



# Universidad Del Azuay

FACULTAD | ESCUELA DE  
DE DISEÑO | DISEÑO GRÁFICO

TRABAJO DE GRADUACIÓN  
PREVIO A LA OBTENCIÓN  
DEL TÍTULO DE:  
DISEÑADOR  
GRÁFICO

DISEÑO Y MULTIMEDIA:  
DESARROLLO DE UNA  
APLICACIÓN PARA IPAD  
DE UNA REVISTA  
DIGITAL

TUTOR:

DIS. RAFAEL ESTRELLA T.

AUTOR:

PEDRO ARCE ZAMORA





# Dedicatoria

Todo este proyecto va dedicado a mi familia, a mis padres Fredy y Alicia que me han ayudado a lo largo de esta carrera con su paciencia y esfuerzo, También a mi hermana Samantha y hermano Matias por estar a mi lado y espero que así siga. En fin a ellos porque siempre me han apoyado

Agradezco primero que nada a mi familia. También a toda la gente que conocí durante este tiempo, así como a los profesores y de sobremanera a mi tutor Rafael Estrella por guiarme durante todo el proyecto. Y por último a todo el staff de la mejor revista, la revista RAJA que también me ayudaron en este proyecto. A todos ellos por involucrarse cada uno a su manera durante este par de años en la universidad.

# Agradecimientos



# Índice

DEDICATORIA.....	II	HOMÓLOGOS.....	35
AGRADECIMIENTOS.....	II	FUNCIÓN.....	39
ÍNDICE.....	IV	FORMA.....	43
ÍNDICE IMÁGENES.....	V	TECNOLOGÍA.....	47
RESUMEN.....	VI	CONCLUSIÓN.....	50
ABSTRACT.....	VI	PROGRAMACIÓN.....	51
INTRODUCCIÓN.....	VII	PÚBLICO.....	54
PROBLEMATICA.....	9	TECNOLOGÍA.....	55
DIAGNÓSTICO.....	13	FORMA – FUNCIÓN.....	56
LECTURA DIGITAL.....	15	DISEÑO.....	61
VENTAJAS.....	16	IDEA 1:.....	64
DIFUSIÓN.....	17	IDEA 2:.....	65
PUBLICIDAD (MARKETING).....	18	IDEA FINAL:.....	66
INTERACTIVIDAD.....	19	RETÍCULAS.....	67
INTERFAZ.....	20	TIPOGRAFÍA.....	68
CROMÁTICA.....	24	CROMÁTICA.....	72
(TECNOLOGÍA).....	24	SEÑALÉTICA.....	73
LÚDICA.....	25	INTERACTIVIDAD / MULTIMEDIA.....	74
DESARROLLADORES.....	26	EL PRODUCTO.....	76
DIAGRAMACIÓN.....	28	CONCLUSIONES Y	
JERARQUÍA.....	29	RECOMENDACIONES..	89
RETÍCULA.....	30	CONCLUSIONES.....	91
CROMÁTICA.....	31	RECOMENDACIONES.....	91
MAQUETACIÓN.....	32	BIBLIOGRAFÍA.....	92
(PUBLICIDAD).....	32		
PLUS.....	33		
CONCLUSIÓN.....	34		

# Índice imágenes

Todas las marcas, logotipos y páginas de publicaciones impresas y digitales son de terceros mencionados en este documento son marcas registradas y pertenecen a sus respectivos propietarios.

Dispositivo móvil con libro digital. [Recuperado de http://jamillan.com/librosy-bitios/files/2010/04/87925525.jpg](http://jamillan.com/librosy-bitios/files/2010/04/87925525.jpg)

Representación de difusión viral. [Recuperado de http://wallpaperstock.net/viral-radio\\_wallpapers\\_21074\\_2560x1600.jpg](http://wallpaperstock.net/viral-radio_wallpapers_21074_2560x1600.jpg)

Fotografía de mano interactuando con monitores. [Recuperado de http://4.bp.blogspot.com/-ZNGLUYmgn2Q/TWLRsVsZ7PI/AAAAAAAAABic/YC8q77YIUfw/s1600/Myron+Krueger.Videoplac%2C+1985.jpg](http://4.bp.blogspot.com/-ZNGLUYmgn2Q/TWLRsVsZ7PI/AAAAAAAAABic/YC8q77YIUfw/s1600/Myron+Krueger.Videoplac%2C+1985.jpg)

Ilustración de interfaz sobre rostro. [Recuperado de http://augustoklinglerimd2011.files.wordpress.com/2011/05/1.jpg](http://augustoklinglerimd2011.files.wordpress.com/2011/05/1.jpg)

Rostros enfrentados de parientes. [Recuperado de http://deuxfauves.blogspot.com/2012/11/los-retratos-de-ulric-colette.html](http://deuxfauves.blogspot.com/2012/11/los-retratos-de-ulric-colette.html)

Mano interactuando con pantalla táctil. [Recuperado de http://gatobidimensional.wordpress.com](http://gatobidimensional.wordpress.com)

Fotografía microscópica de una pantalla de leds. [Recuperado de http://www.digitaltrends.com/wp-content/uploads/](http://www.digitaltrends.com/wp-content/uploads/)

Personas usando consola “Reactable” para producir música. [Recuperado de http://www.infovis.net/printMag.phpnum=189&lang=1](http://www.infovis.net/printMag.phpnum=189&lang=1)

Esfera azul que representa las conexiones de internet. [Recuperado de http://www.pablovglesias.com/la-seguridad-de-android-pasaria-por-apis-de-vpn/](http://www.pablovglesias.com/la-seguridad-de-android-pasaria-por-apis-de-vpn/)

Ejemplo de diagramación / infografía sobre la estatuilla de los Oscars. [Recuperado de http://chicoestabloggin.wordpress.com/page/2/](http://chicoestabloggin.wordpress.com/page/2/)

Nube de palabras. [Recuperado de http://www.socialmediaymas.es/wp-content/uploads/fons-blanc-bocadillo.jpg](http://www.socialmediaymas.es/wp-content/uploads/fons-blanc-bocadillo.jpg)

Páginas de contenido negro y amarillo sobre paisajes. [Recuperado de http://media-cache-ak3.pinimg.com/originals/23/67/71/2367715a7103ea55260cddb8567d3cf2.jpg](http://media-cache-ak3.pinimg.com/originals/23/67/71/2367715a7103ea55260cddb8567d3cf2.jpg)

Páginas de periódico en blanco y negro. [Recuperado de http://algocreativo.files.wordpress.com/2012/10/1c-copia.jpg](http://algocreativo.files.wordpress.com/2012/10/1c-copia.jpg)

## RESUMEN

En el mundo se desarrollan nuevas alternativas de difusión de publicaciones, como alternativas al uso del papel, como los formatos para pantalla o las publicaciones para tabletas digitales, considerados ecológicos. Sin embargo localmente encontramos nulo o poco desarrollo, debido, al vertiginoso adelanto de la tecnología y por continuar con fuerza la cultura del papel.

Este proyecto plantea la utilización del diseño gráfico editorial, pues mantiene criterios básicos de las publicaciones impresas, pero sumando elementos como el diseño de interfaz, navegación, usabilidad, interacción, movimiento y multimedia, para proponer una versión prototipo para iPad, de la revista RAJA, que servirá como ejemplo de la potencialidad de la comunicación digital.

Diseño gráfico  
Diseño editorial  
Interfaz  
Interactividad  
Multimedia  
Publicación digital  
Revista Raja  
Diagramación  
Maquetación digital

Pedro Arce Zamora





**ABSTRACT**

New ways to spread publications have been developed in the world as an alternative to the use of paper; some examples are the screen formats and the publications for digital tablets, which are considered to be ecological. However, we have found little or no technological development locally, and this may be attributed to the vertiginous technological advances and to the fact that we are culturally linked with the use of paper.

This project proposes the use of editorial graphic design, considering it keeps the basic criteria of printed publications, but, at the same time, it adds other elements, such as interface design, Internet surfing, usage, interaction, movement, and multimedia, whose purpose is to propound a prototype version of the RAJA magazine for iPad. We hope it will be an example of the potentiality of digital communication.

**Key words:**

- Graphic design
- Editorial design
- Interactivity
- Multimedia
- Digital publication
- RAJA magazine
- Diagramming
- Digital layout

**Pedro Arce Zamora**



Translated by,  
*Pedro Arce Zamora*

ESTAS PÁGINAS NO SON PARTE DEL DISEÑO ESTÉTICO DEL DOCUMENTO

# Resumen

En el mundo se desarrollan nuevas alternativas de difusión de publicaciones, como alternativas al uso del papel, como los formatos para pantalla o las publicaciones para tabletas digitales, considerados ecológicos. Sin embargo localmente encontramos nulo o poco desarrollo, debido, al vertiginoso adelanto de la tecnología y por continuar con fuerza la cultura del papel.

Este proyecto plantea la utilización del diseño gráfico editorial, pues mantiene criterios básicos de las publicaciones impresas, pero sumando elementos como el diseño de interface, navegación, usabilidad, interacción, movimiento y multimedia, para proponer una versión prototipo para iPad, de la revista RAJA, que servirá como ejemplo de la potencialidad de la comunicación digital.

# Abstract

New ways to spread publications have been developed in the world as an alternative to the use of paper; some examples are the screen formats and the publications for digital tablets, which are considered to be ecological. However we have found little or no technological advances and to the fact that we are culturally linked with the use of paper. This project proposes the use of editorial graphic design, considering it keeps the basic criteria of printed publications, but, at the same time it adds other elements such as interface design, internet surfing, usage, interaction, movement, and multimedia, whose purpose is to propound a prototype of the RAJA magazine for the iPad. We hope it will be an example of the potentiality of digital communication.

# Introducción

En el campo de las imprentas (publicaciones impresas) ya se ha venido profetizando la muerte de este negocio desde la invención del teléfono por los años de 1850 por haber sido un nuevo medio de comunicación mucho más rápido que el libro, o con la invención de la televisión por lograr juntar la imagen, audio y difusión. Aún así ha logrado sobrevivir, y en la era del internet también se le previó el mismo resultado (Haslam, 2007) siendo más bien el internet una herramienta para la distribución de libros en nuevos lugares. Hasta este punto pareciera que la imprenta nunca morirá, y no la hará, pero el objetivo de esto no es argumentar la muerte de la imprenta sino demostrar como la innovación de estos productos es necesaria y posible. Andrew Haslam predice “es posible que el exitoso modelo de distribución de música en MP3 se convierta en el futuro del libro”.

Para demostrar lo presente se ha planteado como objetivo general el aportar al conocimiento e nuevas opciones en productos multimedia, mediante el desarrollo de una aplicación para iPad de un producto local, en esta caso será la versión interactiva de la revista “Raja” y como específicos el diseñar la grafica de la interfaz para la aplicación y también estructurar los contenidos de la aplicación

Con el fin de cumplir los objetivos el proceso del proyecto se dividió en tres etapas:

La primera que se enfoca en la investigación teórica sobre la ventajas que trae trasladarse a esta aplicación, y en que plataformas y como resolverlo.

También se enfoca en estudiar publicaciones ya logradas de revistas extranjeras que servirán como punto de partida o de inspiración para guiar correctamente al producto final de este estudio.

La segunda etapa en cambio usa el estudio de la primera para tomar decisiones para establecer decisiones sobre la forma y función (comportamiento) de los elementos interactivos y definir el publico y la tecnología que se va a usar.

Por último la tercera es en la que ya se planifica y se diseña el producto basado en las conclusiones en la información anterior.



PROBLEM  
SET  
TICA

“No es el más fuerte de las especies el que sobrevive, tampoco es el más inteligente el que sobrevive. Es aquel que se adapta más al cambio”

Charles Darwin

En la actualidad los dispositivos móviles están abarcando campo en medios de difusión, en cuanto a lo que es imágenes, textos, audios, video, e hipervínculos. Para estos dispositivos, existen aplicaciones desarrolladas por marcas de publicaciones como Time, Vice Magazine, Wired Magazine, y muchas otras, que lo que hacen es unir múltiples medios (como los ya mencionados) con el fin de reforzar y enriquecer los artículos, además de provocar que el lector permanezca por más tiempo en la misma página, y pasar de solo imagen-texto en publicaciones impresas, a publicaciones digitales multimedia.

Hasta el día de hoy, en Cuenca no se conoce ninguna aplicación de este tipo, debido a factores como el precios que involucra; en Ubiq Studio, en España, la elaboración de una aplicación puntual, es decir, para un solo dispositivo y una sola publicación el precio es 800 euros, si se desea adquirir el servicio mensualmente, por el número de publicaciones que se desee, el precio es 319 euros (Ubiq Studio, 2012). Esto precios solo pagan la programación del producto y no incluye la producción de material de audio, foto/imagen, video ni la diagramación del volumen.

Los profesionales en Cuenca no están dispuestos a pagar ese precio ya sea por temor, bien, no están del todo enterados sobre la capacidad de este tipo de aplicaciones, y al momento en el cual reciben una cotización piensan que una publicación digital es la misma publicación impresa, con el mismo contenido, en otro soporte, pero desconocen el resto de ventajas que involucra (aparte de las que comprende el añadir contenido multimedia), sino por el hecho de dejar impreso como:

- Publicaciones siempre disponibles “online / offline”
- Mantiene la apariencia que la publicación tradicional
- Se pueden descargar publicaciones desde el primer volumen digital hasta el más actual
- Entre otras.

En base a lo investigado dentro de Ecuador, lo más cerca que se realizó a una aplicación multimedia fue la revista “Focus Digital” del instituto “ESPOL”, a la cual ya no se le puede acceder debido a que ha pasado a estar fuera de circulación. Es decir, en Ecuador no se explota ni se ha explotado el campo de las publicaciones multimedia. A pesar de pasar cada vez más tiempo en dispositivos digitales en internet o realizando otra actividad al igual que el resto como nos muestra la estadística de Comscore.com que cuenta que entre Marzo del 2012 y Marzo del 2013, Latinoamérica fue la región que más creció en comparación con el resto de mundo (Comscore, 2013)





DIAGNOSIS

El diseño es una mezcla de arte, la ciencia, la narración, la propaganda y la filosofía.

ERIK ADIGARD

# Lectura digital



Img: Ejemplo del texto “Maidenstair Plaza Local Year 1002  
Standar 1375” llevado a un soporte digital

Desde hace un tiempo (la aparición de dispositivos móviles digitales), al pasarse la información a estos aparatos, dio un salto que provocó muchos debates, uno de esos es sobre la práctica de la lectura en estos.

Muchos sentencian a la lectura en soportes digitales por pensar que todavía no hay una cultura de lectura digital, pero eso no es más que una apreciación desactualizada. Investigando un poco uno se puede dar cuenta que los soportes como tabletas están en auge y no solo por la novedad, sino por la facilidad que estos ofrecen para leer diferentes tipos de textos, ya sea en correos electrónicos, archivos pdf, páginas web, o libros electrónicos. La oferta de obras para estos formatos junto con la adquisición de dispositivos de lectura son unas constantes con tendencia hacia el crecimiento, que se puede verificar en todo el mundo desde el año 2007.

Además con la aparición de tecnologías de información, surgieron nuevas formas de lectura que rompen la apreciación vinculada hacia lo impreso y amplían la concepción creativa (Gómez Díaz, 2011).

# Ventajas

En los años setenta ya se planteó la idea de que los libros impresos también son tecnología interactiva y de hipertexto. interactiva por permitir al lector llegar al texto desde diferentes niveles de interpretación y correlación de ideas. Y de hipertexto por la posibilidad de leerse por fragmentos. Además permite agregar notas huellas y marcas, que al igual que los hiperenlaces, conducen el interés del lector por otros territorios y momentos de la narración, como los pies de página (Gómez Díaz, 2011).

La anterior idea tomada del libro “Polisemias visuales” nos cuenta en síntesis que el libro impreso tiene las mismas características que los textos digitales, o viceversa. Pero aparte de compartir características asimiladas de el uno en el otro, las publicaciones digitales tienen un plus o ventajas que le faltan a lo impreso, o no hubiera podido sobrevivir.

Las ventajas más importantes son:

- Cualquier volumen de la publicación siempre está disponible.
- Índice vinculado a cada artículo.
- El contenido del artículo va acompañado con contenido multimedia como audio, video, imágenes navegables, o texto acompañado de galerías.
- No requiere de plugins o módulos externos.
- Se maneja a través de interactividad, es decir una experiencia mas participativa para el usuario zoom interactivo y navegable.
- Gran compromiso ecológico.
- La fecha de adquisición depende del usuario, no de agentes externos a la publicación como distribuidores, puntos de venta, etc.
- Novedoso
- Mas económico
- Posibilidad de compartir
- Menor peso
- Con programación se puede obtener estadísticas reales y no estimadas para los publicistas, que atraen más anunciantes



# Difusión

En el punto anterior ya se habló que entre las ventajas de las publicaciones para iPad están: cualquier volumen de la publicación siempre está disponible y la fecha de adquisición depende del usuario, no de agentes externos a la publicación, como distribuidores, puntos de venta, etc. Es decir, cada fecha de lanzamiento de un nuevo número de dicha revista, el lector puede adquirir cualquier número anterior y el actual en la fecha de lanzamiento, y además a nivel mundial. Los contenidos digitales se diferencian de los impresos en cuanto a su uso y facilidad de lectura, así como en los procesos sociales y económicos que impulsan su creación, su difusión y el uso que se hace de ellos (OCDE, 2012). Es decir los textos digitales han facilitado el proceso de propagar contenidos: por el lado económico ya que es mucho más barato, o como en la mayoría de casos llega a ser gratis, y por el lado social por la capacidad de compartir, lo que en cuestión de conveniencias se vería como promocionar, y por las restricciones de edad que se verifica al momento de cada adquisición.

En una vista más amplia, la difusión de este tipo de producto se debe tomar en cuenta que no existe la distribución, sino el acceso del lector a los contenidos dependen del modelo de negocio que maneja la publicación (Rodríguez) y la periodicidad con la que sale un volumen nuevo.

Img: Representación de difusión viral de contenido digital en internet

# Publicidad (marketing)

La publicidad en soportes digitales puede llegar a ser idéntica a cualquier otra que se encuentra dentro de una publicación impresa, pero perdería todas las ventajas que involucra el soporte digital

Para los publicistas es una herramienta que facilita el marketing relacional (orientado a mejorar las relaciones con los clientes (Schnarch Kirberg, 2009)) y un nuevo medio de comunicación que es usado por su convencimiento, la moda, por la rentabilidad que ofrece al reducir costos de producción, edición y distribución, costos que representan la mayor parte al ser en medios impresos. Y por su capacidad para medir con inmediatez la cantidad de veces que a sido vista la publicidad (Garcia Uceda, 2011).

También tiene de su lado a la interactividad con el soporte para lograr que la experiencia del usuario sea más que solo la de un espectador, darle un papel dentro del mensaje a transmitir, e involucrarle, con sus decisiones, dentro de la publicidad.

La publicidad interactiva también permite una micro segmentación (orientada a un grupo específico) por su capacidad de adaptarse a la los contenidos y la relación que estos tienen con los intereses o características sociodemográficas de los usuarios, que es totalmente contraria al mensaje indiscriminado y masivo de los spots televisivos (EOI , 2010).

Como último permite al usuario, por su naturaleza, recibir información de manera multimedia lo que involucra al igual que la impresa el sentido de la vista, y además el sentido de tacto cuando se manejan pantallas táctiles y el oído al reproducir audios (Abreu Sojo, 2003).







# Interactividad

La Real Academia de la Lengua Española define interactivo a: “Dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario.” (RAE). Por diálogo se entiende como un proceso de comunicación que consta de elementos (emisor, mensaje, medio y un destinatario) que no pueden ser alterados ni reemplazados.

Hasta hace poco se percibía que la interactividad se dirigía solo a plataformas online, como una de las virtudes del internet, como la posibilidad de que los usuarios comenten, modifiquen o produzcan información (García & Gutiérrez, 2011). Pero, como todas las virtudes de plataformas online están llevadas de mano con los avances tecnológicos, con la aparición de dispositivos táctiles mejoró la interactividad al punto de que los dispositivos digitales se han vuelto capaces de poder leer gestos multi-táctiles como un estímulo con el que pueden completar el ciclo del diálogo donde el emisor podría ser el usuario, el mensaje su decisión, el medio su piel con el que realiza gestos para manejar/transmitir.

Al destinatario que en este caso sería la interfaz. Para completar con el ciclo de la comunicación o diálogo, debe haber una retroalimentación la cual es la respuesta que devuelve la aplicación al usuario.

Para que el diálogo interfaz-usuario sea efectivo, la aplicación debe tener en cuenta proporcionar a la gente las posibilidades que necesitan, con la misma importancia de ayudar a evadir resultados peligrosos, así los usuarios sentirán una mayor capacidad de mando cuando el control y comportamiento de una aplicación les resulta familiar y predecible (Apple Inc.).

Img: Fotografía antigua de una persona usando una interfaz no física para transmitir sus movimientos que se representan digitalmente

# Interfaz



Img: Representación de una interfaz futurista, en la que no hace falta usar manos.

La interfaz viene de la interacción, palabra en la sociología que se refiere a la relación entre humanos, la cual mediante en diferentes grados metafóricos se define como la interacción entre hombre-computadora (Bovero & Gozáles-Aréchiga, 2008).

“Una buena interfaz de usuario sigue los principios de interfaz humana que están basadas en la manera que la gente (usuarios) piensan y trabajan, no en las capacidades de un dispositivo” (Apple Inc.) nos dice que al diseñar una interface no debe ser pensada en las (i)limitaciones que tienen los dispositivos móviles sino en las posibilidades de los usuarios, además, estar pensada en que debe tener un buen nivel de organización y comunicación que no sea complejo, ilógico ni desagradable al verle, ya que puede volver desagradable a la experiencia del usuario y provocar un rechazo. Si por lo contrario se logra una interfaz hermosa, simple y directa puede provocar en la gente una apego emocional. Para llegar a ese punto se deben tomar en cuenta los siguientes puntos clave al momento de crear la interfaz de cualquier aplicación.



## Consistencia

La consistencia permite a la gente transferir su conocimiento y habilidad de una aplicación a otra (Apple Inc.). La consistencia se refiere, desde el diseño gráfico, a los sistemas de constantes y variables entre aplicaciones. En donde las constantes no es hacer copias de otras aplicaciones, sino tomar a los estándares y modelos con los que la gente se siente cómoda, como una ventaja.

## Retroalimentación

La gente al manipular cualquier control espera que haya una retroalimentación por parte del dispositivo, ya sea de manera inmediata, una actualización del proceso durante procesos prolongados o si es necesario muestra un mensaje explicativo (Apple Inc.). Esa es la función de la retroalimentación, confirmar a las personas que las acciones realizadas fueron reconocidas o que hay un proceso ocurriendo. Por ejemplo: una pequeña animación o cambio en la apariencia en un botón puede aclarar los resultados de sus acciones, y reconocer visualmente que hay un cambio.

O el sonido también se considera una retroalimentación útil, mas no debe ser la principal, menos aún el único mecanismo de respuesta porque la gente puede usar sus dispositivos en lugares en los que no se puede escuchar o tiene que silenciarlos (Apple Inc.).

## Manipulación directa

La gente al manipular directamente objetos dentro de una pantalla sin controles intermedios, entienden de una manera más rápida el resultado de sus acciones y el propósito de la tarea (Apple Inc.).

La experiencia por parte de los usuarios incrementa al usar pantalla multi-táctiles, en las que se pueden interactuar de manera directa mediante gestos táctiles, los cuales son la única manera de manipular el dispositivo. por ejemplo: en lugar de golpear dos veces la pantalla para hacer zoom, se puede lograr lo mismo mediante el gesto de pellizcar. Además se libra de la necesidad de intermedios físicos como el ratón del computador u otros (Apple Inc.).

## Integridad estética

No es medir que tan visualmente hermosa está resuelta, sino como se integra la apariencia a la funcionalidad (Apple Inc.), es decir se debe priorizar primero los controles y funciones de cada objeto en la pantalla y, en un segundo lugar, los elementos decorativos de manera sutil. Si la aplicación logra eso, podrá transmitir al usuario un mensaje claro sobre el propósito y función de la aplicación, de lo contrario puede terminar confundiendo al usuario.



Img: Fotografía de una mano manipulando una pantalla táctil.



## Metáforas

Al usar objetos y acciones virtuales como vínculos a objetos y acciones del mundo real, al usuario se le hace más fácil entender el funcionamiento de una aplicación. Un ejemplo de metáfora dentro de software es la carpeta, porque en el mundo real las personas colocan objetos/archivos dentro de una carpeta, por lo que se entiende inmediatamente la idea de colocar archivos dentro de una carpeta en la computadora. La ventaja de la metáfora es que sugiere un uso o la experiencia sin atarse a las limitaciones del objeto en el mundo real. En el caso de la carpeta, tiene un límite de capacidad mientras en la carpeta digital puede almacenar mucho más. Una metáfora trabaja mejor cuando no se desliga demasiado de la realidad. En el caso de la carpeta, bajaría su eficiencia si tuvieran que organizarse dentro de una vitrina virtual.

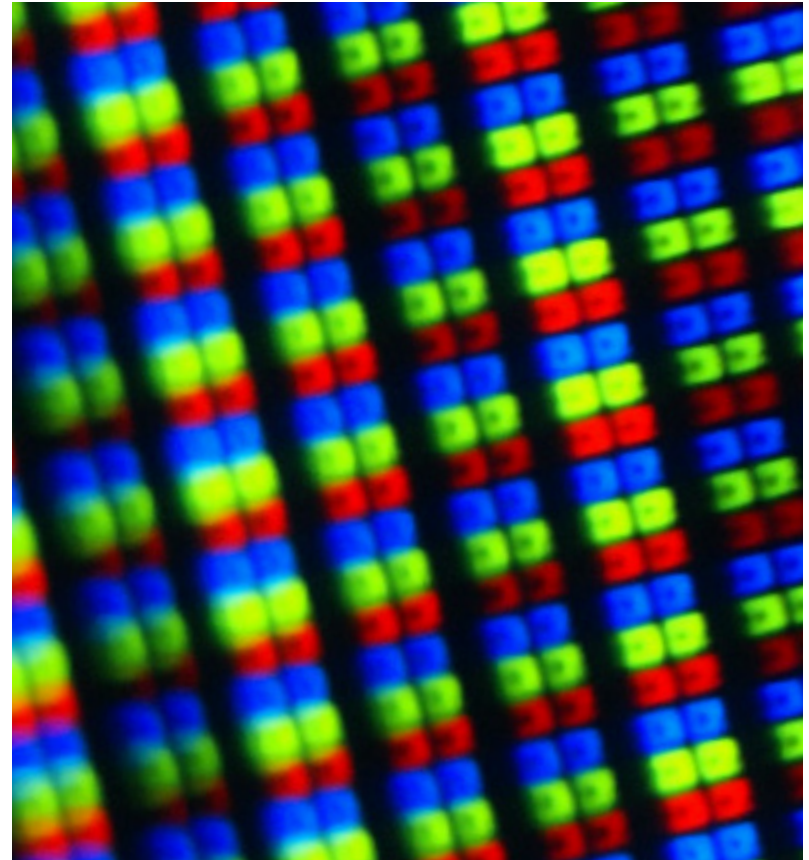
Img: Fotografías parte del proyecto del fotógrafo Ulric Collete en el que trata de mostrar similitudes entre dos personas con los mismos genes: hermanos, primos, etc.

# Cromática (tecnología)

El ojo humano puede percibir alrededor de 700 millones de colores en el espectro de luz (Drew & Meyer, 2005), todo color que provenga de una emisión de luz como el sol, bombillas, pantallas electrónicas, etc. usa el sistema de adición de colores, que, comparado con el sistema de sustracción de colores (proceso que se usa en impresiones ej. revistas, afiches, etc.) posee una gran gama que este último no alcanza, lo que al momento de diseñar ofrece al diseñador un mayor número de posibilidades cromáticas.

Para poder visualizar una imagen en pantallas comunes, se debe exportar las imágenes en 72 ppi (pixels per inch = pixeles por pulgada), y para una mayor calidad hasta en 96 ppi en modo de color RGB. Actualmente existen pantallas que permiten un mayor detalle y se llega a exportar hasta en 244 ppi.

Como dato extra: La teoría de la adición de colores explica el proceso de agregar ondas de luz a otras ondas de luz ya sea en un espacio o en el cerebro. Este proceso usa como base tres colores primarios, el rojo, azul y verde (de ahí RGB por sus siglas en inglés), debido a que si ponemos en un plano toda la gama de colores luz esos colores son los más distantes entre si (Drew & Meyer, 2005).



Img: Ftografía microscópica de una pantalla de pixeles emanando luz blanca

# Lúdica

Lo lúdico, como concepto es lo perteneciente o relativo al juego, (Montoya & Trigo, 2010) y por juego se entiende a la actividad recreativa en la que existe la posibilidad de ganar. En las aplicaciones para dispositivos la lúdica sería la parte del acto dialógico en la que el emisor interpreta el resultado de todo el proceso como una acción recreativa, y que la tarea espera una señal o una respuesta también. Al ser una actividad recreativa, despierta en nuestros genes instintos naturales (caza, violencia, curiosidad etc.) haciendo el aprender mas fácil e interesante, además provoca en las personas un estado de emociones positivas (Montoya & Trigo, 2010).



Img: Fotografía de una persona usando una consola sensible a la posición, ángulo y función de fichas para producir música, llamada Reactable



# Desarrolladores

Este nuevo modelo de publicaciones en verdad son aplicaciones que se desarrollan para cada dispositivo, y no un formato único de archivo que solo aceptan las tabletas. Para desarrollar estas aplicaciones (publicaciones), existen diferentes opciones de programas llamados desarrolladores, que permiten programar la experiencia del lector en soportes multimedia. A pesar de las infinitas posibilidades estos desarrolladores tienen limitaciones como la incompatibilidad con animaciones que no sean películas o *sprites*.

## Paginas web

Para crear publicaciones a modo de aplicación, en el internet existen también herramientas que ayudan, tales como: JOOMAG.com o 3DISSUE.com. Lo único que se necesita es el archivo de la publicación en formato pdf y una cuenta, que algunos casos cuestan y las gratuitas les mantienen una marca de agua o una pantalla inicial del sitio con el que se creó la aplicación. Otra desventaja es que estas aplicaciones son lo más elementales con un desplazamiento solo en sentido horizontal (es decir sin navegación vertical y horizontal) y además, si ya se tiene el documento pdf diseñado y diagramado, para qué crear una aplicación, en lugar de enviar vía electrónica que mas rápido y personalizable.



Imgs: Representacion conceptual de las conexiones de internet

## XCODE

Es el desarrollador de aplicaciones tanto para Mac OSX como para todas las versiones de IOS (sistema operativo para dispositivos inteligentes: Ipad, Iphone y Ipod Touch) propio de Apple Inc. que se lo consigue de solo para Mac OSX de manera gratuita.

Este desarrollador usa lenguaje de programación COO (lenguaje c orientado a objetos), que es un lenguaje bastante básico, y con clases como “método de programación”, este método permite crear (programar) funciones y/o características independientes con la posibilidad de que varias clases sean aplicadas al mismo objeto, o que la misma clase pueda aplicarse a diferentes objetos. Todo esto permite crear aplicaciones desde lo mas básico, lo que es bueno porque permite personalizar todo el producto su interfaz, lectura de gestos táctiles, disposición, funciones, retroalimentación, etc. para lo que se necesita un conocimiento claro sobre programación por clases en lenguaje COO.



## ADOBE DPS

Al estar este tipo de productos dentro del campo de las publicaciones, Adobe no se iba a quedar atrás, por lo que desarrollo un plug-in para InDesign, que permite desarrollar publicaciones a modo de aplicación para distintos dispositivos (con sus diferentes resoluciones) y para ambas orientaciones, horizontal y vertical.

Este *plug-in* es gratuito y se lo puede conseguir para en el sitio de Adobe, lo único que se necesita es una cuenta dentro de Adobe Creative Cloud. En cuanto a lo que es dinero, en los términos que hay que aceptar para poder usar nos dice que una vez que la publicación llega a las 10000 descargas, debemos pagar \$0.30 dólares por cada descarga. Mencionar que se puede pre visualizar con una aplicación para los dispositivos y en la computadora



## IBOOKS AUTHOR

Es una aplicación que se la puede conseguir solo para sistemas operativos Mac y de forma gratuita. Esta aplicación permite desarrollar aplicaciones en formatos ePub (formato de libro digital), formato pdf, y formato aplicación y también permite incluir contenido multimedia. Pero, todo, de manera muy básica ya que trabaja con plantillas predefinidas que limitan la interactividad y la personalización del documento (diseño), pero para empezar a publicar de manera experimental sería suficiente.



Diagramar es componer elementos que pertenecen al orden de una jerarquía en un soporte bidimensional, para, como función principal, poder comunicar y transmitir un mensaje visualmente.

# Diagramación

Con el fin de lograr una navegación eficaz dentro de una publicación se debe comunicar al lector de manera inmediata los diferentes niveles dentro de una jerarquía, por eso este es parte fundamental en todo producto editorial, debido a que, en primer lugar toma en cuenta para quién va a estar dirigida la publicación, pues “la forma [estética] de un diseño es subsidiaria de su función. La forma de un proyecto va de acuerdo con el público objetivo para el que es diseñado” (Ambrose & Harris, 2008). Una vez definido, se toman en cuenta varios conceptos que maneja el diseñador como son retículas, cromática, tipografía, maquetación, jerarquización, la imagen, ilustración, entre otros para diseñar una publicación.

El papel del diseñador y del diagramador no es el mismo dentro de una publicación, el diseñador es quien toma en cuenta los anteriores aspectos y toma decisiones para que el producto cumpla su propósito y vaya conforme con su público hasta el final de esta. El diagramador en cambio es quien se basa en las decisiones tomadas por el diseñador, y en base a esas resuelve la composición de las páginas (Cumpa González, 2002).



Img: Ejemplo de diagramación irregular de una infografía sobre la estatua de los Oscars



# Jerarquía

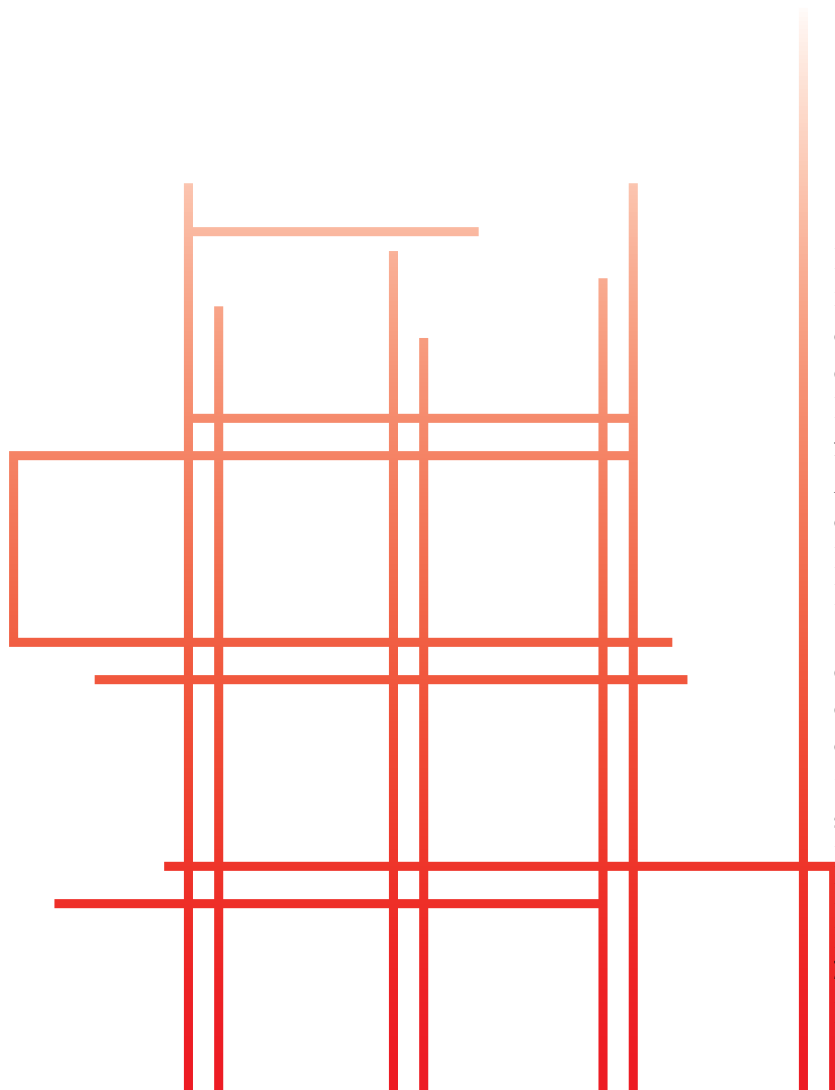
El principio de la jerarquía es organizar la información y aclarar la comunicación visual para guiar al lector por la publicación y pueda encontrar la información de manera rápida y fácil (Landa, 2011).

En el diseño editorial es la tarea más importante por que permite organizar los elementos gráficos en una página de manera lógica y agradable, y también evitar que otros elementos resulten distractores para el usuario (Bashkran, 2006) quién no tiene la obligación de descubrir sino, por lo contrario, ser la jerarquía suficientemente evidente y tener afinidad con la categoría de los contenidos ya que muestra al lector los diferentes niveles de importancia en los elementos mediante el énfasis. Esta decisión la toma el diseñador quien determina que elementos enfatizar y des-enfatizar para de esta manera definir que es lo que la persona verá primero, segundo, tercero, etc. (Landa, 2011). Mientras más dominante se vuelva un elemento más importante es dentro de la jerarquía, un claro ejemplo es el uso de diferentes pesos y familias en la tipografía que muestran al lector la diferencia de relevancia entre contenidos.



Img: Nube compuesta por etiquetas, en donde las más importantes resaltan sobre las otras por su tamaño

# Retícula



La retícula es de las herramientas más importantes del diseño editorial porque aporta con claridad, eficacia, economía y continuidad (Samara, 2004), por lo que se recomienda estudiar bien las retículas al momento de definir las, porque una buena retícula puede aliviar gran parte del trabajo en el futuro (Bashkran, 2006).

A pesar de que algunos diseñadores creen que restringe la composición este recurso aporta a la composición y a la elaboración del producto editorial como una guía, una estructura básica, para ubicar contenido y diferentes elementos (texto, imágenes, iconos, etc) para asegurar un resultado mucho más exacto y calculado. A la maquetación la ayuda al crear un orden sistematizado, al diferenciar diversos tipos de información y al ubicar grandes cantidades de información, como en un libro o una serie de catálogos en un tiempo más corto. Y sobre todo a la navegación del usuario a través del contenido. La retícula no solo sirve como la estructura guía base, también proporciona flexibilidad al diseño al definir parámetros para poder organizar y tener coherencia visual (Bashkran, 2006) cuando hay cantidades de información dentro de una página y de una publicación.

Img: Ejemplo de retícula base usada para diagramar este documento.

# Cromática



Al ser un producto editorial la cromática puede usarse de diferentes maneras, por ejemplo: llamar la atención a un punto, destacar algún contenido, para definir un sistema de codificación como es el caso de publicaciones formales que usan colores como distintivos para organizar y que los usuarios puedan moverse dentro de una publicación y encontrar lo que buscan de manera fácil (Bashkran, 2006), etc. Es por eso que en el momento de tomar decisiones sobre la gama y aplicaciones cromáticas, hay que tomarse más tiempo, para estudiar como afecta su aplicación a la jerarquía (puede unir dos niveles en uno o crear una separación demasiado grande entre estos), y también sobre los efectos universales y el simbolismo que tienen los colores por esto es un elemento del diseño muy poderoso y altamente provocativo (Landa, 2011). La facilidad para diferenciar colores (y subjetivamente sus significados) se debe a que desde temprana edad reconocemos al color y a lo largo de la vida vamos creando asociaciones a cada color con diferentes elementos (Bashkran, 2006), por eso cierto color nos representa o recuerda cierta sensación, que se relaciona con cierta emoción. En el caso de aplicarse a texto, el color afecta al significado y efecto psicológico original de la palabra (Samara, 2007).

Img: Publicación que aplica la cromática para crear puntos de atención, puntos de referencia y resaltar el contenido por contraste el contenido de la siguiente página

Sus significados no son universales, estos dependen del país y cultura donde sean percibidos.

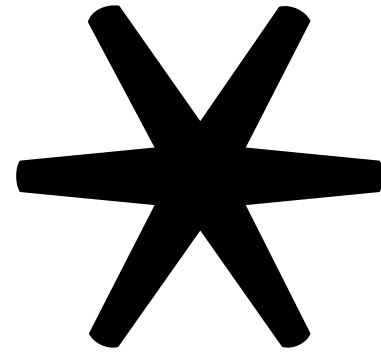
# Maquetación (Publicidad)



Como herramienta del diseño gráfico, la maquetación es la manera en la que se guía al lector a través del ritmo de la publicación, la ubicación del contenido y como se relaciona con otros dentro de la publicación. Mayor parte de la maquetación depende de la disposición del contenido y la forma en la que se usa dentro de la publicación. Es por eso que al momento de colocar una publicidad dentro de una página o entre contenidos, se debe tomar en cuenta que sea acorde con los contenidos de su entorno, una buena disposición de estos elementos hace que la gente pueda orientarse con mayor facilidad, mientras que en el caso contrario la gente puede sentirse confundida y frustrada (Bashkran, 2006), y además la publicidad perdería sentido está en un lugar que no debe

Img: Ejemplo de maquetación a través de un periodico

# Plus



Con las constantes innovaciones en el mundo tecnológico las tabletas no han dejado de estar tendencia y no le han dado oportunidad a entrar dentro de la etapa de declive del producto, por esto sus ventas han seguido creciendo desde su lanzamiento, por volverse poco a poco un producto de del día a día, y también un producto de moda.

Es por estos motivos que se pronostica para los siguientes 5 años un crecimiento del 590% del mercado de tabletas (La Opinión, 2012) lo que implica que dentro de este lapso de tiempo el numero de ipad por numero de personas va a ser casi 6 veces mayor.

Como dice Frascara “el proceso de dar forma siempre es “un salto al vacío.”

Después de recopilar toda la información comienzan a aparecer ideas de posibles aplicaciones de cada elemento y a la vez se comienzan a definir en términos de lo que se puede resolver y lo que apoye los objetivos. Ideas como los posibles usos correctos de tipografías según sus rasgos, como estas deben ayudar en la jerarquía sin volverla confusa y distribuirse dentro de guías de organización, al igual que el uso cromático; que puede usarse como un sistema y al demostrarse que, entre las muchas ventajas de lo digital, su gama de colores aumenta significativamente.

Otras de las ventajas de volverse digital es la posibilidad de incluir material audiovisual y objetos virtuales interactivos para resolver como incrementar a la experiencia del usuario con el contenido. Y que al volverse una publicación online, o que esté presente en internet, también beneficia a la publicación al tener un nuevo medio de comunicación que en crecimiento; y a la vez mejorando sus métodos para difundir información.

# Conclusión

HOMOLOGO  
S

“Todo es diseño, ¡TODO!”

Paul Rand



Esta etapa del proyecto lo que se busca es analizar otros productos ya existentes, que pueden servir como inspiración, con el fin de generar ideas para posibles soluciones, y simultáneamente afirmar si son aplicables o no, y porqué. Con el fin de encaminar el producto final del proyecto Los criterios en los que se baso el análisis son los siguientes:

#### Función

Para tomarlos en cuenta me eh basado en publicaciones con alguna característica en especial, de los que rescato los criterios, a mi parecer importantes, que han elegido tomando en cuenta al público dirigido o intenciones de la publicación para guiar al lector por la publicación, y la importancia que le dan a los elementos multimedia.

#### Forma

A cambio los productos que escogí como homólogos para analizar su forma son productos editoriales que interesan por la excentricidad con la que manejan su estética. En estos analizó como, a pesar de su variedad, logran mantener un público y como hacen para que este entienda los contenidos.

#### Tecnología

Al ser un producto que se basa en un soporte tecnológico, desde el diseño gráfico la tecnología se limita a publicar para digital, pero eh escogido productos que sobresalen por la calidad del uso de interactividad, de los que destaco el uso abundante de interactividad, como el uso bien logrado de lo mismo tomando en cuenta su público

# Orsai

Orsai es una publicación dirigida por Hernán Casciari para que los escritores ganen más por su trabajo estando en contra de distribuidores, casa editoriales, etc. En Orsai se manejan artículos de diferentes autores que escriben en más de un género literario como policial, crónica, comic y otros siempre llevado con un poco de humor irónico.



## EL EXPERIMENTO POLGAR

—Siempre fue un experimento. Siempre quiso más. El punto que si los cosas hubieran sido diferentes yo sería escarabajo del mundo, por encima de hombres y mujeres. Es difícil de saber. A veces está feliz, y a veces me da que todo podría haber sido una mujer.

Al final de los años, muchos se acercaron a Lascio. Uno de ellos fue el fallecido geodesta argentino Gerardo Barbieri, quien también trabajó un año prodigioso en Chile. Alvaro Amador, consiguió una buena subvención en Estados Unidos a los diecisiete años y hoy trabaja en un revolucionario proyecto en Silicon Valley.

Que de los interesados fue un millonario y entonces también llamado José van Oosterhout, quien impulsó una idea para poner a prueba el método. El objetivo era que el experimento Polgar adquiriese tres hijos de André y los criase del mismo modo en que había criado a sus hijos. Lascio no veía la idea de hacerlo, pero el final tuvo que dejar la idea de lado por la incoherencia y las fuertes críticas de los medios de la época, y por la negativa de Clara, quien sabía que la vida no podría ser por el ajedrez y que criar a tres hijos, buenos o no prodigios, sería también sobre sus hombros.

—Si su mayor preocupación era que, si los criaba sin adoptar, en algún momento, especialmente cuando llegara el día, los padres biológicos podían cambiar de idea e interrumpir el experimento. Era algo a largo plazo y si lo hacía lo quería hacer a fondo —segundo Thomas desde Estados Unidos.

Los medios empezaron a decir que no sabían. Se olvidó que es algo rutinario y que los padres siempre educan a los hijos —dice Lascio ahora, sin molestia por el fracaso del proyecto, mientras toma silencio en el comedor de su casa.

—Por qué once que Judit fue la mejor de los tres?

Lascio hace silencio y mira a Clara. Ella lo entiende.

—Tiene hambre —explica con una sonrisa, mientras se levanta de la mesa. La mujer va a la cocina y sirve dos platos de aquello con aroma agrio.

Mientras tanto, Lascio aprovecha ese pausa y vuelve a la carga con su nuevo proyecto,

continuando una noche de batalla diurna en presente y un pasado que parece el futuro en un lenguaje lento y claro —y distancia— hace un intento por traducir.

Lascio no responde sobre Judit, dice está.

—La respuesta del ajedrez Polgar es persona, pero se madre es lenguaje, glosa se pueda encontrar en la página y seches.com.

La traducción de ajedrez Polgar es persona, pero se madre es lenguaje, glosa se pueda encontrar en la página y seches.com.

—¿Por qué eligió ajedrez y no se no una cosa?

—Si pensamos en la situación, el ajedrez algo más científico, ciencias de matemáticas, física, medicina e cosas. Pero éramos pobres y muchas cosas y posibles.

—¿Qué relación con los reclusos? Lascio piensa unos segundos. No tiene una un poco de cómo agrio —la individual de ciertos lenguajes— y una hora del fondo.

—Si no hubiéramos sido tan pobres, criados y provisionados, habría tenido mucho mejor.

—¿Entonces hay que haber elegido a tres hijos, buenos o no prodigios, sería también sobre sus hombros.

—No, como muy seguro de que te atrevas a jugar. Educador al doctor que al granos Nihil.

Luego de decir esto, Lascio se a en su plato de arroz, lo termina y observa al niño al experimento, el, del Super. Estrella Polgar.

El club queda a menos del deporte. Es un momento antiguo, complicado en el momento, desde todos los sentidos el Lascio cree que el ajedrez inventado por sus padres, Clara vuelve a servir de y perder la incertidumbre que muestra a lo largo la entrevista, y una sensación de perder la paz para traducir a su mundo.

En el club, una viérbra exhibe libros que fueron a Lascio, a Judit o a él sus hermanos como protagonistas. Y

—como en la casa de los Polgar— los videos, incluso, reuniones de compañeros y en un salón — una vez más — varias mesas con tableros en forma de estrella.

—Esto es —dice finalmente Lascio, como quien muestra una evidencia. Luego dice sobre y se pliega en su nuevo mundo. Que va realidad es el de siempre. &

GABRIELA MANUÉL



### GLORIAS DE TÉRMINOS Y PERSONAS

**Andrés Bello** (1781-1845) Gran

**Barbieri** (1911-1991) Gran

**Barbieri** (1911-1991) Gran

**Barbieri** (1911-1991) Gran

**Barbieri** (1911-1991) Gran

**Barbieri** (1911-1991) Gran

**Barbieri** (1911-1991) Gran

**Barbieri** (1911-1991) Gran

**Barbieri** (1911-1991) Gran

**Barbieri** (1911-1991) Gran

**Barbieri** (1911-1991) Gran

**Barbieri** (1911-1991) Gran

**Barbieri** (1911-1991) Gran

**Barbieri** (1911-1991) Gran

**Barbieri** (1911-1991) Gran

**Barbieri** (1911-1991) Gran

**Barbieri** (1911-1991) Gran

científico y filósofo científico

científico y filósofo científico

científico y filósofo científico

científico y filósofo científico

científico y filósofo científico

científico y filósofo científico

científico y filósofo científico

científico y filósofo científico

científico y filósofo científico

científico y filósofo científico

científico y filósofo científico

científico y filósofo científico

científico y filósofo científico

científico y filósofo científico

científico y filósofo científico

científico y filósofo científico

científico y filósofo científico

de ciencia. Actualmente vive en Car-

de ciencia. Actualmente vive en Car-

de ciencia. Actualmente vive en Car-

de ciencia. Actualmente vive en Car-

de ciencia. Actualmente vive en Car-

de ciencia. Actualmente vive en Car-

de ciencia. Actualmente vive en Car-

de ciencia. Actualmente vive en Car-

de ciencia. Actualmente vive en Car-

de ciencia. Actualmente vive en Car-

de ciencia. Actualmente vive en Car-

de ciencia. Actualmente vive en Car-

de ciencia. Actualmente vive en Car-

de ciencia. Actualmente vive en Car-

de ciencia. Actualmente vive en Car-

de ciencia. Actualmente vive en Car-

de ciencia. Actualmente vive en Car-

Img: Parte de un artículo "El Experimento Polgar" de la versión impresa de la revista Orsai.

# Función



En la versión impresa los textos ocupan entre un 70 y 80 % del volumen y las imágenes están siempre bien ubicadas como material de apoyo. Para reflejar esta misma jerarquía en la versión multimedia, Orsai usa, en la orientación horizontal, tres columnas de las cuales las dos de la derecha llenas de texto y la de la izquierda la usa para colocar el título, que siempre acompaña los textos, links a pantallas completas de ilustraciones sobre el contenido y frases pequeñas de la importancia de una nota, que sería como un pie de columna. Mientras en la orientación vertical usa solo 2 columnas pero de la misma manera. Esta disposición, aunque bastante simple, muestra de manera clara la importancia de los elementos, es decir del texto sobre lo multimedia.

Img: Parte del mismo artículo, en sus dos orientaciones para la versión de iPad.

# VICE

Maneja artículos informativos, llevados de la mano de la sátira, siempre ligados al tema central del volumen, que a pesar de variar en cada edición, siempre es un tema de actualidad internacional sin entrar en un tema de tendencia. Esta revista es de las pocas que también ha dado el paso de no solo publicar volúmenes estáticos, y moverse hacia la versión multimedia en donde se puede apreciar la misma jerarquía claramente, pero en esta el contenido multimedia se integra con los textos y completa el nivel de jerarquía en el que están los textos aprovechando recursos como galerías, de hecho, tiene artículo que son solo galerías o en otros en los que la conclusión o el nudo esta en un video o imagen. Este equilibrio entre contenido multimedia y texto es acorde al público al que están dirigidos que son jóvenes, vistos como “un grupo de futuros consumidores”

## COMBOVER: SANTA DADDY

BY BRITT GARDIAN, PHOTOS BY JANIĞZA BRVO  
Featuring Megan Barker

Well, now I'm depressed. Really down in the dumps. I don't know what to do. My mind is spinning like a discoid. And my body feels like a couple slabs of smoked beef that have rotted in the California sun for way too long. Not been around beef, mind you, but the really fatty stuff. The type of smoked beef that's so fatty you gotta pull half of it out of your mouth while attempting to keep yourself from gagging.

I don't deserve any of this. I'm a good guy who's just trying to make some money and have some fun. But these other people with their upright middle-class ways keep bringing me down. Some was right: "Bill is other people." Was Santa ever Santa? I don't know. Who cared? He's right. A lot of anti-Santas have interesting thoughts other. Say what you will about Godfinks, but the schools know how to roll.

Maybe a walk will do me good. Yeah, a walk. I never walk. Always driving. Why did they build this place so spread out? For good no-walk and say hello to the trees and bushes and birds.

Then, BOOM! A hot piece of shiksa

kind of French number that made me think she might be an anti-Santa (which made me wonder that instead, she gives me a look that screams, "Follow me, you sexy Hollywood producer, you!" And I do. This one knows how to move. Oh yes, that walk, it's doing me more right than a shot of penisolite. And she knows how right it's doing me. She gives me a little extra and suddenly she adds a tree-like element.

She leads me to what I can only assume is her apartment. Before she opens the door, she turns to me.

"The Angela, I'm an actress. Like my movies, novels, and computer algorithms. By the way, what time is it?"

"The afternoon."

"Nice apartment. She's done well for herself. It's funny that I've never come across her till now. If I had met her, I'd have given her a contract for five movies faster than two rabbits can stretch a penny.

She gives back and forth, using me up. I sit down, too much walking. I'm a little tired, and if this is going where I think it's going, I'm going to need all the strength I can get.

"I just turned 20 two days ago," she says. "I feel so old. So very old. I'm really missing my childhood. I long for it. It's such a deep longing. Something that goes to the very core of my being and then spreads to my senses. I realize I haven't giggled in quite a while.

Sure, I've laughed, but I ache for a prolonged giggle. The way I used to giggle at the zoo or circus. Before I learned what the zoo and the circus really were. Before I learned what life really was. Do you ever long for your childhood?"

"Well, that depends," I reply. "My parents used to beat the shit out of me. Not in a bad way. That's what people did back then. But that doesn't mean I liked it."

"You were probably born a man, weren't you? Just like Santa."

"Excuse me?"

"Hold on, I've got something for you." She walks into the other room. Should I follow her? No. She comes back. She holds something up. A Santa suit. My spine tingles with horny gas.

"Put this on as I can tell you what I want for Christmas."

You hot piece of shit put it on. I put it on like it's my hot mistress suit and we gotta be at temple in five minutes.

I emerge from her bedroom as St. Dick.

"Why, hello, Santa."

"Hello, Mrs. Santa."

For serving me once. You seem very nice as opposed to naughty. Ho ho ho!"

"I'm a little bit of both. Don't you want to know what I want for Christmas?"

"Of course. I am, after all, Santa Claus. What do you want for Christmas, little girl?"

"I want my big Jewish Santa Daddy to speak my nice-naughty out!"

I oblige her. I lean her over my red velvet lap and speak away like her nuckus is Rudolph's back.

"Speak me, Santa Daddy! Speak that nice, Santa Daddy! Speak that 10-year-old and Merry Christmas!"

My hand goes cold.

"Remind I thought you said you were 10?"

"Did I? Oops! Guess I'm even less nice than I thought."

"Where're your parents?"

"What does it matter where they are? They're gone. We're here. Now kiss my fucking midline!"

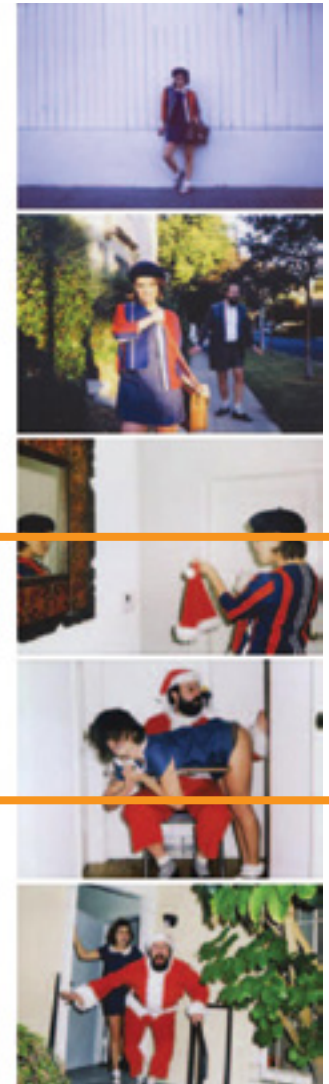
"No way!"

"OK! Well, in that case... RAPI! RAPI! SANTA'S RAPING! SHREEEEEEEE!"

I run. She chases. I run faster. Alone. Well I always be alone I will. I'll always be alone. No one is here for me. And why should they be? I am. RAPI! I'm alone.

This is the sixth chapter of *Comover*. Each chapter was read about midnight, the timing of the Jewish holidays, but also coinciding with the opening of our store. About the previous installments at [www.vice.com](http://www.vice.com).

72 VICE



Img: Contenido del artículo impreso “Comover: Santa Daddy” de la revista Vice.



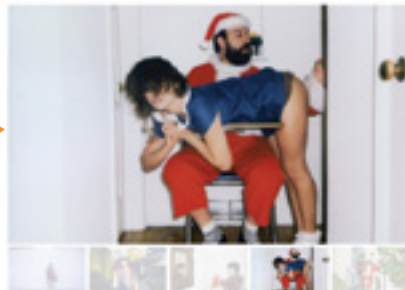
## COMBOVER: SANTA DADDY

BY BRITT GILMAN, PHOTOS BY JONICA BRADY  
Featuring Super Future



"Well, now I'm depressed. Really down in the dumps. I don't know what to do. My mind is spinning like a dervish! And my body feels like a couple slices of corned beef that have roamed in the California sun for way too long. Not been corned beef, mind you, but the really fatty stuff. The type of corned beef that's so fatty you gotta pull half of it out of your mouth while chewing to keep yourself from gagging. I don't deserve any of this. I'm a good girl who's just trying to make some money and have some fun. But these other people with their upright marriage wares keep bringing me down. Same was right? 'Hell is other people.' Was Santa anti-Semitic? I don't know. Who cares? He's right. A lot of anti-Semites have interesting things to offer. Say what you will about Goshbobs, but the adbook knows how to sell.

Maybe a walk will do me good. Yeah, a walk. I never walk. Always driving. Why did they build this place so spread out? They good to walk and say hello to the trees and bushes and birds. Then, BOOM! A hot piece of cheese bumps right into me. Gargons, in some kind of French number that makes me think she might be an anti-Semite (which makes me wonder that matter. She gives me a look that screams, "Follow me, you sexy Hollywood producer, and!" And I do. This one knows how to move. Oh yes, that walk, it's doing me more right than a shot of penicillin. And she knows how right it's doing me. She gives me a little extra and suddenly I'm a dancer. She leads me to what I can only assume is her apartment. Before she opens the door, she turns to me.



"You're your own I put it on. Even it on like it's my bar mirrors and we gonna be at temple in five minutes. I emerge from her bathroom as in. Nick. "Why, hello, Santa." "Hello, he he he, Angel! Thank you for leaving me over. You mean very nice as opposed to naughty. He he he!" "I'm a little bit of both. Don't you want to know what I want for Christmas?" "Of course. I am, after all, Santa Claus. What do you want for Christmas, little girl?" "I want my big Jewish Santa Daddy to spank my nice naughty and!" "I'd like to, I love her over my red velvet top and speak away like her rashes in Rudolph's back." "Spank me, Santa Daddy! Spank that 16-year-old and Merry Christmas!" My hand goes cold. "Sweet! I thought you said you were 20!" "And I? Oh! Guess I'm even less nice than you thought!" "Where're your parents?" "What does it matter where they are? They're gone. We're here. Now let me fucking smile!" "No way?" "SO! Well, in that case... RAPI! RAPI! SANTA'S RAPING ME!!!!!!!" "Easy. She chooses. Easy future. Always. Will always be done! I'll be always be done. Never to have for me. And why should they be? I am. RAPI! I'm done. **GGG**

"You're your own I put it on. Even it on like it's my bar mirrors and we gonna be at temple in five minutes. I emerge from her bathroom as in. Nick. "Why, hello, Santa." "Hello, he he he, Angel! Thank you for leaving me over. You mean very nice as opposed to naughty. He he he!" "I'm a little bit of both. Don't you want to know what I want for Christmas?" "Of course. I am, after all, Santa Claus. What do you want for Christmas, little girl?" "I want my big Jewish Santa Daddy to spank my nice naughty and!" "I'd like to, I love her over my red velvet top and speak away like her rashes in Rudolph's back." "Spank me, Santa Daddy! Spank that 16-year-old and Merry Christmas!" My hand goes cold. "Sweet! I thought you said you were 20!" "And I? Oh! Guess I'm even less nice than you thought!" "Where're your parents?" "What does it matter where they are? They're gone. We're here. Now let me fucking smile!" "No way?" "SO! Well, in that case... RAPI! RAPI! SANTA'S RAPING ME!!!!!!!" "Easy. She chooses. Easy future. Always. Will always be done! I'll be always be done. Never to have for me. And why should they be? I am. RAPI! I'm done. **GGG**

## COMBOVER: SANTA DADDY

BY BRITT GILMAN, PHOTOS BY JONICA BRADY  
Featuring Super Future



"Well, now I'm depressed. Really down in the dumps. I don't know what to do. My mind is spinning like a dervish. And my body feels like a couple slices of corned beef that's so fatty you gotta pull half of it out of your mouth while chewing to keep yourself from gagging. I don't deserve any of this. I'm a good girl who's just trying to make some money and have some fun. But these other people with their upright marriage wares keep bringing me down. Same was right? 'Hell is other people.' Was Santa anti-Semitic? I don't know. Who cares? He's right. A lot of anti-Semites have interesting things to offer. Say what you will about Goshbobs, but the adbook knows how to sell.

Maybe a walk will do me good. Yeah, a walk. I never walk. Always driving. Why did they build this place so spread out? They good to walk and say hello to the trees and bushes and birds. Then, BOOM! A hot piece of cheese bumps right into me. Gargons, in some

French number that makes me think she might be an anti-Semite (which makes me wonder that matter. She gives me a look that screams, "Follow me, you sexy Hollywood producer, and!" And I do. This one knows how to move. Oh yes, that walk, it's doing me more right than a shot of penicillin. And she knows how right it's doing me. She gives me a little extra and suddenly I'm a dancer. She leads me to what I can only assume is her apartment. Before she opens the door, she turns to me.



"You're your own I put it on. Even it on like it's my bar mirrors and we gonna be at temple in five minutes. I emerge from her bathroom as in. Nick. "Why, hello, Santa." "Hello, he he he, Angel! Thank you for leaving me over. You mean very nice as opposed to naughty. He he he!" "I'm a little bit of both. Don't you want to know what I want for Christmas?" "Of course. I am, after all, Santa Claus. What do you want for Christmas, little girl?" "I want my big Jewish Santa Daddy to spank my nice naughty and!" "I'd like to, I love her over my red velvet top and speak away like her rashes in Rudolph's back." "Spank me, Santa Daddy! Spank that 16-year-old and Merry Christmas!" My hand goes cold. "Sweet! I thought you said you were 20!" "And I? Oh! Guess I'm even less nice than you thought!" "Where're your parents?" "What does it matter where they are? They're gone. We're here. Now let me fucking smile!" "No way?" "SO! Well, in that case... RAPI! RAPI! SANTA'S RAPING ME!!!!!!!" "Easy. She chooses. Easy future. Always. Will always be done! I'll be always be done. Never to have for me. And why should they be? I am. RAPI! I'm done. **GGG**

"You're your own I put it on. Even it on like it's my bar mirrors and we gonna be at temple in five minutes. I emerge from her bathroom as in. Nick. "Why, hello, Santa." "Hello, he he he, Angel! Thank you for leaving me over. You mean very nice as opposed to naughty. He he he!" "I'm a little bit of both. Don't you want to know what I want for Christmas?" "Of course. I am, after all, Santa Claus. What do you want for Christmas, little girl?" "I want my big Jewish Santa Daddy to spank my nice naughty and!" "I'd like to, I love her over my red velvet top and speak away like her rashes in Rudolph's back." "Spank me, Santa Daddy! Spank that 16-year-old and Merry Christmas!" My hand goes cold. "Sweet! I thought you said you were 20!" "And I? Oh! Guess I'm even less nice than you thought!" "Where're your parents?" "What does it matter where they are? They're gone. We're here. Now let me fucking smile!" "No way?" "SO! Well, in that case... RAPI! RAPI! SANTA'S RAPING ME!!!!!!!" "Easy. She chooses. Easy future. Always. Will always be done! I'll be always be done. Never to have for me. And why should they be? I am. RAPI! I'm done. **GGG**

## COMBOVER: SANTA DADDY

"You're your own I put it on. Even it on like it's my bar mirrors and we gonna be at temple in five minutes. I emerge from her bathroom as in. Nick. "Why, hello, Santa." "Hello, he he he, Angel! Thank you for leaving me over. You mean very nice as opposed to naughty. He he he!" "I'm a little bit of both. Don't you want to know what I want for Christmas?" "Of course. I am, after all, Santa Claus. What do you want for Christmas, little girl?" "I want my big Jewish Santa Daddy to spank my nice naughty and!" "I'd like to, I love her over my red velvet top and speak away like her rashes in Rudolph's back." "Spank me, Santa Daddy! Spank that 16-year-old and Merry Christmas!" My hand goes cold. "Sweet! I thought you said you were 20!" "And I? Oh! Guess I'm even less nice than you thought!" "Where're your parents?" "What does it matter where they are? They're gone. We're here. Now let me fucking smile!" "No way?" "SO! Well, in that case... RAPI! RAPI! SANTA'S RAPING ME!!!!!!!" "Easy. She chooses. Easy future. Always. Will always be done! I'll be always be done. Never to have for me. And why should they be? I am. RAPI! I'm done. **GGG**

"You're your own I put it on. Even it on like it's my bar mirrors and we gonna be at temple in five minutes. I emerge from her bathroom as in. Nick. "Why, hello, Santa." "Hello, he he he, Angel! Thank you for leaving me over. You mean very nice as opposed to naughty. He he he!" "I'm a little bit of both. Don't you want to know what I want for Christmas?" "Of course. I am, after all, Santa Claus. What do you want for Christmas, little girl?" "I want my big Jewish Santa Daddy to spank my nice naughty and!" "I'd like to, I love her over my red velvet top and speak away like her rashes in Rudolph's back." "Spank me, Santa Daddy! Spank that 16-year-old and Merry Christmas!" My hand goes cold. "Sweet! I thought you said you were 20!" "And I? Oh! Guess I'm even less nice than you thought!" "Where're your parents?" "What does it matter where they are? They're gone. We're here. Now let me fucking smile!" "No way?" "SO! Well, in that case... RAPI! RAPI! SANTA'S RAPING ME!!!!!!!" "Easy. She chooses. Easy future. Always. Will always be done! I'll be always be done. Never to have for me. And why should they be? I am. RAPI! I'm done. **GGG**

## COMBOVER: SANTA DADDY

"Well, now I'm depressed. Really down in the dumps. I don't know what to do. My mind is spinning like a dervish. And my body feels like a couple slices of corned beef that's so fatty you gotta pull half of it out of your mouth while chewing to keep yourself from gagging. I don't deserve any of this. I'm a good girl who's just trying to make some money and have some fun. But these other people with their upright marriage wares keep bringing me down. Same was right? 'Hell is other people.' Was Santa anti-Semitic? I don't know. Who cares? He's right. A lot of anti-Semites have interesting things to offer. Say what you will about Goshbobs, but the adbook knows how to sell.

Maybe a walk will do me good. Yeah, a walk. I never walk. Always driving. Why did they build this place so spread out? They good to walk and say hello to the trees and bushes and birds. Then, BOOM! A hot piece of cheese bumps right into me. Gargons, in some French number that makes me think she might be an anti-Semite (which makes me wonder that matter. She gives me a look that screams, "Follow me, you sexy Hollywood producer, and!" And I do. This one knows how to move. Oh yes, that walk, it's doing me more right than a shot of penicillin. And she knows how right it's doing me. She gives me a little extra and suddenly I'm a dancer. She leads me to what I can only assume is her apartment. Before she opens the door, she turns to me.

"You're your own I put it on. Even it on like it's my bar mirrors and we gonna be at temple in five minutes. I emerge from her bathroom as in. Nick. "Why, hello, Santa." "Hello, he he he, Angel! Thank you for leaving me over. You mean very nice as opposed to naughty. He he he!" "I'm a little bit of both. Don't you want to know what I want for Christmas?" "Of course. I am, after all, Santa Claus. What do you want for Christmas, little girl?" "I want my big Jewish Santa Daddy to spank my nice naughty and!" "I'd like to, I love her over my red velvet top and speak away like her rashes in Rudolph's back." "Spank me, Santa Daddy! Spank that 16-year-old and Merry Christmas!" My hand goes cold. "Sweet! I thought you said you were 20!" "And I? Oh! Guess I'm even less nice than you thought!" "Where're your parents?" "What does it matter where they are? They're gone. We're here. Now let me fucking smile!" "No way?" "SO! Well, in that case... RAPI! RAPI! SANTA'S RAPING ME!!!!!!!" "Easy. She chooses. Easy future. Always. Will always be done! I'll be always be done. Never to have for me. And why should they be? I am. RAPI! I'm done. **GGG**

Img: Parte del mismo artículo, en sus dos orientaciones para la versión de iPad, en la que se evidencia el uso de una galería interactiva como parte esencial del contenido



Cada nueva edición las revistas están obligadas a cambiar de temática, Little White Lies es una revista diferente por que aparte de cambiar de temática, también (lo que rescato) cambia de estética en cuanto a la técnica y estilo de ilustración de fondos, secciones, marcos, portada, cromática, etc. pero también depende de un sistema reconocible que



Imgs: Portadas de los números 43 y 44 (respectivamente) de la misma revista Little White Lies

# Forma



debe mantener, esto percibe de entrada en la portada, que a pesar de cambiar de técnica, siempre mantiene un rostro visto de frente compuesto en un primer plano (muestra, empezando desde abajo, los hombros, el cuello, rostro, el cabello y por ultimo se deja un poco de aire sobre el personaje) y sobre este el logotipo a una cierta distancia del borde superior siempre.

Por dentro usa en su mayoría 2 columnas de texto, y ocasionalmente hasta 3, las mismas tipografías definidas para cada uso de texto así como la disposición establecida de titular bajo imagen de contenido o a la izquierda de este, también márgenes, numero de líneas y el equilibrio entre cantidad de texto con la de uso de imágenes son constantes.



Imgs: Artículos de los numeros 44 y 43 (respectivamente) de la revista Little White Lies, para mostrar los sistemas de variables y constantes de una misma publicacion en diferentes volúmenes



# DAZED

Es una revista con un sistema de retículas muy complejo, a mi forma de ver, es un sistema modular en el que la ubicación de las cajas de texto dependen primero de la disposición de las imágenes y segundo del contenido de ellas (se adaptan). Además el ancho de las cajas de texto varían y muy poco, esto permite que en una página se puedan encontrar cajas de textos para completar una pagina con 3 o 4 columnas; cuando se usan un mismo ancho de columnas en la misma pagina y otro mismo ancho de columna en otra página se crea un sistema visual entre secciones más sólido/congruente durante toda la revista. Las líneas, cada una, tiene fondo blanco que resalta sobre la imagen de fondo, pero al no tener un fondo sólido, visualmente se produce un ruido cuando hay texto e imagen en un mismo punto y resulta súper difícil para el lector tener una lectura corrida, pero vale mencionar que todo esto es muy bien manejado. En resumen es una publicación hermosa para ver y tener, pero no para leer.

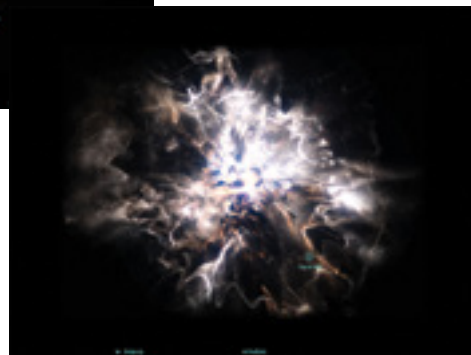
## (Anti-homólogo)





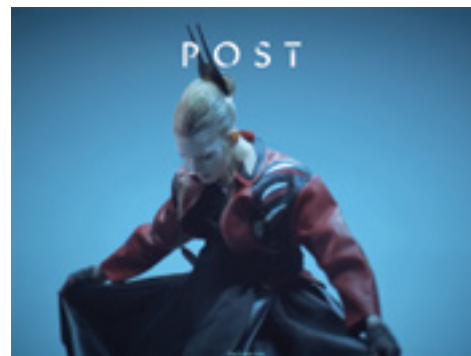


Imgs: Páginas de la revista Dazed & Confused donde se ve los diferentes usos de columnas y cajetines según la composición de las imágenes. Y sus criterios editoriales.



Imgs: Pantalla del interior de la aplicacion Post Gravity en la que se pueden ver algunos de los diferentes objetos interactivos de la revista.

# Tecnología



Esta ya no es una revista que se la puede encontrar en el Quiosco simplemente, sino como una aplicación nativa, al igual que la aplicación de la revista Time. Desde que entramos a la aplicación, la revista nos comienza a mostrar su valor multimedia cuando lo primero que nos muestra es la fotografía de una modelo en un plano medio (desde la cabeza hasta la cintura) sobre un fondo minimalista-degradado, encima comienza un recorrido de líneas que forman las letras del logotipo "POST", antes de concluir hay un "fade-in" de un sonido atmosférico, cuando de repente la modelo de la fotografía comienza a bailar con este sonido. Para parar la animación o parar la interfaz nos muestra un botón (solo un texto que dice "Tap to enter issue") de tamaño súper pequeño intencionalmente para que fallemos y nos demos cuenta que al aplastar sobre el video, la animación se vuelve una composición de líneas de polígonos irregulares, de color sobre fondo negro, que completan de manera caótica la silueta y los rasgos de la modelo. Al aplastar de nuevo (sin soltar) la animación se pausa y los vértices los polígonos que están alrededor del dedo se distancian del área que aplastamos y el sonido atmosférico se intensifica, al mover el dedo todo gira en la dirección en la que arrastremos basados en un eje en el centro de la pantalla, y al soltar todos los vértices vuelve a su posición en la que se quedaron en la pausa; para salir solo se hace un "tap" y ahora si se atina al botón correctamente.

Solo esto nos muestra como será el interior del resto de la aplicación que tiene una sección editorial sensible a la posición del giroscopio del dispositivo, portadas de artículos multimedia, galerías multimedia interactivas, publicidad interactiva, etc. y todo llevado del concepto central del volumen. Por todo esto y su contenido fue que ganó el premio a mejor revista digital del 2012 (Digital Magazine Award, 2013)

Imgs: Pantallas del proceso en el que el lector interactúa con la portada de la aplicación.



# VICE



Longer and  
and and  
and and  
and and  
and and  
and and  
and and  
and and  
and and  
and and



Aunque ya cité este homólogo en otra categoría, vale mencionarlo en esta también, por el equilibrio bien manejado (conforme a su público), entre contenido textual y multimedia, habiendo artículos enteros en los que se prioriza lo interactivo que son en un 90% multimedia, como galerías de imágenes, y otros al revés. A pesar de ser hecho con un programa que no permite mucha personalización en lo interactivo, Vice lo resuelve dándole al lector ciertos elementos inesperados que no se accionan solos. Si la interactividad no es mucha, permite al lector siempre estar enfocado y apreciar más la información del contenido y lo refuerza con interactividad, pero sin llegar al extremo, como maneja Orsai, de priorizar de manera extrema los textos sobre todo el resto de contenidos.

Imgs: Artículos interactivos en los que la mayor parte del contenido es multimedia y la menor textual.

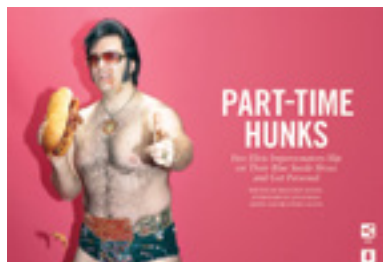
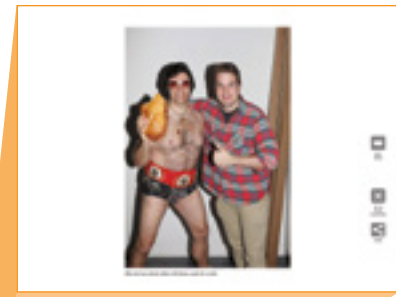
00s

"Did we've had a bit of a... (text continues vertically)



00s

... (text continues)



Robert M. ... (text continues)

... (text continues)



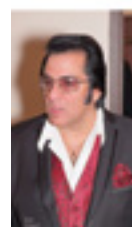
... (text continues)

... (text continues)



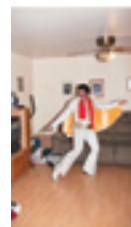
Gene ... (text continues)

... (text continues)



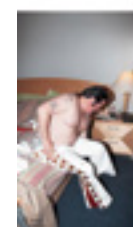
... (text continues)

... (text continues)



Randy ... (text continues)

... (text continues)



... (text continues)

... (text continues)

Imgs: Artículo "Part-Time Hunks" completo para la versión iPad de la revista Vice

# Conclusión

Después de analizar los homólogos uno comienza a imaginarse las posibilidades que podría tener el producto, y a darse cuenta sobre los diferentes tipos de soluciones que existen para un mismo problema. Como la diferencia entre la interfaz de revistas como Orsai o Vice que es súper funcional con la de Post que pone en riesgo su funcionalidad pero lo justifica, de manera bien lograda, con la intención oculta de incrementar la experiencia del usuario; aquí uno se da cuenta de que en algunas publicaciones necesitan indicaciones para que el lector no se sienta perdido, o en otras obviarlas de modo que descubra por si mismo los elementos interactivos y causar mayor asombro.

También sobre las posibilidades que existen para resolver que un producto editorial se pase a dispositivos digitales y mantener su estilo, estético obviamente, y más importante el equilibrio entre imagen y texto que manejen, tomando en cuenta que el término imagen se reemplaza por el de multimedia.

PROGRAM  
RAMA  
ACTION

Sin embargo, no todo es racionalidad, dado que el proceso de dar forma requiere intuición como complemento de la razón. No intuición en el sentido de usar lo primero que pasa por la mente.

Jorge Frascara



Al ser las publicaciones multimedia un producto aún desconocido por la mayoría de personas en la ciudad de Cuenca, entre estas los publicistas, se ha visto como solución la elaboración de una muestra en la cual las personas podrán ver las posibilidades que estas ofrecen, tanto para leer y enriquecer los artículos con elementos multimedia también, como para ser un nuevo medio en el que se puede publicitar interactiva o solo audiovisualmente. Esta muestra será un prototipo de alta fidelidad de lo que sería la versión de aplicación para ipad del tercer número de la revista "Raja". Para la creación del prototipo se deberán tomar en cuenta puntos expuestos en el primer capítulo y basados en los homólogos escogidos como inspiración para crear una interfaz clara y sencilla con iconos y respuestas que los usuarios, que en este caso sería el público actual de la revista, puedan entender fácilmente. Con el fin de que sus contenidos sean de fácil lectura y comprensión se usará una combinación tipográfica sutil, es decir, un equilibrio entre tipografías que no sean muy extravagantes, comuniquen otro mensaje ó impidan la legibilidad, ni del todo sencillas y pierdan la identidad de la publicación.

# Público

El público al cual estará dirigido el producto será el mismo al que llega actualmente la revista "Raja", es decir hombre y mujeres entre 20 y 29 años de un nivel social medio alto. La mejor manera de describirlos es mediante la forma en la que usan su tiempo que se podrían describir en tres grupos:

El primer grupo son actividades de crecimiento personal como estudiar alguna carrera profesional (principalmente) a fin a sus proyecciones personales o practicando alguna actividad de su gusto en la que invierten dinero.

El segundo son actividades de lucro, trabajo pagado para buscar una independencia económica, tienen la capacidad de ahorrar parte de sus ingresos, otra parte la gasta en si mismos, como en su vestimenta, objetos, aparatos que les ubican dentro de la moda o la tendencia (comercial o artística) por lo que tienen acceso a un iPad e internet constantemente. Parte de estos ingresos también va para su vida social, que es el tercer grupo.

Esta parte de su tiempo va destinada a sus amistades generalmente en redes sociales, y los fines de semana se encuentran ya sea en bares, discotecas o simples reuniones.

Este público, generalmente, no se sientan a buscar que leer, sino pasan entre títulos hasta encontrar algo que llame su atención.





# Tecnología

Al ya tener los contenidos de la publicación, se usarán diferentes programas que están dentro del paquete Adobe CS6, tales como Adobe Illustrator por la facilidad que presta para crear elementos gráficos mediante el uso de vectores. Otro será Adobe Photoshop para las pos-producción tanto de los gráficos, recortes y corrección de color en lo que es fotografías, además permite de manera fácil escalar imágenes a sus tamaños y resolución final.

En el caso de vídeos se usará Adobe Premiere para renderizar y editar en la calidad necesaria, y también debido a que permite retocar colores de imagen y agregar efectos si es necesario y mejorar de audio si es necesario.

Para la diagramación se utilizara el programa Adobe InDesign, ya que este software tiene gran cantidad de herramientas destinadas a la producción de publicación, como el uso de estilos de párrafos, estilos de caracteres, crear retículas con cantidad de columnas necesarias y espacio del medianil personalizado de manera fácil, entre otras.

Para la creación de la interface se usara el plug-in DPS (Digital Publishing Suite) que permite, a partir de una diagramación, crear elementos objetos interactivos como galerías, vídeos, audios, etc. con la opción de usar dos capas interactividad, un fondo y una principal, y mantener los archivos en la nube y siempre actualizados.

Este plug-in también permite la creación de la aplicación final para usar en un iPad al sincronizar con la cuenta de "apple developer".

# Forma – Función

## Retícula

El sistema será por columnas para poder crear un sistema y orden claro para el lector. Para el formato vertical se usará 4 o 6 columnas ubicadas en el centro de la pantalla debido a que la lectura en estos dispositivos es como la de una página simple, es decir no hay márgenes interiores. Mientras que para el formato horizontal serán 6 o 7 columnas.

## Tipografía

Se usarán tres estilos tipográficos, principalmente, esto para lograr una jerarquía de textos inmediata.

La primera será una fuente serif para los textos largos debido a que los remates ayudan al ojo a seguir la línea del texto.

La tipografía para los títulos será pesada o “bold” y grande para que sea lo primero que llame la atención, mientras que la última fuente será pequeña, regular y “sans-serif” para textos cortos que no necesitan leerse mucho tiempo, y que sean lo que se pueda leer al último.

## Cromática

La gama cromática estará basada en el contenido de los artículos, imágenes que lo acompañan en el caso de que sean necesario, o en la temática de la sección.

Siempre manteniendo un contraste de alto nivel que garantice la legibilidad de los textos sobre el fondo, en el caso de no ser necesario el uso cromático en textos, se usará igualmente el contraste más alto que hay, negro sobre blanco. Para los elementos de la interfaz, los colores que se apliquen no deberán sobresalir o pelear con el contenido

## Formato

Los formatos que se utilizarán serán dos, ambos de 2048 px por 1536 px, pero en orientación vertical y horizontal, para aprovechar la ventaja que tienen estos dispositivos de leerse en los ambos sentidos

## Navegabilidad

Por su capacidad, el dispositivo permite una navegación a través de la publicación en sentido horizontal y vertical, por lo que se usará una navegación horizontal para cambiar de artículos (como un libro normal) y una vertical para seguir leyendo el mismo artículo. Esto permite al usuario moverse por la publicación de una manera nueva, además de llegar de manera más rápida al contenido buscado, o a la vez mantenerse leyendo y saber exactamente cuando acaba el artículo.

## Interface

La interface de la aplicación no estará siempre visible, porque puede provocar una distracción sobre los contenidos. Esta aparecerá cuando el usuario la llame, mientras que los elementos gráficos permanentes estarán basados en pictogramas fácilmente reconocibles. La respuesta de la aplicación será simple e inmediata para garantizar que el lector entienda que hubo un proceso.

# Gestos

Como ya se mencionó, los gestos táctiles son la única manera en la que el lector, puede manipular la aplicación, de estos gestos hay varios y se pueden hasta programar para reconocer nuevos, pero para este proyecto se optó solo por los siguientes:

- *Tap*: este será el principal para interactuar, se usará para acceder a contenido multimedia dentro de galerías o audio y video.
- *Swipe*: para moverse entre artículos y cambiar de imágenes dentro de galerías.
- Desplazamiento: existe desplazamiento vertical y horizontal, y ambos se usarán para navegar dentro de un mismo elemento para acceder a mayor información, pero nunca los dos simultáneamente.
- Pellizco: con este el lector puede acercar (agrandar) la pantalla para poder apreciar detalles que crean necesarios durante toda la publicación.

# Interactividad

Para interactuar con la publicación se usarán los gestos descritos, principalmente para poder acceder a contenido extra de manera participativa en la que el usuario decide que ver, pero también habrá interacción programada, es decir en la que se guía al lector por una línea de tiempo con un solo fin pero el pueda percibir como que el es parte de producir el contenido. Y por último agregar elementos sorpresa para enriquecer su experiencia por la publicación.

## Imagen en movimiento

Las imágenes en movimiento se aplicarán de manera automática para contenidos multimedia debido a que también pueden sugerir un proceso. Estos contenidos el usuario no podrá manipular porque su intervención podría cambiar la intención del contenido.

## Señalética

Dentro de la señalética se usará una referencia realista sobre el modo de navegación para que el lector pueda entender rápidamente. Y una referencia abstracta de los gestos con los que el usuario puede interactuar en la aplicación. Esta referencia será abstracta debido a dos motivos, el primero es que basado en el homólogo de Little White Lies (pg. 42) se tomó la decisión de cambiar de estética según el tema del número. Y el segundo es: la señalética es una parte muy importante de estos soportes y debería tener también su propia identidad para hacerlo más notorio entre volúmenes.

## Imagen estática

En cambio este tipo de imágenes se usarán mas solo para enriquecer el contenido ya sea como fondo, ilustración referente a la información o dentro de galerías fotográficas, la ventaja de este tipo es que no sugiere nada más, sino es explícita y muestra exactamente lo que es.

## Video

Al incluir video, al igual que el audio, se aprovecha más al dispositivo como ventaja con lo que se logra una diferencia aun más notoria con las publicaciones estáticas, por eso el video se usará solo selectivamente y no en todos los artículos porque eso disminuiría la rareza de tener video en una revista, sino su uso será sutil y cuando amerite.

## Audio

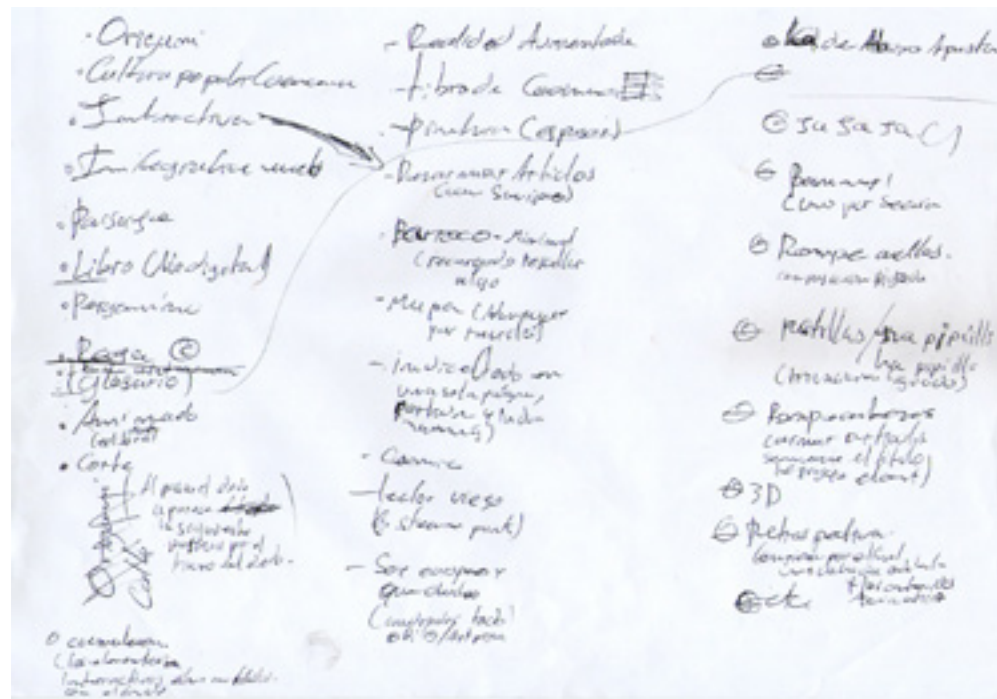
Al igual que la tipografía tiene la capacidad de ubicarnos dentro de una era, el audio puede ubicarnos dentro de un ambiente por lo que se usará como recurso con este fin y también cuando sea necesario o que la falta de este perjudique a la publicación provoque perder una posible experiencia más.



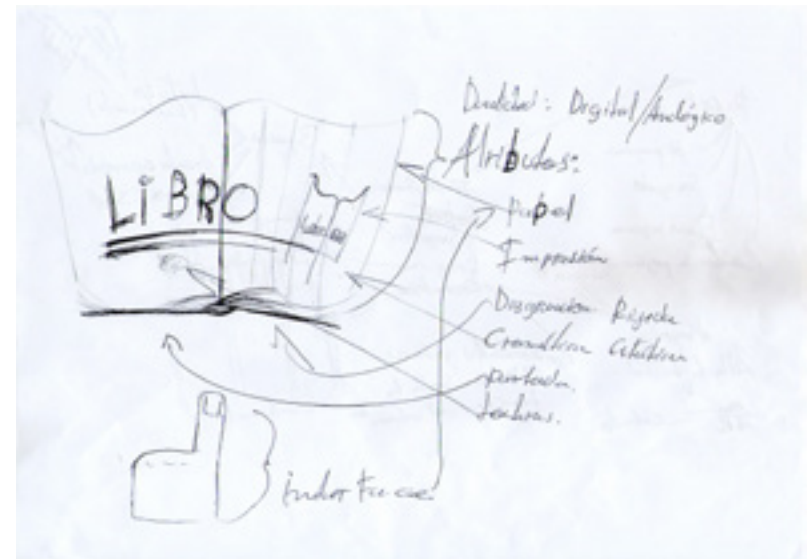
DI  
ST  
NO



Esta etapa del proyecto empieza al proponer varias ideas que servirán como metáfora o conceptos centrales en los que guiarse para tomar decisiones de diseño que resuelvan el producto. Muchas de estas ideas se tuvieron que descartar por la imposibilidad de ser realizadas. A la final se tomaron tres ideas básicas y se las unió para crear un concepto central sólido.



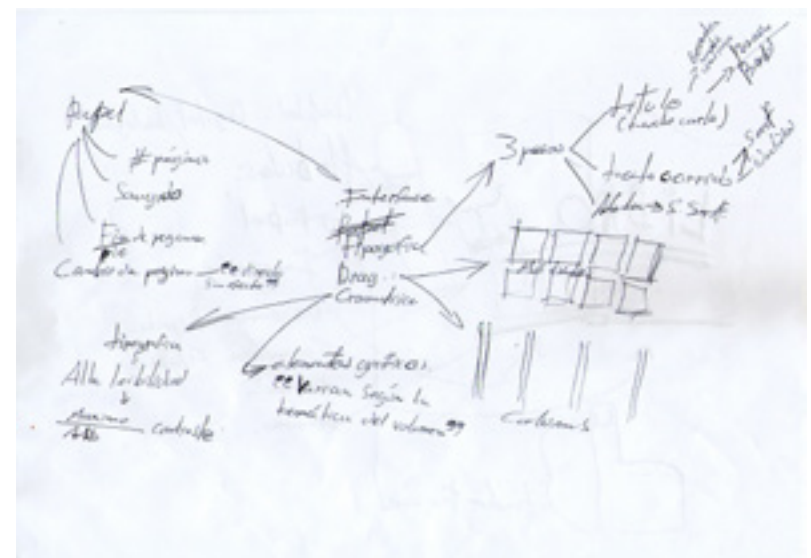
# Idea 1: El inmortal



## Concepto:

Mantener la idea de que se lee un libro.

Esta idea lo que propone es que la publicación, a pesar de ser digital y multimedia, transmita la idea de mantenerse leyendo un papel en un soporte digital; y no que es algo totalmente nuevo y diferente, principalmente por su apariencia para lograr una dualidad entre lo analógico y lo digital.

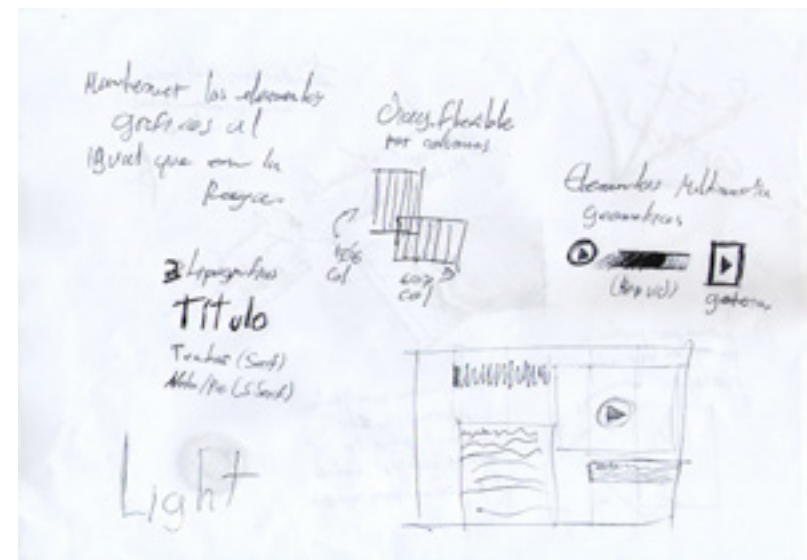
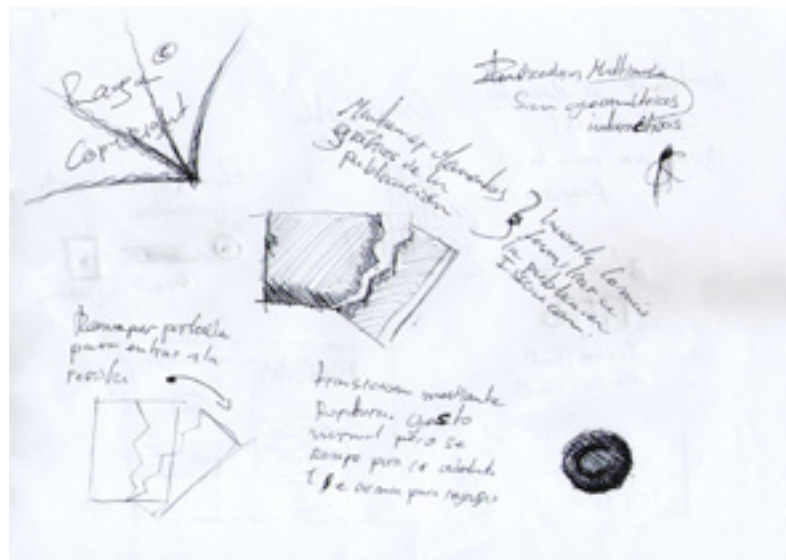


## Idea 2: @

### Concepto:

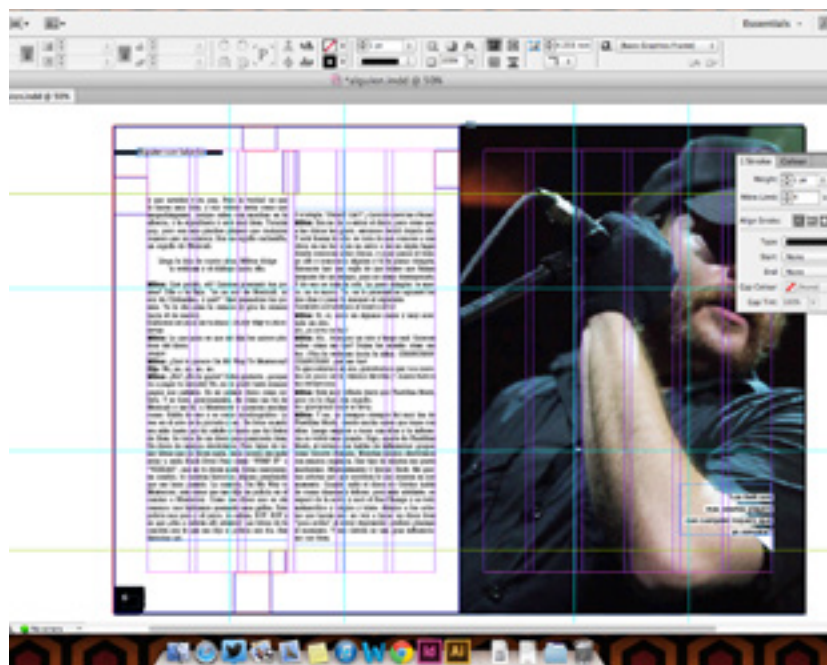
Poder mantener la identidad de una revista.

El propósito de esta idea es mantener la identidad gráfica de cualquier revista sin que se pierda por pasarse a dispositivos digitales y en lugar de eso cambio producir elementos que relacione cualquier revista con las ventajas interactivas.



## Idea final: “TRAM@LOLNIE”

La idea final es poder crear una publicación digital que se sienta como la estructura de un libro impreso además añadir contenido interactivo multimedia mientras se mantiene la identidad de una publicación. Para lo que se tomaron las siguientes desiciones para cada sección.



### Sección Central

Esta es la sección donde se explota el tema del volumen y varia su estética en cada nuevo número. En este caso el tema fue “religiones”, por lo que se decidió que en esta parte se imitaría a las primeras biblias que se imprimieron. Basados en este concepto central se tomaron las siguientes decisiones

### Secciones Periféricas

Estas secciones son las de menor importancia en comparación con la central, aún así en estas secciones son en las que se mantiene la identidad de la revista y el lector se siente ubicado a través de los siguientes volúmenes por ser predecible y estable. Debido a esto, desde el punto de vista del diseño, son las más importante.

# Retículas

## Central

Para mantener la idea de una biblia se usa la retícula de tipo “manuscrito” en la que se ubica todo el contenido en una sola columna, este es el mismo sistema que usaban las imprentas en un principio. Aunque sus hornamentos iban alrededor de esta columna, en esta toma gran espacio e importancia.



## Periféricos

Con el propósito de claridad y la relación con la publicación que estas partes deben tener es escoge usar una retícula de 6 columnas en formato vertical y 8 para el horizontal; en las cuales se distribuyen los textos en dos o una columna de contenido.





# Tipografía

## Futura

AaBbCcDdEeFfG-  
gHhIiJjKkLlMmNnÑ-  
ñOoPpQqRrSsTtUu-  
VvXxYyZz  
1234567890

## Gotham

AaBbCcDdEeFfG-  
gHhIiJjKkLlMmNn-  
ÑñOoPpQqRrSsT-  
tUuVvXxYyZz  
1234567890

## Helvetica

AaBbCcDdEeFfG-  
gHhIiJjKkLlMmNn-  
ÑñOoPpQqRrSsT-  
tUuVvXxYyZz  
1234567890

## Museo Slab

AaBbCcDdEeFfG-  
gHhIiJjKkLlMm-  
NnÑñOoPpQqRr-  
SsTtUuVvXxYyZz  
1234567890

## Baskerville

AaBbCcDdEeFfG-  
gHhIiJjKkLlMmNn-  
ÑñOoPpQqRrSsT-  
tUuVvXxYyZz  
1234567890

## Slab tall x

AaBbCcDdEeFfG-  
gHhIiJjKkLlMmNnÑ-  
ñOoPpQqRrSsTtUuV-  
vXxYyZz  
1234567890

## Garamond

AaBbCcDdEeFfG-  
gHhIiJjKkLlMmNn-  
ÑñOoPpQqRrSsT-  
tUuVvXxYyZz  
1234567890

## Times

AaBbCcDdEeFfG-  
gHhIiJjKkLlMmNnÑ-  
ñOoPpQqRrSsTtUuV-  
vXxYyZz  
1234567890

## IM Fell

AaBbCcDdEe-  
FfGgHhIiJjKk-  
LlMmNnÑñOo-  
PpQqRrSsTtUuV-  
vXxYyZz  
1234567890

## Cardinal

AaBbCcDdEeFfG-  
gHhIiJjKkLlMmNn-  
ÑñOoPpQqRrSsT-  
tUuVvXxYyZz  
1234567890





Central

**Textos**

Adobe Garamond Pro regular

Esta tipografía tiene atributos que se asemejan con publicaciones de esa época

AaBbCcDdEeFfGg  
HhIiJjKkLlMmNn  
ÑñOoPpQqRrSsTt  
UuVvXxYyZz  
1234567890

Periféricos

AaBbCcDdEeFfGg  
HhIiJjKkLlMmNnÑñ  
OoPpQqRrSsTtUu  
VvXxYyZz  
1234567890

**Textos**

Slab Tall X regular

Los principal criterio para escoger esta tipografía es la leibilidad y la identidad de la publicación. Además los siguientes beneficios:

- Es una tipografía con remates, lo que permite al lector una lectura más fluida.
- Tiene rasgos geométricos que actualmente están de moda, pero no es en extremo geométrica (cuadrado y circunferencias perfectas) para que el lector se detenga más tiempo en los textos.
- No es una tipografía reusada, o que se vea en otra publicación, generalmente las revistas prefieren con remates romanos cuando es serif o cuando quieren “innovar” e irse por lo sans-serif en su mayoría deciden helvética.

**Titulos**  
Cardinal

Es una tipografía que por sus rasgos nos ubica inmediatamente en la época medieval

AaBbCcDdEe FfGgHhIi-  
JjKkLlMmNnÑñOoPpQ-  
qRrSsTtUu VvXxYyZz  
1234567890

AaBbCcDdEe  
FfGgHhIiJj  
KkLlMmNn  
ÑñOoPpQq  
RrSsTtUu  
VvXxYyZz  
1234567890

**Titulos**  
Museo Slab 500

El principal motivo es por los rasgos parecidos con la tipografía de los textos, y también posee una identidad sobria ya que no ha sido vista en otras publicaciones y no es escandalosa. Además tiene el peso visual necesario para ser lo primero que llama la atención, así el público al que está dirigido puede entender o sentir curiosidad por el contenido

# Cromática

## Periféricos

Lo que se busca principalmente es la leibilidad, por esto los textos deben tener un alto contraste entre texto y fondo para garantizar este criterio los textos son de color negro y para fondos el color blanco, además en una vista más amplia se logra un buen equilibrio que no satura la página de elementos y se considera al vacío como parte de la composición.

A excepción de la parte de “segundón” en la cual la cromática depende de la ilustración que lo acompaña

## Central

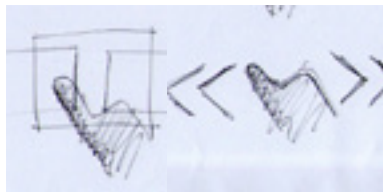
Al ser una biblia lo que se pretende, se usa una textura de papel amarillento para representar lo estropeado, Los títulos y los elementos interactivos van de color rojo ya que en esa época las imprentas no podían imprimir en muchos colores y este era uno de los mas comunes y para resaltarlos, mientras los textos serán negros para garantizar su leibilidad



# Señalética

En este aspecto no se diferencia entre artículos centrales y periféricos, y se usa un solo sistema a través de toda la publicación; debido a que la gente aun no está acostumbrada a este tipo de publicaciones y demasiada variación puede confundir al lector. Pero si para cada número, en esta caso, al ser el tema central es religiones, se basa en iconos religiosos de alrededor del mundo y se los fusiona con símbolos referentes para cada acción acción para lograr un icono definitivo.

Por otra parte mientras se manipula la publicación, este nuevo sistema se ira aprendiendo mediante la experiencia con el fin de que en el siguiente número el usuario tendrá noción de lo que puede significar significa cada icono.



+



=



+



=



+



=



# Interactividad / Multimedia

## Central

Los artículos de esta parte al ser mas importante deben ser mas interactivos, por esto, y para aprovechar más la estética de la temática del número, todo el contenido está ubicado dentro de una caja de texto por la que se desplaza todo el contenido, esto provoca que el lector este manipulando constantemente el dispositivo, al igual que las ilustraciones están dentro de la caja de texto las cuales son vínculos para ver la ilustración de tamaño completo, o mediante una palabra clave que hable de la ilustración y funciona vínculos también. A lo que se agrega que después de llegar al artículo, pasado cierto tiempo, empieza a escucharse una pista de audio corta, referente al texto, que refuerza y aumenta el contenido y la experiencia del usuario

## Periféricos

Los artículos de estas son bastante simples por lo que su interactividad también debe serlo, en la mayoría se usa la navegación dentro de artículo para que el lector descubra la ilustración de cada una e incrementar su experiencia interactiva, en los artículos más importantes de esta sección se aumenta el valor multimedia al aumentar el contenido, mediante galerías en relación con la versión impresa. Y por último artículos como “música” y “cine” por su contenido el valor multimedia e interactivo no se puede obviar ni mediar de otra manera sino que colocar en video y audio un extracto de lo que trata el artículo







Opium

## Oyumi

Por José María Rodríguez  
 (Folleto de la revista de la casa)

En la mayoría de las versiones de la historia de "Opium", "Opium", "Opium" y "La casa" se refieren a un mismo personaje y se refieren a los sucesos en la granja.

En la versión de la casa, que es la que se refiere a la historia de la casa, se refieren a los sucesos en la granja y a los sucesos en la casa.

En la versión de la casa, que es la que se refiere a la historia de la casa, se refieren a los sucesos en la granja y a los sucesos en la casa.

Opium

## Oyumi

Por José María Rodríguez  
 (Folleto de la revista de la casa)

En la mayoría de las versiones de la historia de "Opium", "Opium", "Opium" y "La casa" se refieren a un mismo personaje y se refieren a los sucesos en la granja.

En la versión de la casa, que es la que se refiere a la historia de la casa, se refieren a los sucesos en la granja y a los sucesos en la casa.

En la versión de la casa, que es la que se refiere a la historia de la casa, se refieren a los sucesos en la granja y a los sucesos en la casa.

ゲームボーイ





**EL PRO  
DUCTO**

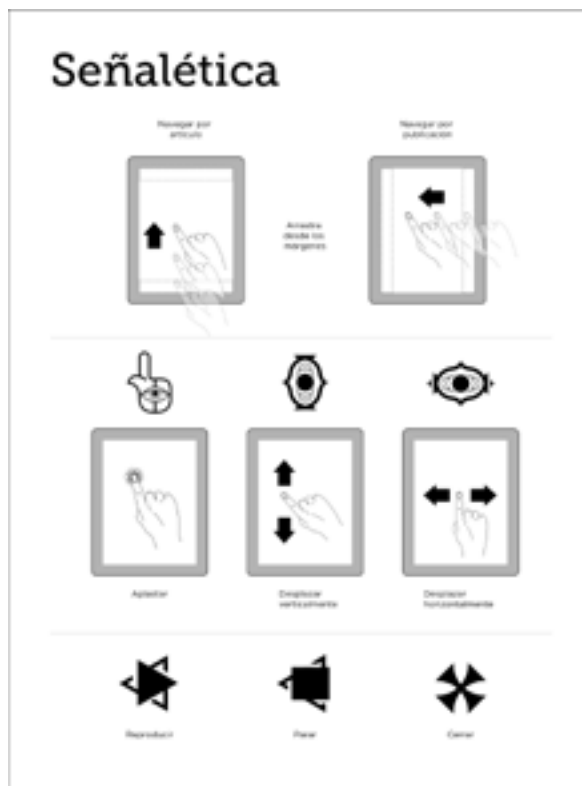


SU  
AGUA  
*Florida*  
**LE FONTAINE.**  
LOCION



*Selecciones gotas del sudor de Franckie recogidas directamente de su lycra pescador,  
después de sus quince minutos diarios de aeróbica.*





Usuario: **Erwin** - **¿CÓMO ME RELACIONO?** - No recuerdo cómo  
 Usuario: **Erwin** - **¿CÓMO ME RELACIONO?** - ¿Qué tan rápida es la Ego?  
 @Ego: **Touched by the way** Free color - ¿Se resaca desde la incapacidad de buscar de Tania Tiana  
 ¿Por qué preguntas?

Conoce a Príncipe Erwin, el de la jornada azul, antes cuando me rogi que difunda un serial de fotos personalizadas de sus joyas de Guantánamo a través de su red de palomas mensajeras. Ya como sabes, soy amante de Gif de Gif, y me conecto a la microcomunidad del amor. Los mensajes me identifican con el espíritu resaca de Erwin, y le atado como contenido de Windows Messenger. Que subió en qué estado, pensando entonces.

Usuario: **Erwin** - **¿CÓMO ME RELACIONO?** - Estoy buscando el medio de difusión perfecto para promocionar mi libro de productos p.p.  
 @Ego: **Touched by the way** Free color - Y Pasa en Ego :  
 Usuario: **Erwin** - **¿CÓMO ME RELACIONO?** - La verdad no conecto con la Vianca pero me encanta Baby Desperado :D  
 @Ego: **Touched by the way** Free color - Nuestro expa-act Sense  
 Usuario: **Erwin** - **¿CÓMO ME RELACIONO?** - Ok :  
 @Ego: **Touched by the way** Free color - ¡Su correo es su hijo!  
 @Ego: **Touched by the way** Free color - Pasa por un mail close  
 Usuario: **Erwin** - **¿CÓMO ME RELACIONO?** - Son mis productos. ¿A cómo o la dego?  
 @Ego: **Touched by the way** Free color - La vida  
 Usuario: **Erwin** - **¿CÓMO ME RELACIONO?** - Más lo voy a hacer entonces le planeo pagar con un post Golden Box a mi Tania religiosa

OK

PROYECTOS	ESCRITORES	FOTÓGRAFOS	ILUSTRADORES	MODELOS	AGRADECIMIENTOS
Laura Malcher Cecilia Saldaña Juan Pablo Martínez Juan Francisco Vlasquez	Carlos García Francisco Cortés Pablo Ochoa Pedro Mosquera Pablo Gillet Luis Piedra Alexandra Coral Bernardo Arriola Leo Espinoza Luis Hidalgo	Christina Mierbala Daniel López Francis Chirinea Diego Malache Matteo Weiss	Carmen Lucia Pean Francisco Muroena Santiago Cello Juan Pablo Dávila Diego Lara Juan Pablo Ochoa Diego Ochoa Gabriel Zamora Andrés Olagui Pablo Cardoso	Sofía Bolsero Matía José Machado Mateo Peraza Pablo Cardoso Andrés Espinoza Juan Carlos Cordeiro Pablo Cardoso Matía José Mosteroina Antonio González Gabriel "El stepo" Zetema Luis Piedra Chiago Valdes Luisa Bettruder	Esteban Chaves El Verry Sanguichera Mateo Peña Matía José Machado Nuzumel Studio Cura Ludorum Papa Francisco Familia Saldaña Familia Arce Zamora Pablo Cardoso Milton Pacheco Pablo Andrés Vela Co. Gallery Carmen La Faro
<b>DIAGRAMACIÓN</b>			<b>3D</b>		
"Diegochita Suárez"			Christina Cello Juan Pablo Ochoa		

## CRÉDITOS



PROYECTOS	ESCRITORES
Laura Malcher Cecilia Saldaña Juan Pablo Martínez Juan Francisco Vlasquez	Carlos García Francisco Cortés Pablo Ochoa Pedro Mosquera Pablo Gillet Luis Piedra Alexandra Coral Bernardo Arriola Leo Espinoza Luis Hidalgo
<b>DIAGRAMACIÓN</b>	
"Diegochita Suárez"	

## CRÉDITOS



PROYECTOS	ESCRITORES	FOTÓGRAFOS
Laura Malcher Cecilia Saldaña Juan Pablo Martínez Juan Francisco Vlasquez	Carlos García Francisco Cortés Pablo Ochoa Pedro Mosquera Pablo Gillet Luis Piedra Alexandra Coral Bernardo Arriola Leo Espinoza Luis Hidalgo	Christina Mierbala Daniel López Francis Chirinea Diego Malache Matteo Weiss
<b>DIAGRAMACIÓN</b>		<b>ILUSTRADORES</b>
"Diegochita Suárez"		Sofía Bolsero Matía José Machado Mateo Peraza Pablo Cardoso Andrés Espinoza Juan Carlos Cordeiro Pablo Cardoso Matía José Mosteroina Antonio González Gabriel "El stepo" Zetema Luis Piedra Chiago Valdes Luisa Bettruder

## CRÉDITOS



# Castigo

"La justicia religiosa es a la justicia lo que la música religiosa es a la música".

Groucho Marx  
& Staff Raja



# Castigo

"La justicia religiosa es a la justicia lo que la música religiosa es a la música".

Groucho Marx  
& Staff Raja





## Sobre las Religiones

Texto: Naftampiro  
Ilustración: Edward Munch

Soy ateo. Llevo mucho tiempo vivo y los únicos asuntos en las manos que he visto los prendí yo, y solo para apagarlos con mi orina. En mis años he visto a muchos profetas vendiendo teorías en las plazas de los pueblos, mercados y templos religiosos. Todos se contradicen.

Antes sí creía en dioses varios, los cambiaba como cambia la moda. Antes usábamos todos túnicas (aunque no las llamábamos así). Ahora solo las uso los sábados en la noche. Así mismo, antes creía e iba a los templos a escuchar a los líderes religiosos y a rezar. Hoy me masturbo con cinta adhesiva, y encuentro que la paz mental es la misma. No creo que los culpo o no los entiendo. Su objetivo es el lucro. Los religiosos luchan con la necesidad humana como las universidades luchan con su ignorancia. Y yo no me puedo quejar, porque he usado a diversas iglesias en mis años para lucrar. No nos olvidemos del éxito de Fast-A-Nut, donde solo las primeras fueron monjas verdaderas, y donde las líderes de venta son la Novicia Voladora y la Monja Sexy, que te garantiza correcta la paja si se cae el avión. Antes de eso vendí vasos pre-ritos para matrimonios judíos y cartas de tarot con solo la muerte. Pero eso era como bromas gitanas. Claro, antes nos jodían si no creíamos. Hoy más o menos nos dejan tranquilos. Excepto ese extraño movimiento que dice que el ateísmo es una religión. Si ser ateo es una religión, entonces no hablar inglés es

una lengua. Entonces no coleccionar estampillas es un hobby. Entonces no ganar plata es un beneficio empresarial. Entonces quedarse quieto es una forma de viajar. Y en mi experiencia eso solo pasa tras altas dosis de LSD. La religión es tan absurda y vaga como la astrología. Por cierto, este es mi horóscopo para hoy: "Recibirás una noticia importante. Cuidese del sol. Salude a algún desconocido, algo inesperado podría sucederle. Su color de hoy es el magenta. En el trabajo no podrá resolver ese problema que le está molestando, pero recibirá un buen consejo. Hoy leerá algo dudoso, y le creará. SUCKER!" Como nota adicional, que hay de ese grupo que creen que la ciencia es una religión. Tal vez sean los mismos, y crean que todo es una religión. Cuando defecar en botellas de RC Cola sea una religión, hablemos. Mientras tanto, los que le rezan a su amigo imaginario y le creen a un mago - creador mejor que Harry Potter por un lado, y los que no nos poseemos a dudar en teorías evolutivas ni leyes fundamentales de la física y la lógica por otro. Abajo las etiquetas, arriba los precios convenientes de las bolas de naftalina ligeramente usadas que vendó en Mercado Libre. 🍌

## Sobre las Religiones

Texto: Naftampiro  
Ilustración: Edward Munch

Soy ateo. Llevo mucho tiempo vivo y los únicos asuntos en las manos que he visto los prendí yo, y solo para apagarlos con mi orina. En mis años he visto a muchos profetas vendiendo teorías en las plazas de los pueblos, mercados y templos religiosos. Todos se contradicen.

Antes sí creía en dioses varios, los cambiaba como cambia la moda. Antes usábamos todos túnicas (aunque no las llamábamos así). Ahora solo las uso los sábados en la noche. Así mismo, antes creía e iba a los templos a escuchar a los líderes religiosos y a rezar. Hoy me masturbo con cinta adhesiva, y encuentro que la paz mental es la misma. No creo que los culpo o no los entiendo. Su objetivo es el lucro. Los religiosos luchan con la necesidad humana como las universidades luchan con su ignorancia. Y yo no me puedo quejar, porque he usado a diversas iglesias en mis años para lucrar. No nos olvidemos del éxito de Fast-A-Nut, donde solo las primeras fueron monjas verdaderas, y donde las líderes de venta son la Novicia Voladora y la Monja Sexy, que te garantiza correcta la paja si se cae el avión. Antes de eso vendí vasos pre-ritos para matrimonios judíos y cartas de tarot con solo la muerte. Pero eso era como bromas gitanas. Claro, antes nos jodían si no creíamos. Hoy más o menos nos dejan tranquilos. Excepto ese extraño movimiento que dice que el ateísmo es una religión. Si ser ateo es una religión, entonces no hablar inglés es una lengua.

Entonces no coleccionar estampillas es un hobby. Entonces no ganar plata es un beneficio empresarial. Entonces quedarse quieto es una forma de viajar. Y en mi experiencia eso solo pasa tras altas dosis de LSD. La religión es tan absurda y vaga como la astrología. Por cierto, este es mi horóscopo para hoy: "Recibirás una noticia importante. Cuidese del sol. Salude a algún desconocido, algo inesperado podría sucederle. Su color de hoy es el magenta. En el trabajo no podrá resolver ese problema que le está molestando, pero recibirá un buen consejo. Hoy leerá algo dudoso, y le creará. SUCKER!" Como nota adicional, que hay de ese grupo que creen que la ciencia es una religión. Tal vez sean los mismos, y crean que todo es una religión. Cuando defecar en botellas de RC Cola sea una religión, hablemos. Mientras tanto, los que le rezan a su amigo imaginario y le creen a un mago - creador mejor que Harry Potter por un lado, y los que no nos poseemos a dudar en teorías evolutivas ni leyes fundamentales de la física y la lógica por otro. Abajo las etiquetas, arriba los precios convenientes de las bolas de naftalina ligeramente usadas que vendó en Mercado Libre. 🍌

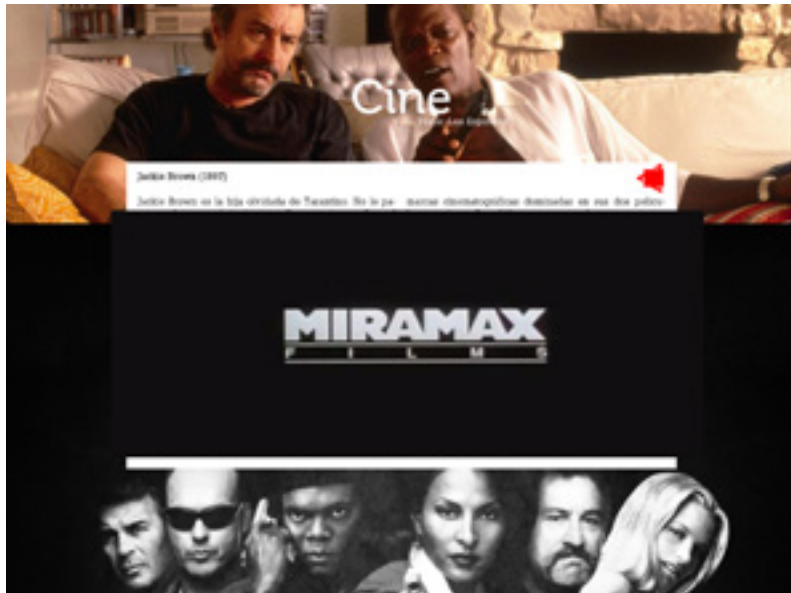




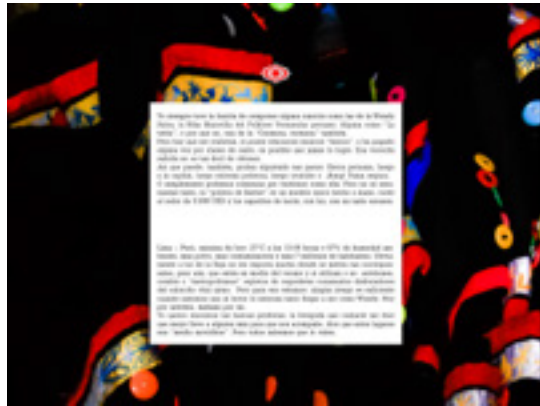














CONJUNCTION





# Conclusiones

Luego de haber concluido todo este proyecto puedo decir que realizar un trabajo tan grande por más cansado y estresante que eventualmente se vuelva, cada paso que se da se vuelve estimulante, ya sea para bien o para mal, es la experiencia en lo que uno debe enfocarse y no en los intentos errados.

En cuanto a los conocimientos adquiridos, al haber investigado los campos que consideré más importantes para producir el producto según los objetivos, pude ver ventajas de este soporte sobre otros formatos como el formato impreso y el formato digital en cuanto a experiencia, tal vez el digital puede igualar su rendimiento, pero el hecho de poder manipular directamente sobre el contenido y que su composición se vuelva flexible, es una diferencia bastante notable entre el uno y el otro. Además entender, más que ventajas, las razones sociales, económicas, lúdicas y ecológicas

(sobretudo) por las que se deben producir, asimismo el porqué es esencial la intervención del diseño gráfico y sus conocimientos para resolverlos apropiadamente por lo que siempre hay un lector, que en este caso se vuelve un usuario. Para lograr realizar este producto, y cualquier otro en alta calidad, no se debe cargar toda la elaboración en los alcances de una sola profesión, en mi caso no pude resolverlo en el 100%, y mi objetivo “diseñar la gráfica de la interfaz para la aplicación” no se pudo cumplir totalmente, ya que para lograrlo es necesario tener conocimientos acerca de programación para dispositivos móviles.

Por último vale la pena hacer énfasis en que, si bien con el producto se lograron resolver los objetivos planteados inicialmente, el problema no está del todo resuelto, pues falta la intervención de otros perfiles profesionales como marketing, publicidad, ingeniería en sistemas, etc. pero desde el diseño gráfico se hizo lo posible para resolverlo.

# Recomendaciones

A cualquier persona que quiera producir estas publicaciones, primero que nada medir los alcances que la se desea que cumpla, que estas vayan según el público al que se quieren dirigir y para que dispositivos se planea producir, y luego decidir en que plataforma es la mejor para lograrlo.

Al resto de la personas les recomiendo leer, ya que en la investigación descubrí que Latinoamérica, en general, tiene muy poca lectura y cambiarse a este tipo de publicaciones que tienen muchas más ventajas que otros formatos, además ES EL FUTURO!. Y al mismo resto, pero como ecuatorianos, les recomiendo tomar ventaja de nuestro atraso tecnológico, ya que como país estamos unos 10 años atrás y somos desconocidos para el resto del mundo, pero el resto del mundo no es desconocido para nosotros y podemos analizar sus logros y sus fallas, y sacarle provecho.

# Bibliografía

## Libros

- Abreu Sojo, C. (2003). El periodismo en internet. Caracas, Venezuela: Fondo Editorial Humanidades.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2008). Bases del diseño: retículas. Barcelona, España: Parramón.
- Bashkran, L. (2006). ¿Qué es el diseño editorial? (S. Guiu Navarro, Trad.) Barcelona, España: RotoVision.
- Bovero, M., & Gozáles-Aréchiga, B. (2008). Diálogos, fórum universal de las culturas: Comunicación. México: Fondo Editorial de N.L.
- Cumpa González, L. A. (2002). Fundamentos de diagramación: Revistas. Perú: Fondo Editorial.
- Drew, J. T., & Meyer, S. A. (2005). Color management: a comprehensive guide for graphic designers. Suiza: RotoVision.
- EOI . (2010). La industria audiovisual en España, escenarios de un futuro digital. Madrid, España: Nuevas Industrias.
- García Uceda, M. (2011). Las claves de la publicidad. Madrid, España: ESIC.
- García, V. M., & Gutiérrez, L. M. (2011). Manual de géneros periodísticos. Bogotá, Colombia: Ecoe.
- Gómez Díaz, R. (2011). Polisemias visuales. Aproximaciones a la alfabetización visual en la sociedad intercultural [Recurso electrónico]. (M. d. Agustín Lazcruz, otro, otros, & otrosísimo, Edits.) Salamanca, España: Universidad de Salamanca.
- Haslam, A. (2007). Creación, diseño y producción de libros. (R. Diéguez Diéguez, Trad.) Barcelona, España: Blume.
- Landa, R. (2011). Graphic design solutions. Estados Unidos: Green Editions.
- Montoya, H., & Trigo, E. (2010). Motricidad humana: política, teoría y vivencias. Colombia: LULU.
- OCDE. (2012). Informe PISA 2009: Estudiantes en Internet Tecnologías y rendimiento digitales (Volumen VI): Tecnologías y rendimiento digitales (Volumen VI) (Vol. VI). (A. M. Baró, Ed.) España: Santillana.
- Samara, T. (2007). Design elements: a graphic style manual: understanding the rules and knowing when to break them. Estados Unidos: Rockport Publishers.
- Samara, T. (2004). Diseñar con y sin retícula. (M. Dávila, Trad.) Barcelona, España: Gustavo Gilli.
- Schnarch Kirberg, A. (2009). Desarrollo De Nuevos Productos Y Empresas: Creatividad, innovación y marketing (5 edición ed.). Bogotá, Colombia: McGraw-Hill

## Archivos PDF

- Apple Inc. (s.f.). iOS Human Interface Guidelines . Recuperado el 4 de Febrero de 2013, de Apple: <https://developer.apple.com/library/ios/documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/MobileHIG.pdf>
- Comscore. (29 de Mayo de 2013). Futuro Digital Latinoamérica 2013 - comScore, Inc. Recuperado el 4 de Junio de 2013, de Analytics for a Digital World - comScore, Inc: <http://www2.comscore.com/l/1552/Latinoamerica-2013-Informe-pdf/3d1v99>
- Digital Magazine Award. (2013). DMA Winners 2012 . Recuperado el 09 de Abril de 2013, de Digital Magazine Award: <http://digitalmagazineawards.com/entries2012/post/>
- Rodríguez, J. (s.f.). Manual de buenas prácticas para la difusión digital . Recuperado el 5 de Febrero de 2013, de Centro de Investigación para la Sociedad de la Información: [http://www.imaginar.org/javeriana/index\\_archivos/info/Manual\\_Edicion\\_Digital.pdf](http://www.imaginar.org/javeriana/index_archivos/info/Manual_Edicion_Digital.pdf)
- VICE. (2012). Press Kit y Publicidad | VICE México. Recuperado el 22 de Enero de 2013, de Vice: <http://dl.dropboxusercontent.com/u/63615924/vicecom/mediakit-2012.pdf>

## Sitios web

- 3D Issue. (13 de Julio de 2012). Los periódicos on-line versus periódicos impresos . Recuperado el 26 de Noviembre de 2012, de Software de revista digital y e-books Crea revistas online: <http://www.3dissue.com/es/periodicos-online-impresos/>
- La Opinión. (20 de Septiembre de 2012). IDC: "Smartphones" y tabletas acapararán mercados en Latinoamérica. Recuperado el 16 de Marzo de 2013, de La Opinión - Noticias locales, nacionales, deportes.: [http://www.laopinion.com/idc\\_smartphones\\_tabletas\\_acapararan\\_proxima\\_decada#.UYqCtStvzPD](http://www.laopinion.com/idc_smartphones_tabletas_acapararan_proxima_decada#.UYqCtStvzPD)
- RAE. (s.f.). Real Academia Española. Recuperado el 5 de Febrero de 2013, de Diccionario de la lengua española - Vigésima segunda edición: <http://lema.rae.es/drae/?val=interactividad>
- Ubicuo Studio. (2012). Revistas Digitales para iPad, Android y Kindle Fire. Recuperado el 22 de Noviembre de 2012, de Ubicuo Studio: <http://www.ubicuostudio.com/es/servicios/revistas-digitales/>