

DISEÑO DEL MANUAL DE ESTILOS GRÁFICOS DE INTERFAZ

PARA EL CENTRO DE DESARROLLO DE SOFTWARE,
ENTORNOS INTERACTIVOS 3D **VERTEX**, DE LA
UNIVERSIDAD DE CIENCIAS INFORMÁTICAS

DISEÑO DEL MANUAL DE ESTILOS GRÁFICOS DE INTERFAZ

PARA EL CENTRO DE DESARROLLO DE SOFTWARE,
ENTORNOS INTERACTIVOS 3D **VERTEX**, DE LA
UNIVERSIDAD DE CIENCIAS INFORMÁTICAS

Instituto Superior de Diseño. Diseño de la Comunicación Visual

Estudiante:

Rajiv Rose Sotlonogo

Tutores:

Giselle Álvarez Morett y Emanuel Arias Ibarra.

RESUMEN

El presente trabajo de diploma aborda el diseño del manual de estilos gráficos de interfaz para la aplicación, Danzo Terapia v 1.0., perteneciente al centro, Vertex, de la Universidad de Ciencias Informáticas (UCI). Este documento despliega los procesos investigativos y las decisiones creativas tomadas, con el fin de cumplir con el encargo pedido por el cliente, y a la vez responder a las necesidades descubiertas durante la etapa investigativo de la aplicación.

Primordialmente, se realiza una investigación teórica partiéndose de las metodologías del proceso de diseño. La etapa de necesidad de este proceso consta de la validación, y detección de las necesidades, la descripción y definición de elementos que afectan a la solución como recursos, humanos, económicos, y de tiempo, necesitadas para cumplirse satisfactoriamente con el encargo. Posteriormente en la etapa de problema se observa el contexto en que se situó el producto, donde se evalúa las características del público, las tendencias del mercado, partiéndose de los factores de diseño se analice, productos similares y homólogos, para generar una estrategia practico y efi-

ciente con el objetivo de satisfacerse as necesidades del publico meta.

Al culminarse con la etapa teórica, se aborda con el procese conceptual de la investigación, donde se generó las posibles respuestas del interfaz. La selección del concepto optimo del interfaz gráfico, es el resultado del análisis extensivo en respuesta al, discurso visual, función y modo de uso, de la aplicación, donde se entrega un manual de interfaz gráfico, que pauta todos los estilos y modo de uso de los componentes del nuevo interfaz grafico para la aplicación Danzo Terapia.

01

02

Etapa Necesidad

	Necesidad	06
ETAPA DE NECESIDAD		08
Solicitud		
Definición de la necesidad		
VALIDACIÓN DE LA NECESIDAD		09
Humanismo		
Economía		
CONDICIONANTES DE DISEÑO		10
Recursos		
Participantes		
Tiempo		
Alcance		
Complejidad		
ESTRATEGIA DE GESTIÓN		11
Cronograma		

Etapa Problema

	Problema	12
OBJETIVOS		13
FACTORES DE DISEÑO		
Contexto		14
Uso		17
Función		22
Mercado		35
Tecnología		35
REQUISITOS DE DISEÑO		10

ÍNDICE

03

Etapa Necesidad

	Necesidad	06
ETAPA DE NECESIDAD		08
Solicitud		
Definición de la necesidad		
VALIDACIÓN DE LA NECESIDAD		09
Humanismo		
Economía		
CONDICIONANTES DE DISEÑO		10
Recursos		
Participantes		
Tiempo		
Alcance		
Complejidad		
ESTRATEGIA DE GESTIÓN		11
Cronograma		

04

Etapa Problema

	Problema	12
OBJETIVOS		08
FACTORES DE DISEÑO		
Contexto		
Uso		09
Mercado		
Economía		
CONDICIONANTES DE DISEÑO		10
Recursos		
Participantes		
Tiempo		
Alcance		
Complejidad		
ESTRATEGIA DE GESTIÓN		11
Cronograma		

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

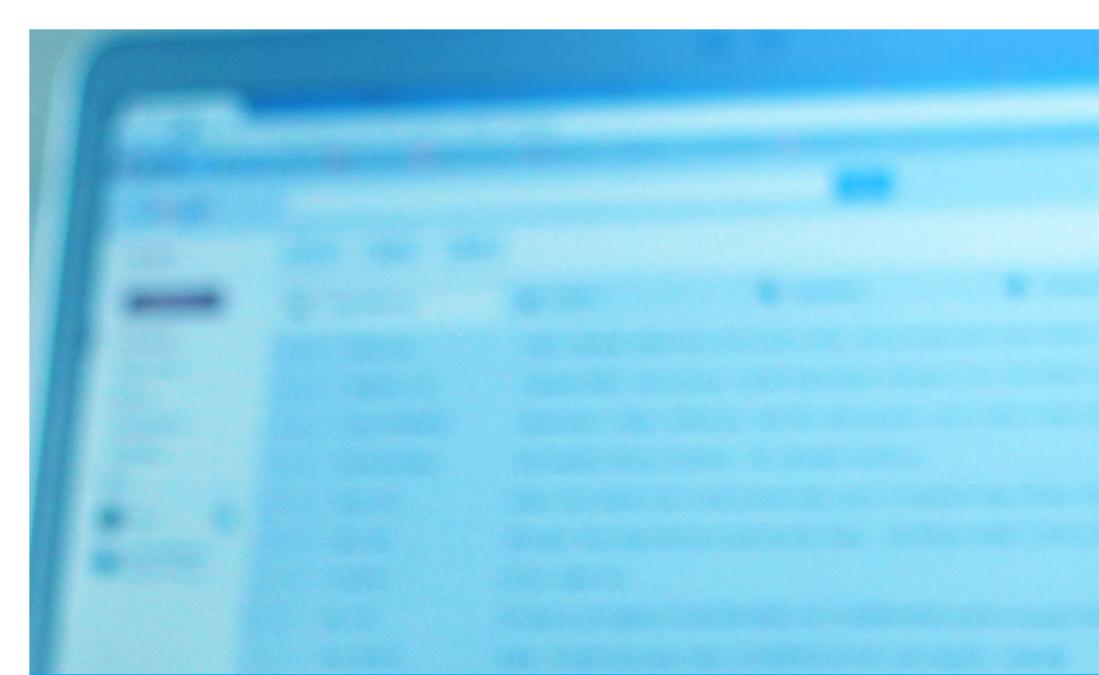
El centro VERTEX, Entornos Interactivos 3D, de la Universidad de Ciencias Informáticas (UCI) que se dedica a todas ramas tecnológicas que se relaciona con el contexto virtual, y es el único docente en la UCI con este enfoque. El centro es conocido por su dinamismo, donde se aplaude la energía creativa por parte de los miembros del centro, en la creación y el desarrollo de sus productos. El centro se centra en la filosofía de la eficiencia laboral para la superación de ser humano, y la satisfacción de las necesidades de sus clientes. El centro posee productos que se lanza bajo de las cinco marcas de la UCI, Xabal, Xauce, Xedro, Xilema, y Xavia, donde cada cual responde a las ramas de la, Administración Pública, Educación, Empresa – Industria, Telemática, y por último la salud.

Xavia es la rama de UCI que se enfoca en la producción de herramientas tecnológicas destinadas para la salud. Uno de los productos producidos por debajo de esta marca es la aplicación de Danzo Terapia v 1.0, creadas, y desarrolladas por el centro Vertex.

Danzo terapia es un rehabilitador de las funciones físico motora, mediante el baile terapéutico virtual, que ha sido

creada para la venta minorista y mayorista a nivel nacional, a la vez para su empleo en centros nacionales. Es el interés del centro la creación de un manual de estilos gráficos de interfaz para la aplicación, que pauta los nuevos estilos gráficos presentes en el mercado.

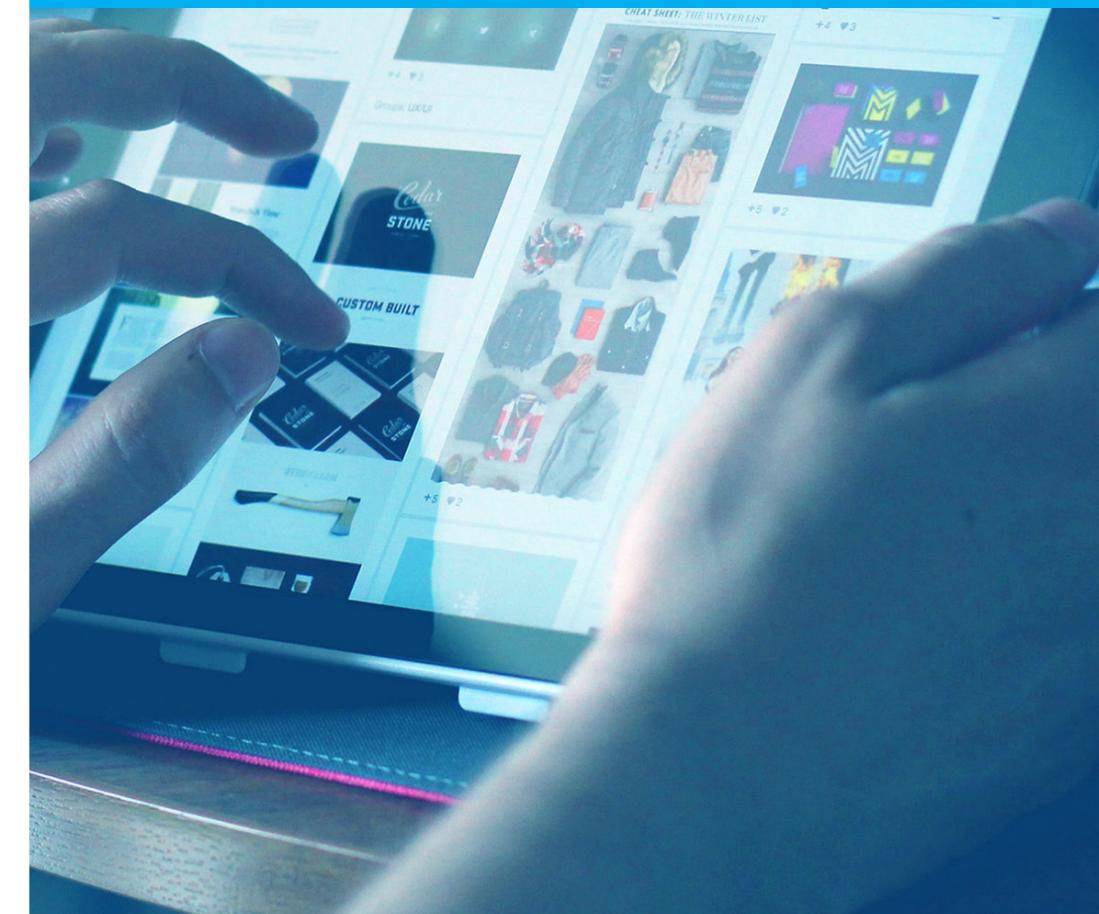
El presente trabajo de diploma de Diseño de la Comunicación Visual, es una recopilación del proceso de diseño, teórica, y práctica. Se despliegue en este documento las nuevas identidades de la aplicación, las nuevas pautas de interfaz gráfico y los detalles de ellos, como sistema iconográfico, códigos de colores, códigos tipográficos, y detalles técnicos para la implementación correcta de la nueva pauta gráfica.



01

La creación de un manual de estilos gráficos de interfaz, destinado a la aplicación de rehabilitación física Danzo-Terapia v.1.0.

NECESIDAD



01.01 Etapa de Necesidad

Solicitud

El Centro de desarrollo de software, Vertex, Entornos Interactivos 3D, de la Universidad de Ciencias Informáticas (UCI) le solicita al Instituto Superior de Diseño (ISDi) la realización de un trabajo de diploma, para la creación de un manual de estilos gráficos de interfaz, destinado a la aplicación de rehabilitación física Danzo-Terapia v.1.0, creada para Xavia, rama de la investigación tecnológica destinada a la salud.

Necesidad

En la UCI existen cinco ramas de investigación y desarrollo, Xabal, Xauce, Xedro, Xilema y Xavia, donde cada una corresponde a una línea específica: Administración Pública, Educación, Empresa – Industria, Telemática, y Salud respectivamente.

Xavia es la rama que se enfoca en la producción e investigación tecnológica de productos que beneficien a sus consumidores en áreas relacionadas con la salud, con el fin de solucionar los problemas de salud pública a través de la innovación tecnológica. Danzo Terapia v1.0., es una aplicación para la rehabilitación de las funciones motoras en pacientes a través de la terapia físico virtual, mediante el baile terapéutico. El interfaz gráfico de la aplicación, carece de calidad gráfica y tecnológica, tales como resoluciones de pantallas para la web, y la ausencia

de una versión para dispositivos personales.

Es de interés por parte de Xavia la elaboración de un documento oficial que contenga la pauta de interfaz gráfica para la aplicación de Danzo Terapia, con el fin de producir un producto eficaz con un alto grado de valor agregado, coherente a las tendencias tecnológicas actuales de aplicaciones de su tipología en el mundo; posicionando a los productos del centro Vertex y a la marca Xavia, como herramientas modernas y eficientes en la creación de soluciones tecnológicas, destinadas a la salud en Cuba.

Composiciones Horizontales



01.02 Validación de la Necesidad

Humanismo

Desde la creación del simulador de viaje 'Link Trainer', el mundo abrió sus ojos a las posibilidades que ofrece la realidad aumentada y virtual. Hemos encontrado una nueva forma de representar la realidad, que en conjunto con la tecnología de siglo XX, ha convertido las sensaciones en aún más reales. Es la mejor vía de enseñanza, ya que, con una representación virtual de situaciones seguras, y modificables, su implementación en la educación, estudios científicos y recreación ofrecen una manera eficaz de crear experiencias únicas en un espacio controlado.

Economía

El re-diseño de la interfaz gráfica de la aplicación Danzo Terapia contribuirá a aumentar el consumo de los productos para la salud creados por Xavia en el mercado nacional, mostrando su capacidad de elaborar herramientas de alta calidad, coherentes a las tendencias del mercado global. Beneficiará a los consumidores cubanos, brindando las ventajas que la implementación de estas tecnologías digitales aporta a las actividades de rehabilitación y entrenamiento físico. El modelo de negocio plantea un alcance a quienes poseen problemas físico motores con una estrategia de venta minorista a través de la Editorial Futuro. Para la venta mayorista, dentro del mercado nacional,

Los avances de esta tecnología en el mundo son cada día más importantes para países e inversionistas en una serie de campos, debido a las posibilidades que pueden brindarle al ser humano en el futuro cercano. El Centro Vertex tiene como responsabilidad el desarrollo de productos y servicios informáticos asociados a Entornos Virtuales Interactivos 3D, para asegurar el progreso económico, los avances científicos-tecnológicos, y la elevación del nivel de vida dentro del país.

se emplearán negocios particulares y estatales a un precio de 25.018.560.00 pesos cubanos por unidad.

Al ser un trabajo de diploma, la creación de la pauta gráfica de interfaz para el Centro Vertex no generará costos; el centro cuenta con un equipo laboral en constante circulación, de estudiantes diplomantes y profesionales para el mantenimiento y actualización de la aplicación.

NECESIDAD 01.02

Condicionantes de Diseño

Recursos

Como órgano que pertenece a la Universidad de las Ciencias Informáticas, el manejo económico del mantenimiento y desarrollo de sus productos están respaldados por el Gobierno cubano, junto con las tecnologías y recursos humanos del Centro Vertex, de modo que la perduración de los productos está asegurada.

Participantes

El proyecto será realizado por el estudiante Rajiv Rose, del Instituto Superior de Diseño, de la facultad de Comunicación Visual, bajo la co-tutoría de [Giselle Álvarez Morett](#) y [Emanuel Arias Ibarra](#).

Tiempo

Para el desarrollo de las etapas de diseño que conlleva a la producción satisfactoria de la pauta de interfaz gráfica, se pronostica una duración de 4 meses para su elaboración, desde el 9 de enero hasta su culminación el 2 de junio del 2017.

Alcance

El desarrollo del proyecto cuenta con las cuatro etapas del proceso de diseño: Necesidad, Problema, Concepto y Desarrollo, para la entrega de un documento técnico al Centro Vertex en la UCI, que será un manual con las pautas gráficas para la aplicación Danzo Terapia.

Complejidad (Extensión - Profundidad)

Teniendo en cuenta el tiempo disponible para la investigación, conceptualización y producción de la aplicación, el producto posee un nivel de complejidad balanceada. Debido al acceso previo a bibliografías y referentes funcionales de

las interfaces actuales creadas por el centro, las etapas de investigación y conceptualización se culminarán de forma rápida y eficiente.



UCI
Docente 5
Centro Vertex
Patio Exterior

02

Diseño de las pautas de interfaz gráfica para la aplicación Danzo Terapia para el centro de desarrollo de software, Vertex, Entornos Interactivos 3D, de la Universidad de Ciencias Informáticas (UCI)

PROBLEMA



02.01 Objetivos

Objetivo General

Diseñar las pautas de interfaz gráfica para la aplicación de rehabilitación físico-motora, Danzo Terapia v 1.0

Objetivos Específicos

- Diseñar el Manual de Estilos Gráficos que regulan el funcionamiento de la interfaz.
- Diseñar una versión para tabletas de la aplicación para su funcionamiento en ordenadores y dispositivos personales.
- Agregar herramientas útiles para el consumo personal del producto.
- Re-diseñar el logotipo de la aplicación Danzo Terapia
- Diseñar un sistema icono-gráfico para la interfaz gráfica de la aplicación.

02.02 Factor Contexto

Contexto

El Centro de desarrollo de software Vertex se dedica a la creación de productos relacionados a los Entornos Interactivos 3D, en Cuba. Donde se realizan investigaciones acerca de la visualización científica, realidad virtual, realidad aumentada, simulación computacional, y videojuegos lúdicos y formales. El centro es conocido por su dinamismo, donde se estimula la energía creativa en el desarrollo de sus

productos, con un enfoque en la eficiencia laboral con una filosofía en la superación del ser humano y su futura evolución.

La ubicación física del centro Vertex se encuentra en la docencia cinco de la UCI, geográficamente situada en la Autopista Novia del Mediodía, Km 2 1/2, en la Habana, que consta con la oficina central del lugar y una combinación de aulas, locales de reunión y laboratorios

de computación.

Xavia es la rama de la UCI que se concentra en la producción e investigación de productos tecnológicos relacionados a la salud.

Misión

El desarrollo de productos y servicios informáticos asociados a Entornos Virtuales Interactivos 3D, que satisfacen las necesidades y objetivos de sus clientes con un alto valor agregado, resulta del cumplimiento completo de

los procesos de investigación, desarrollo e innovación, (I+D+i).

Visión

La formulación de un personal altamente cualificado para el desarrollo e investigación de soluciones de Entornos Interactivos 3D, que participen de forma activa en la informatización del país, para la creación de productos y

servicios basados en el software libre, para lograr liderazgo nacional, y reconocimiento internacional en el entorno de la investigación, el desarrollo, e la innovación de las tecnologías de Entornos Interactivos tridimensionales.

02.02 Factor Contexto

Contexto Virtual

El contexto virtual consta con la creación de entornos artificiales, con el objetivo de crear un espacio, completamente libre de los parámetros del tiempo y el espacio físico que lo restringen, permitiéndole al usuario la comunicación e interacción libre.

Realidad Virtual

La Realidad Virtual es una representación artificial del mundo físico, sin restricciones que incluyen el tiempo-espacio, material y volumen. El consumo de productos de Realidad Virtual suele realizarse a través del empleo de gafas RV, que nos permiten disfrutar de contenidos audiovisuales experimentando una gran inmersión en ellos.

Aunque principalmente destinados a

finés recreativos, como vídeo juegos, las tecnologías de RV se han expandido en diversos campos, como la medicina, la arqueología, la creación artística, el entrenamiento militar y los simuladores de vuelo. Ha creado una carrera en el mundo de la tecnología con grandes empresas invirtiendo y experimentando en esta, viéndola como el futuro del audiovisual único donde el espectador

se sienta inmerso en el contenido y en las escenas virtuales.

Realidad Aumentada

La Realidad Aumentada es la visualización de un entorno virtual, en un contexto real, logrado a través del empleo de un dispositivo electrónico. A través de una pantalla electrónica, el usuario visualiza una mezcla de elementos reales y virtuales, dando como resultado una realidad mixta a tiempo real.

Las primeras aplicaciones de la realidad virtual, que mezclaba estas sensaciones reales y virtuales, fueron experimentadas en el año 1962 por

el director de fotografía, Morton Heilig, quien creó un simulador de moto llamado, 'Sensorama', que combinaba sensaciones visuales, sonoras, olfatorias y las de vibración. Hoy día, debido a los avances tecnológicos de los dispositivos personales, han surgido numerosos productos de la realidad aumentada, la última versión más popular de esta tecnología en el siglo XXI, fue la creación del juego móvil Pokémon Go creado por Niantic en el año 2016. Una aplicación lúdica, cuyo objetivo es la

captura de 'Pokemones', que se localizan empleando la cámara y la pantalla de un dispositivo personal, mientras se trasladan en el mundo.

02.02 Factor Contexto

Simulación Computacional

La simulación computacional consiste en la creación de modelos sofisticados y detallados, a través del análisis matemático. Esto permite hoy día la predicción del comportamiento de situaciones sofisticadas. Uno de los empleos más comunes actualmente es

la recopilación de datos para anticipar un cierto comportamiento, como por ejemplo su empleo en la meteorología para determinar las posibles localizaciones geográficas o la categoría de un huracán. La confianza puesta en el resultado de estos programas depende

de la validación que posea el modelo simulado creado, como es el caso de los fallos en la predicción del tiempo por meteorólogos.

Visualización Científica

La visualización científica es el análisis y el procesamiento de datos cuantitativos para poder crear una representación gráfica de dicha información.

Las técnicas de la visualización científica vienen de la creación de diagramas gráficos para facilitar el entendimiento de sistemas complejos, tales como infografías. Incluso se emplea en representaciones complejas de ilustraciones tridimensionales de microorganismos y de los órganos internos

del cuerpo humano. Otro ejemplo más común de esta técnica son los gráficos de barra para representar resultados de encuestas, investigaciones científicas o elecciones estatales.

El proceso de la representación científica avanzó en el siglo XX con la introducción de la computadora y las tecnologías de renderizado tridimensional. Debido a esto ha pasado a ser un paso vital en el manejo y distribución de la información científica, ya que

el sentido más desarrollado del ser humano en cuanto a la comunicación es la percepción visual.

Videojuegos

La definición de un video juego es cualquier juego lúdico de tipología electrónico que requiere de la interacción entre un interfaz de usuario que genera información visual mediante la pantalla de un dispositivo, y un usuario quien realiza las acciones mediante el empleo de un controlador de juego.

Desde 1947 han existido juegos que empleaban dispositivos electrónicos. Hoy en el siglo XXI se pueden apreciar los grandes avances en esta rama tecnológica, que han revolucionado no solo la manera en que jugamos, sino incluso la socialización. Ahora también se incluye la norma de jugar con otras personas, a través del internet,

empleando numerosas plataformas, desde la consola convencional, hasta dispositivos móviles personales, aportando a la gran incrementación de consumidores durante los años.

02.03 Factor Uso

Público

El Centro Vertex, Entornos Interactivos 3D, de la Universidad de Ciencias Informáticas (UCI) es el encargado del desarrollo de productos y servicios informáticos, para satisfacer las necesidades del público cubano. Debido a

esto los productos desarrollados por el centro están destinados a un público externo e interno en general.

Público Externo

La variedad de productos desarrollados por el centro Vertex son destinados al público general, que incluye: la población cubana y las instituciones nacionales, con aplicaciones de realidad virtual, realidad aumentada, visualizadores científicos y simuladores computacionales.

Xavia es la rama en la UCI con un en-

foque hacia los productos destinados a la salud, donde el público externo son todas personas que requieren del beneficio de sus productos, e instituciones que se especializan en esta área, en búsqueda de un aporte tecnológico que facilite la labor interna.

Características Psicológicas

Los consumidores de la aplicación Danzo Terapia son todas las personas que poseen problemas físico motores de cualquier edad, que deseen utilizar la aplicación para el progreso de su rehabilitación, sin las restricciones geográficas a las que se pueden enfrentar cuando realizan sus tratamientos físicos.

La aplicación es igual consumida por centros nacionales que se especializan en la rehabilitación, como el hospital 'Julio Díaz' donde los pacientes del centro actualmente emplean la aplicación para realizar sus tratamientos, con una variación de vídeos guiados a su disposición. La aplicación permite la confección de planillas de ejercicios por el mismo paciente según su necesidad, o selecciones pre hechas por un entrenador físico profesional.



02.03 Factor Uso

Público Interno

El público interno que consume el producto de Danzo Terapia es todo el personal especializado perteneciente a los equipos laborales de los centros de rehabilitación, como físico terapeutas y médicos.

Características Psicológicas

El público interno son todos los profesionales que se especializan en la recuperación de las funciones motoras y que se encuentran capacitados para realizar el correcto manejo de los internos de la aplicación, por ejemplo, la elaboración de planillas específicas de recuperación destinadas a los pacientes a ser tratados, y la revisión de los datos recopilados por la aplicación para su análisis médico al culminar las sesiones.

Danzo Terapia es una herramienta eficiente, que aporta a la disminución de los cargos laborales a los que se pueden enfrentar los entrenadores profesionales en estos centros nacionales. Para satisfacer las necesidades específicas de cada paciente, el instructor crea una planilla de ejercicios a través de una selección de vídeos presentes en la aplicación. Esto elimina la necesidad de estar físicamente presente durante cada

sesión terapéutica, disminuyendo el tiempo consumido por parte del entrenador en el tratado de uno o varios pacientes, quienes poseen distintas necesidades relacionadas con sus condiciones físicas.



02.03 Factor Uso

El consumo de los productos confeccionados por el centro Vertex, se realiza a través de la interacción humana con una aplicación o programa. El usuario navega por la aplicación con la ayuda de un interfaz gráfico emitido por una pantalla electrónica. El diseño de la interfaz gráfica es la jerarquización de la información para permitir el control, navegación y entendimiento de las funciones propias de la aplicación.

Modo de Uso

A través del baile terapéutico, la aplicación le permite al usuario realizar ejercicios que posibilitan la recuperación de sus funciones motoras. El usuario escoge entre cinco entrenadores virtuales 'Avatars', cinco entornos virtuales, la música que prefiere, y además de una lista de ejercicios para trabajar cada zona corporal específica, confeccionando una sesión terapéutica según su necesidad personal con ejercicios calificados por los profesionales.

El manual de interfaz gráfica de usuario, pautará las normas de las interfaces gráficas, para que el equipo de desarrollo del centro pueda lograr una función visual de sus productos y así mantener cierta coherencia visual entre cada aplicación diseñada por dicho lugar.

Este manual servirá como guía para el empleo correcto, en cuanto a color, tipografía, transparencia, maquetación,

y jerarquización de información dentro de la aplicación para asegurar el funcionamiento óptimo de los productos.

Durante la sesión el usuario se guía por la pantalla del dispositivo, e imita los movimientos del avatar en pantalla al ritmo de la música para realizar el tratamiento.

02.03 Factor Uso

Secuencia de Uso

El usuario empleando el mouse y teclado de la computadora navega por la aplicación, pasando por estos pasos en el orden respectivo:

Selección del 'Avatar', selección del medio ambiente en que se inserte este

entrenador virtual, selección de la música, y últimamente los ejercicios, que ofrece el número de repeticiones y la rapidez con que se realizan los ejercicios de la sesión creada.

Frecuencia de Uso

Como aplicación para la rehabilitación médica, va a ser usada regularmente durante el transcurso de la rehabilitación física del usuario, por

lo cual se considera que poseerá una frecuencia de uso intensa.

Conclusiones

Al ser un producto destinado a la rehabilitación, la interacción con el usuario es íntima, por lo tanto, los elementos funcionales y visuales de la aplicación son importantes para la satisfacción del usuario.

La aplicación no brinda información que puede ser útil a los pacientes para el análisis de su progreso durante el tratamiento, ni la opción de guardar preferencias personales de ejercicios, música, avatar entre otros. Carece de elecciones de ejercicios y música a la hora de realizar el tratamiento, donde se brindan solamente ejercicios que trabajan cuatro zonas corporales, diecisiete ejercicios en total y ocho

selecciones de música, dentro de los géneros de electrónica, merengue, cumbia y pop.

02.04 Factor Funcional

Pautas de Diseño Gráfico de Interfaz

El manual de estilos gráficos de interfaz es un documento de consulta que pauta los estos estilos, con el fin de lograr la implementación correcta de los códigos visuales, para la elaboración de gráficas de interfaz de usuario, asegurando el funcionamiento eficaz de la aplicación, a la vez crear una coherencia y unidad visual en el discurso visual del interfaz de las aplicaciones.

Los estilos gráficos pre existentes del centro no toman en cuenta detalles claves en la elaboración de las interfaces gráficas. Este manual va a pautar los estilos gráficos para la aplicación Danzo Terapia, como un

documento de consulta que brinde una fuente de información a la hora de determinar rasgos de estilos a ser aplicados y el discurso visual que debe tener la aplicación.

Con la consulta de este documento se asegura la lectura óptima de textos y elementos claves, donde se pautan la iconografía y tipografías a ser aplicadas. Junto con la reestructuración de la arquitectura de información, y la zonificación de

elementos, además de los códigos de imagen, gráfica y recursos formales para que en conjunto se logre un sistema gráfico que funcione como unidad, para su aplicación al producto en el futuro.

PROBLEMA 02.04 Factor Funcional

Centro Vertex

Matriz Funcional

Funciones	Descripción	Portadores
Identificar	Mediante una combinación de atributos visuales connota la personalidad única de la aplicación para distinguirla de otras.	<ul style="list-style-type: none"> • Identificador • Papel timbrado para carta • Papel para documentos • Sobre timbrado para documentos • Sobre timbrado para carta • Memorándum • Carpeta institucional • Tarjetas institucionales • Invitaciones económicas • Invitaciones de lujo • Tarjetas de felicitación de lujo • Reconocimientos • Dípticos • Trípticos • Tapiz de escritorio • Plantilla para presentaciones • CD/DVD

Denominación

El nombre genérico Vertex, es una referencia simbólica a la abstracción matemática del vértice y a las áreas de conocimiento que se encuentran entre los pertenecientes del centro.

PROBLEMA 02.04 Factor Funcional

Camino Gráfico

El identificador está compuesto por tres elementos, imago tipo, logo tipo y genérico, en todas sus versiones de tamaño y composición.

Composición

En todas sus versiones se presenta el imago tipo, logo tipo y genérico, con el logotipo en primer orden de lectura occidental. La composición horizontal del identificador es el imago tipo justificado a la izquierda de los elementos verbales, y en la composición vertical, el imago tipo se encuentra posicionado por encima del logotipo.

Código de Color

Los colores de la identidad se corresponden a las institucionales pautadas para la Universidad de Ciencias Informáticas, debido a que el centro Vertex pertenece a esta entidad, con el fin de mantener una unidad visual entre los dos establecimientos.

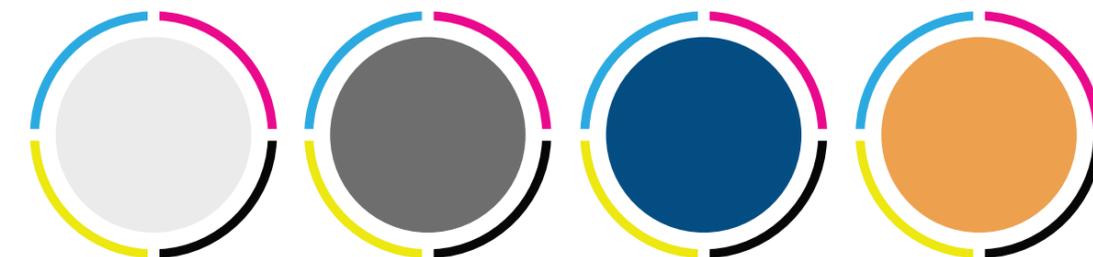
El azul, color primario de la institución, porta a la representación de los varios sectores de informática, empleando el naranja como color

secundario, por su característica de ser colores complementarios, creando armonía en la composición visual.

Composiciones Horizontal y Vertical



Colores



C:7 M:5 Y:5 K:0

C:57 M:49 Y:48 K:16

C:100 M:79 Y:27 K:13

C:2 M:44 Y:77 K:0

PROBLEMA 02.04 Factor Funcional

Nivel de Representación

El imago tipo hace referencia a los sectores de la informática, al avance tecnológico, y a las características tridimensionales de los productos elaborados por el centro. La representación de una banda por su color y del tratamiento cromático que hace alusión a un metal (aluminio) connota modernidad y avances tecnológicos, la forma en que se doblan las bandas da la sensación de profundidad, enfatizando la tridimensionalidad, representativo de

los productos creados por el centro que por ley de cierre de las misma, crea una silueta triangular, distinguiendo la V de Vertex..

Código Tipográfico

Las tipografías del logo tipo y genérico no presentan ningunas modificaciones estilísticas, donde cada elemento textual cumple con una función representativa para lograr una armonía visual entre los elementos textuales e icónicos de la composición.

Se empleó una san serif de clasificación Humanista Incisa con los rasgos formales análogos a las del imago tipo, que le ayuda a connotar un sentido de profesionalismo y de

tecnología. En el caso del genérico se optó por una san serif, con una clasificación geométrica, que, en función con los otros elementos del identificador, crea un discurso visual equilibrado, legible, y funcional.

Imagotipo



Logotipo

VERTEX

ENTORNOS INTERACTIVOS 3D

02.04 Factor Funcional

Imagotipo

El elemento que visualmente transmite al espectador, de modo abstracto o figurativo, la identidad de la institución es el imago tipo que se representa como elemento icónico que hace referencia a la propia personalidad del centro.

Camino Gráfico

Al aplicarse las pautas establecidas por Xavia, el identificador se compone por una tríada de elementos, imago tipo, logo tipo y genérico, a todo color con degradaciones que le dan tridimensionalidad. Incluye una versión de color plano, y a escala de grises.

Composición

En las versiones en que se emplea el imago tipo, se presenta el imago tipo, logo tipo y genérico con el imago tipo en primer orden de lectura occidental, con el Logotipo justificado a la izquierda adecente de ella con la apariencia del genérico por debajo de ella, creando equilibrio visual entre imagen y texto.

Imagotipo



Escala de Grises, Imagotipo Plano, Imagotipo Todo Color



02.04 Factor Funcional

Código Tipográfico

El tratado de las tipografías del logo tipo y genérico fueron sin modificaciones estilísticas, con una función representativa para lograr armonía entre los elementos verbales e icónico.

Para títulos y cuerpos de texto se emplea un sans serif de peso

bold y regular. Para el identificador se emplea una sans serif de clasificación Humanística Incisa con los rasgos formales análogos a los del imago tipo que connota seguridad, profesionalismo, unidad y tecnología. El empleo del Novasson crea armonía con el imago tipo, por su clasificación

geométrica, aporta junto a otros elementos del identificador, unidad en el discurso visual de identificador

Código de Color

Los colores corresponden a los institucionales de la Universidad de Ciencias Informáticas pautadas para la rama Xavia. Se aprecian varios tintes de amarillo, verde, y un buen balance de grises y blanco. La presencia del azul en la gráfica vincula a la aplicación como un producto de a la UCI, que de

esta manera posiciona la marca como producto de la salud desarrollado por esta institución, siendo este su color oficial.

02.04 Factor Funcional

Nivel de Representación

La aplicación emplea el isotipo del centro Xavia, basado en unas figuras básicas circulares limpias que connota la unidad tanto como organismo institucional y órgano nacional y a la vez haciendo referencia a la tecnología y la rama de salud por el color verde.

La marca cumple con los requisitos pautado por el registro de las marcas (OCPI) que según el Ministerio de Justicia en la "Gaceta Oficial de la República de Cuba" el 2 de mayo del 2000, no se permite la registración de una marca que:

1. Carezca de suficiente aptitud distintiva con respecto al o a los productos o servicios a los cuales los aplique.
2. Consista en un signo que en el lenguaje corriente o en la usanza comercial del país indique el género o se haya convertido en un nombre genérico, común o usual del producto o servicio que debe distinguir, o sea la designación técnica o científica de dicho producto o servicio.
3. Consista en un signo que sirva para describir o calificar el producto o servicio al cual se aplique, o a alguna de sus características, o consista en una expresión laudatoria.
4. Consista en la forma usual o corriente del producto o de su envase o acondicionamiento, o en una forma necesaria o impuesta por la naturaleza del propio producto, o su envase; o servicio al cual se aplique.
5. Consista en una forma que dé una ventaja meramente funcional o técnica al producto o al servicio al cual se aplique.
6. Pueda inducir al público a error sobre la procedencia geográfica, la naturaleza, el modo de fabricación de los productos o de prestación de los servicios, las cualidades, la aptitud para el empleo o el consumo, la cantidad o alguna otra característica del producto o servicio al cual se aplique.
7. Sea un color por sí solo.
8. Incluya una reproducción o imitación, total o parcial de un escudo, bandera u otro emblema, sigla o denominación de cualquier Estado u organización internacional, de monedas o papel monedas, sin autorización expresa del Estado o de la organización internacional de que se trate.
9. Incluya una reproducción o imitación, total o parcial, de un signo oficial o de un signo o punzón de control y garantía del Estado cubano o de un Estado extranjero, o de una entidad pública nacional o extranjera, provincial o municipal, sin autorización expresa de la autoridad competente.
10. Incluya la denominación de una variedad vegetal protegida en el país o en el extranjero, si el signo se destinara a productos o servicios relativos a esa variedad o su uso fuera susceptible de causar confusión o asociación con ella.
11. Comprenda algún elemento que atente contra la dignidad de personas, ideas, religiones o símbolos de cualquier país o de una entidad nacional o internacional.
12. Sean contrarios a la ley, a la moral o atente contra el orden público.
13. Se componga exclusivamente de elementos que sirvan en el comercio para indicar la especie, la calidad, la cantidad, el destino, el valor, la procedencia geográfica, la época de producción del producto o de la gestación del servicio u otras características del producto o servicio en cuestión.

Isotipo



02.04 Factor Funcional

Danzo Terapia

Dentro de los elementos que en su conjunto conforman lo que es el identificador, el logotipo es el elemento de mayor importancia por ser la parte verbal que le comunica al espectador, junto al apoyo de los atributos gráfico, cromático, icónico, y de signo.

Matriz Funcional

Funciones	Descripción	Portadores
Identificar	Mediante una combinación de atributos visuales connotar la personalidad única de la aplicación para distinguirla de otras.	<ul style="list-style-type: none"> Identificador Tapiz de escritorio Plantilla para presentaciones CD/DVD

Logotipo

El logotipo está compuesto por la yuxtaposición de las funciones esenciales de la Danza y la fisioterapia, 'Danzo Terapia', que en todos los soportes físicos y digitales se representa a nivel tipográfico de peso bold. En el 'splash' de la aplicación se percibe una versión humanista incisa que se presenta a dos líneas justificadas a la derecha. En los otros casos el logotipo asume las pautas tipográficas de Xavia, representada con una tipografía san serif de clasificación moderna.

Logotipo



Danzo Terapia

PROBLEMA 02.04 Factor Funcional

Denominación

Recordación

La combinación de estos elementos fonéticos del nombre, funcionan en conjunto de forma eficaz para garantizar la recordación de la aplicación, donde se percibe una sugestión de la esencia de la aplicación, la presencia de ritmo al pronunciarse, junto a que es un nombre único, es fácil de recordar para el espectador.

Eufonía

Las sílabas que componen Danzo Terapia están compuestas mayormente por consonantes por lo cual le da una sinfonía ascendente junto con que crea un ritmo staccato cuando se pronuncia.

Pronunciación

Cuando se pronuncia Danzo Terapia fonéticamente no se sobrepasa de siete sílabas que, en conjunto con las cualidades eufónicas y la brevedad de cada una de las ellas por separado, posibilita la fácil pronunciación del nombre.

Sugestión

El nombre Danzo Terapia alude directamente al objetivo de la aplicación, haciendo yuxtaposición a las dos funciones de la aplicación para concebir el nombre 'Danzo'; refiriéndose a la esencia de bailar para realizar la práctica terapéutica ('Terapia'), de la aplicación.

Brevedad

La denominación de la aplicación Danzo Terapia está compuesta por dos palabras para un conjunto total de seis sílabas a la hora de pronunciar el nombre de la aplicación, por lo cual se define como nombre no breve.

Conclusiones

El Logotipo actual de la aplicación Danzo Terapia no logra comunicar visualmente una serie de factores importantes para su funcionamiento eficaz como identificador.

La composición tipográfica empleada no corresponde visualmente a las características funcionales de la aplicación, y por su peso tipográfico, le restringe en cuanto a la flexibilidad requerida para garantizar su funciona-

miento como logotipo en los dispositivos en que se emplea la aplicación.

PROBLEMA 02

PROBLEMA 02.04 Factor Funcional

Interfaz Gráfica Danzo Terapia

Matriz Funcional

Funciones	Descripción	Portadores
Interfaz Gráfica	Mediante la arquitectura y la retícula de la interfaz se asegura el funcionamiento óptimo entre el usuario y la aplicación mediante la organización de información y las operaciones claves que se presentan en la interfaz gráfica.	<ul style="list-style-type: none"> Interfaz de la aplicación

Árbol de Navegación



PROBLEMA 02.04 Factor Funcional

Arquitectura de información

La arquitectura de información del interfaz gráfico de una aplicación es un diagrama que muestra los vínculos entre los contenidos que se encuentran en las diferentes pantallas en niveles específicos con el objetivo de definir el viaje dentro de la aplicación. Además define las pantallas necesarias en cada etapa del recorrido y las funciones que deben pertenecer a cada una de las etapas para su encuentro rápido por parte del usuario durante el uso de la aplicación.

La arquitectura de información de una aplicación es un diagrama que muestra los vínculos entre los contenidos que se encuentran en las diferentes pantallas en niveles específicos con el objetivo de definir el viaje dentro de la aplicación. Además define las pantallas necesarias en cada etapa del recorrido y las funciones que deben pertenecer a cada una de

Iconografía

El empleo de textos para titulares, e iconografía para las funciones de la aplicación. Los botones son círculos azules con una 'i' para el botón de créditos, flechas, para los pasos siguiente, y atrás, un triángulo situada horizontalmente para reproducir, dos barras para el botón de pausa, y una representación icónica de una casa

las etapas para su rápido acceso por parte del usuario durante el uso de la aplicación.

La pantalla principal consiste de tres indicadores, comenzar, opciones, salir, y un icono representativo de los créditos. A partir de la segunda pantalla, selección del avatar, el icono de acceder a inicio, representado por la ilustración de una casa, se presenta en la esquina superior derecha para volver a la pantalla principal. Al seleccionar el avatar se accede a la próxima página.

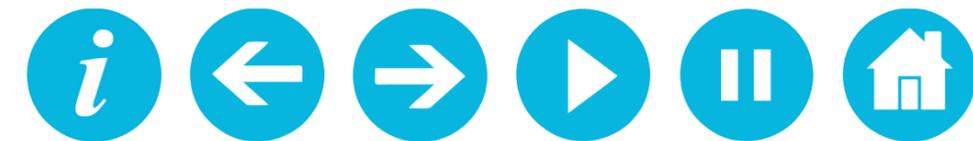
En la tercera página, se percibe la selección de entorno, aparece una flecha para acceder a la página previa, el icono de inicio, y los 5 entornos virtuales a seleccionar. El entorno escogido se presenta a pantalla completa con un icono de reproducir (triángulo girado a la izquierda), para seleccionar y acceder a la cuarta pantalla, que es selección de música.

para el botón de inicio. En la pantalla de selección de música, al seleccionar la pista deseada, se perciben unas casillas circulares de contorno negras, donde se aprecia una palomita azul, donde se percibe un cambio cromático del círculo a gris.

En esta pantalla se encuentran tres iconos, el de inicio y los de acceso a las páginas anteriores y posteriores de esta pantalla, representados por dos flechas una a la izquierda y otra hacia la derecha respectivamente. En la próxima se observan: la selección de los ejercicios a realizar y qué velocidad se efectuarán, junto con los iconos de inicio, la iconografía para página posterior, pero en este caso la de acceder a la próxima iniciará la sesión de ejercicios.

Aparece una pantalla para mostrar que se está cargando se sesión, donde a su culminación, aparece el avatar en el entorno seleccionado, con un botón de pausa situado al lado de inicio, para parar la sesión y en este caso de inicio para abandonarla y acceder a la página principal.

Iconografía



PROBLEMA 02.04 Factor Funcional

Recursos Formales

La gráfica oficial del centro Xavia se emplea en la aplicación como el gráfico de fondo. Es una ilustración abstracta, generada por bandas y círculos, en varios tintes verdes y amarillos que aluden a los colores del centro, con un fondo que tiene un degradado gris y blanco que hace referencia al contexto virtual de la Danzo Terapia.

Tipografía

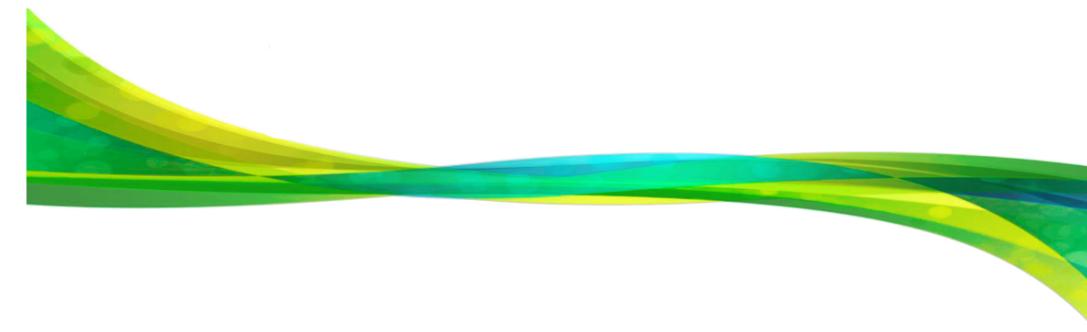
“El tipo de letra se utiliza para plasmar una idea de manera visual, pero muchos de los tipos de letras actuales se crearon a partir de diseños de épocas históricas anteriores y el linaje de los caracteres se remonta a miles de años atrás, a las primeras marcas realizadas por los hombres primitivos para representar objetos o conceptos.”
(Psico Typo, Jessica Aharonov)

La aplicación emplea el uso de una tipografía moderna sans serif, de peso bold para títulos, y regulares para opciones y cuerpos de textos. Se presentan cambios cromáticos de las tipografías dependiendo del avatar seleccionado, azul aqua para los títulos en dos pantallas y generalmente el negro para textos.

Colores para fondos de texto

En el panel de selección de los ejercicios se empleó el uso de barras azules para los fondos de texto.

Gráfica Oficial de Xavia



02.04 Factor Funcional

Wireframes

Los wireframes son una versión simplificada de la estructura de contenidos de una pantalla en específica, con una realización básica para distinguir de forma clara y simplificada todos los elementos comunicativos de la aplicación, con el fin de organizar los elementos, para su identificación y para la ubicación de los

elementos separando los elementos interactivos de los informativos.

Grilla de Construcción

Las grillas de construcción son una estructura invisible donde están insertados todos los elementos visuales del interfaz, con el fin de organizar de manera estructurada la ubicación de cada espaciado, zonas blancas, entre otros, para mejorar la usabilidad de la aplicación.

Conclusiones

La aplicación posee un discurso visual pobre donde, colores de textos, y apoyos visuales, no aluden al usuario a seguir consumiendo del producto. El renderizado de los entornos virtuales y de los de los entrenadores es pobre, donde los movimientos no naturales de los avatares, pueden causar problemas de interpretación por parte de los usuarios.

Además la arquitectura de información queda rígida, lo cual no

permite la navegación fluida de un punto al otro dentro de la aplicación. Carece de un sistema icono-gráfico para la decodificación rápida de los elementos claves de la aplicación. La resolución esta limitado a 1021 x 720 px, por lo cual no garantizará el funcionamiento de la gráfica en resoluciones más grandes. El código tipográfico se escoge teniendo en cuenta el consumo del producto en resoluciones más pequeñas.

02.05 Factor Mercadológico

Factor Mercadológico

La aplicación Danzo Terapia, es la única aplicación existente en el mercado cubano destinada a la rehabilitación de las funciones físico motoras. Debido a esto realizamos un estudio en el mercado internacional sobre las tendencias en cuanto al uso y función, de las distintas interfaces gráficas e identidades.

El análisis se realiza con un enfoque hacia aplicaciones homólogas y similares con el fin de cumplir con las exigencias de este mercado competitivo. Se realiza un estudio de

uso de las aplicaciones seleccionadas, y a la hora de los análisis funcionales de ellas, se tienen en cuenta los siguientes criterios:

Identidad

- Código Tipográfico
- Código de Color
- Composición
- Camino gráfico

Interfaz Gráfica

- Zonificación
- Iconografía
- Código Tipográfico
- Código de color
- Recursos Formales

Identidad

Uno de los problemas que se descubrió mediante el estudio de la aplicación, fue la carencia de una identidad que correspondiera con la personalidad de la aplicación. Se realizó una búsqueda de identidades que pertenecían a aplicaciones similares y homólogas a ella.

Realizamos el estudio de mercado, de identidades, a partir de las siguientes aplicaciones:

Homólogos:

- Spine Decide
- Pain Therapy
- myRehab

Similares:

- CORE
- Apple Health
- Argus by Azumio

PROBLEMA 02.05 Factor Mercadológico

Aplicación

Una de las solicitudes del centro fue la creación de la interfaz gráfica para la aplicación, teniendo en cuenta las tendencias actuales que surgen en el mercado de productos similares. Se realizó una búsqueda de aplicaciones similares y homólogas a Danzo Terapia, siendo aplicaciones de uso personal,

con fines médicos, en casos más específicos, aplicaciones relacionadas con la rehabilitación física. Realizamos un estudio de mercado a partir de las siguientes aplicaciones:

Homólogos:

- Spine Decide
- Pain Therapy
- myRehab

Similares:

- CORE
- Apple Health
- Argus by Azumio

Aplicaciones Homólogas

Spine Decide

Spine Decide es una herramienta educativa útil para pacientes, médicos y físico terapeutas. La aplicación ayuda al usuario comprender condiciones médicas muy complejas, a expandir su conocimiento acerca de estas, y a la retención de dicha información. Es una aplicación de descarga gratis, con la opción de una suscripción anual o mensual, para acceder a todo el contenido que brinda.

Uso

El usuario interactúa con modelos tridimensionales interactivos, vídeos tridimensionales, y una biblioteca de imágenes, que pautan las distintas condiciones espinales para un mejor conocimiento sobre estas lesiones. Para pacientes que estén tratando

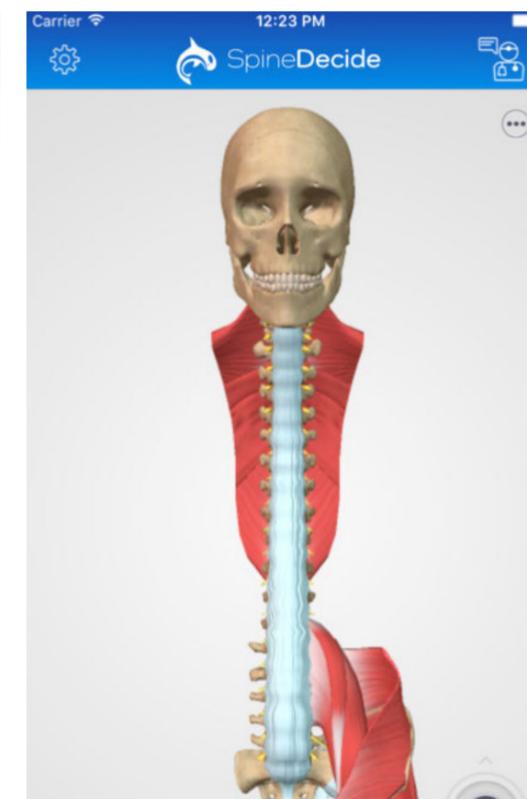
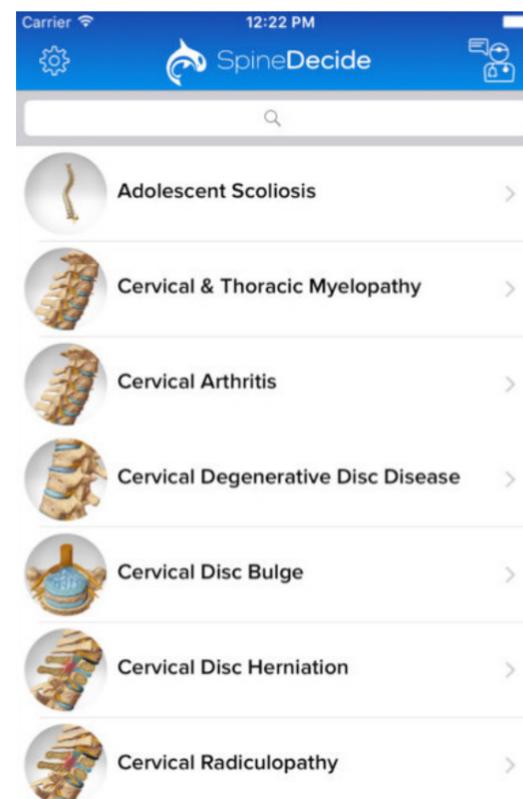
de corregir sus lesiones espinales, la aplicación brinda vídeos, mediante los cuales se realizan estiramientos y movimientos fortalecedores de las regiones espinales, encaminándolos a una recuperación sana.

Función

- Zonificación
- Iconografía
- Código Tipográfico
- Código Color
- Recursos Formales

La aplicación combina una sucesión de códigos visuales que alude a la medicina y la contemporaneidad. Se potencia la personalidad del producto a través del empleo de colores fríos, utilizando el azul como color principal de la aplicación, blanco para fondos de

Detalles de Spine Decide



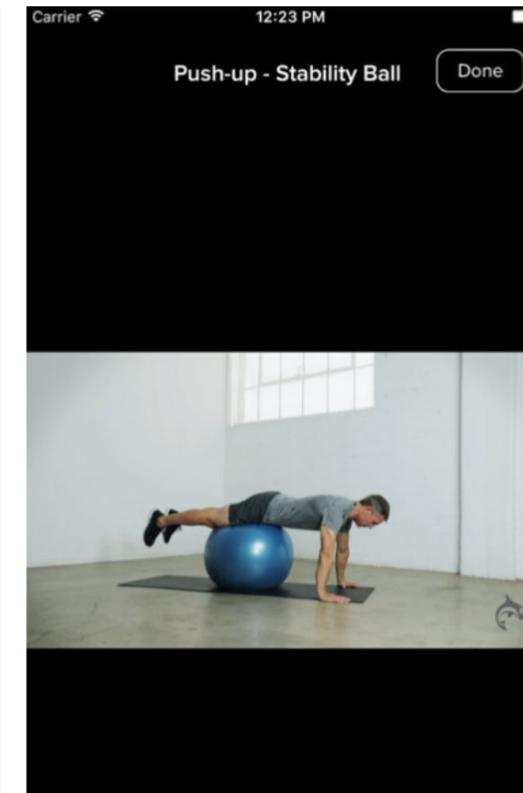
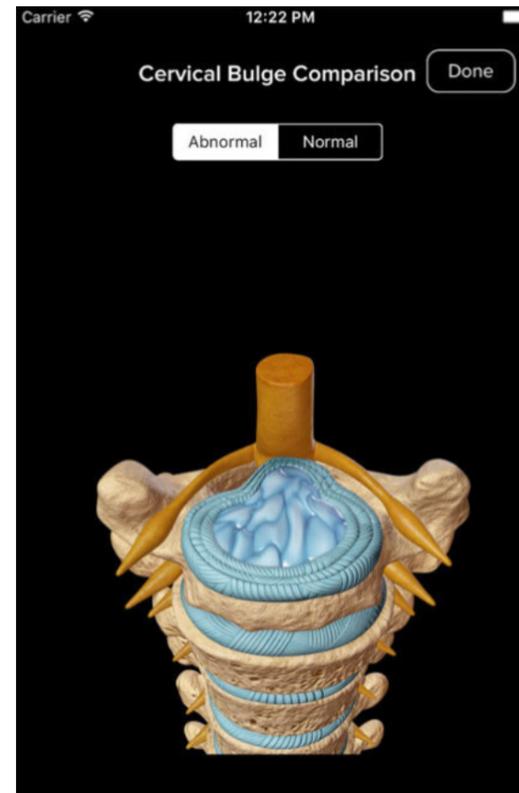
PROBLEMA 02.05 Factor Mercadológico

Spine Decide

texto y un degradado gris como fondo de gráfica para los modelados tridimensionales. Emplea el uso de una tipografía san serif, de clasificación neo grotesque, para los títulos y textos. La manera en que se ilustran los iconos igualmente insinúan la medicina, con una representación gráfica a línea de una persona con espejito, junto a una burbuja de texto posicionada al lado de la cabeza.

Posee una zonificación simple y organizada con una barra principal en la parte superior de la aplicación, la cual reserva un espacio en su centro donde se sitúa el identificador y en cada extremo de ella, encontramos elementos iconográficos para acceder a herramientas, y a la comunicación con un profesional, a la izquierda y a la derecha, respectivamente. Se presenta por debajo de la barra, un espacio para insertar datos con el fin de realizar búsquedas. El resto de la pantalla queda como la zona principal donde se exponen las informaciones que brinda la aplicación, tales como vídeos, imágenes, gráficos tridimensionales, listados de enfermedades y condiciones.

Detalles de Spine Decide



02.05 Factor Mercadológico

Pain Therapy

Pain Therapy es una aplicación útil para pacientes con problemas físico-motores, y mujeres que experimentan molestias físicas durante el embarazo. A través de un dispositivo electrónico de uso personal, la aplicación se descarga gratuitamente y ofrece un banco de vídeos de cuarenta y un ejercicios de estiramientos, organizados por tipología de dolor, anatomía y equipamiento de ejercicios. Dentro de la aplicación, ofrece once vídeos, dirigidos a problemas físicos, relacionados con el embarazo. Además de un banco de vídeos variados, que brindan una descripción de cómo funciona cada ejercicio específico, la razón de las molestias que ocasionan y como evitar futuros problemas.

Uso

El usuario accede a un listado de ejercicios realizados por un médico de la terapia física, escogiendo el vídeo dependiendo de los equipamientos de ejercicio a su disposición, tipología de dolores que experimenta, o por parte corporal. El usuario emite los movimientos presentados en la pantalla para realizar el tratamiento.

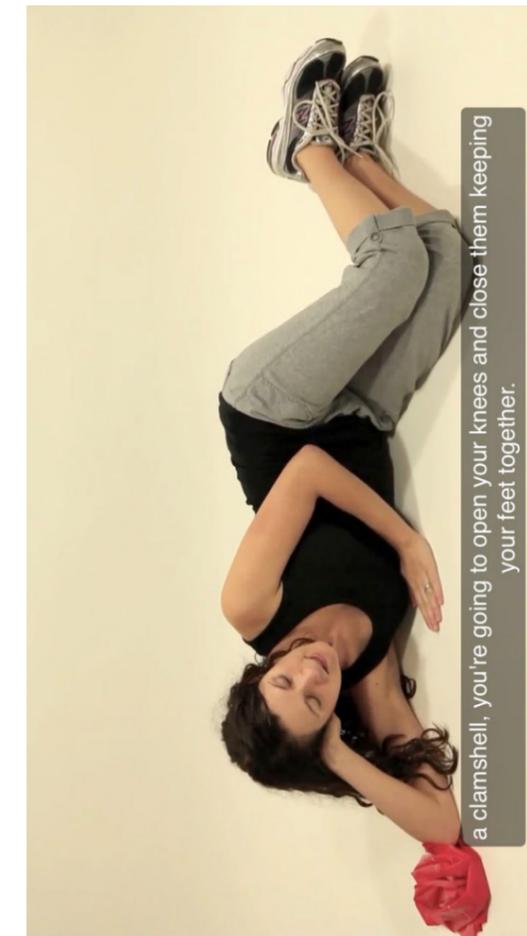
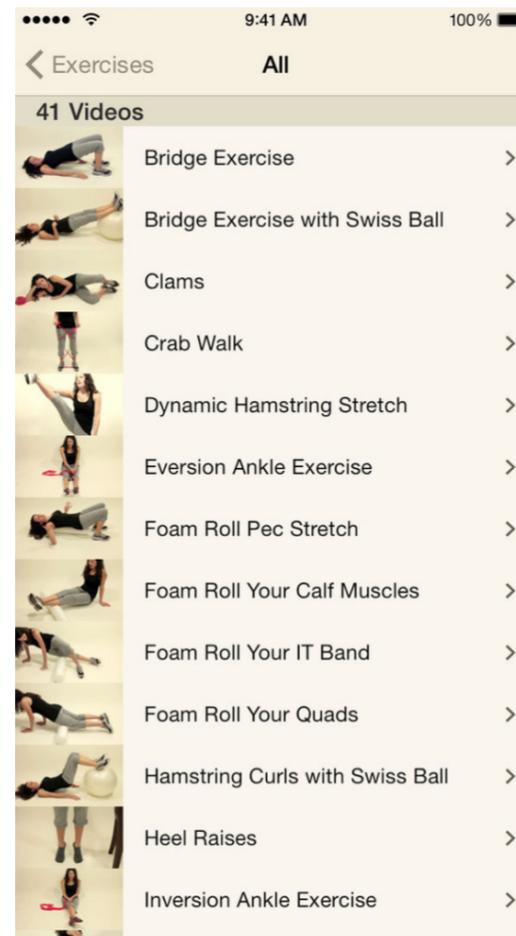
Función

- Zonificación
- Iconografía
- Código Tipográfico
- Código Color
- Recursos Formales

La aplicación posee un interfaz gráfico básico, que visualmente no emite ninguna personalidad específica. Se emplea una tipografía san serif de clasificación neo-grotesque, con un fondo de color beige, para cajas de textos. En los vídeos se emplea una caja de texto negra con un ligero tratado de opacidad, con los cuerpos de texto en blanco. El empleo de imágenes que son capturas de los frames de los propios vídeos de ejercicios, se emplea para ejemplar cada ejercicio presente en el listado.

Posee una zonificación básica, empleando el interfaz gráfico nativo del software del dispositivo potenciando el protagonismo en la pantalla principal. La iconografía presente viene en forma de un triángulo girado a la derecha circunciso por un círculo, siendo este el

Detalles de Pain Therapy



PROBLEMA 02.05 Factor Mercadológico

Pain Therapy

botón para comenzar la reproducción de los vídeos, ambos de color blanco con una reducción en la opacidad. Se puede deducir que el protagonismo en cuanto a la gráfica de la aplicación es en los vídeos y imágenes que poseen.

Detalles de Pain Therapy

The image displays two screenshots from an iPhone application. The left screenshot shows a list of exercises categorized by issue, with 'All' having 41 items and 'By Issue' categories like 'Ankle Pain & Dysfunction' (4), 'Foot Pain & Dysfunction' (4), 'Headache' (3), 'Hip Pain' (21), 'Knee Pain' (21), 'Leg Weakness' (12), 'Low Back Pain' (13), 'Neck Pain' (3), 'Plantar Fasciitis' (4), and 'Post-Surgical Recovery' (9). The right screenshot shows a video player for a 'Clams' exercise, featuring a woman lying on her side with a play button overlay. Below the video is a text description of the exercise.

Category	Count
All	41
Downloaded	5
New	11
By Issue	
Ankle Pain & Dysfunction	4
Foot Pain & Dysfunction	4
Headache	3
Hip Pain	21
Knee Pain	21
Leg Weakness	12
Low Back Pain	13
Neck Pain	3
Plantar Fasciitis	4
Post-Surgical Recovery	9

Clams

This is a clams exercise which is a good way to strengthen your gluteus medius, which is on the outside edge of your hip and it's important to keep that one strong both for preventing knee pain, hip pain, ankle pain, foot pain — a lot of reasons to keep that muscles strong. So what you're going to do is to lay down on your side. The side facing up towards the ceiling is the side that you're going to strengthen. You want to have your feet together, your knees together, your hips going to be step straight up towards the ceiling. You don't want to

02.05 Factor Mercadológico

myRehab

myRehab es una aplicación de pago para la rehabilitación física, destinada a atletas e individuos en búsqueda de corregir lesiones pre existentes o recientes. Mediante la realización de ejercicios otorgados por el físico terapeuta del usuario, se emplean los vídeos brindados por la aplicación como objeto de referencia. La aplicación puede sugerir ejercicios ofrecidos en forma de imágenes o vídeos, concebidos mediante un proceso de análisis de esta.

Uso

El usuario puede comenzar a realizar los ejercicios sugeridos por su físico terapeuta, usando la aplicación como punto de referencia de cómo realizar los ejercicios correctamente. El usuario selecciona el ejercicio en la aplicación, que viene en dos formatos, mediante vídeos o imágenes que replican los movimientos a realizar.

Un aspecto útil de la aplicación es la posibilidad de sugerir tratamientos al paciente. A través de un análisis inteligente que realiza la aplicación, sugiere ejercicios específicos al usuario dependiendo de sus necesidades. El análisis comienza con una revisión de síntomas; primordialmente se busca la zona corporal afectada mediante una representación gráfica de la anatomía muscular. Luego que se selecciona la zona

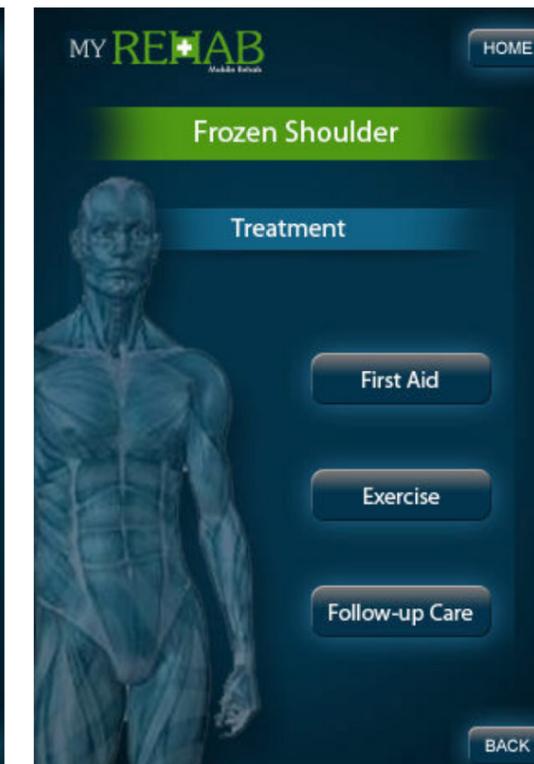
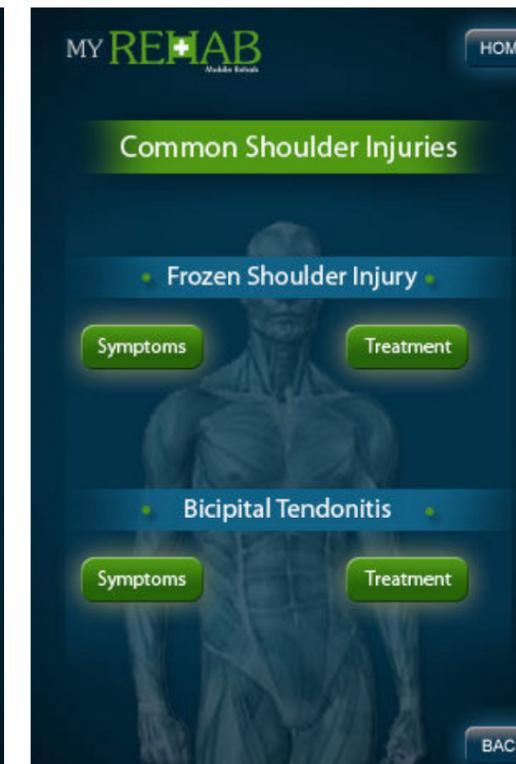
corporal, la aplicación menciona las lesiones comunes relacionadas a cada zona, para ofrecerle próximamente los tipos de tratamientos disponibles para dicha zona. Últimamente recomienda los ejercicios que posee la aplicación, divididos entre ejercicios fortalecedores, y estiramientos, con la opción de consumirlos mediante imágenes, o vídeos.

Función

- Zonificación
- Iconografía
- Código Tipográfico
- Código Color
- Recursos Formales

El discurso visual del interfaz combina varios elementos gráficos que le connotan salud espectador. El interfaz emplea una tipografía san serif, de clasificación neo-grotesque, de color blanco, con un fondo de texto azul. En algunos casos se presenta una banda verde para titulares, que crea un contraste por croma, con el fin de optimizar la legibilidad de texto. Las ilustraciones gráficas de la anatomía del sistema muscular se repiten varias veces en el discurso visual del interfaz.

Detalles de myRehab



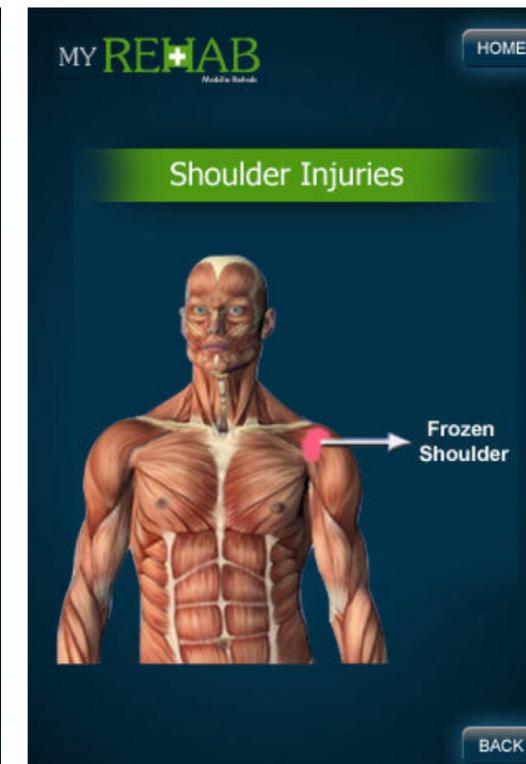
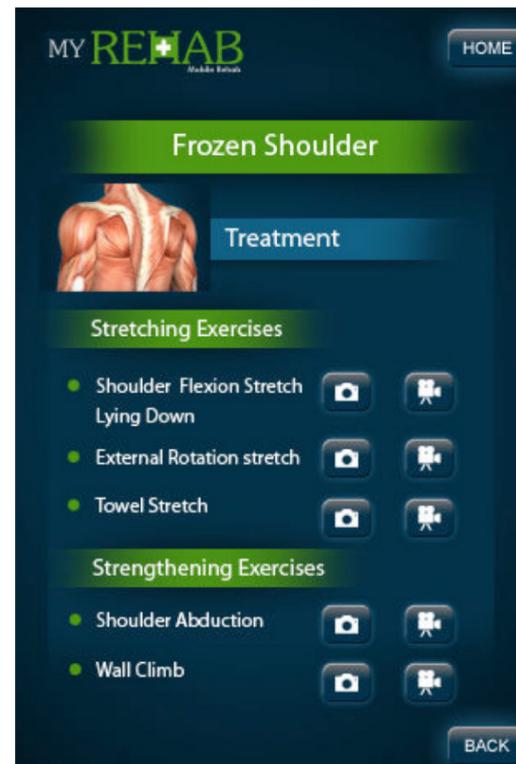
PROBLEMA 02.05 Factor Mercadológico

myRehab

En algunos casos el usuario interactúa directamente con ella para acceder a la zona de afectaciones musculares y en otros se emplea como gráfica de fondos, presentado a escala de grises.

La aplicación reserva las dos esquinas derechas inferiores y superiores de la aplicación, donde se ubica en algunos casos un botón de inicio en la parte superior, y otra para acceder hacia atrás en la zona inferior. La esquina superior izquierda se reserva para la colocación del identificador de la aplicación, la cual se mantiene en todas las pantallas de la aplicación.

Detalles de myRehab



PROBLEMA 02.05 Factor Mercadológico

Aplicaciones Similares

CORE

Core es una aplicación de pago que funciona como herramienta de referencia portátil, para profesionales que realizan exámenes ortopédicos. El producto posibilita el análisis de problemas del esqueleto, y de diversas condiciones ortopédicas. La aplicación contiene un base de datos que compila más de cuatrocientas pruebas clínicas y referencias médicas, además de instrucciones para realizar dichas pruebas.

Uso

El usuario accede a la base de datos a través de cuatro subcategorías que facilitan la búsqueda rápida del tratamiento deseado. Se puede acceder a los tratamientos mediante una lista de las zonas del esqueleto, o mediante una representación gráfica de un esqueleto para seleccionar dicha zona. Brinda acceso a todas las pruebas ortopédicas, y pruebas etiquetadas por el usuario que se guarda en la lista de favoritos.

Al seleccionar la prueba aparece información útil al usuario con las instrucciones en forma de texto que pautan como realizar los tratamientos, junto con el nombre patológico y el propósito del chequeo. Próximamente

se estudia el vídeo en la pantalla del dispositivo donde aparece un médico realizando dicha prueba ortopédica. Si es necesario el portador puede acceder a una bibliografía extra junto a información cuantitativa sobre las pruebas.

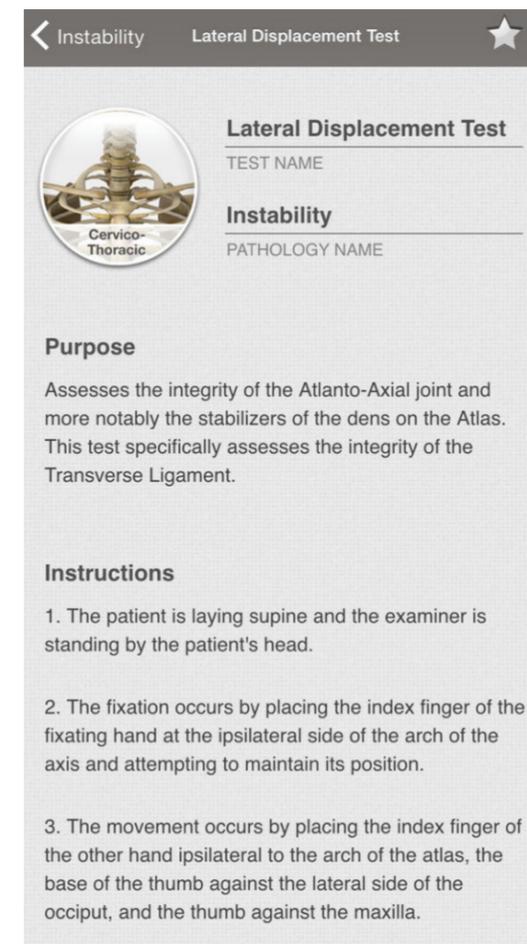
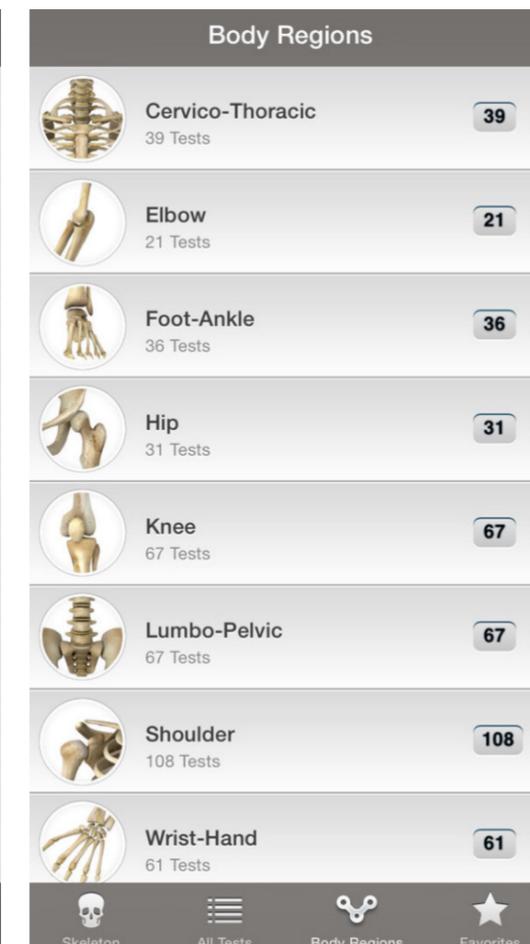
Función

- Zonificación
- Iconografía
- Código Tipográfico
- Código Color
- Recursos Formales

El discurso visual de la aplicación le connota al espectador, profesionalismo y medicina, mediante la combinación de recursos formales de las gráficas, código tipográfico y del color de la aplicación.

La aplicación emplea el uso de un sans serif de clasificación neo grotesque, empleando un gris azulado para fondos de textos y gráficas. En el caso de los márgenes se emplea una ligera degradado del mismo color hacia el blanco para diferenciar entre un margen y otro. La ilustración del esqueleto

Detalles de CORE



PROBLEMA 02.05 Factor Mercadológico

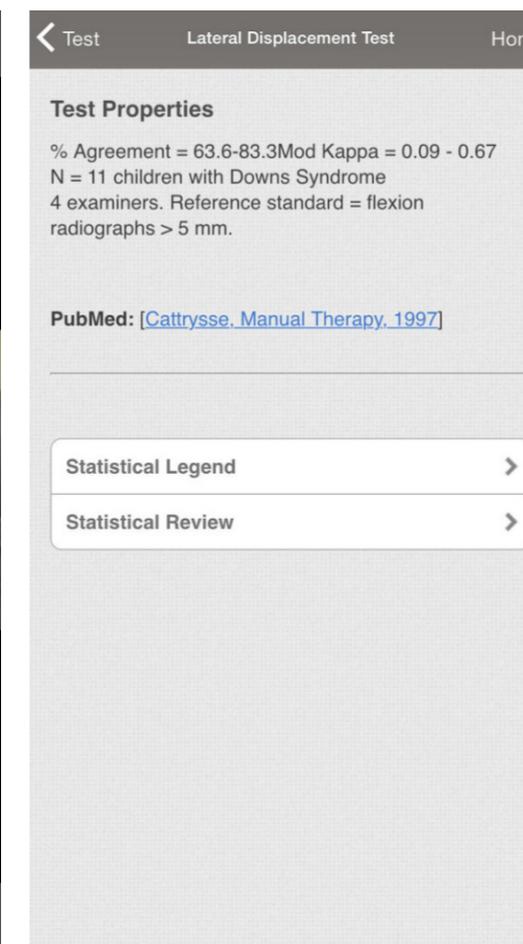
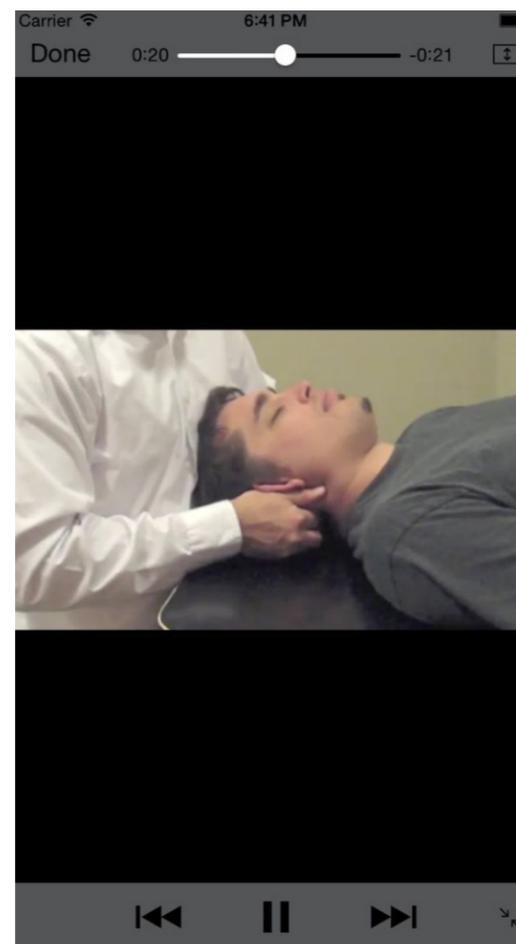
CORE

humano logra una representación semejante al real, con el empleo del claro oscuro. Opta por vídeos para mostrar los tratamientos, con el empleo del reproductor nativo del software. El color principal de la aplicación es un gris que, en combinación con los demás recursos visuales, le brinda cierto grado de seriedad y limpieza al interfaz gráfico, que ayuda a posicionar la aplicación como herramienta profesional con fines médicos.

La aplicación se zonifica por dos barras, una principal en la zona inferior que porta las funciones más importantes de la aplicación, y la segunda ubicada en la parte superior de la pantalla que ofrece las funciones secundarias. Se percibe el identificador de la aplicación en la vista del esqueleto, ubicado en la parte superior a la izquierda. La aplicación reserva el protagonismo de lectura, para los iconos en comparación con su tamaño y con el puntaje de textos. Una estrella para favoritos, márgenes para todas las pruebas, carabela para el esqueleto, y tres círculos

interconectados, representativos de algún tipo de composición molecular para acceder a las regiones del cuerpo.

Detalles de CORE



PROBLEMA 02.05 Factor Mercadológico

Aplicaciones Similares

Argus

Core es una aplicación de pago que funciona como herramienta de referencia portátil, para profesionales que realizan exámenes ortopédicos. El producto posibilita el análisis de problemas del esqueleto, y de diversas condiciones ortopédicas. La aplicación contiene un base de datos que compila más de cuatrocientas pruebas clínicas y referencias médicas, además de instrucciones para realizar dichas pruebas.

Uso

El usuario accede a la base de datos a través de cuatro subcategorías que facilitan la búsqueda rápida del tratamiento deseado. Se puede acceder a los tratamientos mediante una lista de las zonas del esqueleto, o mediante una representación gráfica de un esqueleto para seleccionar dicha zona. Brinda acceso a todas las pruebas ortopédicas, y pruebas etiquetadas por el usuario que se guarda en la lista de favoritos.

Al seleccionar la prueba aparece información útil al usuario con las instrucciones en forma de texto que pautan como realizar los tratamientos, junto con el nombre patológico y el propósito del chequeo. Próximamente

se estudia el vídeo en la pantalla del dispositivo donde aparece un médico realizando dicha prueba ortopédica. Si es necesario el portador puede acceder a una bibliografía extra junto a información cuantitativa sobre las pruebas.

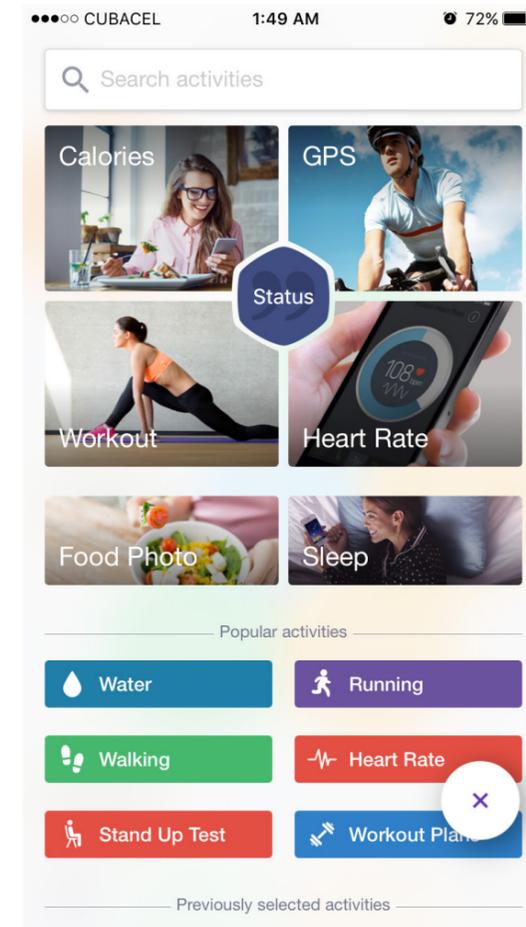
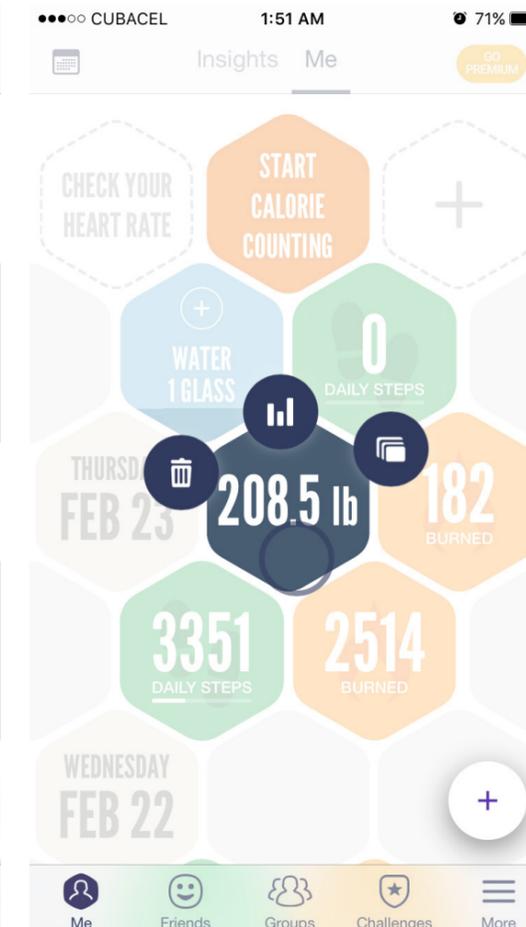
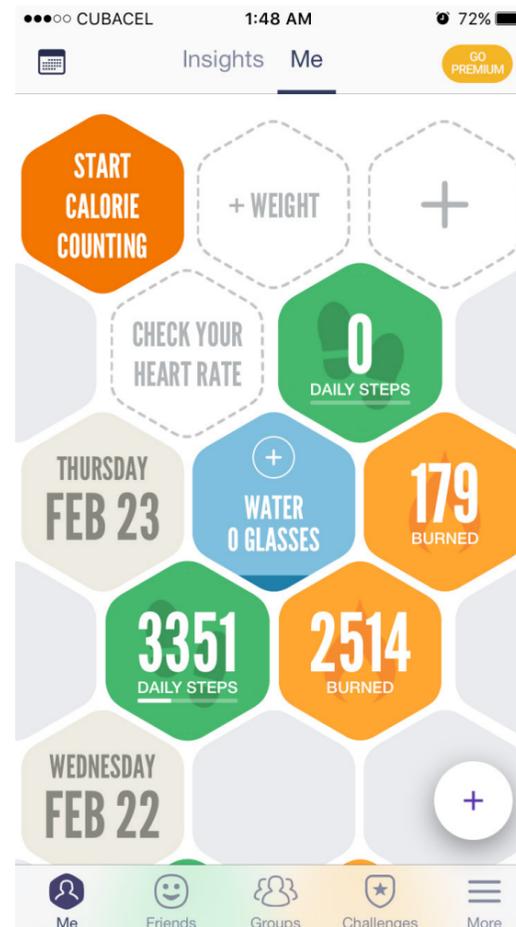
Función

- Zonificación
- Iconografía
- Código Tipográfico
- Código Color
- Recursos Formales

El discurso visual de la aplicación le connota al espectador, profesionalismo y medicina, mediante la combinación de recursos formales de las gráficas, código tipográfico y del color de la aplicación.

La aplicación emplea el uso de un san serif de clasificación neo grotesque, empleando un gris azulado para fondos de textos y gráficas. En el caso de los márgenes se emplea una ligera degradado del mismo color hacia el blanco para diferenciar entre un margen y otro. La ilustración del esqueleto

Detalles de Argus



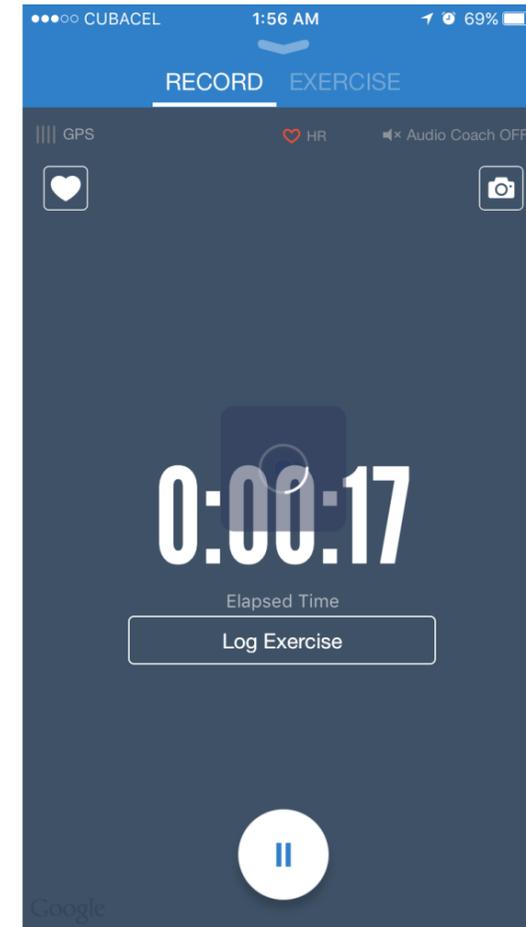
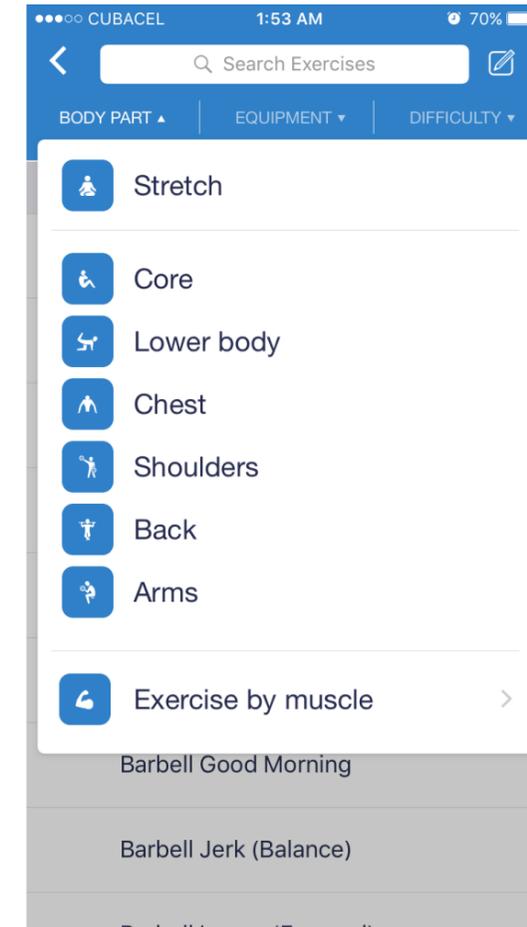
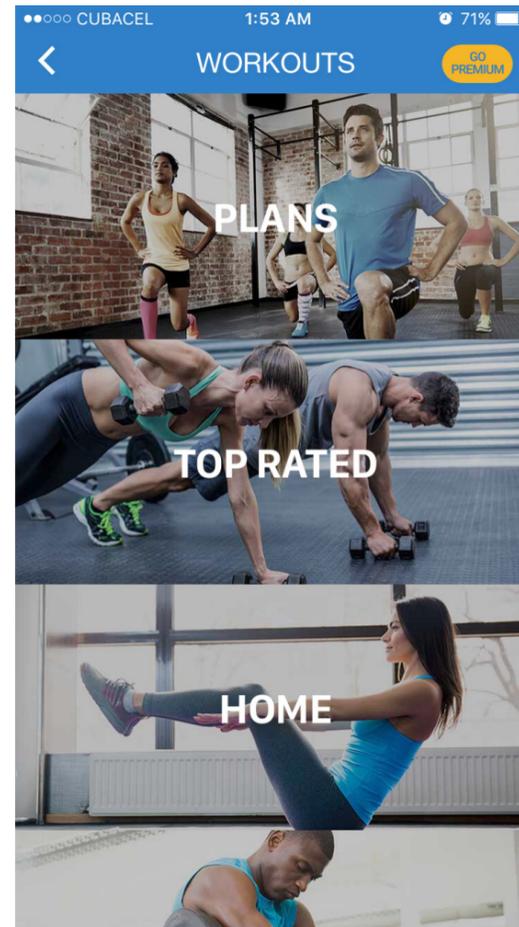
PROBLEMA 02.05 Factor Mercadológico

Argus

del claro oscuro. La opta por vídeos para mostrar los tratamientos, con el empleo del reproductor nativo del software. El color principal de la aplicación es un gris que, en combinación con los demás recursos visuales, presenta cierto grado de seriedad y limpieza al interfaz gráfico, que ayuda a posicionar la aplicación como herramienta profesional con fines médicos.

La aplicación se zonifica por dos barras, uno principal en la zona inferior que porta las funciones más importantes de la aplicación, con la segunda ubicada en la parte superior de la pantalla que ofrece las funciones secundarias. Se percibe el identificador de la aplicación en la vista del esqueleto, ubicada en la parte superior a la izquierda. La aplicación reserva el protagonismo de lectura, para los iconos en comparación de su tamaño y el putaje de textos. Una estrella para favoritos, márgenes para todas las pruebas, carabela para el esqueleto, y tres círculos interconectados, representativa de algún tipo de composición molecular para acceder a las regiones del cuerpo.

Detalles de Argus



02.05 Factor Mercadológico

Identidad

Durante el análisis de las tendencias de interfaz gráfica en el mercado, y los elementos del interfaz de la aplicación danzo terapia, se descubrió la necesidad de una identidad nueva que podría ser empleado en la aplicación como elemento indicador de ella. Realizamos un estudio de identidades de aplicacio-

nes de uso personal, relacionadas a la salud, a partir de dos caminos, productos similares y homólogos para definir los criterios visuales antes de abarcar con el proceso creativo.

Aplicaciones Homólogos

Spine Decide

Spine Decide es una herramienta educacional útil para pacientes, médicos y físico terapeutas. La aplicación ayuda al usuario comprender condiciones médicas muy complejas, a expandir su conocimiento acerca de estas, y a la retención de dicha información. Es una aplicación de descarga gratis, con la opción de una suscripción anual o mensual, para acceder a todo el contenido que brinda.

Discurso Visual

- Código Tipográfico
- Código de Color
- Composición
- Camino gráfico

Código Tipográfico

El identificador de la aplicación emplea una tipografía san serif, geométrico, donde se utiliza dos pesos tipográficos que separa la palabra 'spine' del 'Decide', donde el elemento protagónico del identificador es en el segundo, diferenciado por el peso regular en comparación con el peso light de 'Spine'.

Código de Color

Todos elementos del identificador se presentan en blanco, creando un alto contraste entre el fondo azul del identificador gráfico.

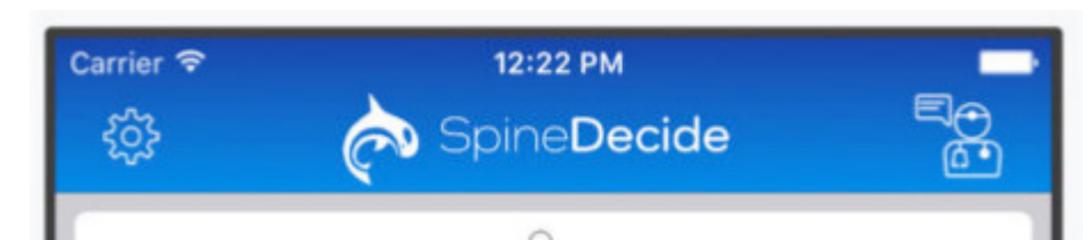
Composición

El identificador de la aplicación opta por una composición horizontal donde el isotipo se presente por el lado izquierdo del logotipo.

Camino Grafico

La imagen está compuesta por un isotipo y un logotipo donde la palabra 'decide' y logotipo, posee una elevada cantidad del color blanco dentro de la composición, creando un orden de percepción de izquierda hacia el extremo derecho, donde la óptica sobre salta la palabra 'sign'.

Detalles de myRehab



02.05 Factor Mercadológico

myRehab

myRehab es una aplicación de pago para la rehabilitación física, destinada a atletas e individuos en búsqueda de corregir lesiones pre existentes o recientes. Mediante la realización de ejercicios otorgados por el físico terapeuta del usuario, se emplean los vídeos brindados por la aplicación como objeto de referencia. La aplicación puede sugerir ejercicios ofrecidos en forma de imágenes o vídeos, concebidos mediante un proceso de análisis de esta.

Discurso Visual

- Código Tipográfico
- Código de Color
- Composición
- Camino gráfico

Código Tipográfico

El identificador emplea una tipografía serif de clasificación humanista, con el empleo de una caja alta para todos los textos del logotipo, menos el genérico que es una tipografía san serif de clasificación script, en una caja de títulos.

Código de Color

Se aprecia dos colores en la aplicación, cada cual, creando suficiente contraste entre fondo y texto, con la palabra de 'Rehab' en color verde aludiendo a la medicina con los demás textos en color blanco.

Composición

El identificador opta por una composición horizontal donde se sitúa el genérico al extremo derecho inferior del logotipo y imago tipo. El isotipo se combina con el logotipo para formular el identificador, sustituyendo la 'H', sin impedir la lectura de la palabra 'Rehab'.

Camino Grafico

La marca está compuesta por un imago tipo, logotipo y un genérico. Parte del nombre del logotipo toma protagonismo para poder destacar el imago tipo que se encuentra combinada con ella.

Detalles de myRehab



02.05 Factor Mercadológico

myRehab

myRehab es una aplicación de pago para la rehabilitación física, destinada a atletas e individuos en búsqueda de corregir lesiones pre existentes o recientes. Mediante la realización de ejercicios otorgados por el físico terapeuta del usuario, se emplean los vídeos brindados por la aplicación como objeto de referencia. La aplicación puede sugerir ejercicios ofrecidos en forma de imágenes o vídeos, concebidos mediante un proceso de análisis de esta.

Discurso Visual

- Código Tipográfico
- Código de Color
- Composición
- Camino gráfico

Código Tipográfico

El identificador emplea una tipografía serif de clasificación humanista, con el empleo de una caja alta para todos los textos del logotipo, menos el genérico que es una tipografía san serif de clasificación script, en una caja de títulos.

Código de Color

Se aprecia dos colores en la aplicación, cada cual, creando suficiente contraste entre fondo y texto, con la palabra de 'Rehab' en color verde aludiendo a la medicina con los demás textos en color blanco.

Composición

El identificador opta por una composición horizontal donde se sitúa el genérico al extremo derecho inferior del logotipo y imago tipo. El isotipo se combina con el logotipo para formular el identificador, sustituyendo la 'H', sin impedir la lectura de la palabra 'Rehab'.

Camino Grafico

La marca está compuesta por un imago tipo, logotipo y un genérico. Parte del nombre del logotipo toma protagonismo para poder destacar el imago tipo que se encuentra combinada con ella.

Detalles de myRehab



02.05 Factor Mercadológico

Aplicaciones Similares

CORE

Core es una aplicación de pago que funciona como herramienta de referencia portátil, para profesionales que realizan exámenes ortopédicos. El producto posibilita el análisis de problemas del esqueleto, y de diversas condiciones ortopédicas. La aplicación contiene un base de datos que compila más de cuatrocientas pruebas clínicas y referencias médicas, además de instrucciones para realizar dichas pruebas.

Discurso Visual

- Código Tipográfico
- Código de Color
- Composición
- Camino gráfico

Código Tipográfico

El identificador emplea una tipografía serif de clasificación humanista, con el empleo de una caja alta para todos los textos del logotipo.

Código de Color

El identificador emplea un color gris que le da contraste con el fondo de la aplicación.

Composición

La marca opta por una composición horizontal donde el imagotipo se integra con el logotipo, junto con la 'O' se sitúa en contra forma de la 'C' para conformar una composición compacta.

Camino Grafico

La marca está compuesta por logotipo y imagotipo. La 'R' del logotipo posee una abstracción en el palo de la letra, de se enlaza el signo de medicina alrededor de ella.

Detalles de myRehab



02.05 Factor Mercadológico

Argus

myRehab es una aplicación de pago para la rehabilitación física, destinada a atletas e individuos en búsqueda de corregir lesiones pre existentes o recientes. Mediante la realización de ejercicios otorgados por el físico terapeuta del usuario, se emplean los vídeos brindados por la aplicación como objeto de referencia. La aplicación puede sugerir ejercicios ofrecidos en forma de imágenes o vídeos, concebidos mediante un proceso de análisis de esta.

Discurso Visual

- Código Tipográfico
- Código de Color
- Composición
- Camino gráfico

Código Tipográfico

La aplicación opta por un san serif de clasificación grotesque con un peso tipográfico de bold para. Se presenta a caja alta.

Código de Color

El identificador emplea tres colores primarios de rojo amarilla y azul junto con el color negro que en combinación de una persona saltando que percibe en la conformación del imagotipo. La letras del logotipo se percibe en un gris clara de color para contrastar el fono

Composición

Camino Grafico

Detalles de myRehab



02.06 Factor Tecnológico

Desarrollo

La aplicación Danzo Terapia fue desarrollada con el empleo del lenguaje C++ y las herramientas de renderizado y modelado Unity 4, Blender 2.6 y Mono-develop 4.0, para los fondos.

Android

Las aplicaciones de sistema móvil creadas por el centro están programadas para su operación en el sistema Android. El sistema Android es un sistema de operador móvil desarrollado por Android, Inc., que luego fue comprado por Google en 2005. Es el líder de ventas en el mercado de los sistemas

operativos (OS) en dispositivos móviles y en tabletas desde 2013, y posee la mayor cantidad de bases de OS instaladas en el mercado. Basado en el sistema operativo abierto Linux kernel, fue diseñado para pantallas táctiles de dispositivos móviles, con un interfaz de usuario Android que se basa en la

manipulación directa empleando gestos que corresponden similarmente a los de la vida cotidiana. El OS es popular en compañías de tecnología por su fuente de código abierto, es popular entre compañías de tecnología que necesitan un OS de bajo costo, listo de fábrica, modificable para dispositivos de alto rendimiento.

Adobe Illustrator CC 2017

[Adobe Illustrator](#) es un programa que tiene como función principal la creación y edición de gráficos vectoriales. Fue el primer software lanzado mundialmente que trabajaba con este formato gráfico, dictando un nuevo lenguaje gráfico en la ilustración vec-

torial. EL software es parte de una línea extensa de softwares dedicados a la comunicación visual llamada, [Adobe Creative Cloud 2017](#), desarrollada y comercializada por la compañía [Adobe Systems](#).

02.06 Factor Tecnológico

Adobe Photoshop CC 2017

[Adobe Photoshop](#) es un programa que posee como función principal la edición de gráficas rasterizadas. Se reconoce por haber sido el programa más usado y preferido por profesionales en los campos del diseño gráfico y la fotografía debido a su edición versátil. EL software es parte de una línea extensa de softwares dedicados a la comunicación visual llamada, [Adobe Creative Cloud 2017](#), desarrollada y comercializada por la compañía [Adobe Systems](#).

Adobe After Effects CC 2017

[Adobe After Effects](#) es un programa utilizada para la manipulación de información audio visual, vectorial, y de imagen, siendo uno de los primeros de su tipología en emplear líneas de tiempos, lo cual le permite realizar efectos complejos, en la edición del contenido audio visuales.

Adobe Muse CC 2017

[Adobe Muse](#) es un programa que tiene como función principal la creación y edición de páginas web, que funciona como herramienta que ha facilitado la creación de páginas webs responsivas, sin el empleo de código cc3.

02.06 Factor Tecnológico

PHP

PHP es un server-side scripting, un lenguaje diseñado para emplearlo principalmente en el desarrollo web creado por Rasmus Lerdorf en 1994, como un software gratis encaminado por el Zend Engine, empleado en la mayoría de los servidores web, y en prácticamente todas las OS, y plataformas

libre de costos.

El lenguaje PHP se combina con otros sistemas de manejo de contenidos web, pautas de sistemas web, web frameworks, o incrustado en código HTML. El código PHP se interpreta en los servidores web como data de cualquier tipo, como imágenes, audio

y vídeo; y ofrece su implementación como módulo en servidores web o como un Common Gateway Interface (CGI) ejecutable.

Yii

Yii es un PHP framework, extremadamente rápido, seguro y profesional, para el desarrollo de aplicaciones y API's. Fue lanzado por su creador Quiang Xue, además creador del Prado framework, con la versión primera, Yii 1.0, el 3 de Diciembre de 2008.

Yii es una open source aplicación para

la Web, escrita en PHP5 con el fin de apoyar a desarrolladores de Web en la creación de aplicaciones de alta complejidad. El servicio está acompañado por documentación comprehensiva y clara y permite además el control total de las configuraciones de las aplicaciones, y servicios para la aprobación y

debugging por parte del desarrollador.

C++

C++ es un lenguaje de programación que fue diseñado en 1980 por Bjarne Stroustrup con el fin de extender el lenguaje de programación C en mecanismos que permiten la manipulación de objetos. Actualmente existe un estándar llamado ISO C++ que es empleado por la mayoría de los fabricantes de

compiladores modernos, con la versión más actualizada y estable en circulación denominada ISO/IEC 14882:2014 y una versión en pruebas C++14.

PROBLEMA 02.06 Factor Tecnológico

WebGL

WebGl es un API de JavaScript que evolucionó de Canvas 3D en 2006 mediante los experimentos de Vladimir Vukićević, y luego fue lanzada por la compañía Non Profit Consortium Khronos Group en 2012 con la versión 1.0, con la participación en conjunto con Google, Apple, Mozilla y Opera entre

otros, y con aplicaciones más recientes del WebGL por Fusión 360 y AutoCAD 360.

El WebGL 1.0 permite el renderizado de gráficas 3D compatibles con cualquier web browser sin el empleo de plugins adicionales, de tal manera que brinda un mejor rendimiento entre

el empleo del uso acelerado del GPU para efectos visuales, y la procesamiento de imágenes que pueden aparecer en sitios webs. El WebGL funciona en múltiples plataformas de Desktop y Móvil browsers.

OpenGL

OpenGL se introdujo en el mercado en 1992 como una aplicación de programación gráfica de interfaces para el renderizado, mapeo de texturas, efectos especiales, creación de aplicaciones y otros funcionamientos visuales.

Se ha convertido en el standard para aplicaciones que requiere de un

máximo rendimiento en animación 3D, CAD, y la simulación visual para varios mercados como CAD/CAM/CAE, entretenimiento, visualización médica, y Realidad Virtual. Es soportado por todos los workstations de UNIX, Windows 95/98/2000/NT, MacOS, OS/2, Linux, OPENStep, BeOS, Presentation

Manager, X-Window System, Ada, C, C++, Fortran, Python, Perl y JavaScript.

02.07 Requisitos de Diseño

Uso

- Acortar la secuencia de pasos para poner en acción las funciones claves de la aplicación
- Implementar recursos para el consumo a nivel personal de la aplicación por parte del usuario.

Función

- ????????????
- ???????
- ??????/

Contexto

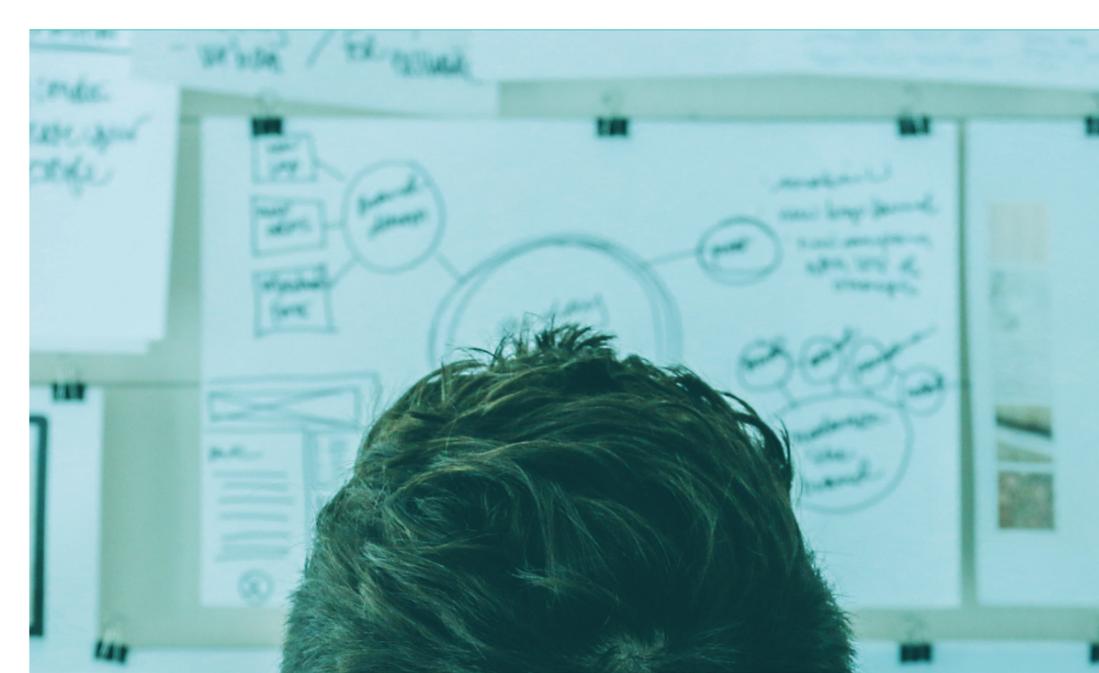
- ????????????????
- Acortar la secuencia de uso para poner en acción las funciones claves para el empleo de la aplicación vvvvv

Mercadológico

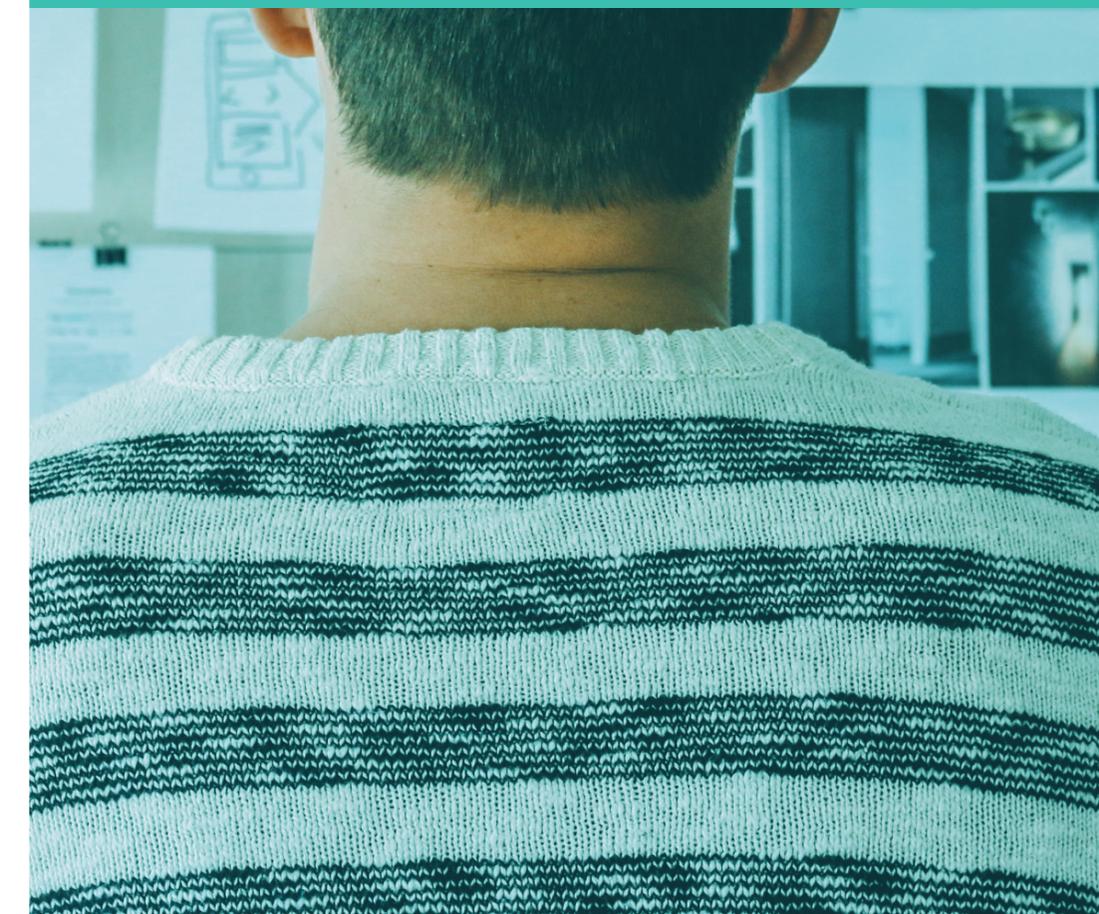
- ??????????????
- ???????
- ??????/

Tecnológico

- El empleo de tipografías gratuitas que dentro de sus establecimientos permiten el uso de estas para fines comerciales.
- Creación de interfaz gráfica con resolución de 1920 x 1080 px para PC, y de **320 x 480 px** para tabletas inteligentes.
- Empleo de imágenes, vídeos, y elementos gráficos en una resolución de alta calidad, mínimo de 360pi.



CONCEPTO



03 Dependencias gráficas, Arquitectura de información, Interacción, Discurso Visual.

03.01 Definiciones Estratégicas

Definiciones Estratégicas

Realizamos una serie de definiciones estratégicas teniendo en cuenta los requisitos de diseño establecidos, con el fin de que al abordar con el proceso creativo, los resultados estén basados sólidamente en un estudio previo.

Estrategia

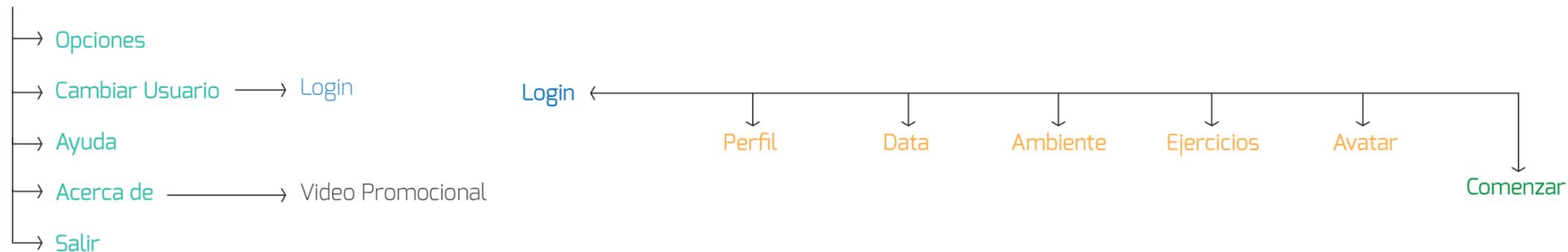
Estrategia del sistema con respecto a las dependencias gráficas.

- Arquitectura de información.
- Definición de los niveles jerárquicos necesarios.
- Discurso Visual del sistema.

03.01 Definiciones Estratégicas

Arquitectura de información

Burger



Realizamos una serie de definiciones estratégicas teniendo en cuenta los requisitos de diseño establecidos, con el fin de que, al abordar con el proceso creativo, los resultados estén basados sólidamente en un estudio previo.

Re estructuramos la arquitectura de información tomando en cuenta las necesidades del público externo e interno, acomodando los nuevos funcionamientos con los actuales de la aplicación para el acceso y la búsqueda

rápida de información. Se agrega un menú lateral que muestra los contenidos principales de la aplicación, data, selección de ambiente, avatar y música, además de los contenidos acerca del usuario.

Interacción

Se presentará a todo nivel de la aplicación una barra de menú donde, realizando un clic o con los dedos del usuario, se acceda a un 'drop down' menú que contiene opciones, cambio de usuario, información acerca de, cerrar y ayuda. Los contenidos dentro de cada página tendrán un menú que baja al acceder a un icono de tres puntos para

configuraciones más específicas como: acceso a ejercicios favoritos, planillas pre hechas y elección de ejercicios.

03.01 Definiciones Estratégicas

Mapa de Contenido

Contenido	Nivel	Elementos	Descripción	Elemento Multimedia	Formato
Splash	1	1	Presentación del identificador	Vector/Texto	Vector Texto
Registro	2	3	Crear Cuenta/Cambiar Cuenta/Insertar contraseña	Imagen/Vector/Texto	png.
Creación de Cuenta	2	4	Crear contraseña, Crear Nombre, Cargar foto, Capturar foto	Imagen/Vector /Texto	png.
Burger		5	Opciones/Cambiar Cuenta/Acerca de/Ayuda/Salir	Vector/Texto	
Perfil	3.1	3.1	Cambiar Foto/Cambiar Contraseña/	Imagen/Texto	png.
Data	3.1	3.3	Configuraciones favoritas (usuario), Configuraciones Predeterminadas	Vector/Texto	
Entrenador	3.2		Información cuantitativa acerca de la terapia y uso de la aplicación	Vector/Texto	
Ambiente	3.3	3.4	Selección del entrenador	Texto/Vídeo	mp4.
Ejercicios	3.4		Selección del entorno.	Imagen/Texto	png.
Hamburguesa	3	3	Selección de Música/Selección de Ejercicios	Vector/Texto/Audio	mp3, Lossless, Wav,
Opciones	Burger		Idioma/Volumen General	Vector/Texto	
Ayuda	Burger		Tutorial	Vídeo	
Acerca de	Burger		Vídeo Promocional, Créditos de la Aplicación	Audio Visual/Texto	mpeg.
Cambiar Usuario	Burger		Página creación de cuenta	Imagen/Texto	
Salir	Burger		Cerrar la aplicación		

03.02 Discurso Visual

Atributos Genéricos

- Tecnología
- Profesional
- Salud

Atributos Específicos

- Rehabilitación
- Íntimo
- Funcional
- Calidad
- Bienestar
- Evolución
- Eficiencia

03.02 Discurso Visual

Atributos a Comunicar

Rehabilitación

La aplicación de Danzo Terapia es una herramienta de uso personal para permitirle al usuario realizar ejercicios por sí mismo.

Tecnología

El centro de Vertex se especializa en la creación y investigación de productos tecnológicos de entornos virtuales 3d.

Salud

Xavia tiene un enfoque central en el desarrollo de productos con fines médicos donde el producto debe connotar todo lo que se relaciona a la salud humana.

Evolución

El usuario comienza como paciente con problemas físicos, y a través del consumo correcto de la aplicación se rehabilita, corrigiendo errores de postura y lesiones físicas durante un período de tiempo.

03.02 Discurso Visual

Rasgos de Estilo

Tipografía

Para los títulos y cuerpos de texto se empleará una fuente de web de estilo san serif para asegurar su compatibilidad en varios dispositivos.

La tipografía debe tener terminaciones suaves con poca o ningún contraste de trazado, con una altura media en la x para asegurar la legibilidad.

Color

Una mezcla de colores que tengan contraste por croma, poco saturados para poder crear una experiencia visual que despierte un sentido de bienestar, teniendo en cuenta la asociación del producto como una aplicación con fines medicinales.

Recursos gráficos complementarios

Empleo de la visualización científica para la creación de gráficas que representen los datos cualitativos que se acumulan, con un estilo gráfico atractivo y moderno.

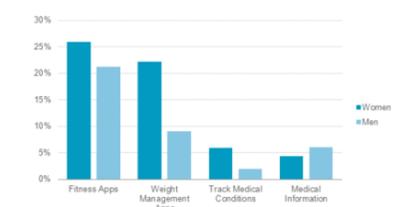
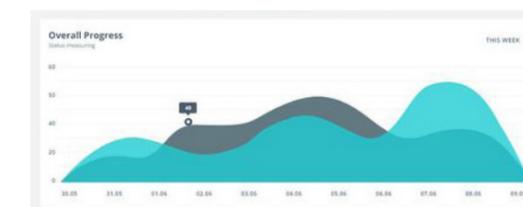
Contemporaneidad



Bienestar



Iconografía, Gráficas de Apoyo



03.03 Premisas Conceptuales

Premisa 1

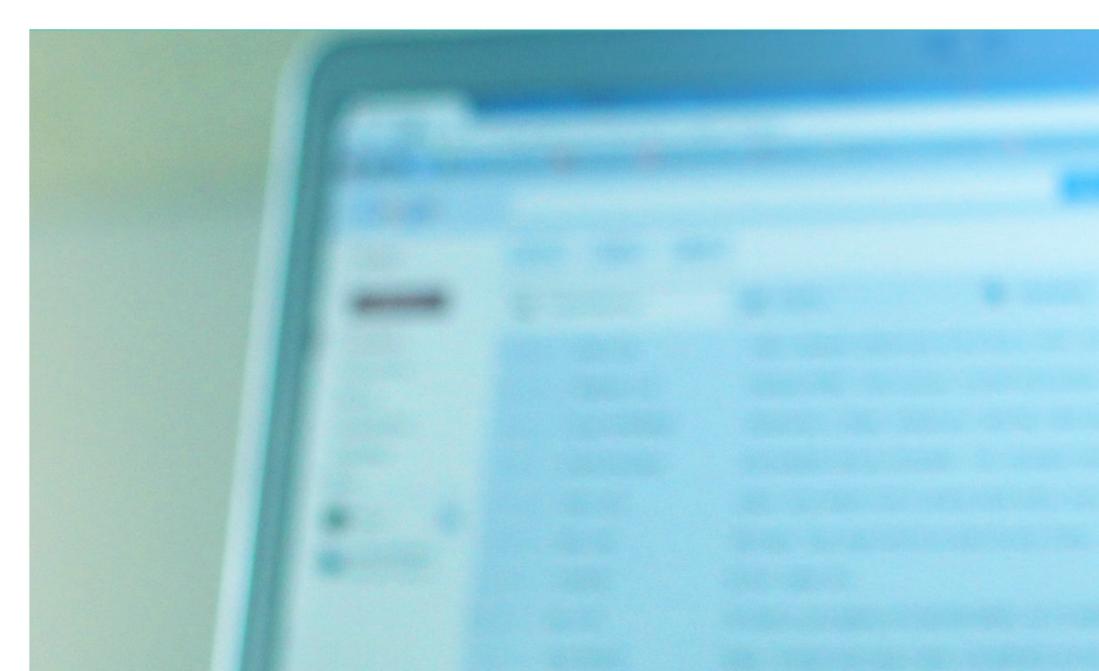
Potenciar la habilidad de Xavia y del centro Vertex, en la elaboración de productos, del contexto virtual, innovadores, profesionales, modernos y tecnológicos, destinados a la salud, a través de un discurso visual que tome en cuenta y potencie las características de la tridimensionalidad en el interfaz gráfico.

Premisa 2

Potenciar el consumo personal de la aplicación como herramienta medicinal destinada a la rehabilitación física, a través de un discurso visual agradable, prestando elementos humanísticos y medicinales, teniendo en cuenta el consumo frecuente y prolongado por parte del usuario.

Premisa 3

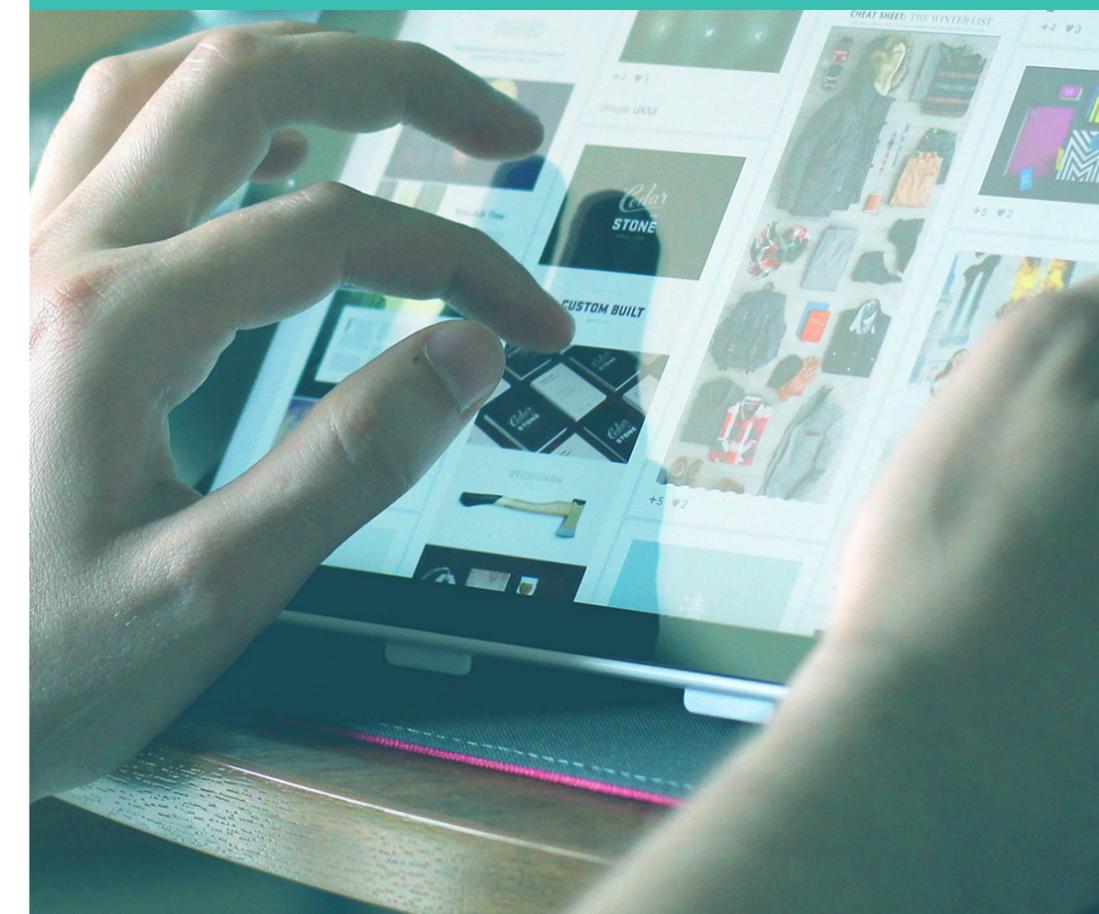
Hacer referencia a los procesos del análisis médico, como solución para la rehabilitación de personas con problemas físico motores a través de la abstracción de elementos gráficos para connotar la medicina y la evolución.



Identificador

03 Para potenciar el carácter personal de la aplicación, el identificador debe comunicar, Humanismo, Tecnología, y Movimiento, por el elemento de la danza para hacer los ejercicios.

CONCEPTO



03.04 Identificador

Premisa Escogida. Premisa 2

Potenciar el consumo personal de la aplicación como herramienta medicinal destinada a la rehabilitación física, a través de un discurso visual agradable, prestando elementos humanísticos y medicinales tomando en cuenta el consumo frecuente y prolongado por parte del usuario.

Alternativas

Para potenciar el carácter personal de la aplicación, el identificador debe comunicar: Humanismo, Tecnología, y Movimiento, por el elemento de la danza de la aplicación para hacer los ejercicios.

- Humanismo
- Tecnología
- Movimiento

Alternativa 1

Berlin Sans FB

12 El veloz murciélago hindú comía feliz card
18 El veloz murciélago hindú cc
24 El veloz murciélago h
36 El veloz murci **Danzo Terapia**
48 El veloz murciélago hir
60 El veloz murciélag
72 El veloz murcié

Alternativa 2

Advent Pro

12 El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo
18 El veloz murciélago hindú com
24 El veloz murciélago hir
36 El veloz murcié **Danzo Terapia**
48 El veloz murciélago hind
60 El veloz murciélago
72 El veloz murciélc

Alternativa 3

Baumans

12 El veloz murciélago hindú comía feliz car
18 El veloz murciélago hindú c
24 El veloz murciélago l
36 El veloz murci **Danzo Terapia**
48 El veloz murciélago hi
60 El veloz murciélaç
72 El veloz murcié

Variantes

Variante 1

DANZO Terapia

Variante 2

danzo terapia

Variante 3

danzo terapia

03.04 Identificador

Ajustes Ópticos

Variante 1

DANZO Terapia

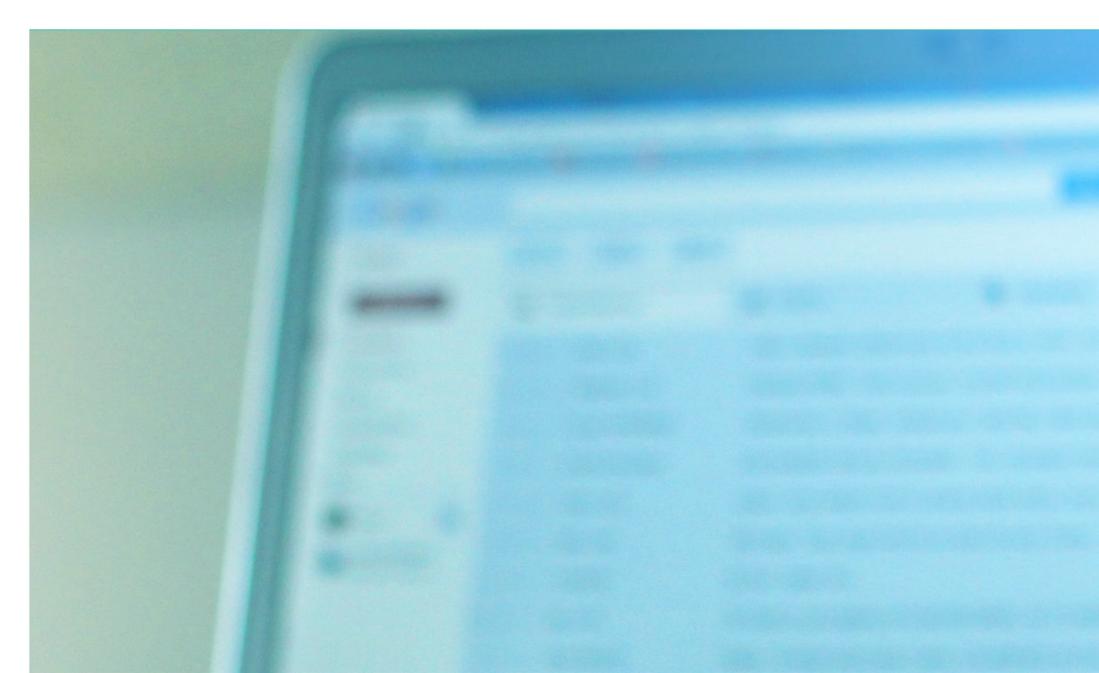
Variante 2

danzo terapia

Variante 3

danzo terapia

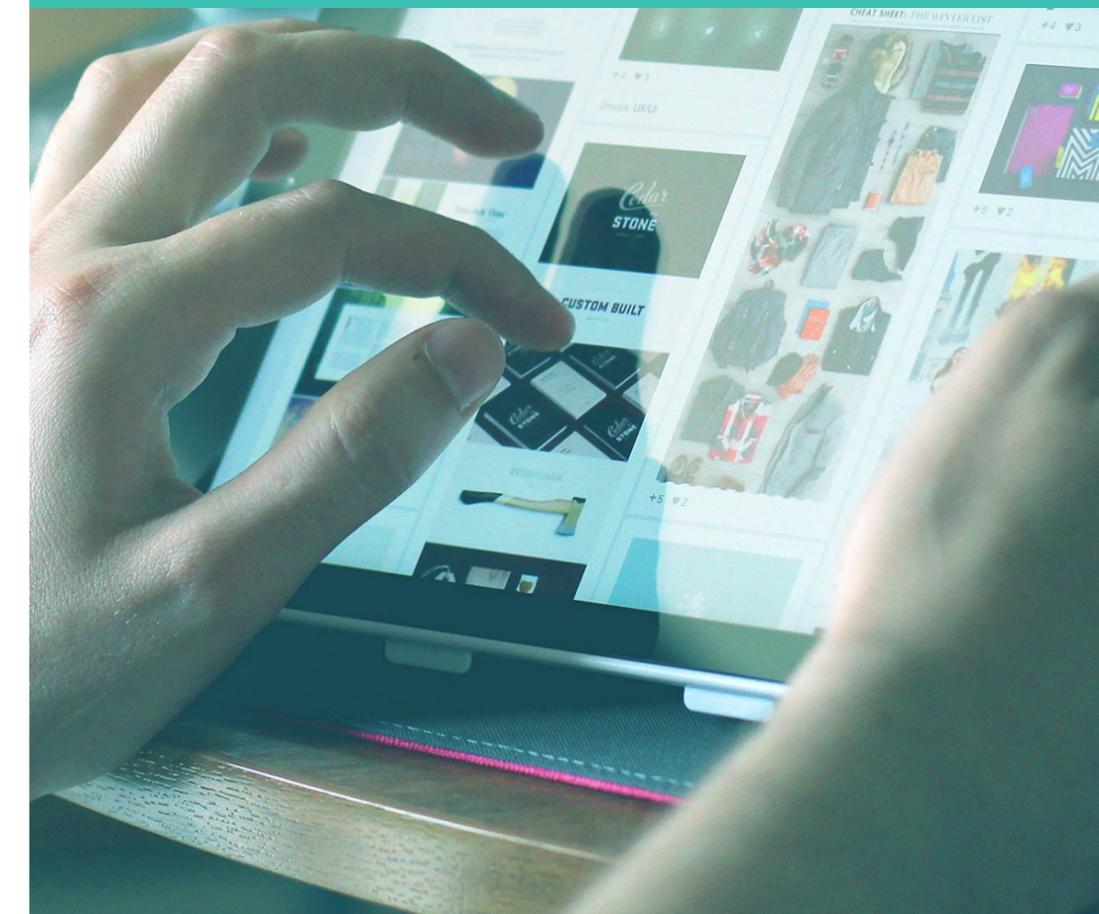
danza terapia



03.05

Potenciar el caracter personal de la aplicación como herramienta tecnológica, destinadas a la rehabilitación física.

CONCEPTO

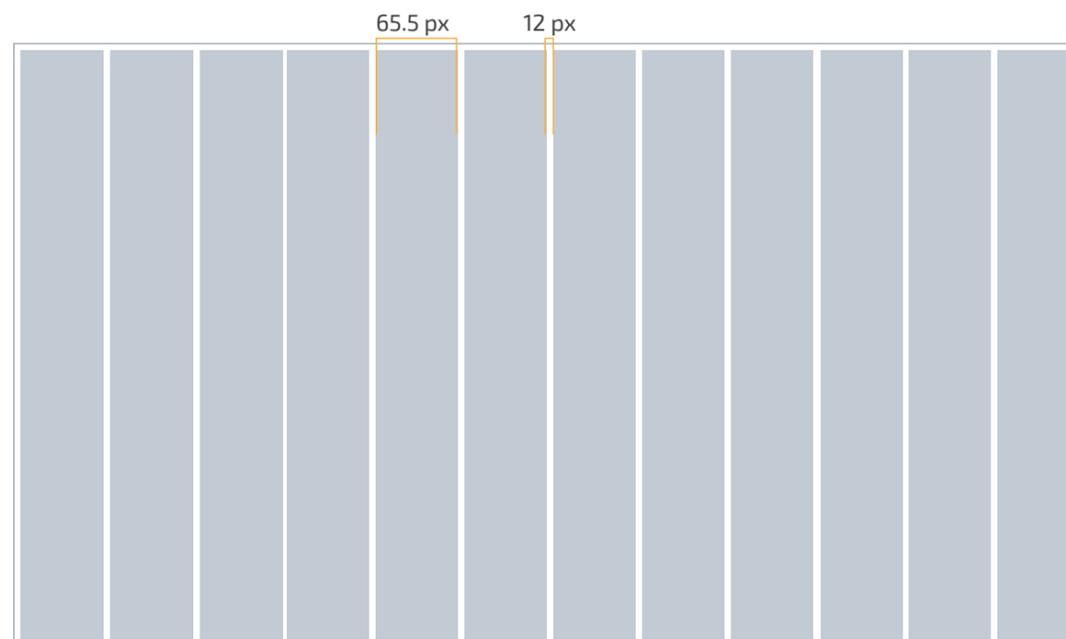


03.05 Interfaz Gráfica

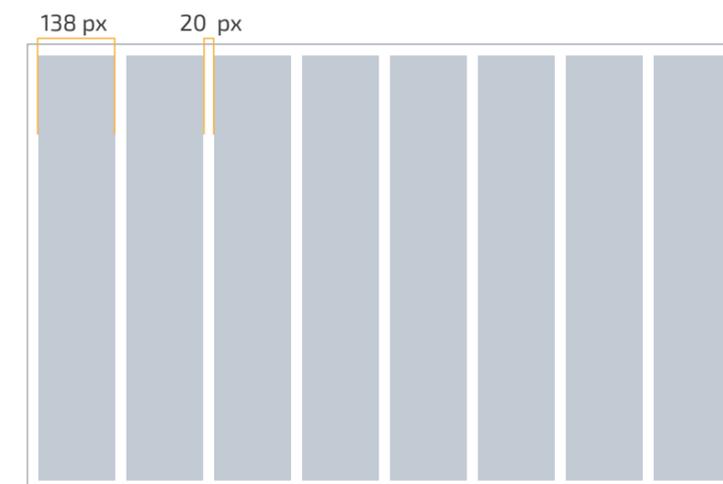
Grilla

Para garantizar la adaptabilidad del interfaz gráfico en pantallas de desktop y tabletas, optamos por una grilla flexible conformada por doce columnas para pc y ocho para tabletas, con un espaciado entre cada columna de aproximadamente doce y veinte pixeles respectivamente.

PC 1920X1080 px



Android 1280x800 px



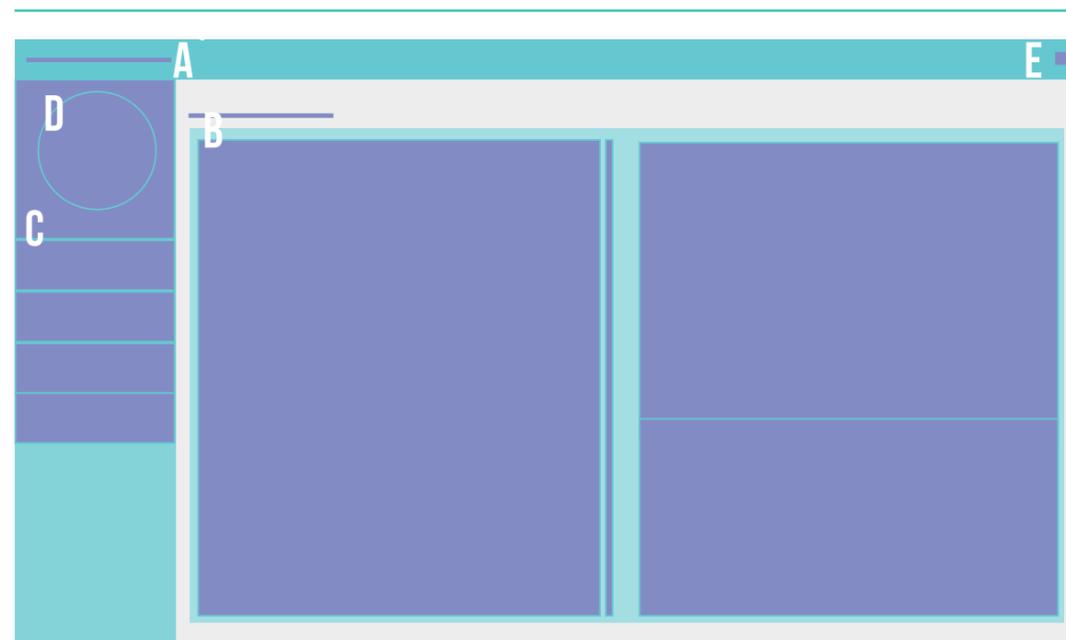
03.05 Interfaz Gráfica

Alternativas de Zonificación

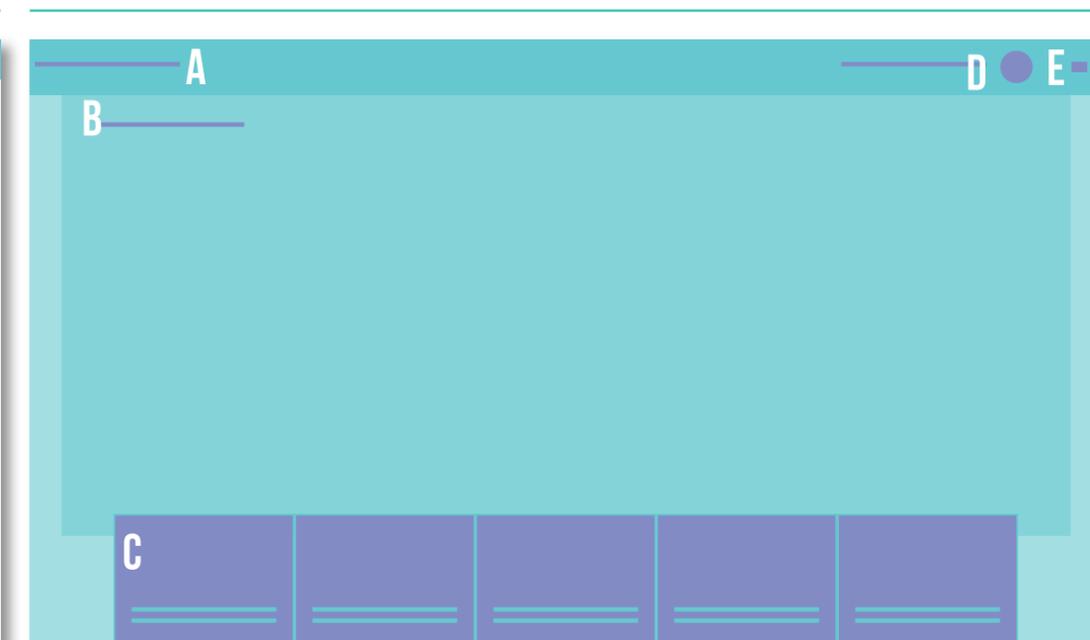
Las zonificaciones para las tres soluciones fueron conformadas con el objetivo principal de organizar las informaciones más importantes para el usuario para así lograr el acceso rápido y eficiente de ella y a la vez, además de producir una experiencia visual placentera. Se agrupan y ubican datos importantes como información de usuario, contenido de la aplicación en un menú principal y secundario, para así garantizar el uso rápido, y eficiente de la aplicación. A lograr esto se facilita el movimiento fluido dentro de la aplicación, con un espacio libre para garantizar la hacedera visualización del identificador.

- A - Identificador
- B - Dashboard
- C - Menú Principal
- D - Perfil de Usuario
- E - Menú Secundario

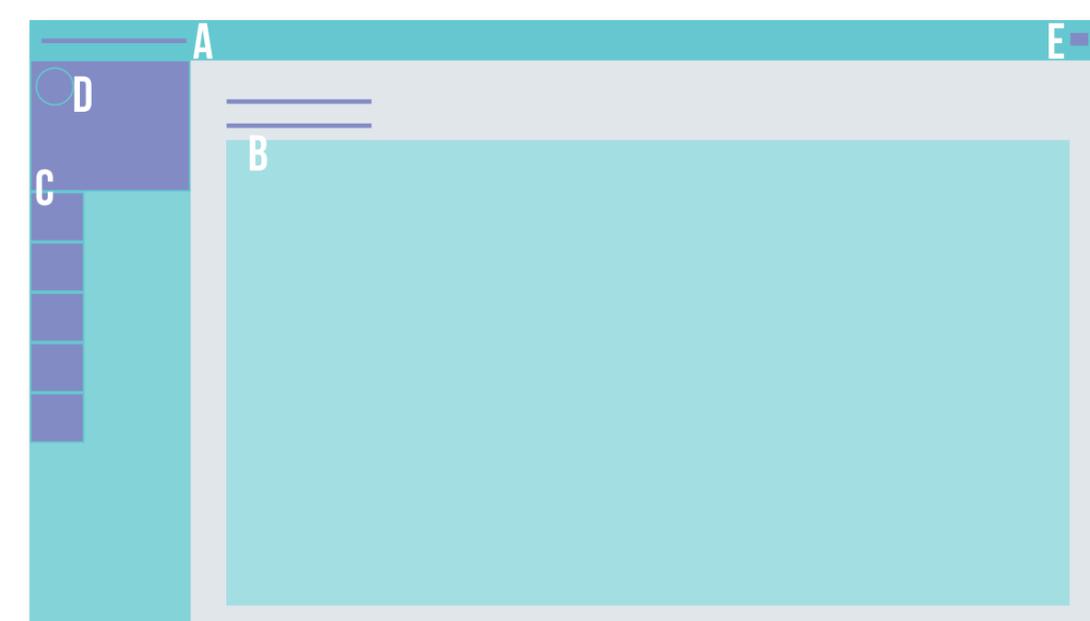
Alternativa 1



Alternativa 2



Alternativa 3



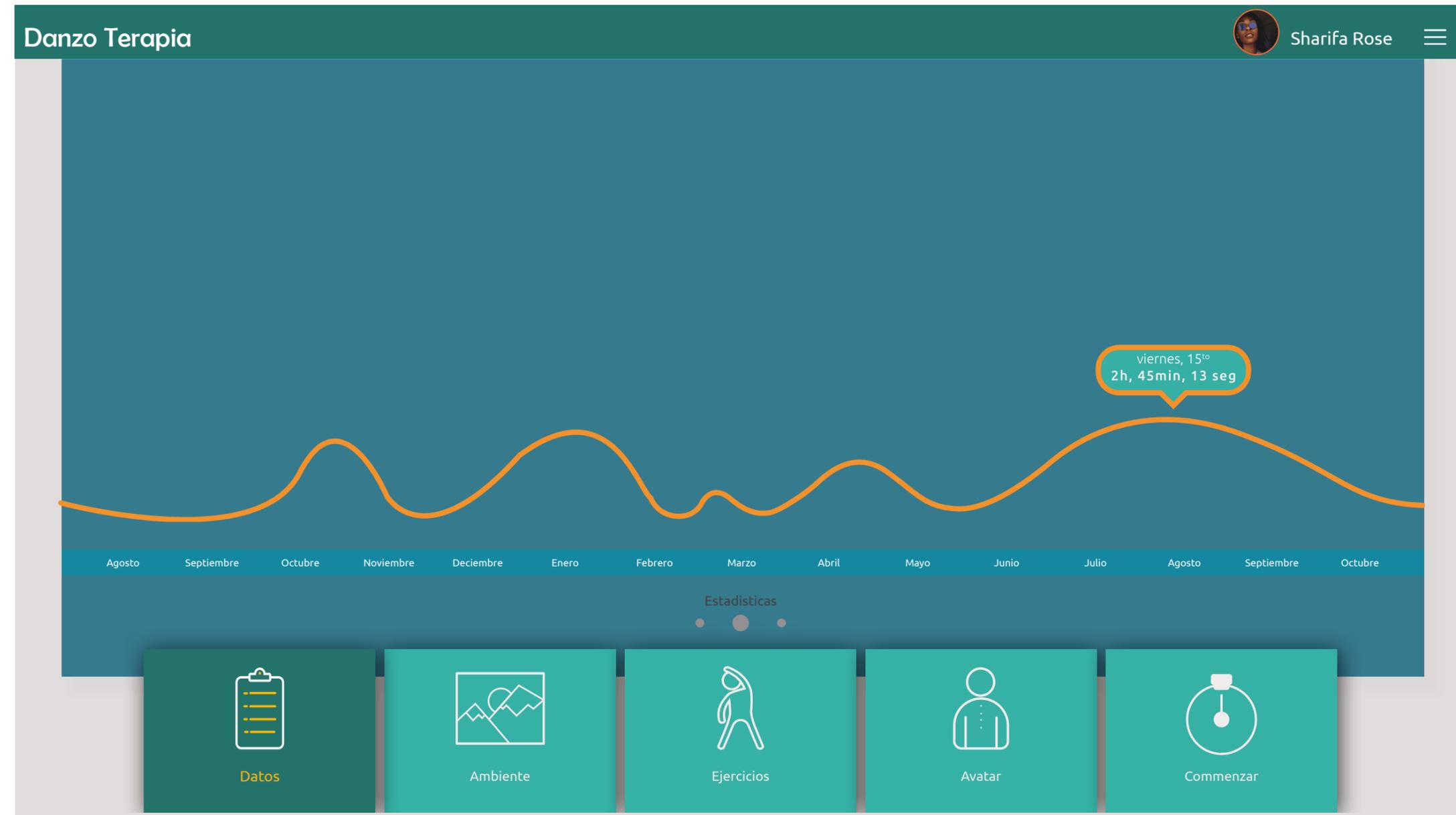
03.05 Interfaz Gráfica

Alternativas de Zonificación

En este variante intentamos a darle máximo protagonismo visual al panel principal de la aplicación, teniendo en cuenta el constante empleo de vídeos al consumo de la aplicación.

La ubicación horizontal del menú principal en la zona inferior del interfaz gráfico fue diseñado para facilitar el acceso eficaz de los funciones elementales de la aplicación, de tal manera que no interfiere con lo que sucede en el panel principal. Dejando acceso a todos funciones de la aplicación en todos niveles de interfaz gráfico.

Alternativa 1



03.05 Interfaz Gráfica

Alternativas de Zonificación

En esta alternativa optamos por una ubicación más sutil del menú principal, situándolo en la zona lateral izquierda de la aplicación, un diseño más recurrente en el mercado.

El menú se despliega hacia afuera y adentro, de modo que no interfiere con el panel principal de la aplicación, donde el discurso entre el usuario y las funciones esenciales estén apoyados por el sistema iconográfico que posee.

Alternativa 2

Danzo-Terapia Rehabilitador de Marcha

Ejercicios

🔍 ☆ Favoritos ▾ Pre-hechos ▾ **Tiempo ▾** Dificultad ▾

☆ Favoritos

A-Z Ejercicio	Area Corporal
B Barra Paralela	Barra Paralela
Barra Paralela	Barra Paralela
Barra Paralela	Barra Paralela

☆ Tiempo

A-Z Ejercicio	Tiempo	Area Corporal
B Barra Paralela	20 min	Barra Paralela
Barra Paralela	15 min	
Barra Paralela	10 min	

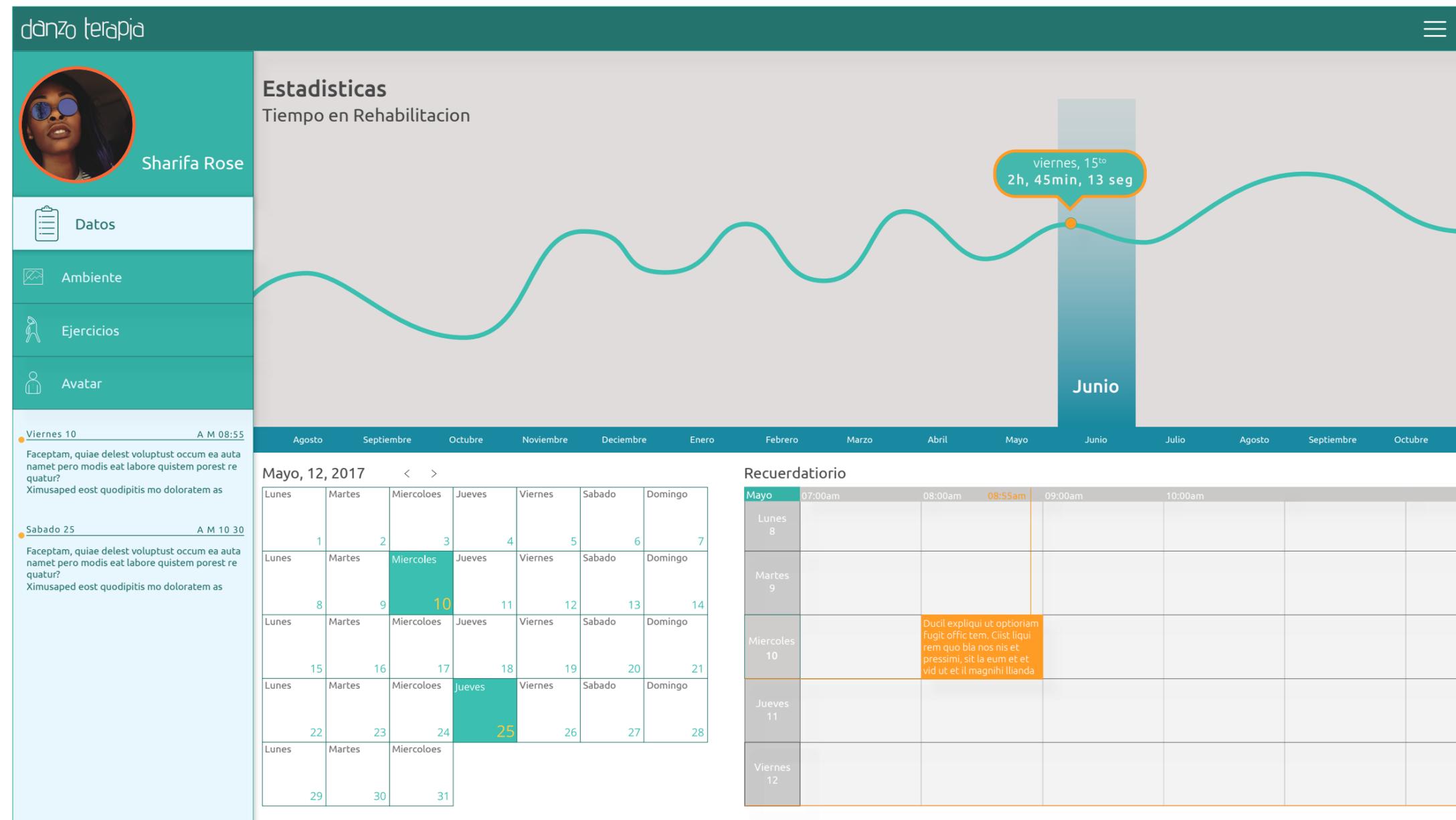
03.05 Interfaz Gráfica

Alternativas de Zonificación

Teniendo en cuenta las características de la aplicación, optamos por una composición que potencie este carácter personal de la aplicación. Se tomó como objetivo, generar el equilibrio entre los elementos que porta a los valores funcionales de la aplicación, mediante la organización jerárquica de estos elementos.

Los elementos del menú principal, vista a todos los niveles, porta, el nombre y fotografía del usuario, quein lo maneje, junto a un espacio dentro de ella reservado para notificaciones. Se mantuvo el orden previo de las páginas principales, donde se agregó

Alternativa 3 Selección

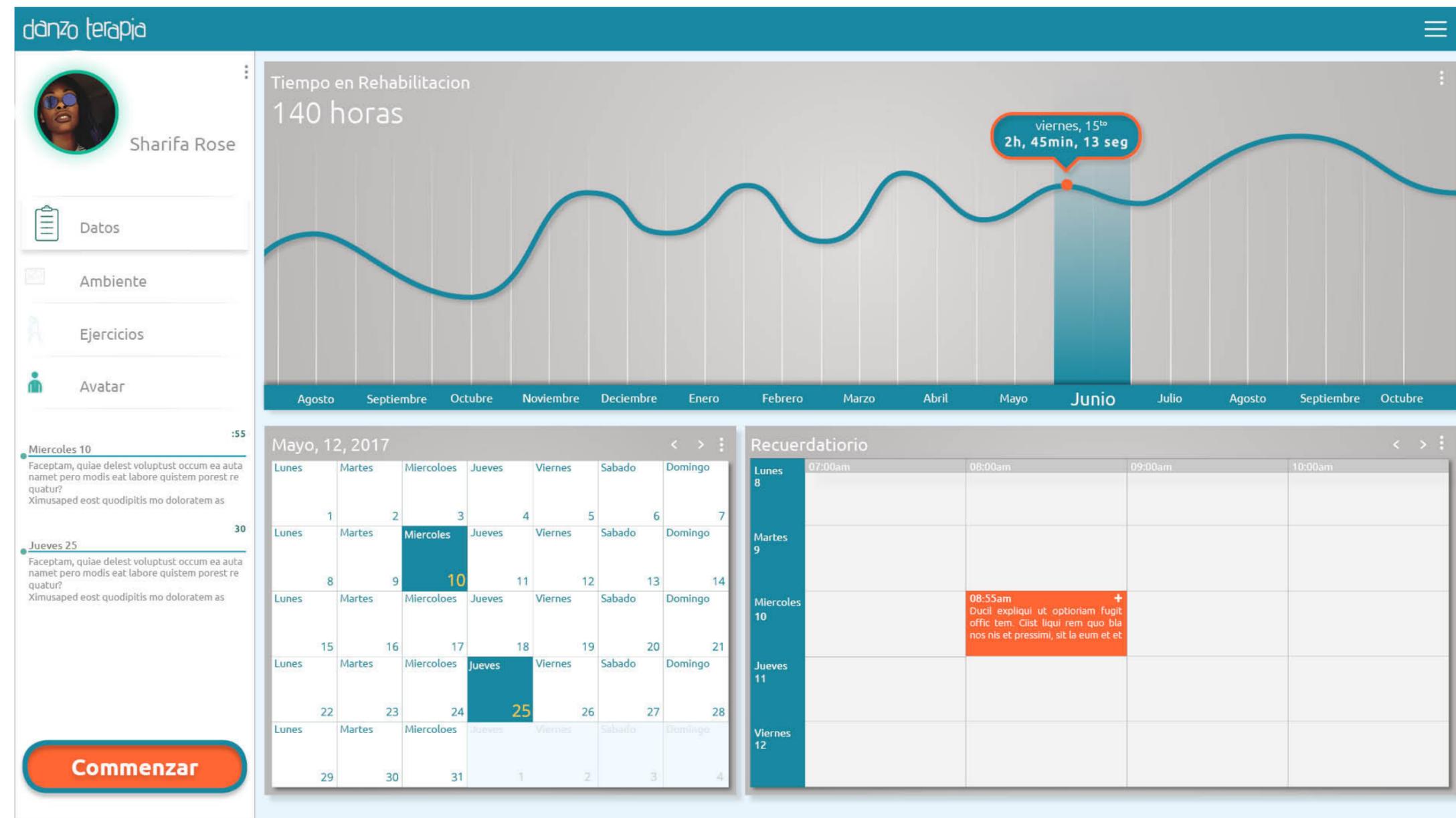


03.05 Interfaz Gráfica

Alternativa 2

Potenciar el consumo personal de la aplicación como herramienta medicinal destinados a la rehabilitación física, a través de un discurso visual, agradable prestando elementos humanísticas y medicinales tomando en cuenta el consumo frecuente y prolongada por parte del usuario.

Variante 1



03.05 Interfaz Gráfica

Alternativa 3

Potenciar el consumo personal de la aplicación como herramienta medicinal destinados a la rehabilitación física, a través de un discurso visual, agradable prestando elementos humanísticas y medicinales tomando en cuenta el consumo frecuente y prolongada por parte del usuario.

Variante 2



03.05 Interfaz Gráfica

Alternativa 3

Potenciar el consumo personal de la aplicación como herramienta medicinal destinados a la rehabilitación física, a través de un discurso visual, agradable prestando elementos humanísticas y medicinales tomando en cuenta el consumo frecuente y prolongada por parte del usuario.

Variante 3

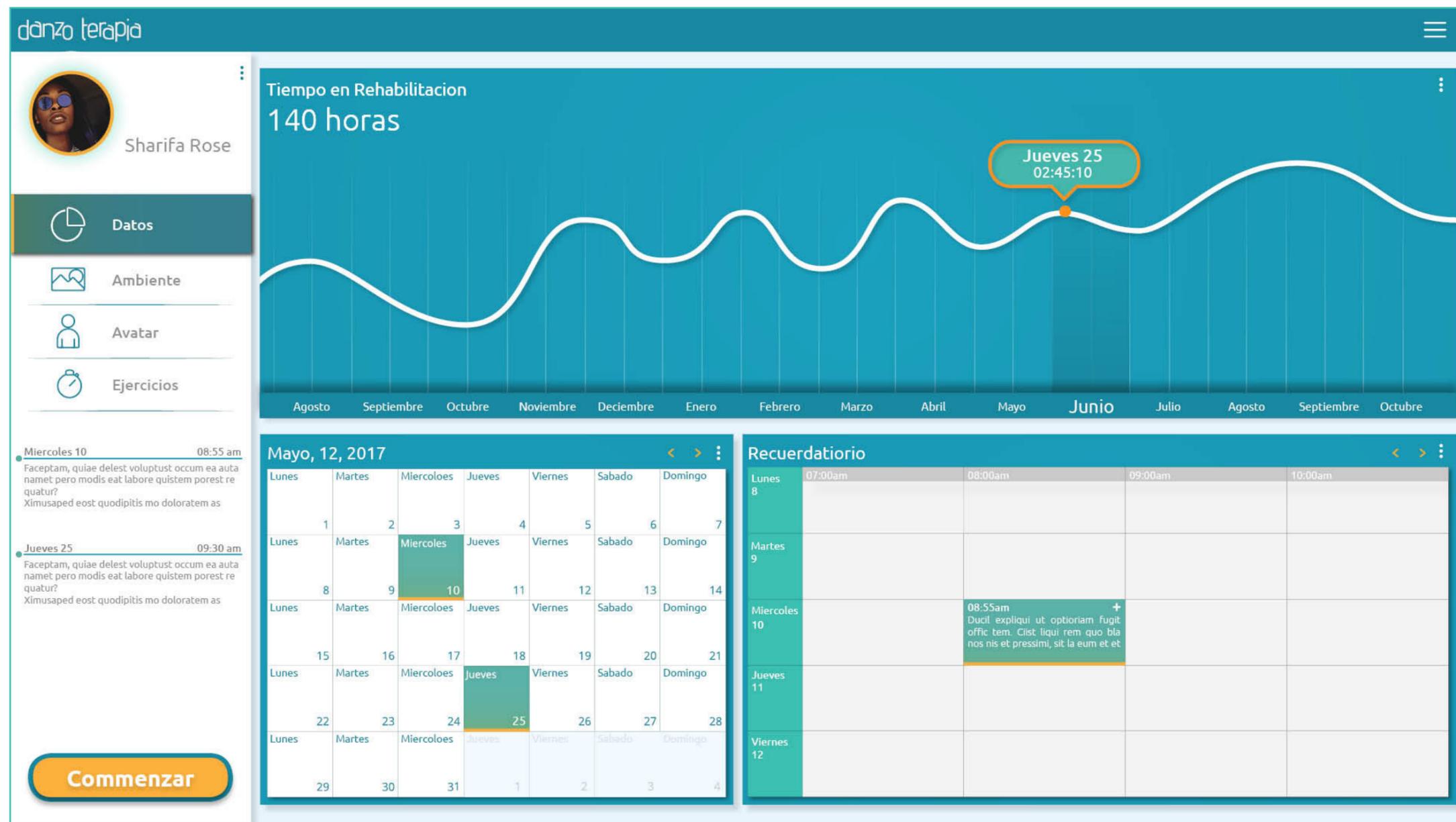


03.05 Interfaz Gráfica

Alternativa 3

Potenciar el consumo personal de la aplicación como herramienta medicinal destinados a la rehabilitación física, a través de un discurso visual, agradable prestando elementos humanísticas y medicinales tomando en cuenta el consumo frecuente y prolongada por parte del usuario.

Variante 4

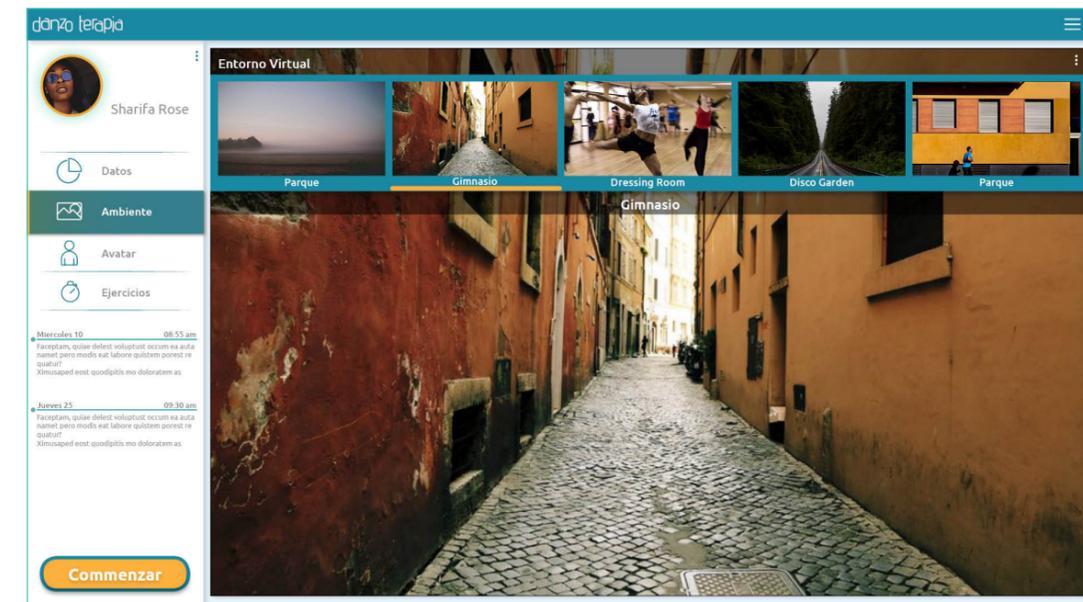
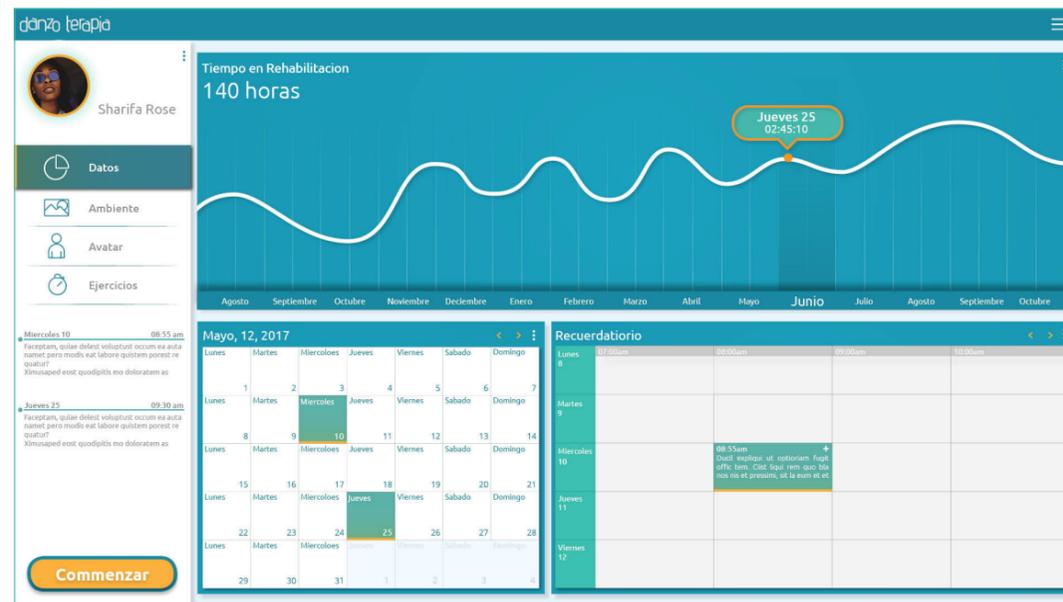
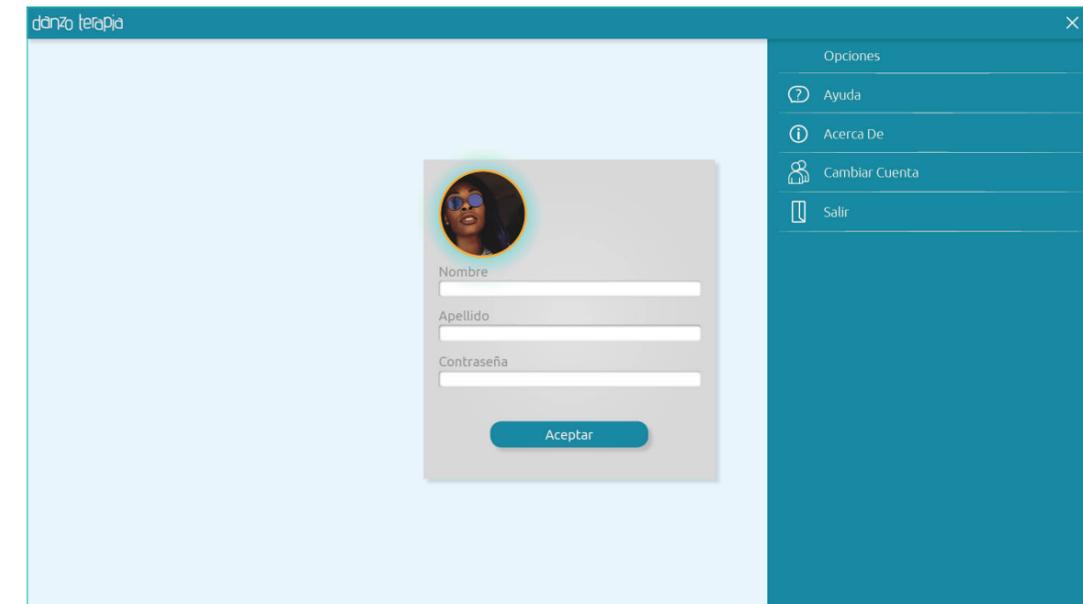
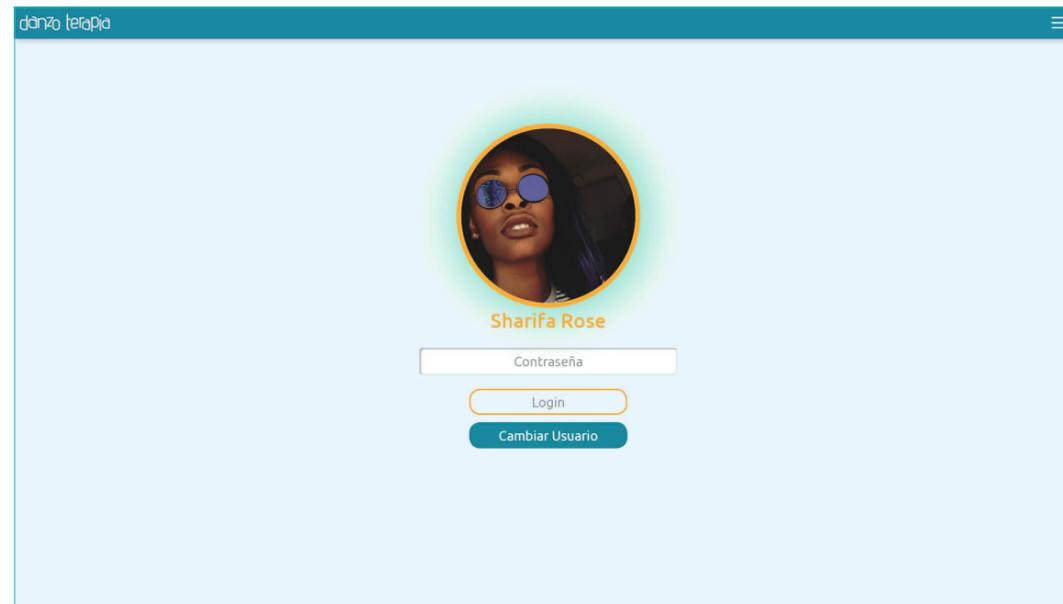


03.05 Interfaz Gráfica

Alternativa 3

Potenciar el consumo personal de la aplicación como herramienta medicinal destinados a la rehabilitación física, a través de un discurso visual, agradable prestando elementos humanísticas y medicinales tomando en cuenta el consumo frecuente y prolongada por parte del usuario.

Variante 4

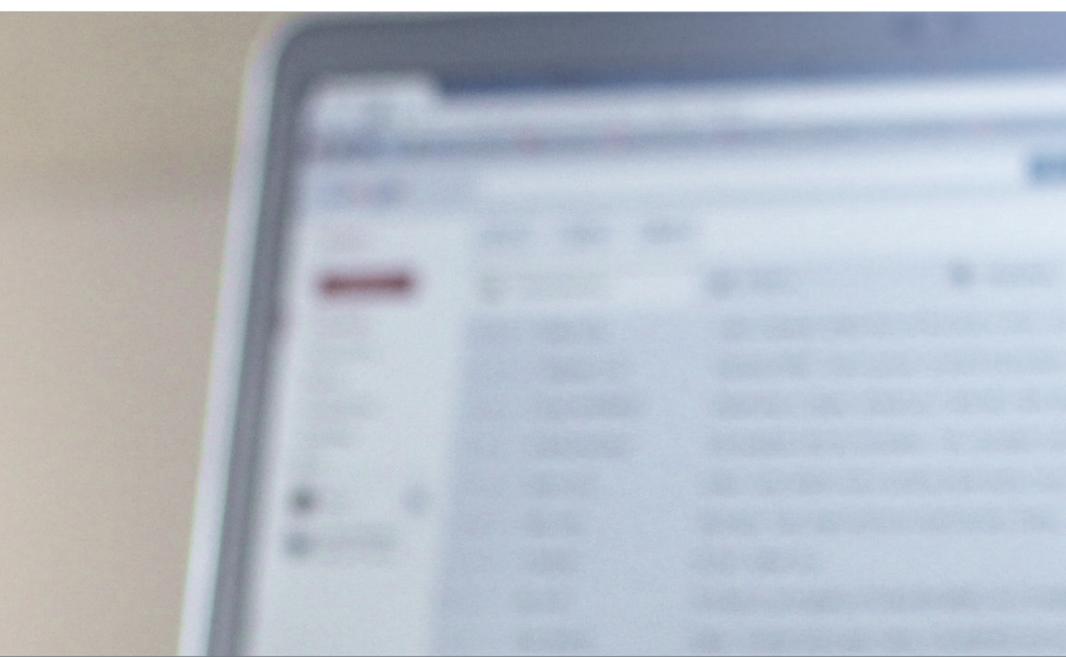


03.06 Concepto Óptimo

Alternativa 3 Variante 4

Potenciar el consumo personal de la aplicación como herramienta medicinal destinados a la rehabilitación física, a través de un discurso visual, agradable prestando elementos humanísticas y medicinales tomando en cuenta el consumo frecuente y prolongada por parte del usuario.

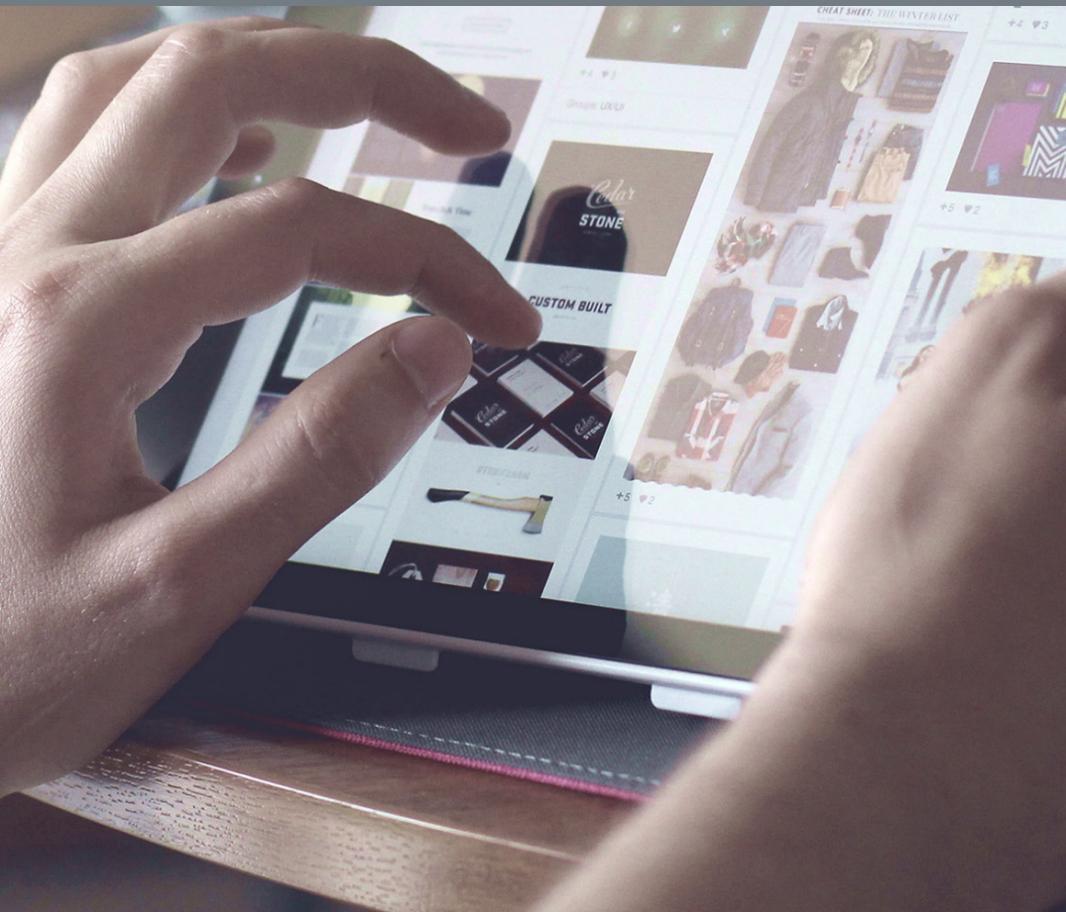
Variante 4

A blurred image of a laptop screen showing a website or application interface.

Aplicación

04.01

PROYECTO



03.06 Identificador Visual

Logotipo

La marca para Danzo Terapia fue creada en forma de identidad logotipada, con un tratamiento que connota el carácter de danza que posee la aplicación.

El logotipo se concibe a partir del trabajo tipográfico realizado a la Advent Pro, la cual nos aporta tecnología por ser una sans serif contemporánea. Se realizan transformaciones como el redondeo de los terminales, brindándole carácter humanista a la solución final. Se comunica la idea de movimiento a partir de la colocación alternada de los caracteres y del espaciado que se mantiene entre ellos.

La composición horizontal sin mantener en una caja única, aporta a una lectura sin uniformidad, ayudando a alcanzar el objetivo deseado.

Identidad Logotipada

danzo terapia

03.06 Identificador Visual

Logotipo

En la composición se ha realizado los siguientes ajustes ópticos del identificador para llegar al concepto óptimo. Aquí mostramos la manera en que modificamos las letras de logotipo, donde se realizó modificaciones a las barrigas y los terminales de las letras, en algunos casos para mantener la continuidad entre los trazos, para crear movimiento al ojo del espectador.

Como se aprecia se realizó reducciones significantes en las terminales de la letra 'a' y en una modificación para suavizar la panza de la letra 'e'

Construcción

The image shows the words 'danzonzo terapia' in a stylized, rounded font. The letters are primarily teal with orange outlines or shadows, creating a 3D effect. The letters are overlapping and have a dynamic, almost vibrating appearance due to the color contrast and the way the strokes are connected.

Comparacion, alternativa , Nuevo

The image shows two rows of text comparing alternative and new versions of the logo. The top row shows the words 'danzonzo terapia' in a simple, clean, orange font. The bottom row shows the words 'danzonzo terapia' in a teal font, which is a more refined and dynamic version of the original logo.

03.06 Identificador Visual

Logotipo

A los contornos de los terminales se aplicó un suavizado a los terminales, con el objetivo aludir a una tipografía que despierta un sentido de humanismo, y bienestar.

Construcción



03.06 Identificador Visual

Logotipo

El identificador emplea un azul como color principal, representativo de la aplicacion, por su semejanza con la gama de colores seleccionadas para la aplicacion.

Se emplea el blanco para asegurar la legibilidad de la coposicion contra el fondo azul de esta barra en el interfaz grafico.

Se emplea el color negro cuando el alto contraste este requerido, fondos transparentes, o de colores similares a la original del identificador.

Variantes de Color

C80 M27 Y29 K7
R22 G137 B161
#1588a0



danzo terapia

C0 M0 Y0 K0
R255 G255 B255
#####



danzo terapia

C91 M79 Y62 K97
R0 G0 B0
#010102



danzo terapia

03.06 Identificador Visual

Logotipo

Las graficas aqui muestran los areas de restriccion para el buen funcionamiento de los identificadores. Mientras se respeta el area mostrado de la aplicacion su funcionamiento este asegurada en todos casos.

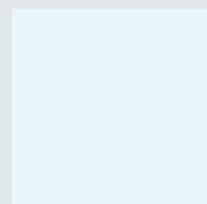
Específicamente en la primera grafica estas son las areas de seguridad del identificador cuando se aplica en el interfaz grafico de usuario en la zona del menu principal de la aplicacion. Tomando en cuenta las dimensiones del identificador en este caso en su version desktop.

Área de Restricción



Colores

C80 M27 Y29 K7
R22 G137 B161
#1588a0



C80 M27 Y29 K7
R22 G137 B161
#1588a0



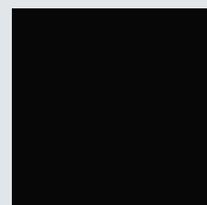
C80 M27 Y29 K7
R22 G137 B161
#1588a0



C80 M27 Y29 K7
R22 G137 B161
#1588a0



C80 M27 Y29 K7
R22 G137 B161
#1588a0



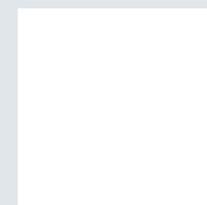
C80 M27 Y29 K7
R22 G137 B161
#1588a0



C80 M27 Y29 K7
R22 G137 B161
#1588a0

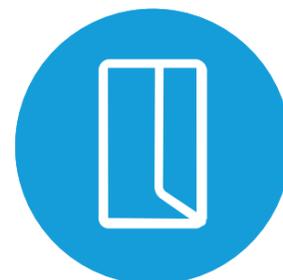
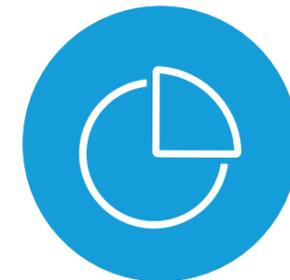
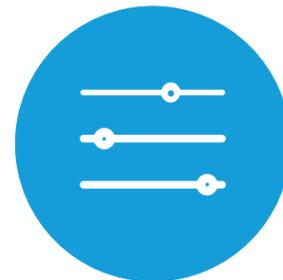
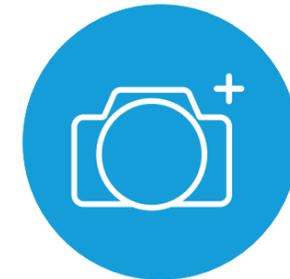
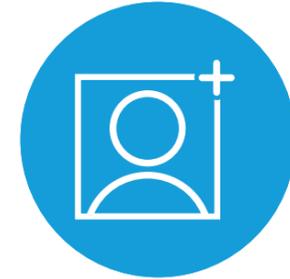


C80 M27 Y29 K7
R22 G137 B161
#1588a0



03.06 Iconografía

Alternativa 1



CONCEPTO **03.06** Iconografía

Alternativa 1



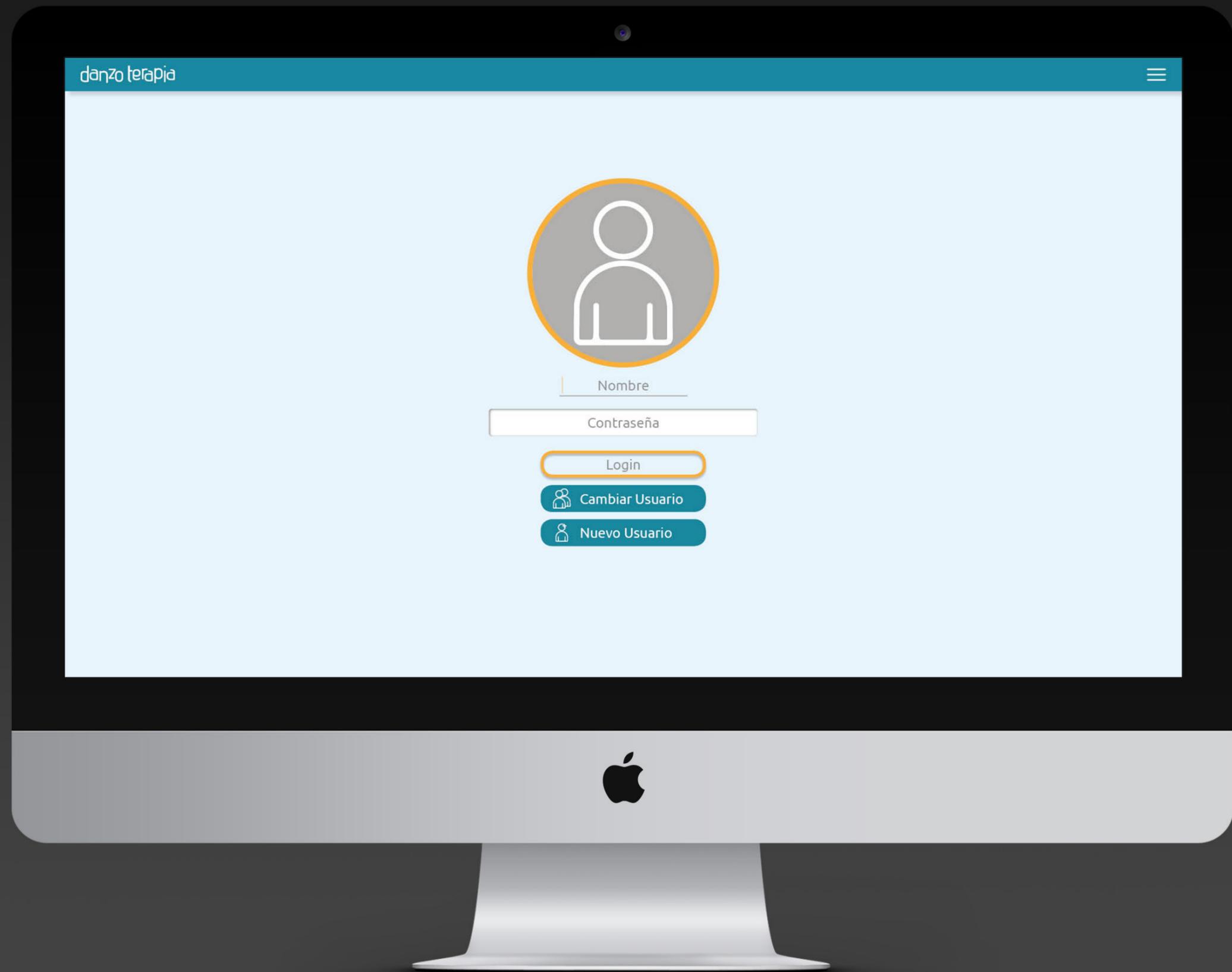
INTERFAZ GRAFFICA
DESKTOP

danzo terapia

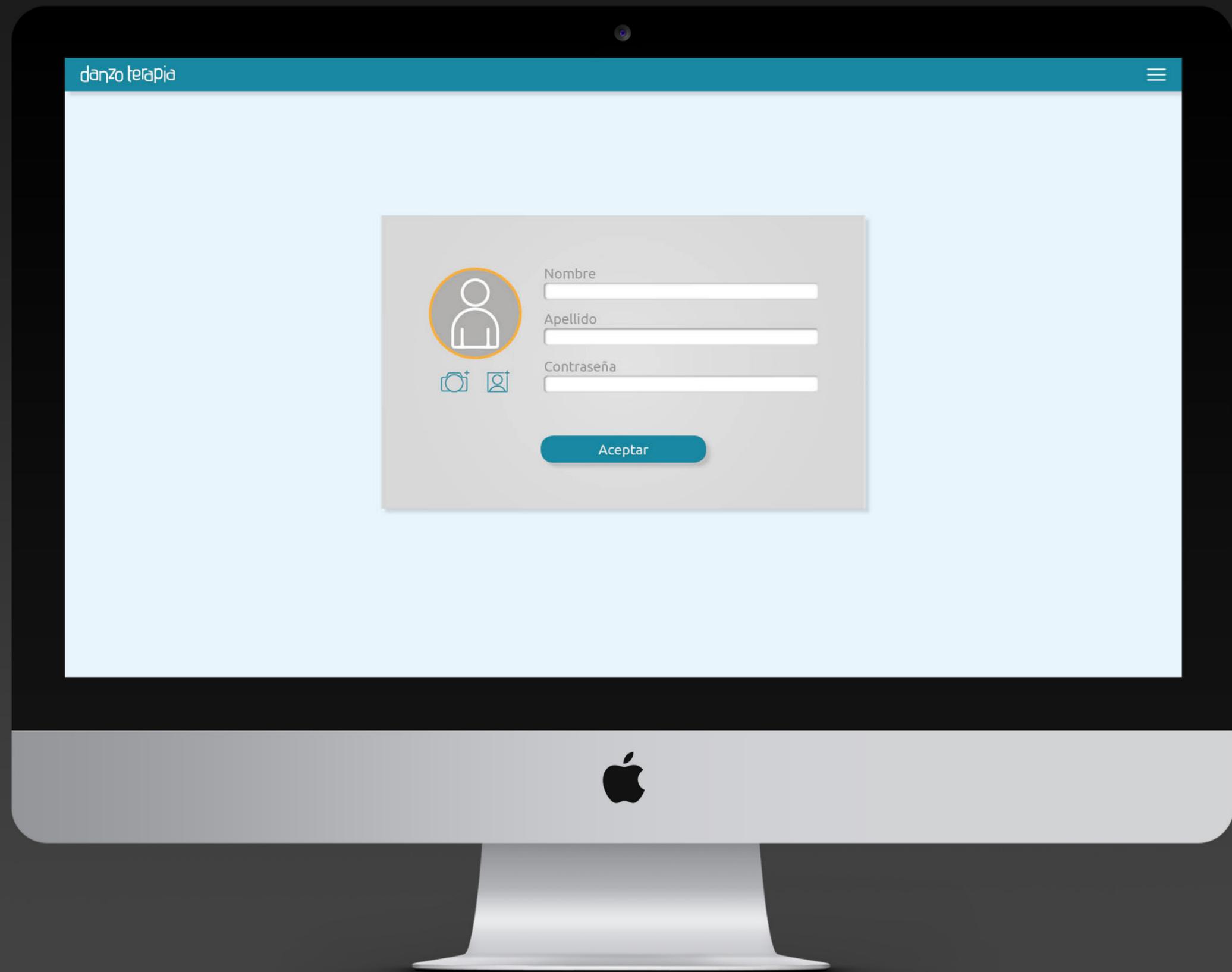


Universidad de las Ciencias Informáticas. Xavi todos los derechos reservados. Licencia # xxx xxxxx. Registrado en Cuba en las oficinas de Registros de Propiedad Intelectual a nombre de la UCI. Licencia #xxx xxxxx. Registrado en México en la Asociación Mexicana de Patentes. Información Legal General del producto. Versión 1.0

INTERFAZ GRAFFICA DESKTOP



INTERFAZ GRAFFICA DESKTOP



INTERFAZ GRAFFICA DESKTOP



INTERFAZ GRAFFICA DESKTOP



INTERFAZ GRAFFICA ANDROID TABLET

