.

Otro es el activo, que se resuelve la limitación del estático, el usuario tiene la oportunidad de desplazarse a través de él y además tiene vínculos asociados directamente al texto.

Para lograr un buen resultado, los textos en las aplicaciones multimedia deben ser breves, no se debe escribir más de un 50% del texto que se hubiera escrito para una publicación impresa; deben ser estructurados, utilizar párrafos cortos, títulos, subtítulos, listas y resaltar conceptos principales; además, deben hipertextualizar, o sea, dividir informaciones extensas en varias páginas e interconectarlas, deben ser legibles, no se deben utilizar textos en movimiento y evitar el uso de mayúsculas para la totalidad del texto pues la velocidad de lectura se reduce un 10%.

Es importante que el texto atrape al usuario desde un inicio, pues de lo contrario, lo abandona; y que se sepa quién está detrás de la información. Además, la proporción de los párrafos en pantalla deben ser de 8 cm de ancho, para no tener que girar la cabeza ni esforzar los músculos del ojo.

- Ventajas

Sustituyen a una unidad de significado(idea, concepto, acción) que representada con un texto ocuparía más espacio. Se pueden representar más unidades en un menor espacio.

- Limitaciones

Los iconos no se reconocen más rápido que los textos. Incluso con la experiencia de uso la velocidad de reconocimiento de iconos es la misma que la de los textos. Los usuarios cometen significativamente más errores en el reconocimiento de iconos que en el de textos. Son subjetivos, están sujetos a la interpretación individual y subjetiva de cada persona a partir de su experiencia. Nunca son totalmente claros e inequívocos, existe el riesgo de malentenderlos, por esta razón no se recomienda usar iconos ambiguos para operaciones críticas. Los iconos no escalan adecuadamente con las variaciones de resoluciones o cambios de monitores.

Las tipografías están diseñadas para ser usadas en tamaños específicos, como cuerpo 8, 9, 10, 12, 14px. Si se les utiliza en un cuerpo para el que no han sido pensadas, como por ejemplo, cuerpo 11 ó 13px, van a ser generadas mediante un cálculo que aproxima visualmente el tamaño solicitado, pero que pierde todas las sutilezas del diseño original. Hay que tener cuidado también con las variables bold o itálicas. Una tipografía no diseñada para el medio digital y engrosada mediante un cálculo algorítmico tiene un resultado poco feliz.

La tipografía en pantalla juega un papel muy importante pues un texto puede ser muy legible y no comprenderse, pero no puede comprenderse si no es legible. Que sea legible se refiere a la claridad con la que cada caracter de un alfabeto es definido e identificado. Por otra parte, la comprensión está relacionada con las capacidades de un texto de ser o no interpretado, y cómo está compuesto por una determinada tipografía, tiene relación directa con la legibilidad de la misma.

Los elementos de legibilidad en un texto son: la familia tipográfica, el cuerpo e interlínea, el ancho de columna y el color. Una forma de hacer más agradable la visualización de los caracteres es suavizar los contornos. A esta técnica se le conoce como antialiasing y es empleada para fundir los bordes dentados de la letra.

Las fuentes para pantalla tienen en común características como: ojos más grandes, letras más anchas, mayor altura de las X, una inter letra más generosa, encajan exactamente en la grilla de píxeles sin distorsionarse y no poseen problemas de espaciado.

Entre las tipografías más usadas en pantallas se encuentran la familia de la Georgia, la Tahoma, la Trebuchet y la Verdana.

En la comunicación audiovisual, el color no es un lujo, sino una necesidad. Todos los estudios sobre percepción y comunicación evidencian que un correcto uso del color hace la información más atractiva, permite que se capte más rápidamente y mejor.

El sistema operativo identifica 3 colores básicos, a partir de los cuales construye todos los demás mediante un proceso de mezcla por unidades de pantalla(píxeles); estos colores son el rojo, el azul y el verde, y el sistema así definido se conoce como RGB. En el sistema RGB, el color se define en términos de luz cromática, es decir, una mezcla de luz roja, verde y azul que, en combinación, da todos los colores luz como los de la pantalla o los focos de un escenario.

Combinando los 3 valores obtenemos todos los colores posibles. Un valor de (0, 0, 0) supone negro, el máximo valor en cada uno da luz blanca.

En pantalla, para la visualización óptima de un video no debe exceder las dimensiones de 320 X 240 píxeles. Este medio ofrece un nivel de autenticidad similar a la TV o al cine, es posible mostrar tareas y eventos que resultan difíciles de explicar mediante palabras y gráficos, resulta además, un poderoso instrumento para captar la atención del usuario.

El sonido es otro elemento que juega un papel muy importante en las aplicaciones multimedia puesto que las locuciones transmiten la información de forma más personal, la música establece un ambiente y los efectos permiten dar sensación de realismo, en ocasiones romper tensiones y retroalimentar eficientemente.

Existen distintos tipos de animaciones:

- Basadas en cuadros

Cada cuadro se dibuja completamente, incluyendo el fondo, la imagen de cada cuadro cambia sólo ligeramente, la sensación de movimiento se logra mostrando sucesivamente las páginas que contienen los cuadros.

- Basadas en células

Se animan los elementos activos sobre un fondo estático, cada movimiento y gesto de los elementos activos deben descomponerse en sus partes constituyentes y dibujarse cuidadosamente en sus partes constituyentes y dibujarse cuidadosamente.

- De objetos

Consiste en mover un objeto sin modificación a través de un camino prefijado, también se puede rotar o redimensionar el objeto mientras se mueve.

Es un error determinar más espacio para la navegación que para la información, que supuestamente es lo que hace al usuario visitar la aplicación. La navegación es un mal necesario y no es un fin en sí misma, por lo que hay que atenuar efectos.

Como norma el contenido debe ocupar al menos la mitad del diseño de una pantalla y preferiblemente hasta un 80%, la navegación debe mantenerse por debajo del 20% del espacio de las pantallas de destino, aunque las opciones de navegación pueden alcanzar proporciones más altas en las pantallas de inicio y en la pantalla de navegación intermedia.

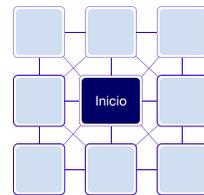
Un principio general de todo diseño de interfaz de usuario consiste en ver los elementos de diseño y eliminarlos uno por uno. Si el diseño funciona también sin un cierto elemento de diseño, éste debe ser eliminado.

Por otra parte, la famosa frase “todo debe estar a sólo 3 clic de home” no es un buen criterio de diseño. Por supuesto que a más pasos, más riesgo de perder al usuario por el camino, pero esta no es una regla a cumplir a toda costa.

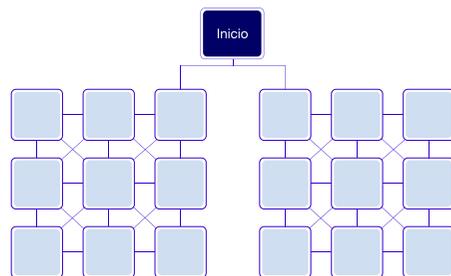
Pretender que todo contenido esté a 3 clic produce pantallas sobre cargadas de vínculos donde la información no está bien jerarquizada y lo secundario oscurece lo importante.



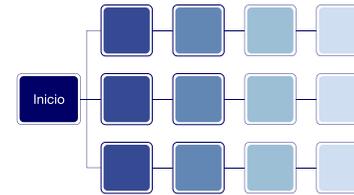
Lineal



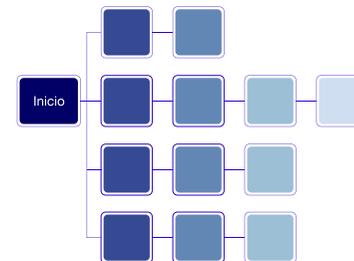
Reticular



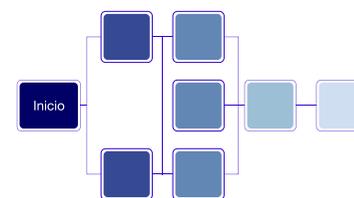
Con clústers



Guiada



Jerárquica



Catálogo

Las estructuras de navegación que existen son:

- Lineal

Caracterizada por un recorrido único y predefinido (atrás- adelante), ideal para recorridos donde la variable tiempo es fundamental.

- Guiada

Caracterizada por diferentes recorridos lineales, pueden existir alguna conexiones transversales, ideal para cursos de formación.

- Reticular

Caracterizada por conexiones entre todas las páginas, dificulta la orientación del usuario, ideal para la exploración.

- Jerárquica

Caracterizada porque el usuario tiene un panorama de los contenidos y hay navegación lineal dentro de cada sección, esta es una estructura muy utilizada.

- Con clústers

Esta es similar a la anterior pero con islas específicas, navegación libre dentro del sector elegido.

- Catálogo

Caracterizada porque el usuario navega libremente, elige productos y los carga, muy usado en el comercio electrónico.

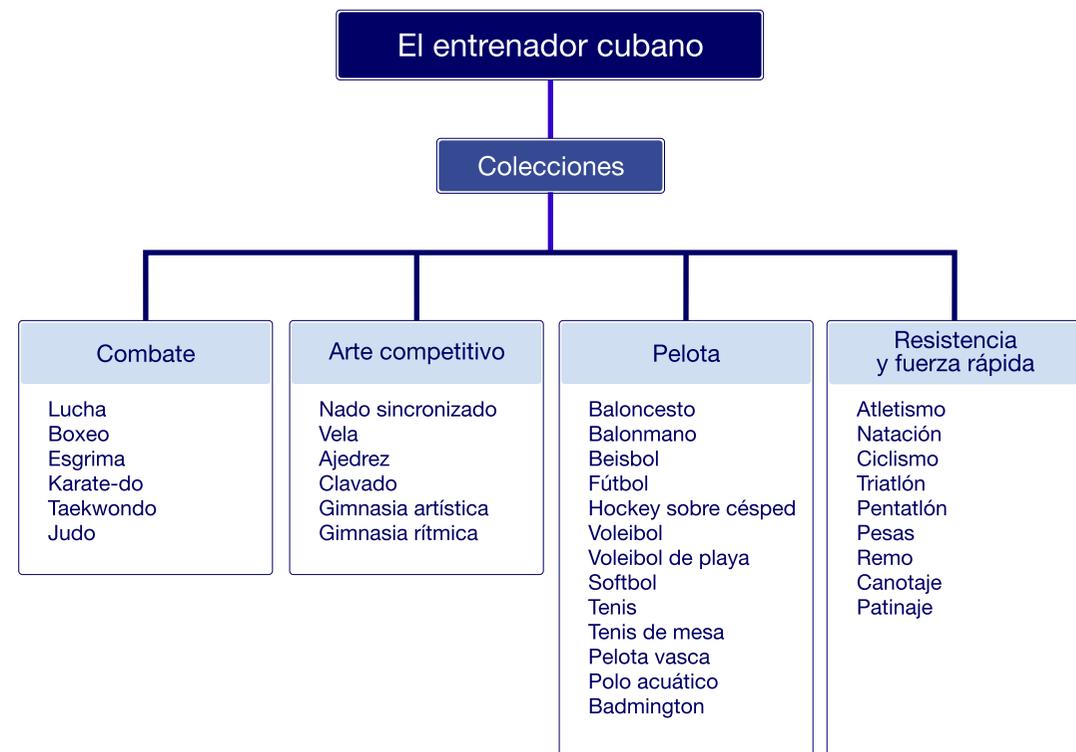
La serie de los deportes de combate va dirigida a todos los entrenadores y profesores de la especialidad de combate del Sistema de la Cultura Física y el Deporte, quedando como público potencial a todo el que se interese por el deporte y desee aprender de todo un acervo técnico táctico y metodológico de nuestros entrenadores de excelencia.

Al identificar el usuario potencial se deben responder las siguientes interrogantes:

- ¿ Cuánto conoce de computación?
- ¿ Cuánto conoce de la materia que trata el título?
- ¿ Cómo utilizará la información que se le presenta?
- ¿ Cuánto trabajo está dispuesto a pasar para acceder a esta información?
- ¿ Con cuánta frecuencia necesita esta información?
- ¿ Cuánto necesita la información, inmediatamente o tiene tiempo para navegar a su antojo?
- ¿ El título se verá en un ambiente en que el sonido y la música pueden resultar una distracción inapropiada para otros?

Tomando como base estas preguntas, podemos caracterizar al usuario con un perfil de una persona que puede o no conocer de computación, pero que conoce del tema que se trata en la multimedia, o al menos, le interesa, ya que esta información constituirá un material de consulta muy importante en su profesión; por lo que se concluye que no debe ser muy engorrosa su interacción con el producto, y éste no debe convivir con animaciones y sonidos que no le aporten nada, evitando así que se distraiga de su objetivo principal.

Por primera vez en el INDER se va a tener un producto multimedia organizado en una colección para poderle dar seguimiento a las colecciones que se utilizan para el apoyo del proceso docente, donde el entrenador deberá saber cómo enfocar el deporte desde el punto de vista pedagógico. Este producto será una herramienta de consulta que posibilitará la obtención de información de todo un acervo técnico, táctico y metodológico de nuestros entrenadores de excelencia para el perfeccionamiento deportivo. Abarca el proceso de preparación del atleta, todo el proceso de enseñanza para la formación de deportistas, desde la etapa de constitución, de instrucción, hasta un salto de alto rendimiento. (perfeccionamiento y mantención de la forma deportiva), es un know how cubano, el trabajo diario de un entrenador de atletas de alto rendimiento plasmado en un ambiente multimedia.



Fase conceptual

Objetivo de comunicación

Recoger el know how de años de trabajo de este grupo de entrenadores de excelencia, difundirlo, publicarlo, que quede como una metodología de trabajo que innove en el proceso pedagógico del deporte en un ambiente multimedia.

Generales

Fuerza
Alto rendimiento
Cubanía
Prestigio
Profesionalidad
Modernidad
Perseverancia
Pedagogía
Esfuerzo
Trabajo
Destreza
Movimiento
Agilidad

Específicos

Esfuerzo
Destreza
Trabajo
Cubanía
Prestigio

Generalmente, cuando se habla de representar gráficamente todo lo relacionado con el deporte, es usual que los códigos que más se utilicen connoten velocidad, modernidad, y que se utilicen texturas y tipografías que apoyen estos conceptos.

Los rasgos de estilo pautados para este proyecto se basan principalmente en la utilización de una combinación de líneas curvas y rectas que refuercen la idea de dinamismo, estabilidad y precisión en la enseñanza del deporte.



Pauta cromática

Esta pauta fue propuesta por el cliente desde el principio y nosotros estuvimos de acuerdo, puesto que en nuestro país es usual que los códigos cromáticos del deporte estén asociados a los símbolos patrios, en específico, a la bandera. Es por esto que se dice que este producto hace una referencia cromática a país.

Se trabajó mayormente con los colores de la bandera cubana, se utilizaron varios tonos de azul y rojo de la paleta RGB, combinándolos con zonas reservadas en blanco para resaltar la intención de utilizar como elemento representativo de identificación de nuestro país, los colores de la bandera.

Estos colores son en gran medida, contrastantes, por lo que los distribuimos en proporciones diferentes por toda la pantalla. Se usaron en las áreas de menús las tonalidades de azul, ya que este es un color refrescante para la vista y teniendo en cuenta que este producto es para que el usuario lo consulte por un tiempo determinado, consideramos que el rojo (que es un color muy brillante) se utilizaría para resaltar los botones o palabras calientes, según convenga.

Verdana

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!"#\$%&'()+,-./:;<=>@?

Eurostile Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!"#\$%&'()+,-./:;<=>@?

Trebuchet MS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!"#\$%&'()+,-./:;<=>@?

Pauta tipográfica

Generalmente se mantuvieron los códigos adoptados hasta ahora en el tema digital, de utilizar mayormente tipografías sans serif, utilizándolas además en el Identificador.

Para la multimedia se escogieron dos familias tipográficas que se ajustan a los requerimientos de legibilidad en el medio digital.

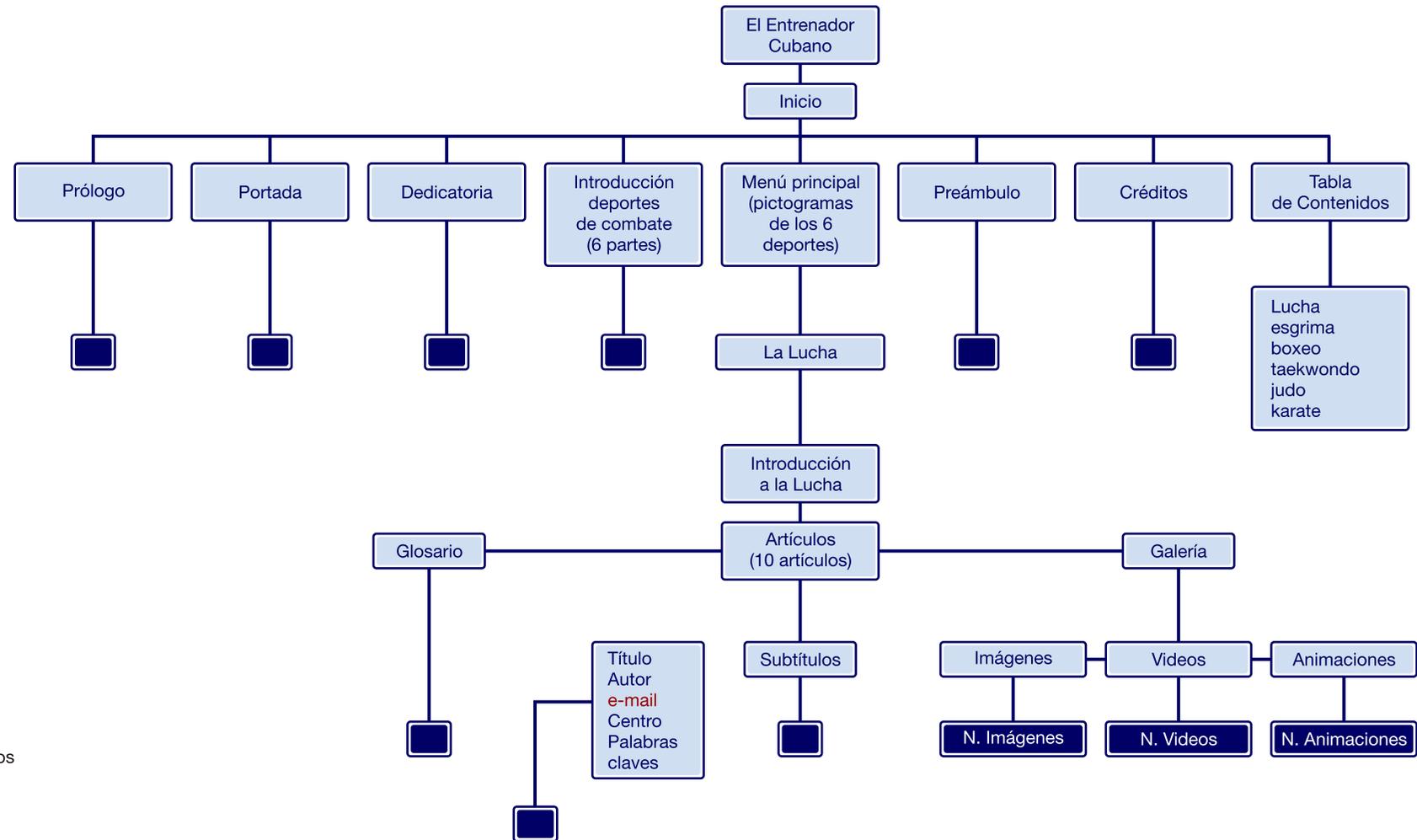
La Trebuchet, diseñada por Vincent Connare en 1996 y optimizada para la legibilidad en pantalla. Uno de los logros más importantes de esta familia es que funciona muy bien para titulares en cuerpos grandes y en baja resolución de cuerpos chicos. El desafío de Connare al diseñarla fue conservar la legibilidad y la claridad, manteniendo cierta personalidad en sus caracteres.

La Verdana, diseñada por Matthew Carter y optimizada por Thomas Rickner. Esta familia tiene especial cuidado en el espacio entre letras y en el ancho de los caracteres. En bajas resoluciones, al utilizar un escaso número de píxeles para la configuración de las letras, para lograr que se diferencien unas de las otras, es necesario que tengan un mayor ancho y que el espacio entre ellas sea generoso.

Utilizamos la Trebuchet para los subtítulos en el cuerpo de texto y para los botones de la interfaz. La Verdana se usó principalmente en la masa de texto debido a su alto grado de legibilidad en pantalla.

Por otra parte, en el identificador de la Colección, utilizamos la familia tipográfica Eurostile, que también se utiliza en el cabezal de la multimedia.

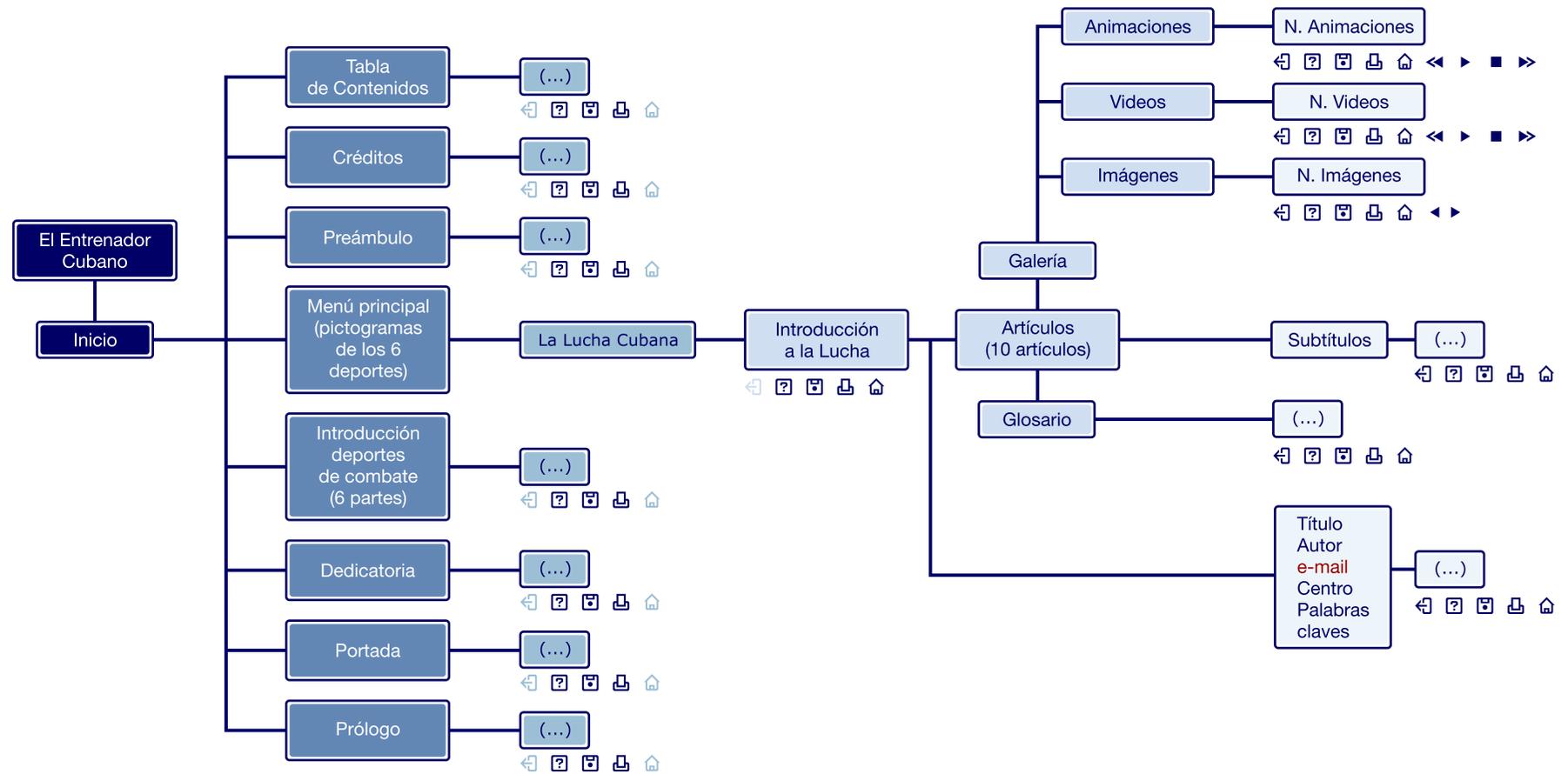
	Tipografía	Versión	Puntaje	Caja
Cuerpo de texto	Verdana	Normal	10	De título
Pie de foto	Trebuchet	MS	9	Minúscula
Menú	Trebuchet	MS	9	Mayúscula
Botones	Trebuchet	MS	8,10	Mayúscula
Tablas	Verdana	Normal	10	May. y min.
Leyenda	Verdana	Normal	10	De título
Cabezal	Eurostile	Bold	16	Mayúscula
Esquemas	Verdana	Normal	10	May. y min.
Tooltips	Verdana	Normal	8	May. y min.
Subtítulos	Verdana y Trebuchet	Normal, MS	8	May. y min.



N. (...) Cantidad de elementos

Pantallas de contenido

Árbol de navegación



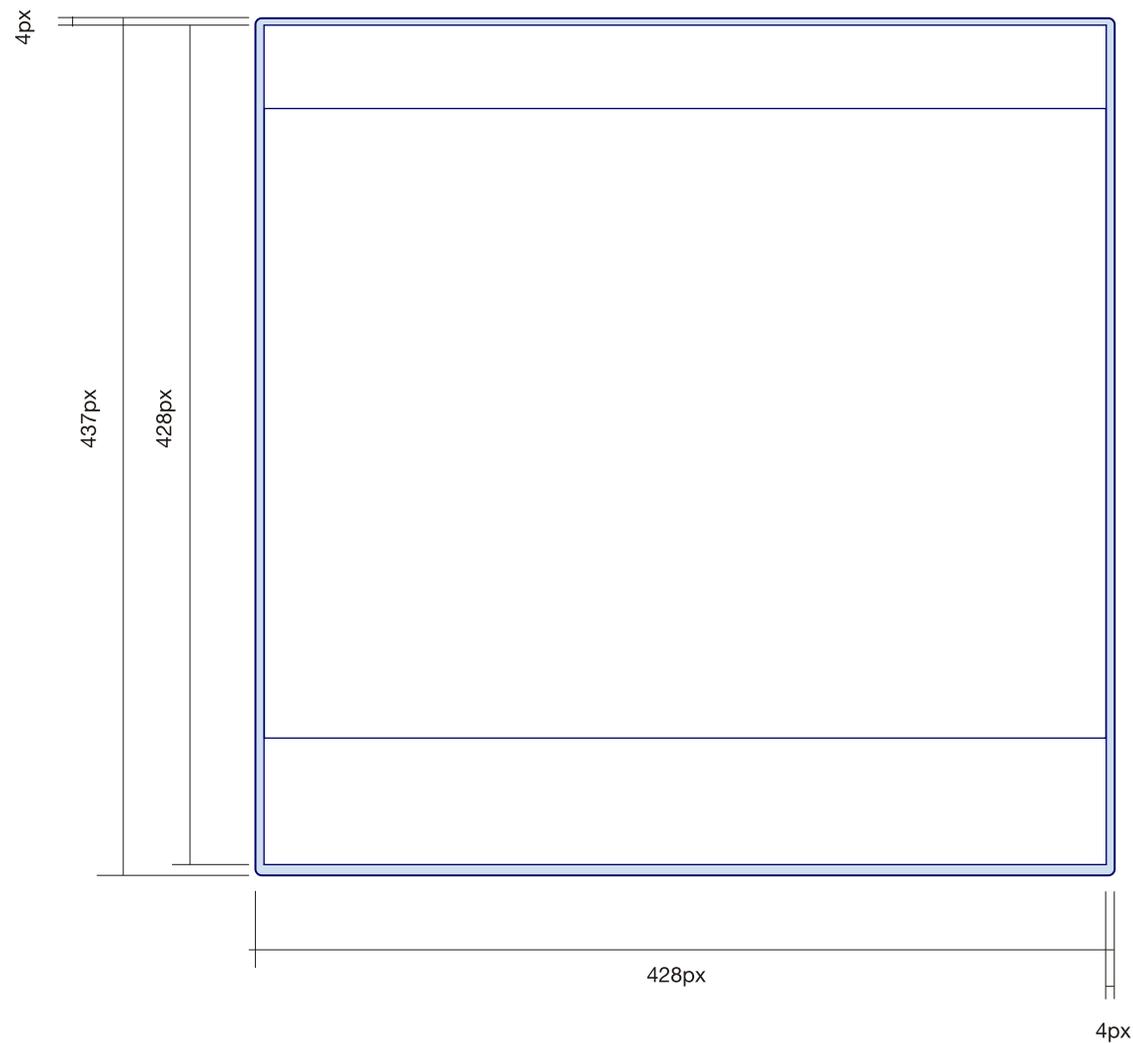
(...) Contenido [Dark Blue] [Medium Blue] [Light Blue] [Very Light Blue] [White] Niveles

En el caso de esta multimedia, teniendo en cuenta que el usuario conoce el tema y busca conceptos específicos, la distribución de los contenidos de este producto está determinada por una estructura jerárquica, la cual, a su vez, tiene navegación lineal dentro de cada sección.

Es bueno dar al usuario la noción de que tiene libertad de escoger, esto les da poder dentro del contexto de la materia que se trata, además de interés en la misma.

Para apoyar el tipo de navegación, se decidió crear un menú principal que siempre esté presente, independientemente de que el menú de la pantalla Inicio sólo se ve en un nivel y se puede acceder a ella desde cualquier parte.

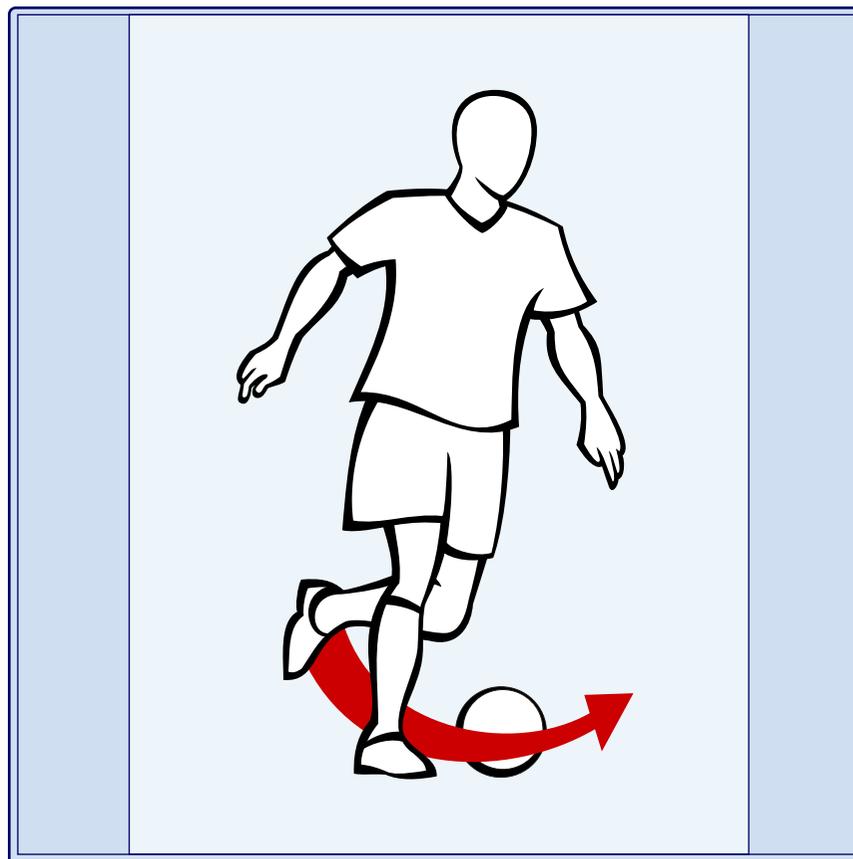
Este menú principal contiene todos los deportes de cada serie, mediante los cuales se puede acceder a los artículos y galería de cada uno de ellos. Por otra parte, dentro del contenido se encuentran palabras calientes que se resolvieron con una pequeña ventana que se despliega al pasar el cursor por encima. Todo esto favorece al usuario para que le sea más cómoda y fácil de acceder a la información, respondiendo a sus necesidades y características generales.



Las imágenes en general, ya sean fotos o ilustraciones se inscribirán siempre en las dimensiones pautadas. La gráfica del marco siempre será la misma para lograr una coherencia en la presentación de las medias.

No se deformarán las imágenes para ajustarse al formato pautado, se adaptarán proporcionalmente a su tamaño original.

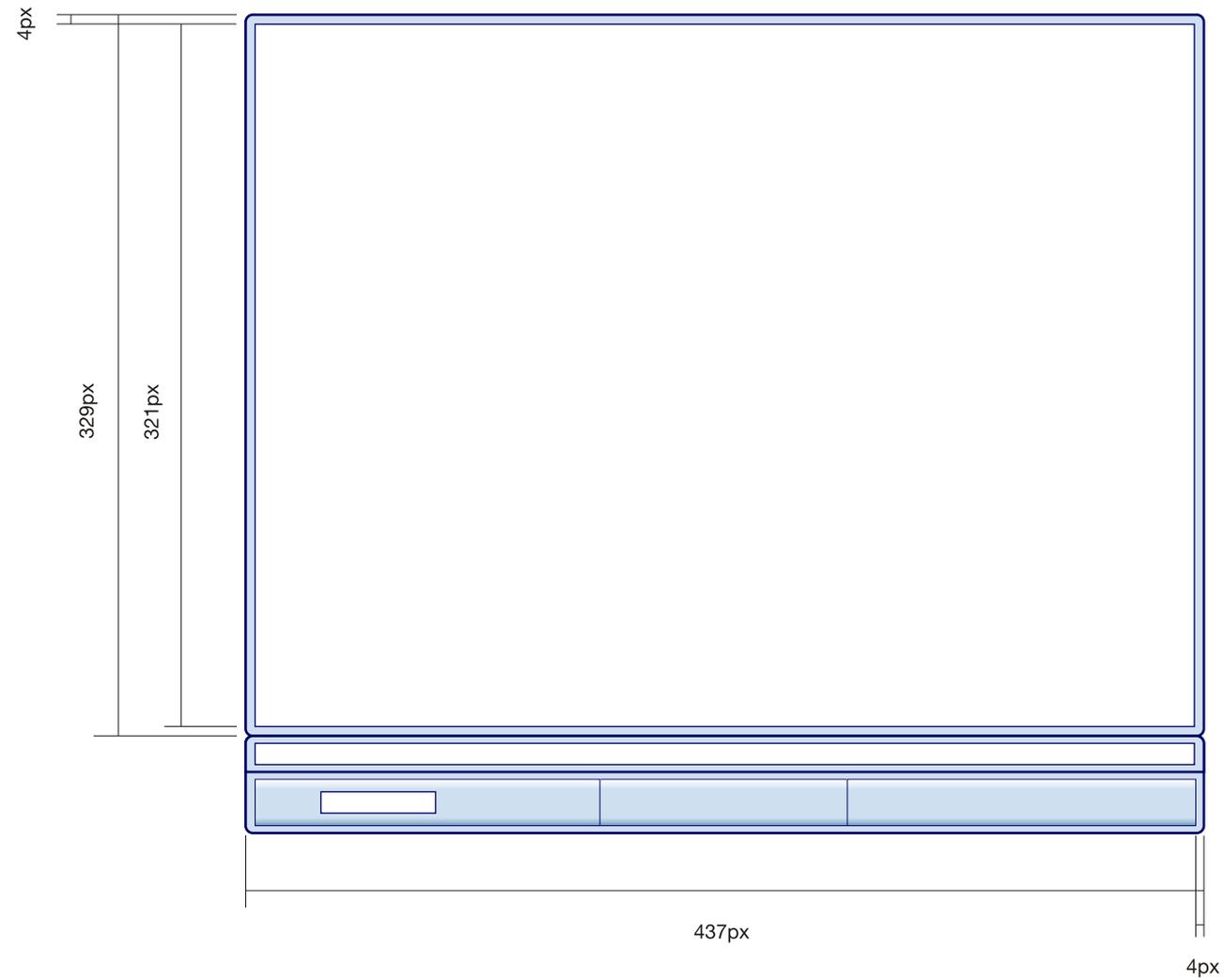
Por otra parte, considerando que esta multimedia puede ser utilizada en todo tipo de computadoras con diferentes monitores, la resolución de las imágenes será a 72dpi, que es la más usada en el medio digital.



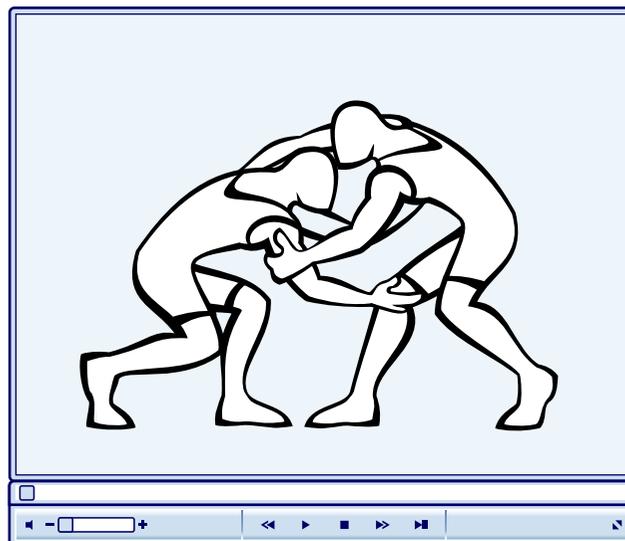
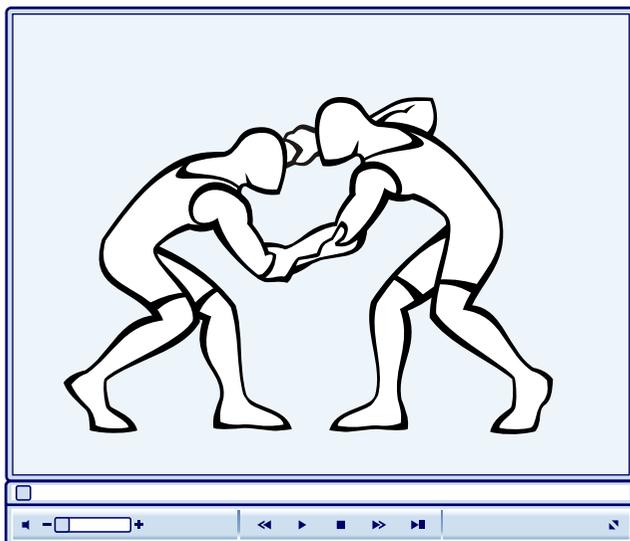
Debido a las características de éste tipo de multimedia, la ilustración va a tener un carácter tecnicista, pues tienen un mayor rango de prioridad las acciones del deporte que se consulta, que el enriquecimiento gráfico de las mismas, tributando así a que el usuario no se desconcentre de su principal objetivo.

El recurso utilizado en la ilustración es la línea valorada, y relleno de color blanco, representando las figuras de forma simple pero de manera tal que sean reconocibles los atributos característicos de cada deporte.

Para destacar los datos técnicos como movimientos, proyecciones, etc, y se utilizará la simbología correspondiente, como por ejemplo la saeta, en color rojo (R:204, G:0, B:0) siguiendo la pauta cromática utilizada en la interfaz.



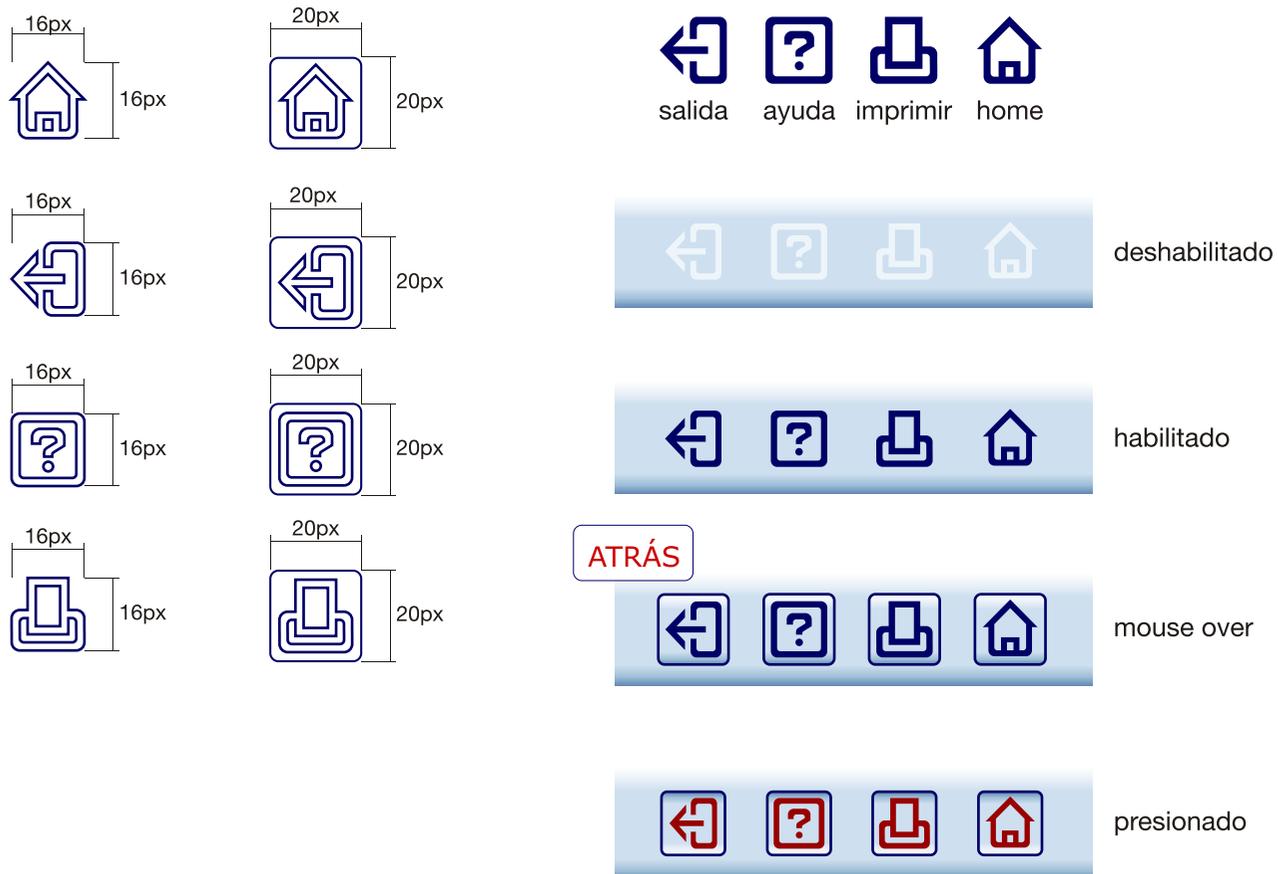
Los videos tendrán el mismo tratamiento gráfico del marco de las imágenes y se inscribirán siempre en las dimensiones pautadas, proporcional al formato estándar de pantalla de 800 X 600.



Representación de los procesos de la técnica de los deportes, descripción animada cuadro a cuadro, o lo que se conoce como animación basada en cuadros, que es apoyada con el texto.

Mantienen el mismo recurso de representación que la ilustración para lograr el máximo de legibilidad.

Tratamiento de iconos



Los iconos de servicio de ayuda, home, imprimir y salir, fueron resueltos con los códigos gráficos que se han ido trabajando hasta ahora, para lograr una armonía entre las líneas curvas y rectas, así como también lo fueron los botones de navegación, incluyendo los de cerrar y minimizar; logrando así una coherencia entre las soluciones.

Debido a los antecedentes y la experiencia que se tiene del uso de estos iconos, se decidió añadir un tooltip para que se sepa qué función realiza, y de esta manera no dejar espacio a la ambigüedad en el mensaje y la confusión por parte del usuario.

Los fondos van a ser fotos referentes al deporte que se va a consultar. Estas imágenes van a funcionar a manera de marca de agua, voladas del formato y con una textura que responde a los códigos que se usan actualmente en la gráfica deportiva, aportándole un elemento de identidad al producto, para que de esta forma, el usuario pueda reconocer la parte de la multimedia en que se encuentra.

Todo esto contribuye al dinamismo del producto y a que se logre una estética agradable que responda a los intereses del usuario.

Es importante destacar que estas imágenes aparecerán en las pantallas que no tengan todos los elementos conviviendo en ella.

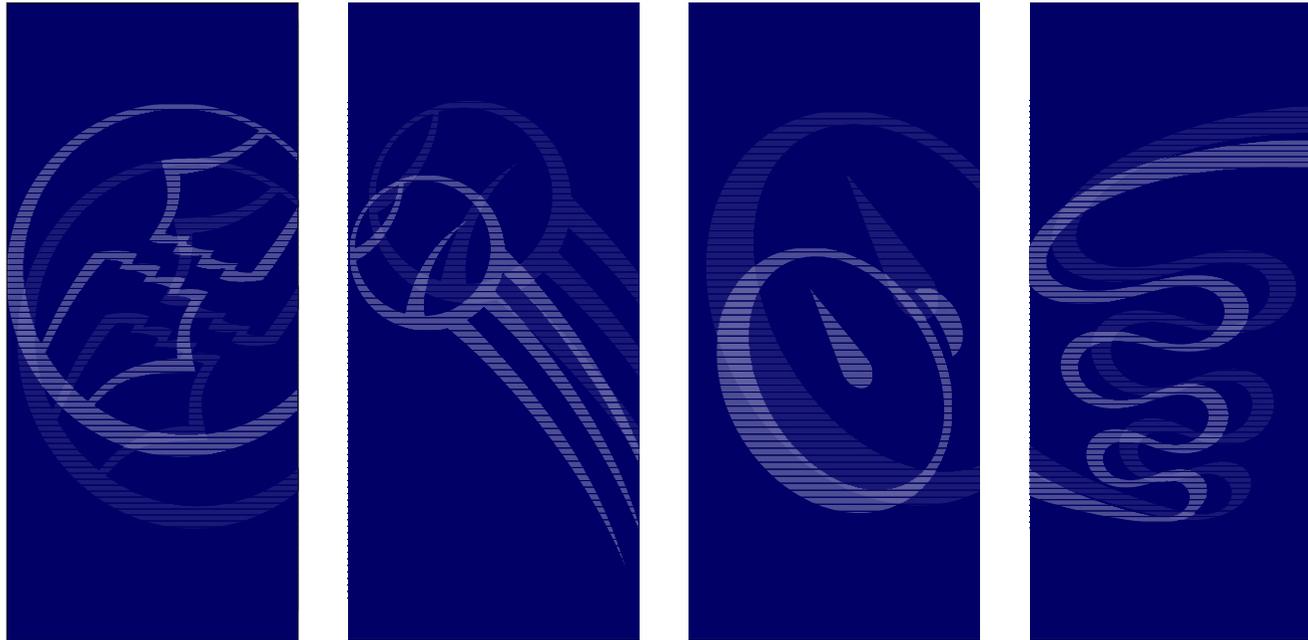


Las imágenes fueron trabajadas en Adobe Photoshop Cs2. Ya dentro del programa, se le dio un valor de 36 de contraste y 0 de brillo. Luego se utilizó el filtro “extraer” para separar la figura del fondo original y al resultado se le suavizaron los bordes con la herramienta de difuminar, con la fuerza del trazo a un 50%.

Luego la imagen se llevó al modo de escala de grises y se volvió a poner en el modo RGB. Una vez obtenida una imagen a duotono se utilizó el filtro fotográfico para darle una densidad al 100% primeramente del color R: 0 G: 0 B: 153, y luego del color R: 102 G: 153 B: 255; quedando como resultado una imagen con un filtro fotográfico azul que contrastaría poco con el fondo de la multimedia.

Seguidamente, se guarda la imagen desde Photoshop como un archivo PNG para conservar el fondo transparente, y se importa desde el programa Corel Draw, donde finalmente se le da un valor de transparencia de 75 y se le superpone una textura de líneas horizontales del mismo color del fondo donde va a estar ubicada.

Teniendo en cuenta que las imágenes presentadas en este documento no son las que realmente se utilizarán en la multimedia, consideramos importante la explicación del procedimiento a seguir para su tratamiento, fijando una pauta para la futura implementación de este producto.



Cada serie va a tener varios elementos de identificación, además del nombre en el cabezal y de los deportes que la conforman, la multimedia presenta una gráfica de fondo en la interfaz, que caracteriza a cada una de las series y le permitirá al usuario reconocer en cuál de ellas se encuentra.

Esta gráfica se trabajó con transparencias de 70 y 90 de la herramienta de transparencia interactiva del Corel Draw 12; y texturas de líneas de 1px de grosor, manteniendo así, una coherencia con el tratamiento de las imágenes de fondo.



ACTIVIDADES	T	R	MÉTODO	ORGANIZACIÓN	D
INICIAL					
Formación y presentación Informe de los objetivos Control de la asistencia Acondicionamiento general			Verbal	Formación en fila	
Acondicionamiento especial a- imitación de la entrada del Tackle b- imitación del desbalance c- entrada del Tackle levantado			De los ejercicios especiales	Formación en círculo Formación en parejas	
PRINCIPAL					
Aprendizaje del Tackle			Global	Formación en parejas	
Aprendizaje del desbalance			Fragmentario global	Formación en parejas	
Tope de estudio bombero y universal			De competencia	Parejas y grupos	
Carrera de resistencia			Standard Cont.	Parejas y grupos	
FINAL					
Ejercicios respiratorios			Método del convencimiento	Formación en círculo	
Ejercicios de relajación muscular					
Juego recuperativo					
Formación y análisis de entrenamiento			Método verbal	En fila	
Lema y despedida					

Se representan mediante planos de color, enmarcados con una línea de 1px de grosor que se separa de estos. Todo esto en varios tonos de azul, diferenciando los niveles de información y manteniendo el tratamiento de la gráfica que tienen la mayoría de los elementos de la multimedia.

Para la realización del diseño del identificador para la nueva colección de multimedias de deporte: El Entrenador cubano, se analizó primeramente que era necesario definir una estrategia de identidad que caracterizara la imagen del producto.

Teniendo en cuenta que este identificador debía convivir en algún momento con la identificación de cada una de las series, se decidió que la estrategia a seguir debía ser de respaldo, o sea, se mantuvo el logotipo del INDER, para hacer referencia a la Institución a la que pertenece y se trabajó una solución tipográfica para el identificador, adoptando los rasgos de estilo ya definidos y los atributos a comunicar.

Por otra parte, los deportes contenidos en cada serie, también se identificaron mediante pictogramas personalizados según las pautas que se marcaron en los rasgos de estilo.

Fase proyectual

De manera general, un identificador está conformado por un isotipo, que es el símbolo gráfico, cuya sola visualización debe ser suficiente para la identificación del producto, un logotipo, que es el nombre de una empresa o producto, definido gráficamente por un tipo de letra específico caracterizado como propio, y que ayuda a fijar su imagen en la mente de las personas, y una marca, que es la combinación de isotipo y logotipo.

El nombre de un identificador puede ser descriptivo, que es cuando enuncia de forma sintética los atributos de la institución o el producto, lo que hace, su razón social; simbólico, que es cuando alude a la institución o el producto mediante imágenes literarias; patronímico, que es cuando hace alusión a la institución o producto mediante el nombre propio de una personalidad clave de la misma; toponímico, que es cuando hace alusión al lugar de origen o área de influencia de la institución o el producto; y como una contracción, que es cuando se construye mediante iniciales o fragmentos de palabras.

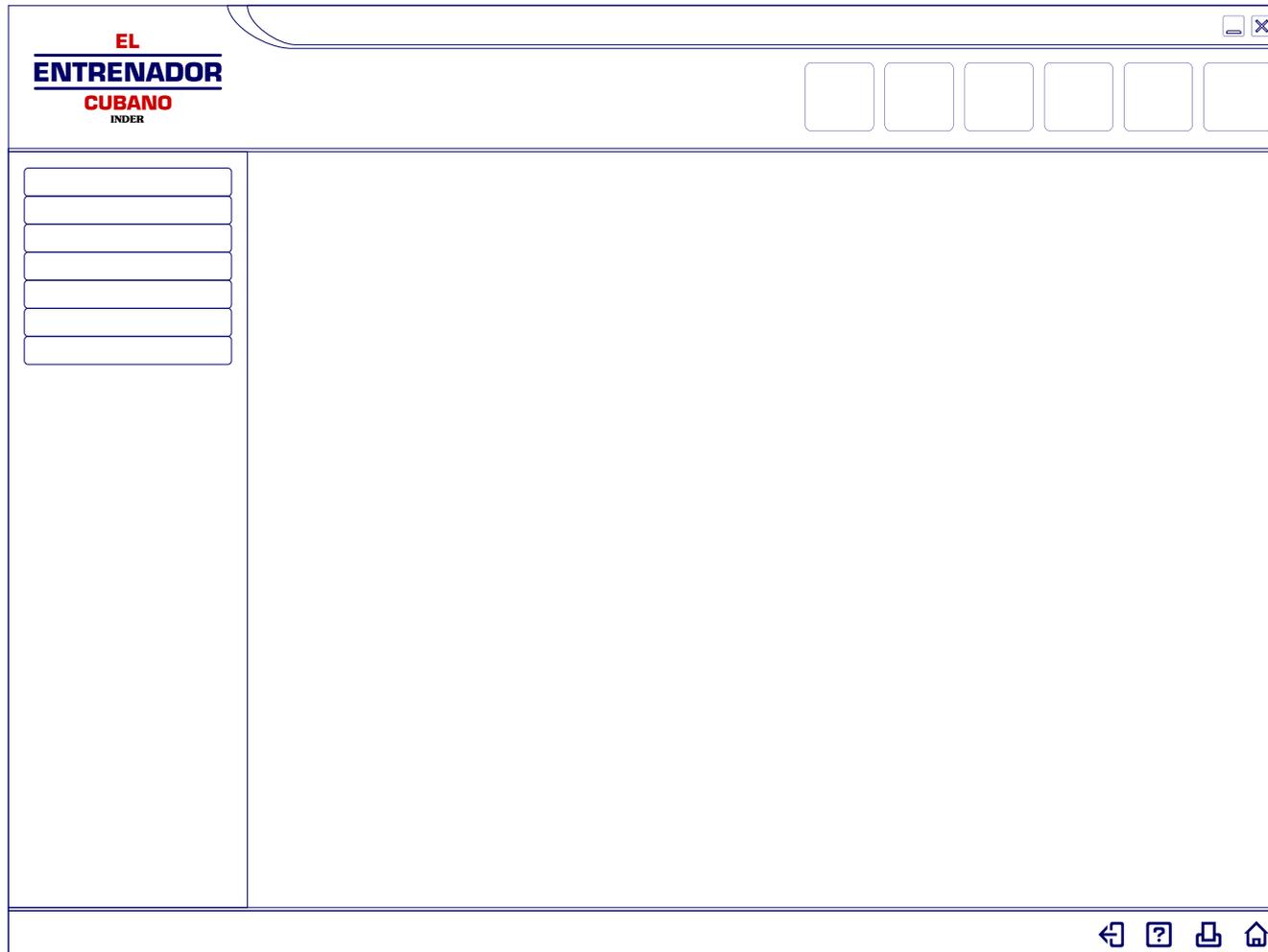
El nombre de este identificador en particular, es de tipo toponímico. No tiene antecedentes, ya que es un nuevo identificador para una nueva colección de multimedias de deporte, perteneciente al INDER.

En este caso, la marca no consta de isotipo, solamente de una gráfica de apoyo que resalta la palabra “entrenador”, jerarquizando la intención de caracterizar este profesional en su desempeño y que en este caso, es cubano.

Por otra parte, teniendo en cuenta un requerimiento estratégico, el logotipo del INDER se mantendrá con su tipografía y color originales en la parte inferior de la marca.

EL
ENTRENADOR
CUBANO
INDER

Identificador de la Colección



La tipografía seleccionada para resolver el identificador es la Eurostile Bold sin modificaciones; ya que consideramos que se ajusta a los atributos a comunicar de este producto y visualmente corresponde a los rasgos de estilo pautados en la fase conceptual.

En pantalla, el artículo “el” y la palabra “cubano” siempre estarán a 9px y la palabra “entrenador” a 12px. Los colores utilizados son el azul y el rojo, en específico, el azul marino oscuro y el rojo R: 204 G: 0 B: 0 de la paleta RGB. El logotipo del INDER se presentará en negro, concluyendo que no afecta el rendimiento general de la marca pues el negro es un color que se adecua a cualquier combinación.





a: 4px

Las líneas que enmarcan la palabra “entrenador” tienen 2px de grosor en pantalla.



El identificador está pensado para que funcione en una composición centrada, quedando como resultado que se divida visualmente por un eje de simetría en la vertical, logrando así, cohesión y orden en la solución. Siempre va a funcionar de esta manera dentro de la multimedia. En soportes impresos, como la implementación del CD tendrá otro tipo de composición para adecuarse al formato en dependencia del lugar donde se decida ubicar, en este caso se verá horizontalmente, teniendo en cuenta la posición que debe tener en el lomo del CD.

Variante a escala de grises

EL
ENTRENADOR
CUBANO
INDER

EL **ENTRENADOR** CUBANO
INDER

Soporte digital



b: 55 px

Soporte impreso



c: 235px: 2cm

Este identificador va a funcionar en el medio digital y en el impreso, por lo que se ha pautado su reducción mínima permisible para ambas situaciones.

En el medio digital la resolución puede ser más baja y las cosas se ven bien a 72dpi, por lo que la reducción puede ser mayor, quedando como medida mínima la de 55px de altura para el identificador en el medio digital.

En el medio impreso no sucede igual pues se requiere de mucha más resolución para una buena calidad en la hoja, por lo que la medida mínima de reducción es de 235px, o sea, 2cm de altura.



Debido a que el contraste entre los colores rojo y azul es de por sí algo fuerte, se decidió limitar el uso de colores de fondo a los tonos más claros de azul de la pauta cromática ya definida, y al blanco, pues de esta forma no se afecta la legibilidad del identificador y se respeta la coherencia de la solución.

Cualquier otro color que se utilice que no esté dentro de los pautados en este documento, no responderá a los atributos a comunicar de este producto.

Área de restricción



Se debe respetar también el área mínima de invasión de la marca, pautada con las medidas de d y e, para proporcionar que no se afecte el rendimiento de la composición en general.

d: e: 45px



Primero que todo, es necesario que se consulte este subtítulo a la hora de implementar la marca. No se deben utilizar colores ni texturas de fondo que atenten contra la legibilidad y visibilidad del identificador, así como tampoco se deberá modificar su tamaño por compresión o por tracción, es decir, las variaciones de tamaño deberán ser proporcionales a su tamaño original, respetando las medidas mínimas de reducción pautadas.



No



Sí



No



Sí



No



Sí

EL
ENTRENADOR
CUBANO
INDER



UCi
Universidad de las Ciencias
Informáticas

EL
ENTRENADOR
CUBANO
INDER



UCi
Universidad de las Ciencias
Informáticas

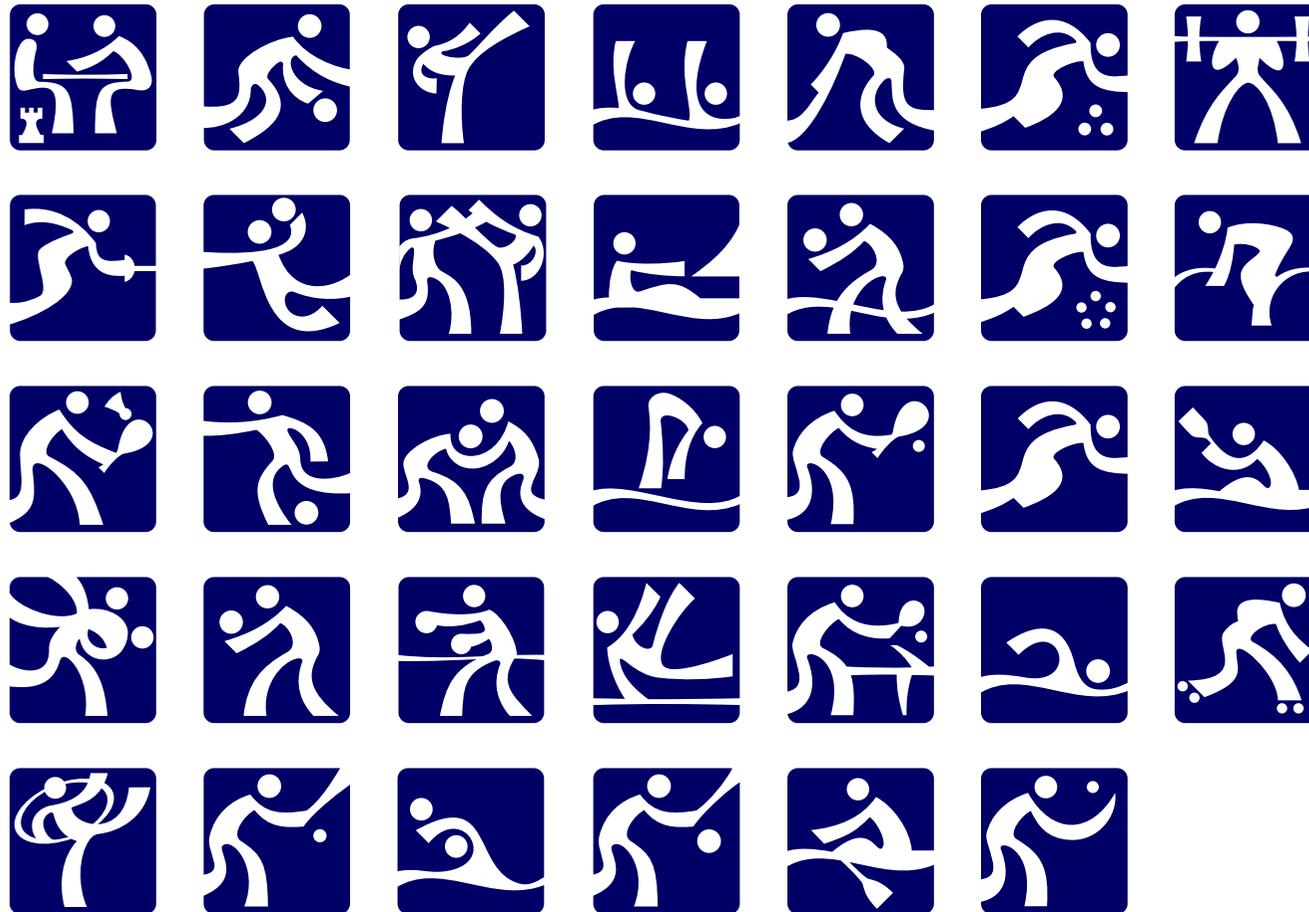
Diseño de label y caja del CD
serie: Deportes de Combate



Diseño de label
serie: Deportes de Pelota, Resistencia y Fuerza
Rápida y Arte Competitivo



Pictogramas de la colección

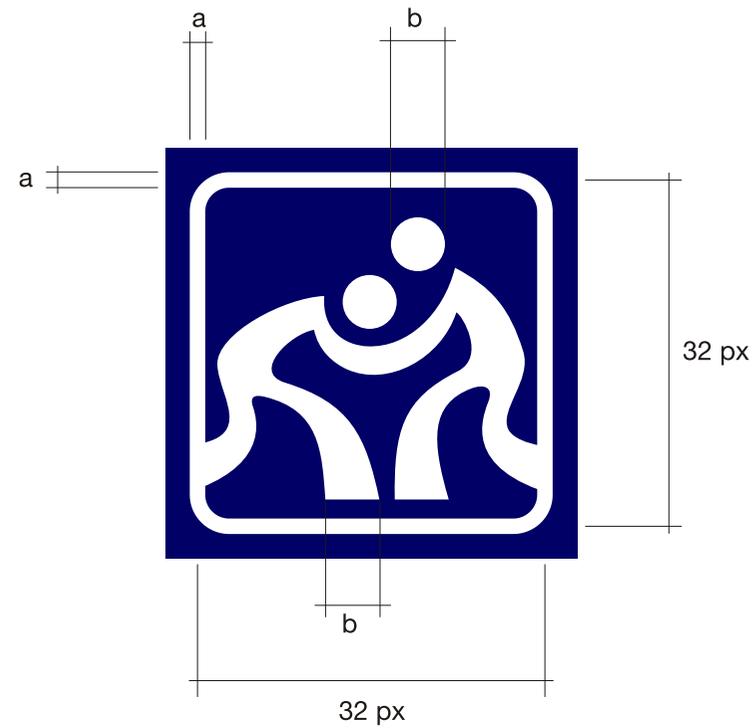


La Colección consta de 34 pictogramas en total, agrupados por género dentro de cada serie, empleados en el menú principal a modo de botones para identificar el deporte al que el usuario desee acceder.

Su generación partió del rediseño de los pictogramas de las olimpiadas de Moscú 80, por presentar éstos un alto nivel de legibilidad y ser fácilmente decodificables, tomándose de éstos el concepto y representándolos ajustados a los rasgos estilos planteados.

Es necesario destacar que este sistema de pictogramas debe ser implementado solamente en el producto y las aplicaciones que sean pertinentes para potenciar la identificación de éste por parte del usuario.

Pictogramas de la colección



a: 1 px

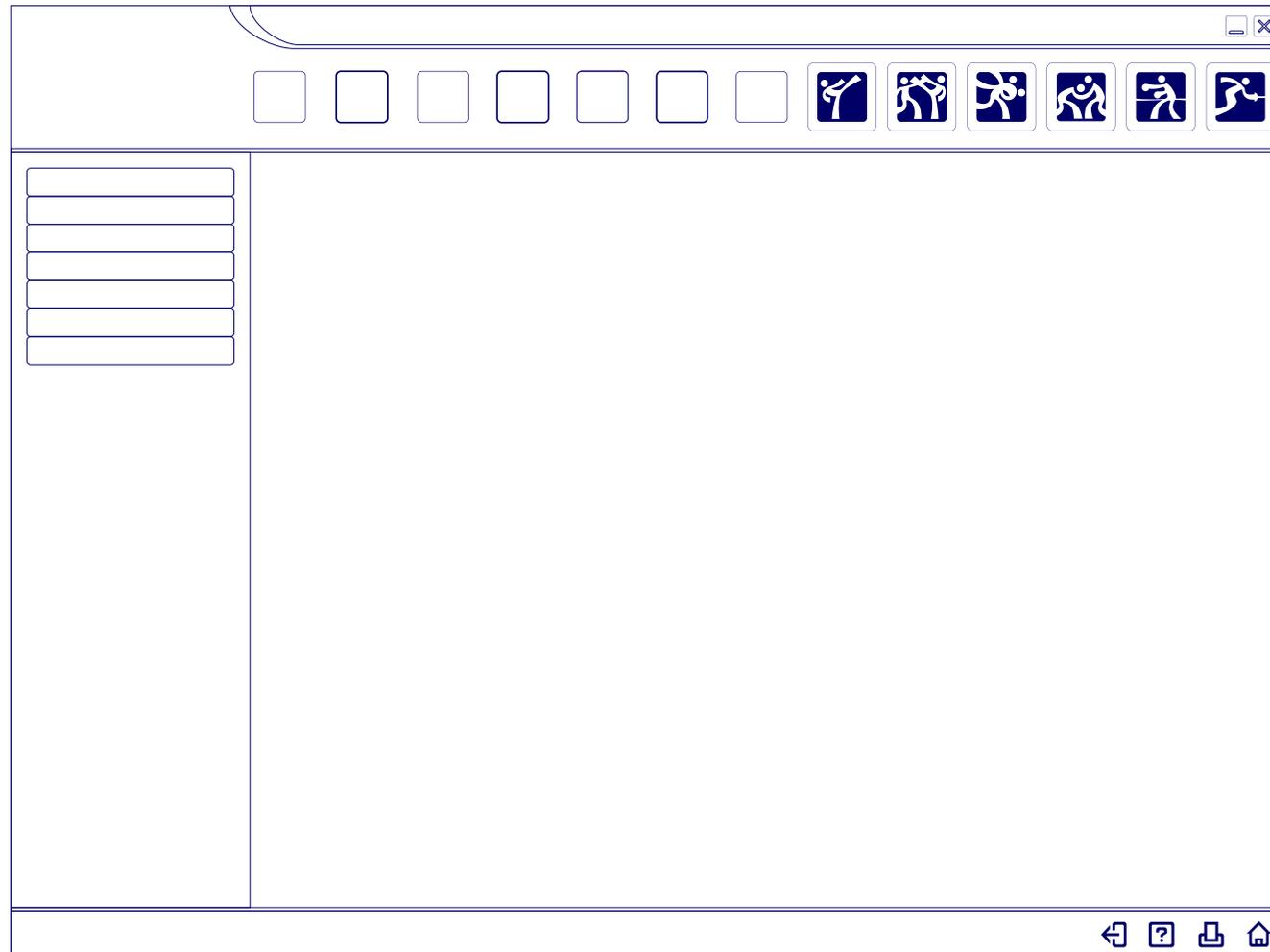
b: 5 px

Los pictogramas se diseñaron a partir de los rasgos estilos definidos, utilizando la línea curva y la recta, esta última con ángulos de 180, 90, 45 y 135 grados según la posición de la figura.

La formas se inscriben en un cuadrado, cuyas dimensiones en pantalla de 800 x 600 con resolución a 72 píxeles, son de 32 x32 px con outline de 1 px y la curva de las esquinas a 18 px.

La conjugación de las formas curvas y figuras geométricas pesadas, como el cuadrado, apoyan los atributos de agilidad, movimiento y fuerza, pautados para generar la gráfica de la interfaz.

Pictogramas de la colección



Los pictogramas en pantalla se sitúan debajo del cabezal, justificados a la derecha y con un espacio entre uno y otro de 18 px. A partir de éste principio se distribuyen horizontalmente, según la cantidad de deportes que tenga la serie.

El espacio en esa zona está reservado para que se sitúen hasta 13 pictogramas pues es el mayor número de deportes posibles que conformarán las series.





Taekwondo



Karate-do



Judo



Lucha



Boxeo



Esgrima



Triatlón



Ciclismo



Pentatlón



Atletismo



Remo



Pesas



Canotaje



Natación



Patinaje



Ajedrez



Nado sincronizado



Vela



Clavado



Gimnasia rítmica



Gimnasia artística



Baloncesto



Badminton



Balonmano



Futbol



Boleibol



Hockey de césped



Boleibol de playa



Tenis de mesa



Pelota vasca



Tenis



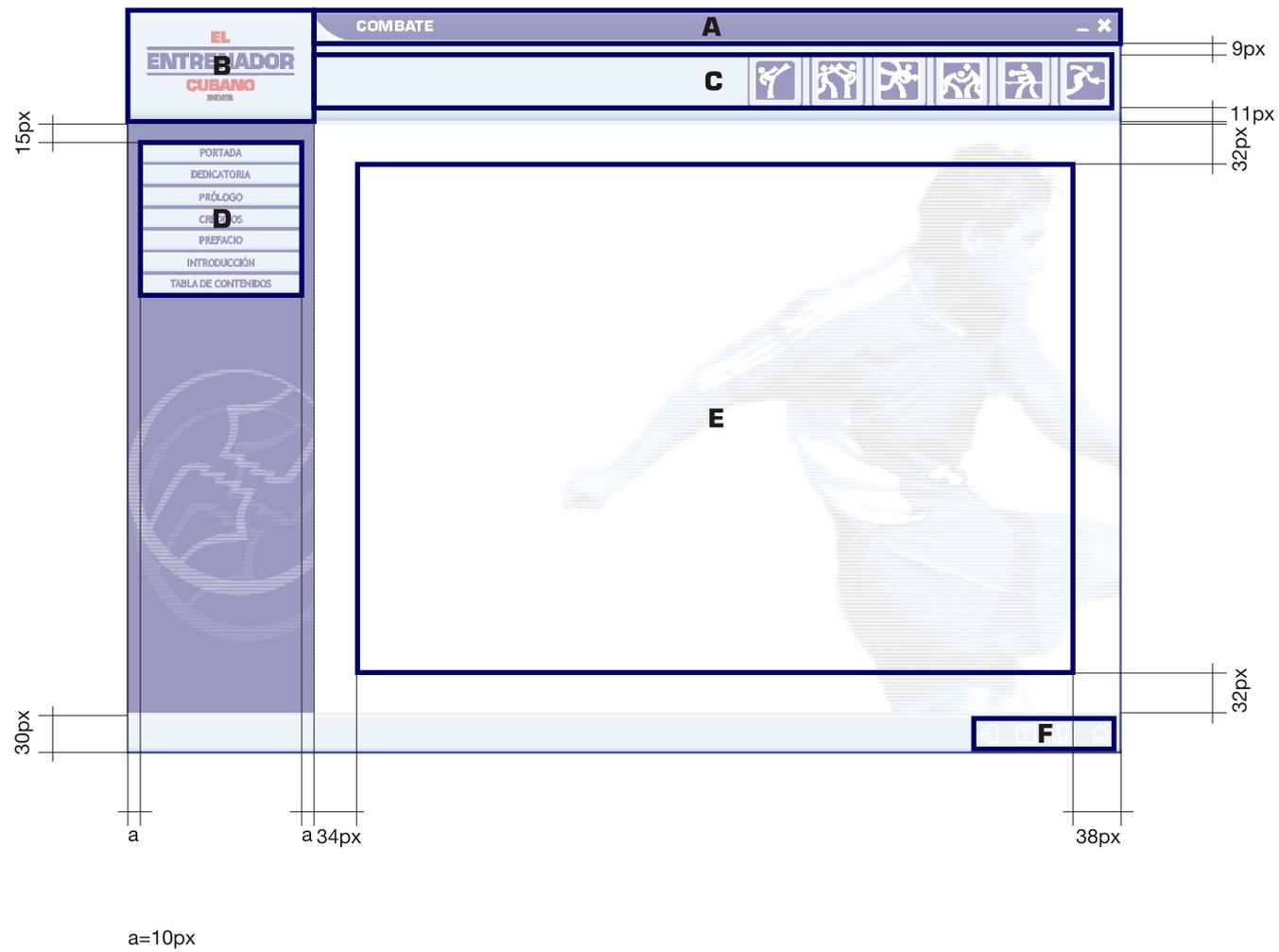
Softbol



Polo acuático

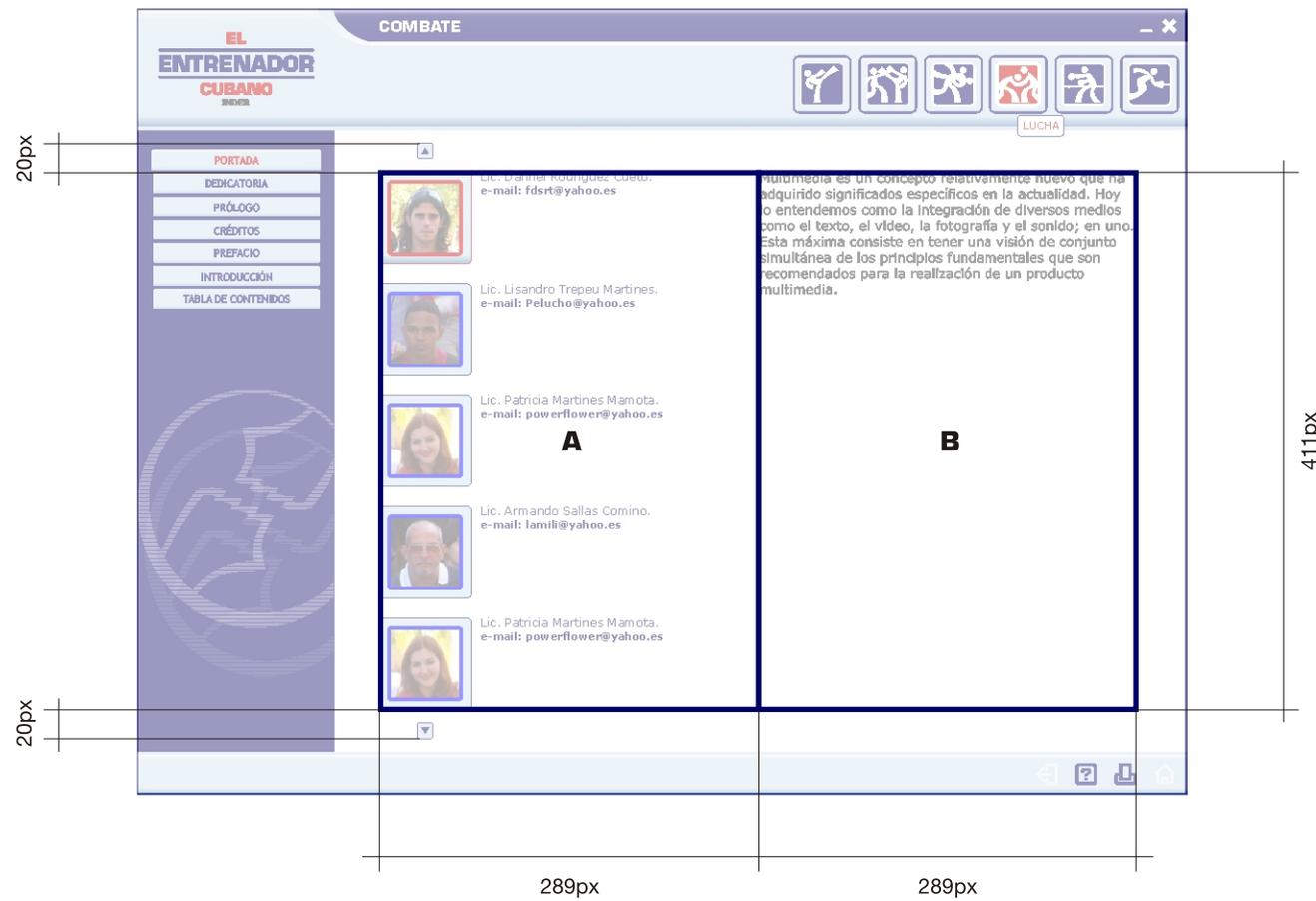


Beisbol



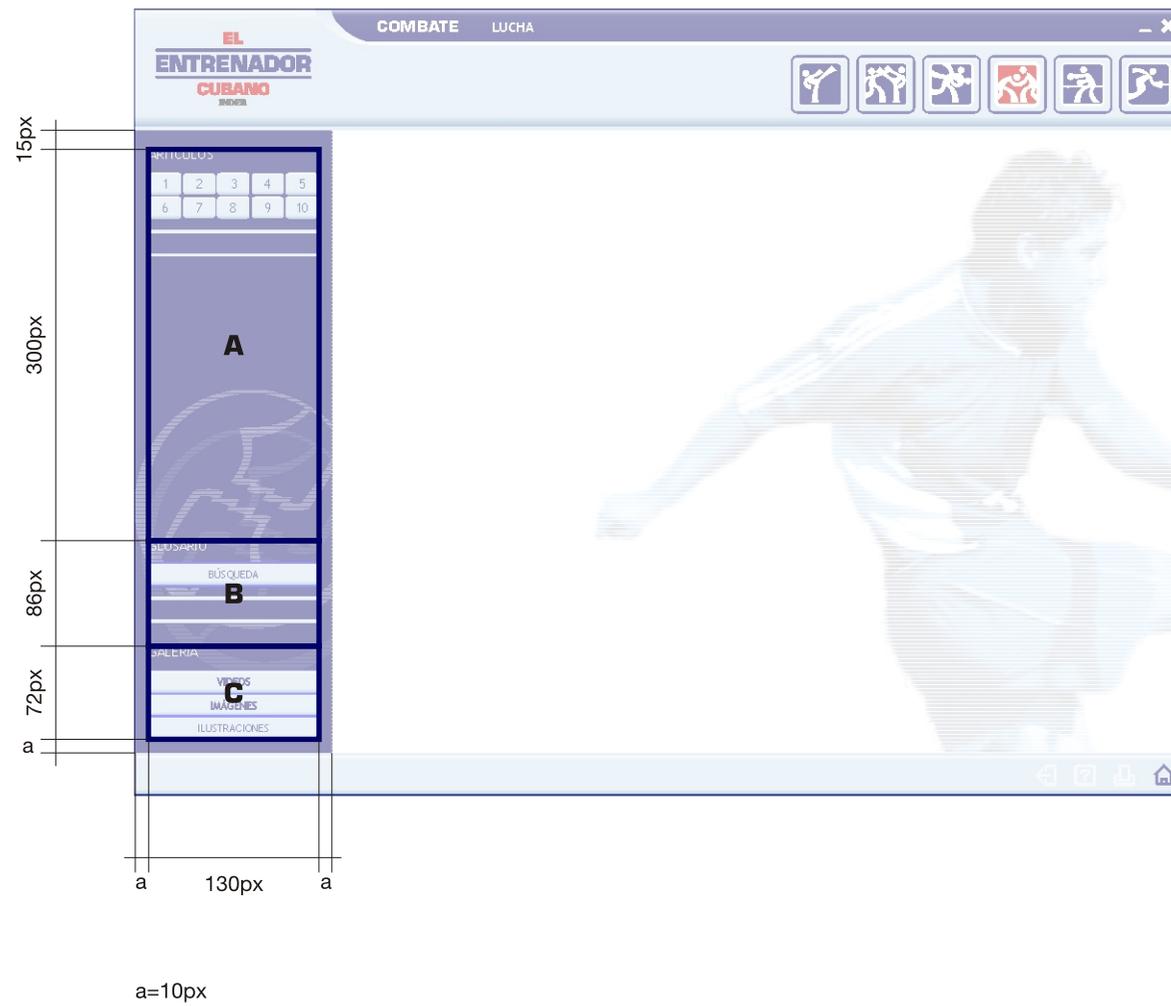
Pantalla de inicio

- A** Cabezal (650x25px).
- B** Área del identificador (150x90px).
- C** Menú principal (643x43px).
- D** Botones de acceso (130x124px).
- E** Área de los contenidos (578x411px).
- F** Iconos de servicio (110x20px).



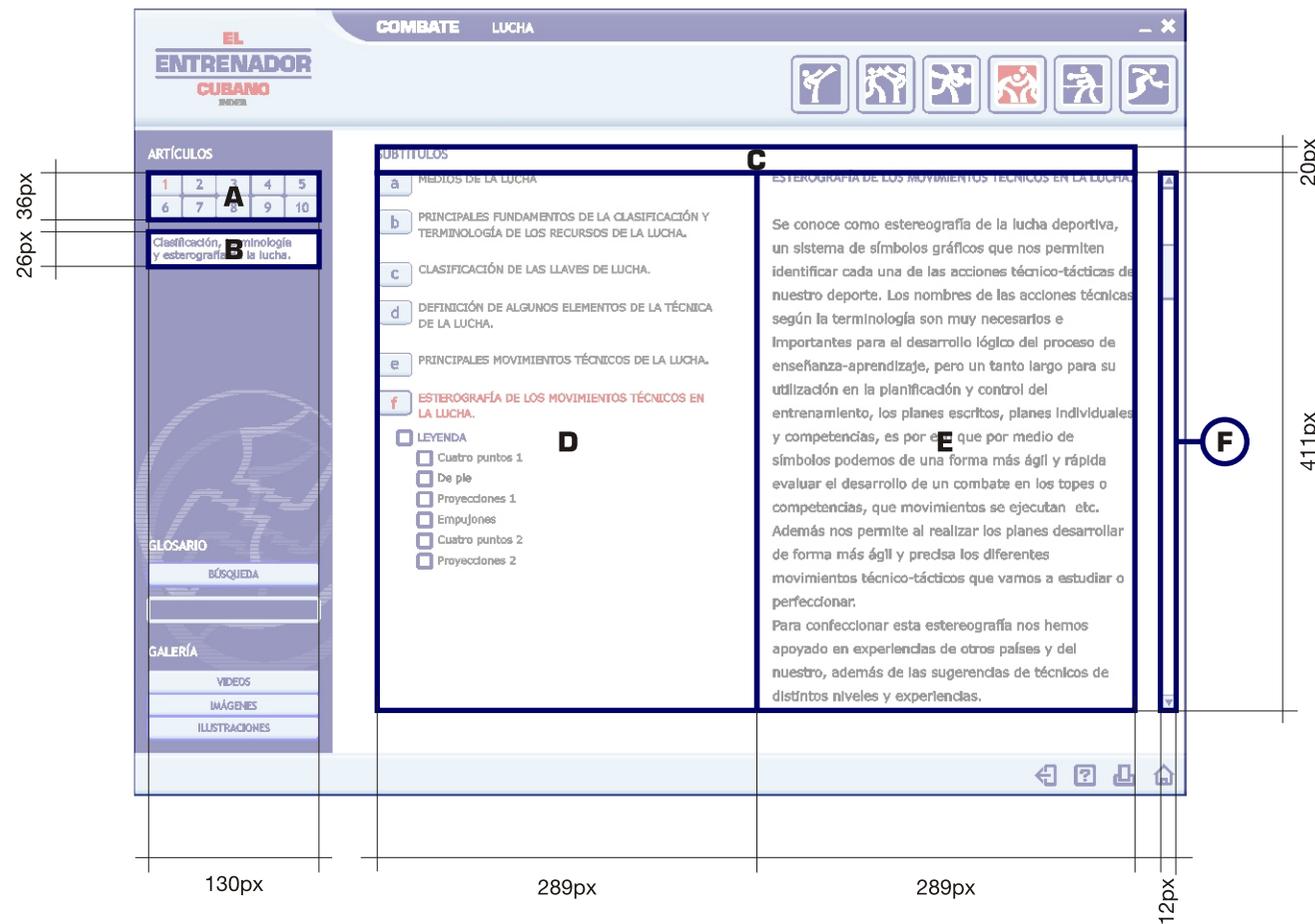
Pantalla Autores (inicio)

- A** Fotos con nombre y dirección electrónica de los autores.
- B** Datos del autor.



Pantalla de artículos de lucha

- A** Área de los botones de acceso (artículos).
- B** Glosario.
- C** Galería.



Pantalla de artículos con subcontenidos

A Botones de acceso a los artículos.

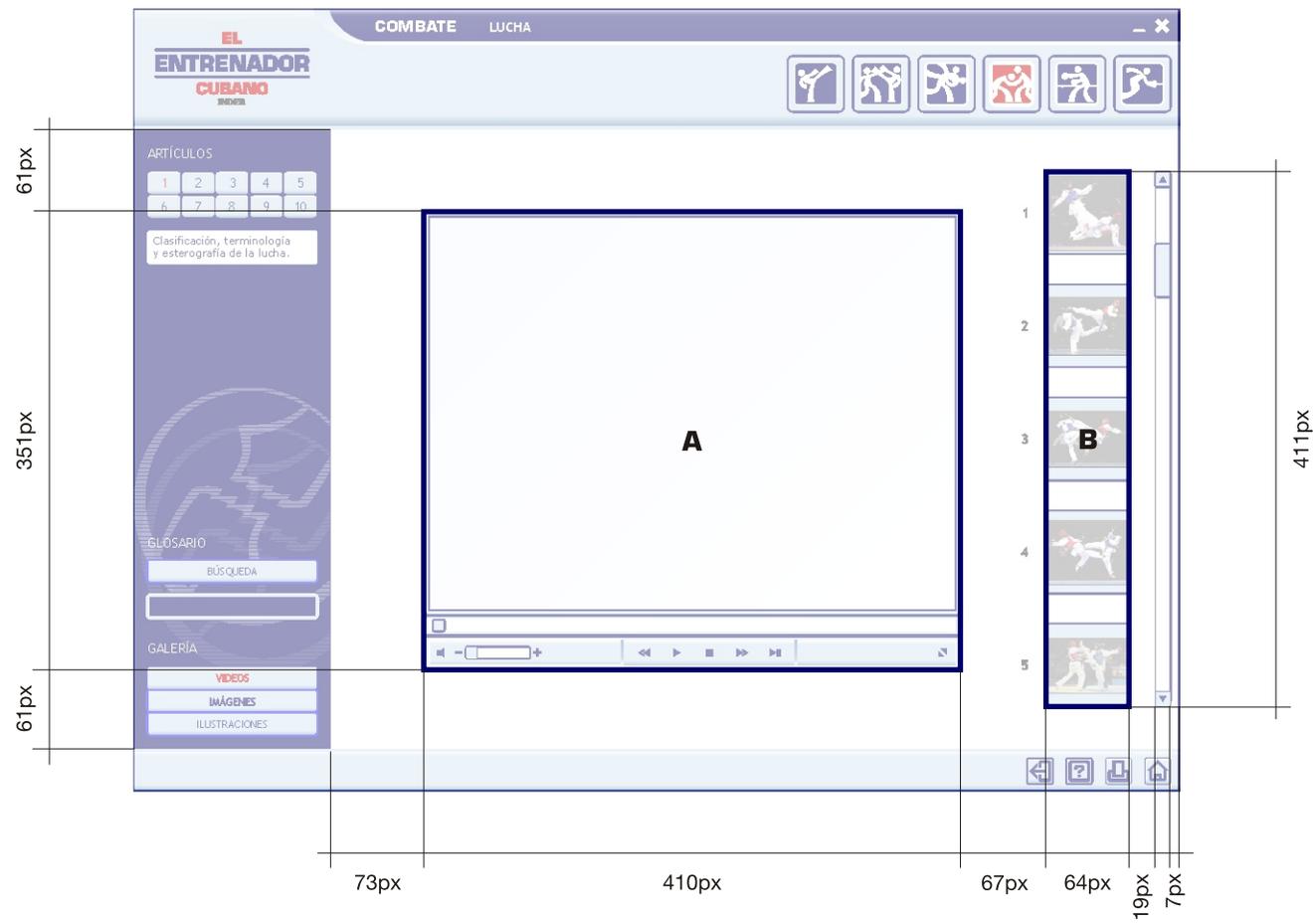
B Área del título de los artículos.

C Área del cabezal de los subcontenidos.

D Subtítulos de los artículos.

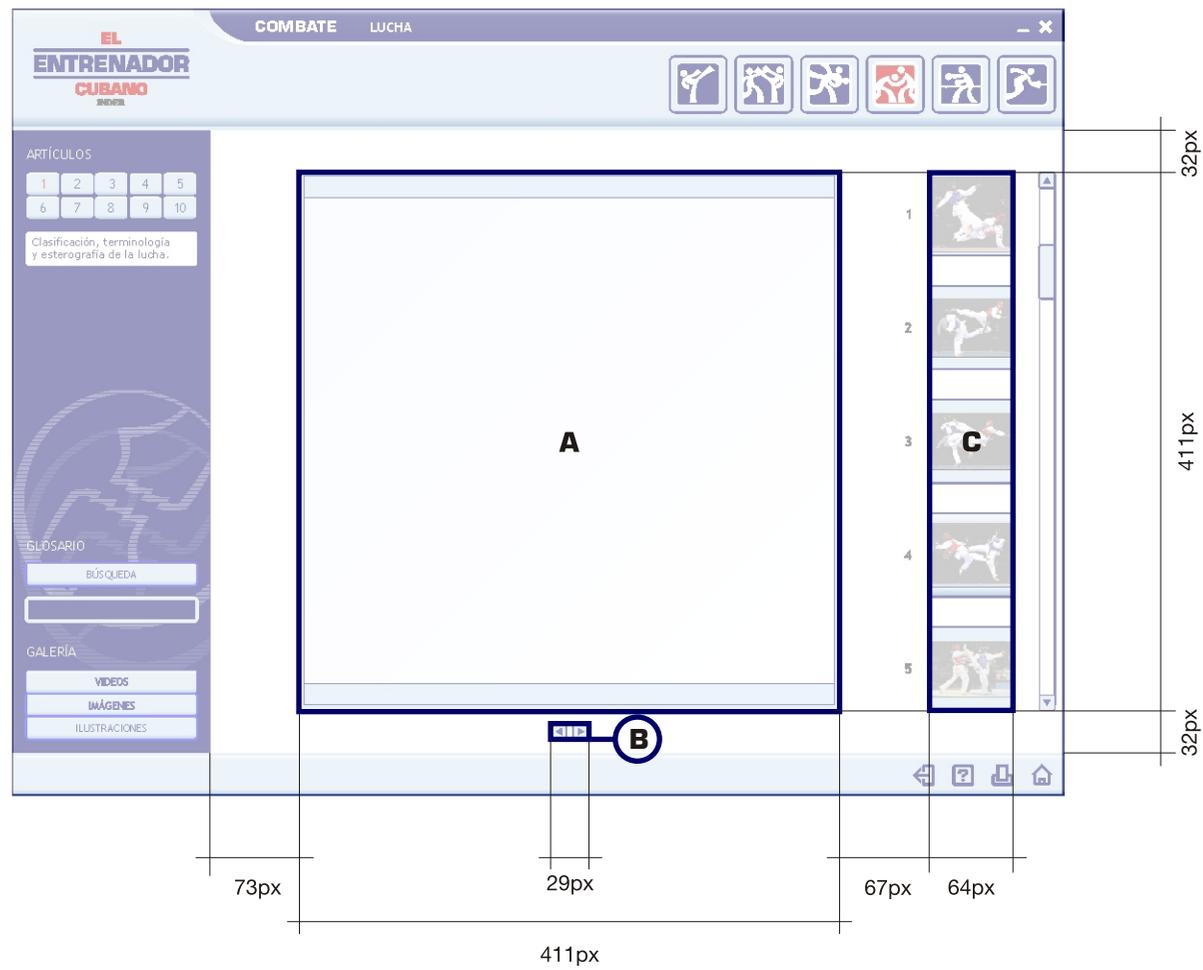
E Contenido de los subtítulos.

F Scroll.



Pantalla de video

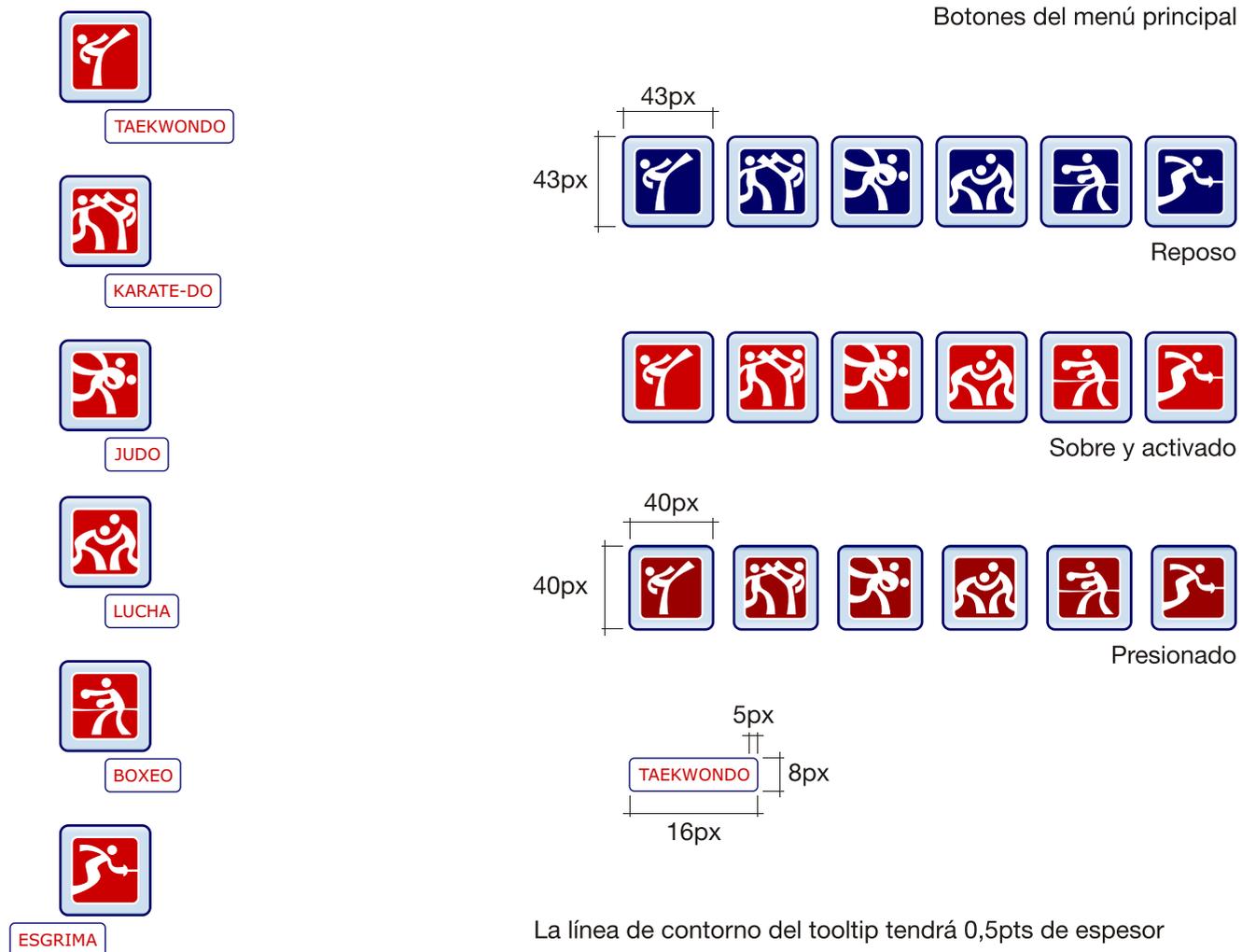
- A** Área de los botones de acceso (artículos).
- B** Barra de vistas en miniatura.



Pantalla de imágenes

- A** Visor de imágenes.
- B** Botones de avanzar y retroceder.
- C** Barra de vistas en miniatura.

Estados de los botones



Los botones del menú principal son representados mediante pictogramas personalizados (según los rasgos de estilo) de cada uno de los deportes que conforman cada serie.

Se pautó que además de que se pudieran reconocer por la gráfica, al realizar el mouse over, apareciera un tooltip con el nombre del deporte, para que no hubiera confusión por parte del usuario.

Este tooltip se va a ubicar en la parte inferior derecha de cada botón, a partir de la mitad del mismo y a una distancia de 2px del borde. Esto va a suceder en todos excepto en el de esgrima, debido a su ubicación en la pantalla; por lo que el tooltip correspondiente a este botón estaría ubicado hacia la izquierda. Así sucederá con todos los que coincidan en la misma posición en las demás series.

Estados de los botones

Reposo

AUTORES
DEDICATORIA
PRÓLOGO
CRÉDITOS
PREFACIO
INTRODUCCIÓN
TABLA DE CONTENIDOS

Artículos

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Galería

VIDEOS
IMÁGENES
ILUSTRACIONES

Sobre y activado

AUTORES
DEDICATORIA
PRÓLOGO
CRÉDITOS
PREFACIO
INTRODUCCIÓN
TABLA DE CONTENIDOS

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Clasificación, terminología
y esterografía de la lucha

VIDEOS
IMÁGENES
ILUSTRACIONES

Presionado

AUTORES
DEDICATORIA
PRÓLOGO
CRÉDITOS
PREFACIO
INTRODUCCIÓN
TABLA DE CONTENIDOS

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Clasificación, terminología
y esterografía de la lucha

VIDEOS
IMÁGENES
ILUSTRACIONES

Reposo		Lic. Dannel Rodríguez Cueto. e-mail: fdsrt@yahoo.es
Sobre		Lic. Dannel Rodríguez Cueto. e-mail: fdsrt@yahoo.es
Presionado		Lic. Dannel Rodríguez Cueto. e-mail: fdsrt@yahoo.es
Activado		Lic. Dannel Rodríguez Cueto. e-mail: fdsrt@yahoo.es

Glosario










En el caso particular del botón del Glosario, se va a comportar igual que los demás excepto cuando se presiona, pues aparece, como en los artículos, una pequeña área que, en este caso, funcionará como un acelerador de búsqueda para facilitarle al usuario que pueda buscar una palabra específica según le convenga.

Por otra parte, las fotos de los autores que aparecen en la portada, funcionarán como botones para acceder a los datos personales de los mismos.

Debajo de los nombres de los autores se encuentra el e-mail de cada uno de ellos, destacándolos en un puntaje de 8 pts y de color R: 204 G: 0 B: 0; con el objetivo de que el usuario pueda acceder a él según le convenga.

Estados del reproductor de medias



Anterior



Reproducir



Detener



Pausa

(se visualizará cuando se accione el Play)



Siguiente



Pantalla completa



Cámara lenta

(se decidió incluir este botón dada la necesidad que tiene el usuario de visualizar la precisión de los movimientos)



Desactivado



Reposo



Sobre y activado



Presionado



volúmen máximo



volúmen medio

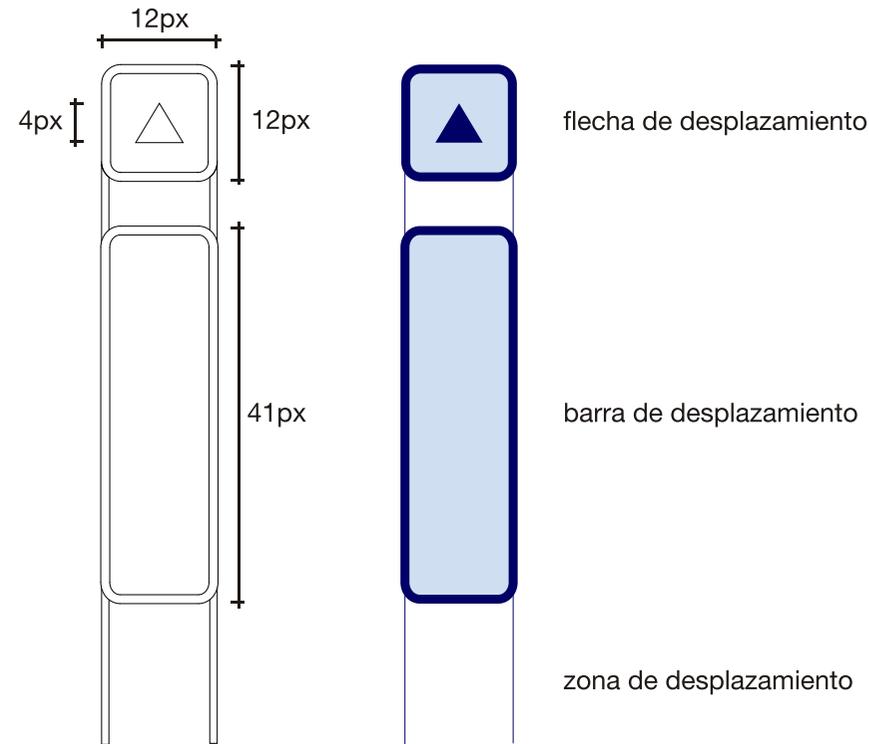


sin volúmen



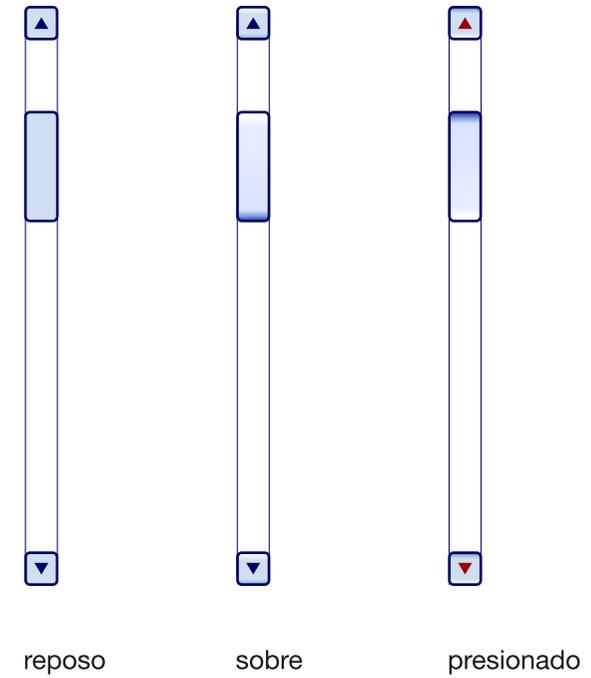
mudo

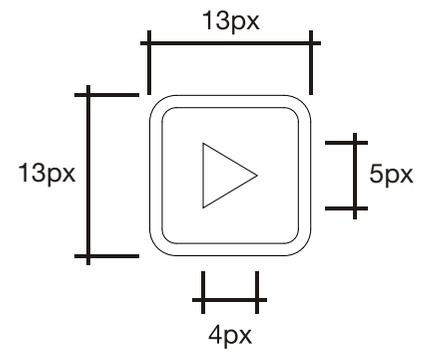




El scroll sólo se visualizará en caso de que el contenido lo requiera, o sea, si excede el espacio vertical pautado para él, y forma parte del sistema de botones de la multimedia debido a que mantiene el tratamiento gráfico utilizado en los demás.

Las líneas de contorno tendrán un grosor de 1px.





Estados



Reposo



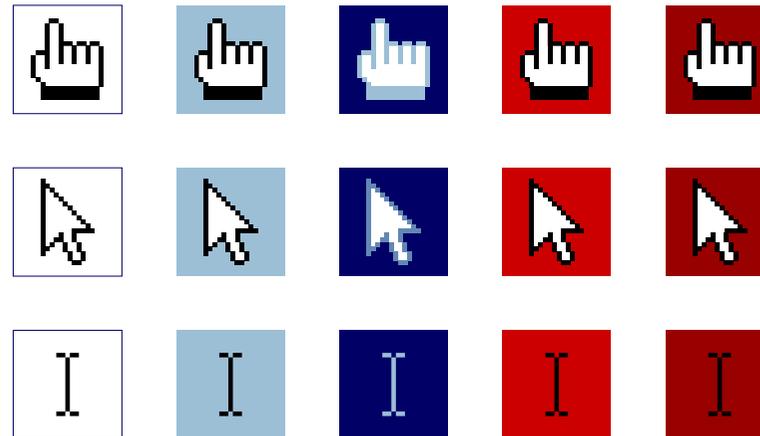
Sobre



Presionado

Esta paginación va a funcionar tanto horizontal como verticalmente.

La línea de contorno mide 1px de grosor.



Los cursores que utilizamos en esta multimedia son los estándares de Windows, para no alterar el reconocimiento de los mismos, teniendo en cuenta la experiencia visual que se tiene de los mismos.

Aquí se presenta cómo va a funcionar cada uno en dependencia del fondo sobre el cual se coloque, según la pauta cromática de la multimedia.

Modos de acceso a la información



Se accede a la información mediante:

-Los botones del menú principal.

-Botones de acceso

-Submenú lateral

-Iconos de servicio (ayuda).

-Hipervínculos.

Cada uno de los botones del menú principal permiten al usuario acceder a los contenidos del deporte seleccionado, cuyos temas (artículos) aparecen en los botones de acceso.

Modos de acceso a la información



A través de cada uno de los artículos se accede al subtítulo (submenú lateral) correspondiente a éste. En algunos de los subtítulos puede aparecer un submenú desplegable con el contenido de éstos desglosado.

Los subtítulos se comportarán como botones con el mismo tratamiento que los correspondientes a los artículos y con los mismos estados pautados para éstos.

Modos de acceso a la información

The screenshot shows a web application interface for 'COMBATE LUCHA'. The top navigation bar includes the title 'COMBATE LUCHA' and a set of six icons representing different combat sports. The left sidebar, titled 'SUBTÍTULOS', lists six sub-titles (a-f) and a 'LEYENDA' section. The 'LEYENDA' section is expanded, showing a list of items with checkboxes. The 'De pie' item is checked and highlighted in red. The main content area, titled 'DE PIE', displays a list of techniques under the heading 'Derribes'. Each technique is followed by a small icon representing the technique.

COMBATE LUCHA

SUBTÍTULOS

- a MEDIOS DE LA LUCHA
- b PRINCIPALES FUNDAMENTOS DE LA CLASIFICACIÓN Y TERMINOLOGÍA DE LOS RECURSOS DE LA LUCHA.
- c CLASIFICACIÓN DE LAS LLAVES DE LUCHA.
- d DEFINICIÓN DE ALGUNOS ELEMENTOS DE LA TÉCNICA DE LA LUCHA.
- e PRINCIPALES MOVIMIENTOS TÉCNICOS DE LA LUCHA.
- f **ESTEROGRAFÍA DE LOS MOVIMIENTOS TÉCNICOS EN LA LUCHA.**

LEYENDA

- Cuatro puntos 1
- De pie**
- Proyecciones 1
- Empujones
- Cuatro puntos 2
- Proyecciones 2

DE PIE

Derribes

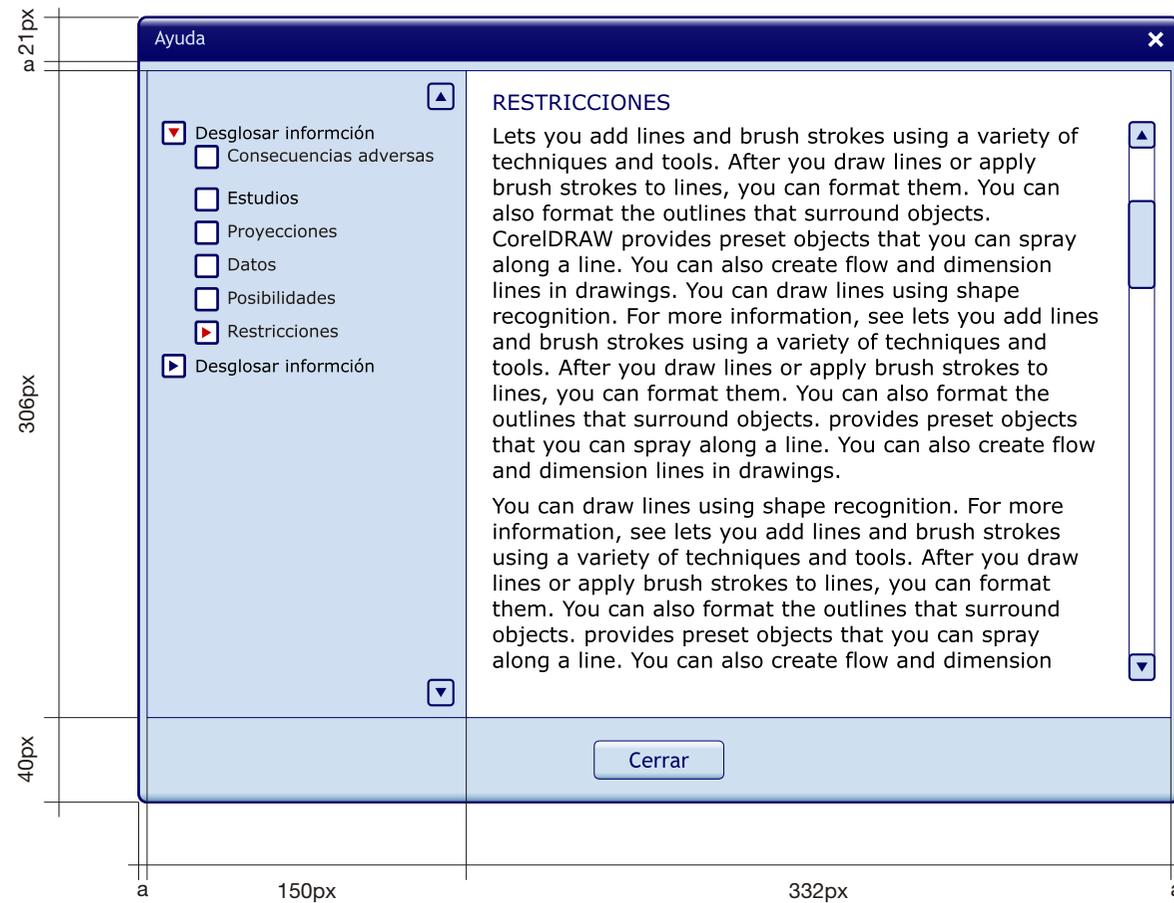
- Derribe con halón con agarre de brazo y tronco
- Derribe con halón con agarre de brazo y muslo
- Derribe con halón con agarre de cabeza y brazo
- Derribe con halón con agarre de brazo y zancadilla a la pierna más lejana

Con sumersión

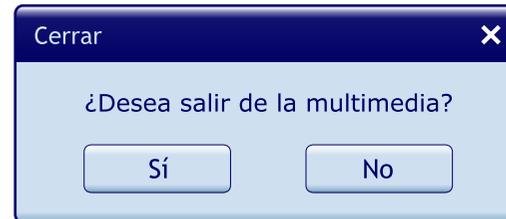
-Derribe con sumersión con agarre

Activado

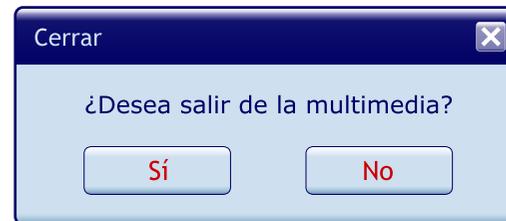
Es necesario señalar que cada artículo, en cada deporte, tiene un conjunto de subtítulos, mediante los cuales el usuario puede acceder a la parte de la información que más le interese, por tanto se aprovechó este recurso del formato impreso para evitar los bloques de texto demasiado extensos y hacer que la información se obtenga de una forma más sencilla.



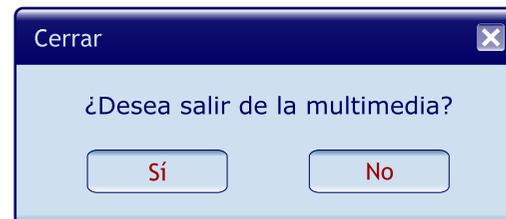
Para la solución gráfica de las ventanas de diálogo de la Colección se tuvo en cuenta que éstas mantuvieran una estrecha relación con los demás elementos de la interfaz, utilizándose los mismos códigos gráficos y los rasgos de estilo planteados.



Reposo



Sobre



Presionado

Para permitir una mejor lectura de los distintos niveles de información y una interacción de forma intuitiva por parte del usuario, fue indispensable la economía del espacio y una buena zonificación.

Las ventanas son de aspecto rectangular sobre lo horizontal y sus dimensiones varían en dependencia de la información o el número de elementos interactivos presentes en cada una. Mantienen los mismos códigos gráficos entre sí, con los estados de los botones en correspondencia con el menú principal y los íconos de acceso.

Imprimir

¿Qué desea imprimir?

Todo el documento

Selección

Número de copias

1

Formato

Carta

Ancho 8,5" pulgadas

Alto 11"

Posición

Horizontal

Vertical

Imprimir Cancelar

Esta multimedia tendrá la particularidad, a petición del cliente, que el usuario sólo podrá efectuar la acción de imprimir para los textos que se presenten en pantalla. De esta forma, se prevee que prefiera leer el contenido desde un documento y no en soporte digital.

Comportamiento de una ventana de diálogo en pantalla

Las ventanas se ubicarán centradas en lo vertical con respecto al área de los contenidos y justificadas con el texto de la misma.



Comportamiento de una ventana de diálogo en pantalla



En el caso particular de la ventana de cerrar, se presentará centrada con respecto a toda la pantalla y se oscurecerá el fondo para darle jerarquía a la acción que se quiere realizar.

La Colección de multimedia “El Entrenador cubano”, da respuesta a la necesidad de identificar un nuevo método de enseñanza en el medio deportivo y de aprovechar las ventajas de los soportes multimedia para la presentación de contenidos; permitiendo el acceso a una información mucho más completa, apoyada por diferentes medias que hacen de la navegación una forma de aprendizaje diferente para el usuario.

El diseño de interfaz de este producto responde a las necesidades del usuario. Se resolvió de manera sencilla y de fácil decodificación pues lo más importante es que esta colección va a constituir un material de gran ayuda y de consulta obligada a todos aquellos interesados en el tema.

Para un mejor funcionamiento se debe crear un guión multimedia que sirva como base para la estructura general de la colección. Se debe consultar este documento para la futura inserción de los contenidos de cada una de las series, no se deben modificar o alterar las soluciones, pues éstas se fundamentan en criterios funcionales de diseño.

Se deben respetar las pautas que quedaron definidas. Para el tratamiento de las imágenes y fondos del producto, sería conveniente que lo realice alguien que domine los programas Adobe Photoshop y Corel Draw; así como para las animaciones, es necesario que las haga alguien que domine el Flash.

Es importante que los programadores se guíen por la estructura general del producto que se presenta en este documento.

Anexos

100

**Entrevista realizada a directivos del
Departamento de Informatización del INDER**

1- ¿A quién va dirigida principalmente esta colección? Y ¿Cuál sería su público potencial?

2- ¿Qué tipo de multimedia se quiere realizar?

___ de consulta

___ didáctica

___ lúdica

3- ¿Qué se quiere conseguir con este producto?

4- ¿Se piensa comercializar en el extranjero?

5- ¿Qué tipo de información es la que debe ir en la multimedia?

**Encuesta realizada a un grupo de entrenadores
del INDER**

Esta encuesta se realiza con el objetivo principal de recoger información que le pueda ser útil al equipo de realización de la colección de multimedias “El Entrenador cubano”, para la futura creación del identificador e imagen de la misma.

Nombre y apellidos

Deporte

1- ¿Qué características debe tener el entrenador cubano en su profesión?

2- ¿Qué características le gustaría que se tuvieran en cuenta para ser representado?

3- ¿Cuáles son las principales funciones que realiza un entrenador?

4- Si tuviera que escoger uno o más colores para ser identificado como entrenador, ¿Cuáles serían y por qué?

- 10 principios para tus aplicaciones multimedia. Carles Sanabre, director de Magma3
- Conferencias de Multimedia y de diseño digital.
- Trabajo de diploma, Diseño de la multimedia “Cuentos de la abuela Nina: Los Microbios”. Yelina Pino Rodríguez, Katerine Ocaña Serret.
- Trabajo de diploma, Diseño de Interfaz Multimedia para la Enseñanza del Diseño Básico. Alejandro Fernández Hernández, Yosvenky Hernández.
- Trabajo de diploma, Diseño de la Interfaz Gráfica de la Colección Aprender Técnica. Multimedia La Soldadura. Evelio Gómez Dorado.
- El guión multimedia (diseño orgánico)
- Colores en pantalla. Prof. Arq. Miriam Abreu Oramas.
- Conferencia de Diseño de Signos Identificadores.