

**NUAKEA.
DISEÑO DE IDENTIDAD VISUAL PARA UNA
APLICACIÓN MÓVIL ORIENTADA A LA
MATERNIDAD.**

**Trabajo final de máster
Tipología 4**

**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS**

**Autora: Pilar Carretón Mateos.
Tutor: Alberto Carrere González.**

Valencia, Julio de 2014





RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Resumen

El diseño de marca y la gráfica en aplicaciones móviles son los objetos principales de este Trabajo final de máster. Las aplicaciones móviles constituyen un elemento muy importante en la actualidad basándonos en la reciente revolución en tecnología y dispositivos multimedia necesitados todos ellos de un estilo visual con el que comunicar sus funciones al usuario, como nuestra aplicación a desarrollar "Nuakea". Se trata de un proyecto de app en sistema Android para embarazadas y sus familias. El objetivo es crear toda la marca gráfica, desde el logotipo hasta las interfaces de la aplicación con sus respectivos iconos haciendo un diseño diferenciado para poder posicionar la aplicación sobre la maternidad entre las mejores del mercado.

Partiendo del análisis de los sistemas operativos, iOS, Windows Phone y Android en relación a su aspecto y otros detalles en los dispositivos móviles y los diferentes tipos de aplicaciones disponibles según su forma de ser programadas, nos posicionamos en el entorno de las aplicaciones, tanto en su usabilidad como en la forma que tienen de mostrar sus utilidades y funciones.

Habiendo adquirido los conocimientos técnicos del producto para el que tendremos que adaptar nuestro diseño, realizamos un estudio de la imagen de marca que caracterizan los productos para bebés o cuidados después del parto, teniendo en cuenta los usuarios a los cuales va dirigida facilitándonos así los conocimientos para realizar un diseño adaptado a la tecnología Android y su entorno, sin dejar de lado el tema que tratamos en nuestra aplicación, siendo la maternidad y el embarazo.

La exposición de todo el proceso de trabajo desde la creación del logotipo hasta el planteamiento de las interfaces visuales de la *app*, y la implementación de la marca en diversos ámbitos tanto físicos como multimedia, nos reafirma la importancia de la investigación teórico técnica necesaria para crear un diseño adaptado al sistema operativo Android.

Palabras clave

Diseño de marca, gráfica para aplicaciones móviles, Android, embarazo, maternidad.

ABSTRACT AND KEY WORDS

Abstract

The branding and the interface mobile design are the principal objects of this Master Final Project, because it is conformed as a very important element nowadays as a result of the recent technological and multimedia device revolution which needs a visual style to communicate its functions to the user, like our developing application "Nuakea". It's a project for an application on Android system aimed at pregnant and their families. The objective is create the whole graphic brand, from the logotype to the application interfaces with their respective icons making a differentiated design to be able to position the application about the maternity in a privilege place in the market. Starting from the analysis of operating systems, iOS, Windows Phone and Android in connection with its aspect and other details of the mobile device and the different kinds of available applications according to the way they are programmed, we take place in the application environment, both in its usability and the way they have for showing its utilities and functions.

Having acquired the technical knowledge of the product which we must adapt our design to, we did a research about the brand image that characterize the products for babies and postpartum cares, whose consumers define themselves as our potential target, which our brand is focalized to, making us easier the knowledge for making a design adapted to the Android technology and its environment, without letting out the subject we are dealing with, maternity and pregnancy.

The exposition of all the work process, from the logo creation to the approach of the application's visual interfaces and the implementation of the brand in different s context, both physical and multimedia, reaffirms us the importance of the theoretical-technical research needed to create a design adapted to the Android operating system.

Key words

Branding, interface mobile design, Android, pregnancy, maternity.

ÍNDICE

Nuakea.

Diseño de identidad visual para una aplicación móvil orientada a la maternidad.

1. INTRODUCCIÓN	11
1.1. Motivación	13
1.2. Objetivos	14
1.3. Metodología	14
1.4. Plan de obra	15
2. EL ENTORNO DE LAS APLICACIONES	19
2.1. Diferentes tipos de aplicaciones para diferentes sistemas operativos	22
2.1.1. iOS	23
2.1.2. Windows phone	25
2.1.3. Android	26
2.1.3.1. Especificaciones técnicas de Android	27
3. INVESTIGACIÓN VISUAL	31
3.1. Recopilar	34
Referentes de marcas dedicadas a los bebés	
3.2. Analizar	35
3.2.1. Logotipos de apps y sus interfaces	36
Spotify, Evernote, Pinterest, SoundCloud.	
3.3. Visualizar	44
3.3.1. Estudio de aplicaciones relacionadas con la maternidad	45
Mi embarazo al día, My pregnancy today, BabyBump, Pregnancy Health & parenting Ltd, What to expect.	
4. NUAKEA desarrollo de la propuesta	51
4.1. Briefing	53
4.2. Creación de la marca gráfica	54
4.3. Nuakea, la aplicación	63
4.3.1. Iconos interiores, su creación	63
4.3.2. Interfaces	67
4.4. Presentación del producto	76
4.4.1. Página web	76
4.4.2. Facebook	78
4.4.3. Merchandising	79
4.4.4. Presentaciones	83
5. CONCLUSIÓN	85
6. APÉNDICE DE FIGURAS	89
7. BIBLIOGRAFÍA	93

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Motivación

La motivación inicial de esta investigación se basa en el desarrollo y proceso de creación de la identidad y estilo de una aplicación móvil vinculada a la maternidad, con la muestra de todo su desarrollo interno además de la creación de componentes promocionales para mostrar para su utilidad en el mercado de las *apps*¹.

Para la confección de este proyecto haremos hincapié en el proceso de desarrollo, partiendo desde el diseño de la marca, logotipo y estilo, para ir confeccionando desde ese punto todos los apartados y componentes de una *app*, desde botones e iconos a las interfaces², lo que incluye toda la imagen corporativa y elementos donde podría aplicarse el diseño, su página web donde se promociona el producto, su perfil en las redes sociales donde se da a conocer y se complementa la información etc. El diseño de la aplicación de la que estamos hablando organiza información para embarazadas sobre la gestación, y realizar su seguimiento, con datos sobre el desarrollo del bebé y otras opciones como tienda *online*, apartado de fotos, fotos de barriga y muchas cosas más. El diseño debe ser *unisex* y para toda la familia ya que la aplicación también fomenta compartir todo lo relacionado con la información y los acontecimientos importantes del embarazo con los demás usuarios o círculos, como el nombre del bebé, el crecimiento el sexo o lo que la madre quiera compartir. Así construimos una red social en relación al embarazo de alcance familiar o de amigos cercanos, que solamente podrá ser visible para los seleccionados que el usuario principal, en este caso la madre. Así el padre puede estar al corriente de todo lo que la madre pueda informarle y participar de forma activa.

A día de hoy el desarrollo de *apps* se está expandiendo y fomentando, ya que el uso de tecnología en lo referente a dispositivos personales electrónicos como pueden ser tabletas o móviles cada vez es más accesible a todos los sectores de la población y su producción es cada vez más económica con lo que sus ventajas y desventajas implica.

Dado que las *apps* tienen un formato multimedia necesariamente deben ser provistas de un diseño para mostrar su utilidad, con él, hacemos una aplicación más agradable, intuitiva y facilitamos la transmisión de cualidades o valores que el creador quiere que el usuario experimente.

Las *apps* deben ser ante todo intuitivas, ya que la mayoría están creadas para abarcar un gran arco de población, y además deben ser atractivas visualmente, ya que poco a poco el mercado está más saturado de todo tipo de recursos multimedia y las *apps* compiten en funcionalidad y diseño

1 El término *app* es una abreviatura de la palabra en inglés *application*. Es decir, una *app* es un programa. Gutierrez, Angel. Windows en español

<http://windowsespanol.about.com/od/AccesoriosYProgramas/f/Que-Es-Una-App.htm>. [En línea] [Citado el: 15 de mayo de 2014.]

2 La voz inglesa *interface*, que significa, en informática, 'conexión física y funcional entre dos aparatos o sistemas independientes', se ha adaptado al español en la forma interfaz: «Su interfaz gráfica y capacidades de acceso a Internet facilitarán aún más el uso del PC» (Vanguardia [Esp.] 30.8.95). Su plural es interfaces (→ plural, 1g). Aunque no es infrecuente su uso en masculino, debe emplearse en femenino, ya que esta palabra incluye en su forma el sustantivo femenino *faz*.

Web oficial Real Academia Española. <http://buscon.rae.es/dpd/?key=interfaz&origen=REDPD>. [En línea] [Citado el: 15 de Mayo de 2014.]

por ser las más elegidas entre los usuarios.

Debemos comentar también que la proposición de esta investigación está realizada para cumplir con el desarrollo real de una *app*, con lo cual todo el proceso de trabajo está condicionado y supervisado por todo un equipo, el cual está formado por una directora ejecutiva; Ana Selva, un director técnico; Kiko Morell, un desarrollador Android; Jesús y un encargado del modelo de negocio; Luis Adell. Esto es muy importante, ya que todo el trabajo está realizado en conjunto y no podría haberse llevado a cabo sin el trabajo en equipo de todos los componentes.

1.3. Objetivos

Los objetivos principales de este proyecto son:

- Desarrollar la imagen de marca de una aplicación sobre la maternidad.
 - Priorizar que la imagen de marca de la aplicación mantenga un estilo definido, *unisex* y salga de los patrones que llevan las demás aplicaciones sobre la maternidad.
 - Realizar estudios de otros logotipos o imágenes en el ámbito en el que se desarrolla nuestro proyecto.
 - Comprender el concepto de usabilidad y funcionamiento de la aplicación a desarrollar para poder realizar un diseño en concordancia con todo su entorno.
 - Realizar un pequeño estudio sobre la competencia directa de nuestro producto.
 - Realizar un estudio general del concepto de las *apps* y su desarrollo.
 - Explorar e investigar el mundo del diseño que acompaña a la tecnología.
 - Llegar a cumplir los objetivos pese a los cambios del producto según su evolución.
 - Explicar y comprender todo el proceso, que se llevará a cabo en equipo y durante todo el crecimiento de la aplicación, ya que no se trata sólo del concepto logotipo.
 - Atender e ir satisfaciendo las necesidades expresadas por el cliente, en reuniones o por escrito (lo que se suele denominar *briefing*). En este caso el director ejecutivo es el cliente que añade y desecha elementos según las necesidades de la aplicación o las pruebas con los usuarios.
- En resumen, la propuesta es el diseño completo de la aplicación Nuakea, en el que se refleje su personalidad diferente a las demás y se proyecte su filosofía *unisex* y participativa. Para transmitir estos valores crearemos todo el *branding*, junto con la aplicación, y también aremos la adaptación de la marca a productos físicos para su promoción.

1.4. Metodología

La siguiente investigación a sido realizada a partir del análisis y estudio de cómo diseñar una aplicación Android siguiendo la guía de estilo proporcionada por la empresa, donde nos recomienda el aspecto y la usabilidad que debe tener una aplicación nativa para el sistema operativo Android. Establecido y estudiado el concepto de *app* en la actualidad y sus formas de representación, y empapados de la definición del producto para el que realizaremos la imagen, el objeto principal de nuestro proyecto fue estructurado en diferentes aspectos formales y conceptuales para un desarrollo teórico más efectivo. Mediante una investigación y análisis de los referentes visuales elegidos, tales como Spotify, Evernote, Pinterest y Soundcloud, y análisis de aplicaciones relacionadas con la nuestra, hemos compuesto una parte del proceso de aprendizaje para la posterior realización de nuestro diseño.

La producción artística realizada, es una parte importante de la metodología de investigación, ya que al ser la primera vez que realizamos un proyecto de este tipo, tiene un importante proceso

de investigación y aprendizaje en la propia realización, y dado que ha constado de la creación y desarrollo de una imagen corporativa para un cliente real, “Nuakea”; consideramos fundamental haber realizado un estudio del concepto de aplicación en el marco teórico de la mezcla de arte y tecnología.

Todo el proceso práctico fue desarrollado desde nuestra oficina de trabajo, y parcialmente en remoto utilizando aplicaciones *online* para la transmisión de datos, ideas propuestas y correcciones, con nuestro equipo informático, tecnológico y toda una serie de materiales y soportes de dibujo para bocetaje y herramientas digitales para organizar las ideas e hitos del equipo.

Ha sido importante complementar el desarrollo teórico del cual extrajimos unos conceptos generales y aspectos esenciales del desarrollo de la *app* para justificar una serie de diferentes soluciones creativas. Ajustándose en todo momento a unas necesidades de funcionalidad y limitaciones, teniendo en cuenta todo el “postproceso” necesario para llevar a cabo el producto final.

En el desglose de la metodología propuesta para el proceso creativo hemos llevado a cabo un orden por etapas, en las cuales según las necesidades requeridas por el avance del proyecto han necesitado cambios o replanteamientos, pero siempre se ha mantenido una base lo suficientemente sólida para mantener un cauce continuo, para que el proyecto pudiese continuar readaptándose en todas las etapas, comenzando por la creación de un logotipo con un nombre el cual luego tuvo que ser sustituido por otro según los cambios de la empresa. Por eso considero este trabajo de una utilidad e investigación muy importantes dado que consta de partes no planteadas en el plan de obra, que van sucediendo en el proceso de trabajo de desarrollo de una identidad para una marca y empresas reales, sujetas a unos cambios que ni ellos son capaces de prever según sus necesidades. Aunque durante el proceso cambien ciertos aspectos del *briefing*, el concepto de marca y el producto se mantienen exactamente igual.

Teniendo esta base en cuenta, se ha procedido a la creación artística del interior de la aplicación, todo lo que son iconos, colores, aspecto, botones, interfaces y complementos, donde también está planteado para el futuro el desarrollo de contenidos interiores donde mostrar la información para el usuario en forma de iconografías creativas para su posterior visualización en la aplicación. Todo este proceso de trabajo anterior está combinado con la necesidad de diseñar una red de difusión del proyecto en sí como una página web, donde se explica, se publicita y se puede descargar la aplicación, también se nos encarga diseñar el aspecto de redes sociales como Facebook, además de tarjetas de visita para la directora y otros elementos necesarios para la promoción tales como presentaciones para explicar el funcionamiento y posicionamiento de la marca y la aplicación.

1.4. Plan de obra

Lo principal es la contextualización de la *app* y sus funciones, después haremos un análisis de los elementos básicos que componen las *app*, acompañados de ejemplos actuales de aplicaciones en el mercado. Con todas las características y elementos propios de una aplicación estudiados, el siguiente punto es introducir una contextualización dentro del ámbito de la identidad corporativa que vamos a realizar, que en este caso se trata de un contexto, sobre maternidad y lactancia, todo lo relacionado con el bebé y la familia, sus conexiones como si fuera una red social, puesto que este proyecto que hemos realizado consiste en el desarrollo de todo el estilo y elementos de una aplicación para embarazadas y su entorno incluyendo el entorno familiar, pareja y amigos. Para esto hemos necesitado hacer un breve estudio de la competencia dentro de la misma temática de *apps* y un estudio de los logos de marcas dedicadas a este sector relacionado con la maternidad fuera de las *apps*.

Hemos estudiado las características concretas de este ámbito, sus conceptos generales y campos de aplicación específicos para poder llegar a las conclusiones que nos posicionen en las herra-

mientas de ayuda y métodos de información para embarazadas y sus relaciones con su entorno personal en esos momentos, para facilitar el proceso de trabajo y especialización en el *target* al que va dirigido.

Otro capítulo del marco teórico que es importante destacar, es el estudio de casos en los cuales evidenciamos las características de identidad de marca en relación a nuestro mismo producto, para poder averiguar las carencias o extras de las que debemos aprender para nuestro progreso y posicionamiento.

De tal forma que el estudio principal de conceptos y definición del objeto al que dar forma, en este caso nuestra *app*, actúa como una herramienta para el posterior análisis de los casos concretos.

Como tercer capítulo de este proyecto, proponemos una exposición y justificación de todo el proceso de creación de la producción artística realizada, desde los primeros bocetos e ideas iniciales, pasando por los diferentes puntos de mayor importancia dentro del proceso creativo hasta llegar a las soluciones definitivas.

Este proyecto puede ser una buena herramienta para conocer las nociones básicas del concepto *app*, sus aspectos formales característicos y cómo funciona el proceso de diseño para ser aplicado en estas herramientas. Asimismo creemos que todo el proceso de desarrollo creativo expuesto en este proyecto, es una buena referencia sobre el proceso de trabajar para un cliente y sobre todo para ver el procedimiento y como ajustarse a la creación de una aplicación desde cero desde el punto de vista del diseñador gráfico.

2. EL ENTORNO DE LAS APLICACIONES

Como hemos explicado en el primer apartado (véase 1.1 Motivación) una *app* es el término que se usa a veces para hablar de aplicación, pero ahora vamos a explicar con un poco más de detalle lo que designamos con ese término.

Una aplicación es un programa. Las aplicaciones suelen descargarse en el dispositivo (ya sea tableta, móvil u ordenador) y tienen la ventaja de poder usarse sin conexión a internet, ofreciéndonos ciertas herramientas y cualquier tipo de utilidad o entretenimiento. Las aplicaciones también pueden acceder a ciertas características de *hardware* del teléfono como pueden ser la cámara, grabadora, entre otras, haciendo más útil y práctica la relación entre dispositivo y aplicación.

Hace mucho que existen en los teléfonos como Nokia o Blackberry, en las que servían para mejorar la productividad personal, como podían ser alarmas, calendarios, calculadora, etc.³

Pero con la evolución hacia los nuevos teléfonos y dispositivos con más capacidades para ejecutar programas y la mejora de toda su tecnología en lo referente a pantalla, visualización, tamaño etcétera, es consecuente que esto genere un desarrollo en el software, que a su vez también ha mejorado gracias a los adelantos en las herramientas para su creación.

Los nuevos modelos de negocios creados y aplicados a las *apps*, también han favorecido su desarrollo ya que han conseguido generar beneficios, y también por la expansión del nuevo consumo de contenidos virtuales.

A continuación explicaremos brevemente las tres plataformas más extendidas para las que se crean las aplicaciones y su mercado.



Figura 1. Imagen móvil rodeado de logotipos de aplicaciones variadas.

3 Las aplicaciones, Diseñando aplicaciones para móviles.

<http://www.appdesignbook.com/es/contenidos/las-aplicaciones/> [En línea] [Citado el: 15 de Mayo de 2014.]

2.1. Diferentes tipos de aplicaciones para diferentes sistemas.

Según el tipo de aplicación que se elija a nivel de programación, condicionará el diseño y la interacción. Existen varios tipos de aplicaciones, las nativas, las aplicaciones web y las híbridas. Nosotros estamos haciendo el diseño de una aplicación nativa para Android, pero vamos a comentar un poco los diferentes tipos de *apps* que hemos nombrado. Después en los siguientes apartados comentaremos las bases de las guías técnicas que exigen las tres grandes plataformas en las que podríamos desarrollar una aplicación nativa.

APLICACIONES NATIVAS

Estas aplicaciones son las que se diseñan con el *software* creado específicamente por la plataforma para que los desarrolladores construyan las aplicaciones. Por ejemplo Android tiene su *Software Development Kit* o *SDK*, con el cual el programador puede desarrollar su aplicación para esa plataforma.

Estas aplicaciones nativas pueden hacer uso de las notificaciones del sistema operativo, además no requieren internet para funcionar y a nivel de diseño contienen una *interface* basada en la guía de estilo del sistema operativo, lo que da mayor coherencia al juntarla con las demás aplicaciones y el propio sistema operativo, como si dijéramos que así conviven en armonía. Esto también hace que estén más integradas en el teléfono y funcionen de manera más fluida, de esta forma el usuario también está familiarizado con el aspecto y las reacciones de los elementos al interactuar con ellos⁴.

APLICACIONES WEB

Estas aplicaciones sólo funcionan con conexión a internet, se pueden diseñar con las herramientas independientes como es el HTML, java script y CSS, ya conocidas por los programadores web. Interactuamos con ellas en el móvil como una página web y su aspecto es el mismo en cualquier sistema operativo que la visualicemos, como inconveniente podemos decir que no pueden aprovechar la memoria del dispositivo y son más lentas en las opciones en las que necesiten acceso al *hardware* del teléfono, aunque esto también las hace más independientes y el usuario siempre visualiza la última versión sin tener que descargarla.

APLICACIONES HÍBRIDAS

Esta es una forma de combinar las dos anteriores, se desarrolla igual que una página web y el resultado es el mismo que si fuera una *app* nativa. Tiene un diseño menos similar a las aplicaciones nativas pero pueden usar botones para parecerse más a la estética propia de cada una. Están desarrolladas una parte con el entorno de desarrollo nativo y en parte en lenguaje WEB (HTML 5).

A continuación explicaremos las especificaciones técnicas de las aplicaciones nativas según el sistema operativo al que van dirigidas, haciendo más extenso el apartado de Android ya que es el SO en el que nuestra aplicación será lanzada.

4 *Ibíd.*,[En línea] [Citado el: 15 de Mayo de 2014.]

2.1.1. iOS

Para poner en contexto el diseño de una aplicación para esta plataforma, tenemos que tener en cuenta varias cosas, por ejemplo que los usuarios de iOS tienen un perfil socio-económico más alto que el resto, por lo que están más acostumbrados a pagar por las aplicaciones, también hay que tener en cuenta que Apple es un sistema más cerrado y restrictivo a la hora de aprobar las aplicaciones, con lo cual tendremos un filtro más estricto a la hora de diseñar. Otras cosas a tener en cuenta por el desarrollador es que para realizar este tipo de aplicaciones necesitaría tener conocimientos en *Objective-C*, el lenguaje de programación que se usa en este caso, o al menos una base de programación orientada a objetos. Los elementos físicos que necesitaríamos serían un ordenador Mac con el *kit* de desarrollo de *software* –*SDK*- llamado en este caso *Xcode*.

El código se puede probar directamente en un simulador, pero para que se aproximara más al resultado final, y ver realmente el comportamiento del diseño, lo ideal es conectar un iPhone al Mac, para ello es necesaria una licencia de desarrollador que de todas formas haría falta para lanzar la aplicación al mercado.

Esta parte explicada es un resumen de lo básico a nivel del programador, a nivel diseñador vamos explicar brevemente algunas cosas interesantes y básicas que un diseñador necesitaría saber para poner en marcha el aspecto de una aplicación para iOS.



Figura 2. Aspecto e iconos del sistema operativo iOS.

El diseñador principalmente debe saber que iPhone se caracteriza por implementar un diseño muy ligero, con los elementos justos y necesarios para facilitar la navegación y la recepción del contenido. Utiliza Helvetica Neue como tipografía principal del sistema, la mayoría de veces en su versión light, que agiliza el peso y la carga en pantalla⁵.

También tenemos que decir que iPhone puede permitirse un diseño de elementos finos y detalles

⁵ iOS 7 Design Resources, iOS Human Interface Guidelines,

<https://developer.apple.com/library/ios/documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/> [En línea]

[Citado el: 15 de Mayo de 2014.]

minúsculos dado que todos sus dispositivos están provistos de una pantalla con una resolución muy alta y recientemente con la tecnología retina, en el que cualquier elemento o detalle por fino que sea se visualiza con una claridad excepcional.

A la hora de preparar los archivos para iOS, el diseñador sólo tiene que escalar una vez el diseño,



Figura 3. Sistema de trabajo para preparar los archivos en iOS.

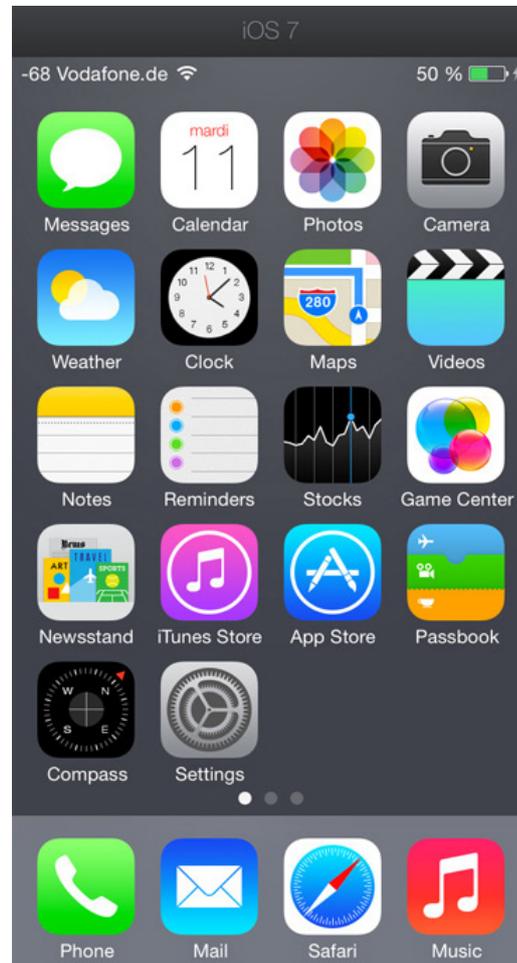


Figura 4. Iconos del escritorio

originalmente creado en densidad retina, a densidad “no retina”, recomendable diseñando primero en densidad retina y luego disminuyendo al 200%, y no al revés para que la mayor resolución no pierda calidad. Dado que la pantalla retina duplica los píxeles de la pantalla no retina. Esto favorece el desarrollo del diseño haciendo más ágil el proceso al diseñador y programador. Así que el diseñador sólo tiene que fabricar los elementos en la resolución de la pantalla retina y reducirlos a la mitad para la pantalla no retina⁶.

6 Diseño de móviles & tablets: las diferentes densidades, <http://www.untipodigital.com/disenho-de-moviles-tablets-las-diferentes-densidades/> [En línea] [Citado el: 15 de Mayo de 2014.]

2.1.2. Windows phone

Esta plataforma tiene muchos menos usuarios que iOS o Android, por su reciente creación y salida a los dispositivos móviles, pero hemos de decir que es un sistema en potencia y poco a poco va atrayendo a los amantes de la simplicidad y practicidad ante la estética.

Para el programador lo más importante es conocer el lenguaje de programación C# junto con las librerías propias de Windows. También necesita al menos Windows 7 en su ordenador y el *software Microsoft Visual Studio*. Como iPhone, también tiene un simulador en el ordenador y la posibilidad de conectar el teléfono para ver la completa adaptación real de la aplicación.



Figura 5. Estilo visual de Windows phone

Para el diseñador el nivel básico para empezar, es el conocimiento de la estética del sistema operativo, que se caracteriza por tener un diseño completamente plano, sin relieves ni sombreados haciendo uso de colores vivos y tipografía para crear contrastes y dar simplicidad a la plataforma. Sus iconos son también la expresión mínima, planos creados con retícula.

Los tamaños de pantalla para este sistema se limitan a tres tipos WVGA (15:9), WXGA (15:9) y 720p (16:9), y las densidades de pantalla a tres también media, alta y HD.

Para comenzar a diseñar en este caso es mejor empezar por el menor tamaño, y luego escalar a los otros dos. Para generar las imágenes se trabaja en vectores formato llamado .svg y con posibilidad de escalar para generar después la aplicación para Windows 8. Las imágenes creadas tienen que seguir la estética que propone Windows para los iconos básicos, blancos y sencillos⁷.

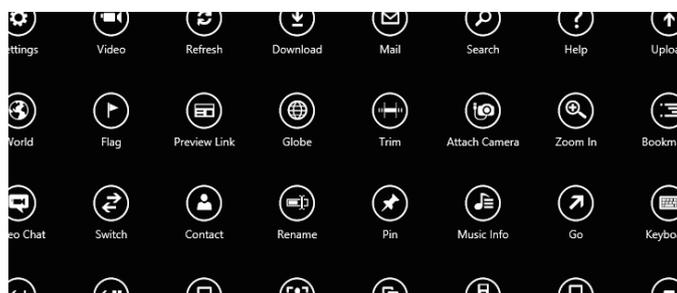


Figura 6. Estilo visual de los iconos Windows phone

⁷ Windows. Centro de desarrollo- Windows

<http://msdn.microsoft.com/es-es/library/windows/apps/dn439350.aspx> [En línea] [Citado el: 15 de Mayo de 2014.]

2.1.3. Android

Para empezar a diseñar para esta plataforma tenemos que tener en cuenta varias cosas, sabemos que es uno de los sistemas operativos con más usuarios, más que cualquier otra, ya que tiene una gran variedad de dispositivos y densidades de pantalla, al tener un arco mayor de productos que ofrecer tiene más público y más posibilidades de llegar a él. Puedes conseguir terminales con el sistema Android desde gama baja a las gamas altas, según tu disponibilidad económica o necesidades, por este motivo es de los más populares. Sin embargo la variedad de terminales y densidades de pantalla hace el proceso de diseño más tedioso y complicado que para cualquier otra plataforma.

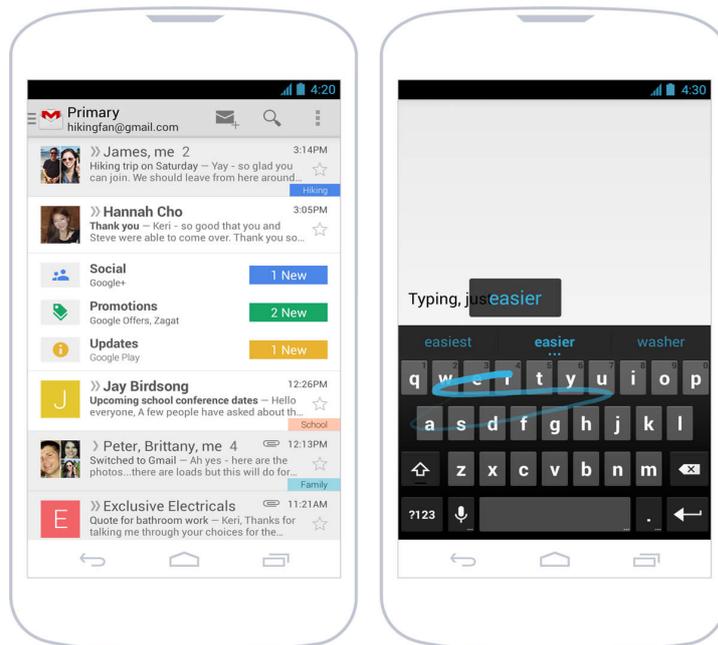


Figura 7. Estilo visual de lista de elementos y teclado del SO Android.

Android es un sistema de código abierto, que permite que usuarios y compañías puedan aportar su personalidad. Aquí los conocimientos necesarios para el programador son al menos tener una base en Java estándar, ya que se programa en este código haciendo uso también de librerías propias de Android.

El hardware que necesitaremos es un ordenador indistintamente Mac o PC, ya que se puede descargar el software *Android Studio* desde la web de desarrolladores para los dos. *Android Studio* también dispone de simuladores para diferentes dispositivos también conectando el terminal al ordenador.

Para empezar un diseño para Android es importante saber cómo es la estética de este sistema operativo en la cual prima la simplicidad, es limpio y claro, basado en una retícula bien definida donde los espacios entre los elementos son muy importantes⁸.

La tipografía utilizada para todo el sistema es Roboto, muy limpia y diseñada para verse bien en tamaños pequeños con todas sus versiones disponibles.

A continuación vamos a especificar con más detalle la retícula y los procedimientos que debería seguir un diseñador ya que hemos necesitado de esta información para diseñar nuestra aplicación.

⁸ Diseñando apps para móviles, <http://www.appdesignbook.com/es/contenidos/diseño-visual/> [En línea] [Citado el: 30 de Mayo de 2014.]

2.1.3.1. Especificaciones técnicas en diseño para Android

Para comenzar a diseñar, lo ideal es crear un archivo con un tamaño medio de pantalla y una densidad de 160dpi. Para poder entender esto vamos a explicar los diferentes tamaños y densidades⁹. Las densidades de pantalla se dividen en cuatro que son las más usadas, de 120ldpi, 160mdpi, 240hdpi, 320xhdpi y las resoluciones (tamaños) más comunes de pantalla van desde 240x400px hasta 640x960px en dispositivos móviles.

Una mayor densidad de pantalla equivale a un número mayor de píxeles dentro de una superficie, con lo cual tendremos una mejor calidad de imagen y elementos que se encuentran en esa densidad.

Como hemos dicho al comienzo lo ideal es comenzar a diseñar sobre una *baseline* resultado de combinar un tamaño de pantalla que resulte cómodo como 320x480px y 160mdpi.

Para pasar después a todas las resoluciones posibles sólo tendremos que escalar el tamaño de los objetos según esta tabla:

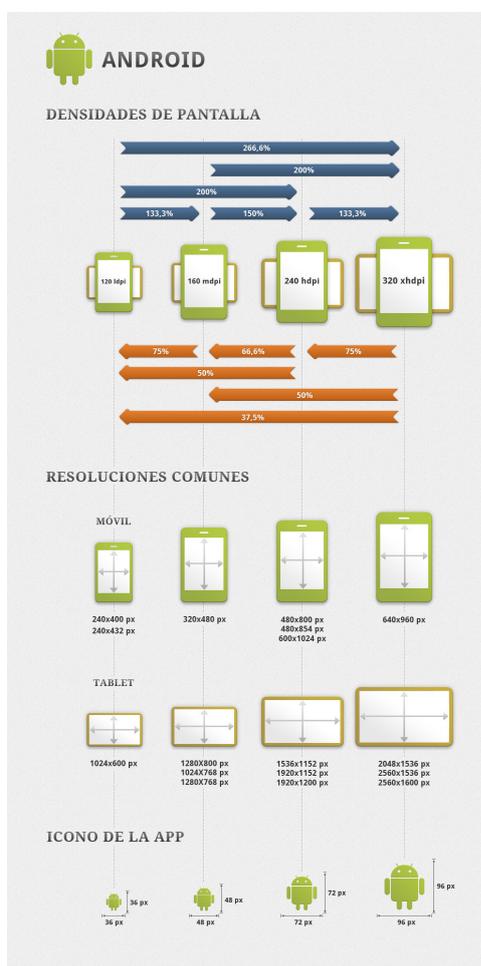


Figura 8. Tabla para conversión de elementos en Android.

⁹ La densidad “se refiere a la cantidad de píxeles que entran en un determinado espacio físico y se mide en puntos por pulgada –DPI por sus siglas en inglés-, donde un punto equivale a un píxel.

Ibíd., [En línea] [Citado el: 30 de Mayo de 2014.]

Dentro de las especificaciones técnicas también tenemos el uso de una retícula para distribuir todos los objetos que irán en las interfaces con una distancia y un tamaño aceptables para su fácil uso. El diseño se basa en una retícula o grilla de 48dp (48x48px) definido este tamaño para ser confortable a la hora de marcar con los dedos.

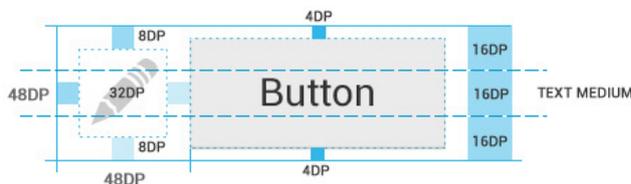


Figura 9. Especificaciones de la retícula de un botón.

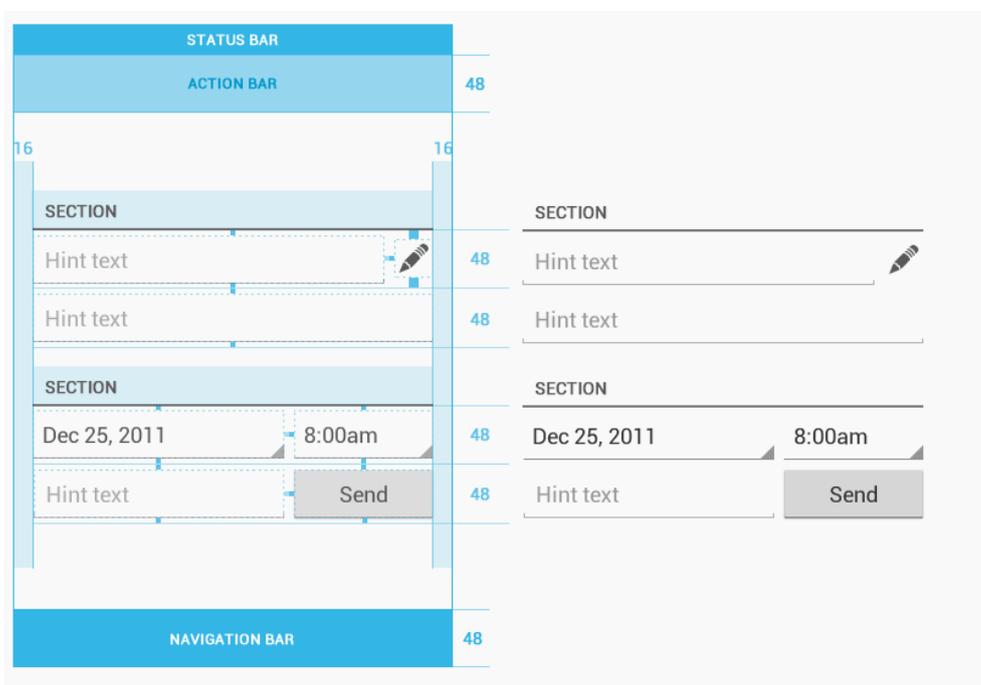


Figura 10. Especificaciones de la retícula completa de una interfaz con información.

Android usa esta retícula para ordenar todos los espacios, huecos y mantener un aspecto proporcionado y coherente. También tenemos un apartado del uso del color en el que recomienda una paleta para usar en los diseños, la paleta concreta de colores la podemos encontrar en la página oficial “developer.android.com”.

El icono principal de la aplicación debe tener un tamaño proporcional a 48x48dp y para su estilo se recomienda que sean objetos con sombras, para que transmitan profundidad y con diferentes siluetas, para que no resulten monótonos, como podemos observar en la figura 12.

Para la barra de acciones (figura 13) donde se pueden encontrar las opciones de eliminar, buscar o compartir se recomiendan iconos planos sencillos y con un tamaño de 32x32dp en su tamaño completo y 24x24dp en su tamaño visual del estilo que vemos en la figura 14.

Roboto Thin
 Roboto Light
 Roboto Regular
 Roboto Medium
 Roboto Bold
 Roboto Black
 Roboto Condensed Light
 Roboto Condensed
 Roboto Condensed Bold

Figura 11. Tipografía Roboto.

La tipografía que usa es Roboto, manteniendo como tamaño mínimo 12sp¹⁰ y como máximo 22sp. La guía también recomienda poner el icono principal de la aplicación dentro de ella en algún sitio del interior, por ejemplo en la barra de ajustes, para que el usuario se familiarice con él¹¹, como podemos ver en la figura 13 el icono de Google+.



Figura 12. Muestra de iconos principales dentro del sistema Android.

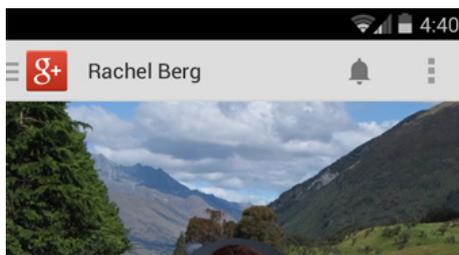


Figura 13. Barra de acciones (*action bar*)

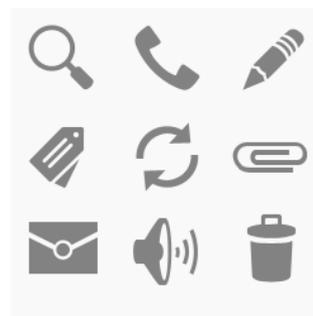


Figura 14. Iconos para la barra de acciones (*action bar*)

10 sp: abreviatura de "Scaled independent pixels"

11 Design > Iconography, <http://developer.android.com/design/style/iconography.html> [En línea] [Citado el: 30 de Mayo de 2014.]

3. INVESTIGACIÓN VISUAL

En este apartado del proyecto vamos a realizar un análisis sobre diferentes ámbitos visuales que influyen en lo referente a la creación del logotipo para la aplicación. Para ello vamos a utilizar un proceso descrito en el libro *Intuición, acción, creación* *Graphic design thinking* de Ellen Lupton, que nos enseña una forma de trabajar en la investigación visual para agilizar el proceso de creación de nuestro logo teniendo en cuenta las referencias anteriores ya creadas, como logotipos que puedan tener características parecidas a lo que buscamos o relación con el producto que representan. “Muchos de los proyectos de 2x4... tienen que ver tanto con el proceso de reflexión que hay detrás de cada trabajo como con el producto final”¹², esta cita hace referencia a la importancia de la investigación visual antes del proceso de creación para evaluar el mercado, posicionar nuestra marca visualmente y poder cumplir mejor unas expectativas finales donde el resultado sea destacable al resto o de alguna manera refuerce los mejores aspectos de la marca al posicionarla entre todas las demás, con este estudio nos podemos hacer una idea de lo que puede funcionar mejor a la hora de mostrar nuestro producto, en este caso nuestra aplicación, debemos de tener en cuenta que el icono principal es la cara que primero verá nuestro posible usuario, debe ser atractivo y cumplir unos parámetros que la hagan destacar sobre las demás.

El proceso de investigación visual del que hablamos consta simplemente de tres pasos, recopilar, analizar y visualizar.

En el primer apartado; recopilar, realizaremos un estudio abierto de la posición de nuestra marca o producto en particular, y observaremos logotipos relacionados con nuestro mismo producto, el mismo *target* al que va dirigido o su finalidad para poder ver todos los aspectos de *branding* que puedan ayudarnos a posicionar nuestro producto. En este apartado recopilaremos logotipos de todo tipo de productos dirigidos a nuestro mismo público o consumidor, mujeres adultas en periodo de gestación, o lactancia, hemos escogido logotipos de productos para bebés o cualquier tipo de artículo relacionado con la maternidad.

En el segundo apartado; analizar, cogeremos un conjunto de logotipos de *apps*, para poder posicionar nuestro producto no sólo con las formas visuales antes analizadas, sino actualizado a su método de comunicación y soporte, el cual será digital principalmente. Dada esta característica necesitamos del análisis de los logotipos que compartirán soporte junto con el nuestro, para que nuestra imagen corporativa no quede fuera de lugar en el dispositivo hacia el que va destinado. Aquí analizaremos los patrones más usados y productivos, las formas y colores de los que se componen formalmente los logotipos e interfaces para aplicaciones de todo tipo.

El tercer y último apartado para la investigación; visualizar, llevaremos a cabo la conclusión extraída de los apartados anteriores, unas conclusiones que nos pueden dar respuestas o ideas sobre cómo debe ser nuestro logo, para que tenga una aceptación total en todos los ámbitos en los que debe desenvolverse y cumplir las expectativas del *briefing*.

Dado que el producto que estamos diseñando el logotipo no tiene una competencia excesivamente extensa en lo referente a calidad, vamos a añadir un análisis de la competencia real de la aplicación, para ello elegiremos unos cuantos iconos que compartirán escaparate junto con el nuestro, lo que viene siendo la competencia directa de nuestra marca, para observar sus puntos débiles o aportaciones que pueden favorecer nuestra creación.

12 Rosa, Joseph: op. cit., *Intuición, Acción, Creación*. pág. 38.

3.1. Recopilar

En este apartado de análisis hemos optado por seleccionar varios logotipos de productos relacionados con el *target* al que va dirigido nuestro logotipo. Se trata de una selección de logos dedicados a marcas que ofrecen productos dedicados a los cuidados del bebé o la madre en periodo de gestación, que van desde carritos para el bebé como la marca Jané hasta productos de higiene y cuidado personal, como Nenuco o Dodot, estas marcas tienen un *branding* muy bien definido y por su trayectoria y experiencia la imagen que transmiten ya está muy integrada en el imaginario de estos consumidores, por eso consideramos un dato importante analizar la imagen y en general su aspecto, para saber qué es lo que podemos encontrar en los diseños de este ámbito. Observaremos los colores, formas y otros aspectos que predominan en estos diseños.



Figura 15. Recopilación de logotipos de marcas relacionadas con los bebés y la maternidad.

Como vemos en esta selección podemos decir que el color predominante en estos diseños es el azul y el rojo, dentro de algunas excepciones. El rojo en estos caso simboliza amor, pasión, vitalidad, energía y confianza entre otras cosas, dado que tiene más significados contradictorios como el dolor, la sangre o la ira, estos logotipos siempre son ayudados por formas y tipografías totalmente armoniosas y sugerentes para que la predominancia del color no transmita algo indeseado. El color azul consideramos que es el más usado dado que sus principales interpretaciones son la confianza, pureza, tranquilidad, fidelidad y sosiego entre otras, todo lo que una madre necesita cuando tiene un bebé que no para de llorar. Las formas que predominan son ovaladas y los bordes son suavizados, cosas blandas, sin aristas, cómodas o que recuerdan a dibujos infantiles, casi todas las tipografías son redondeadas y poco angulosas, todas van dirigidas hacia los padres, que son los encargados de adquirir los productos para sus bebés pero dependiendo del producto quieren transmitir diferentes adjetivos, por ejemplo en el logotipo Playskool las letras bailan encima de una forma ovalada, esta tipografía más desenfadada nos transmite diversión, movimiento ya que quiere representar que sus productos son juguetes con los que el bebé se divertirá, aprenderá y mantendrá su mente activa mientras se desarrolla crece y se divierte, en contraste con Johnson's Baby, que con su tipografía *script*¹³ y su color azul, nos transmite una sensación de cuidado y suavidad como temática principal, ya que al tratarse de productos para el baño y la piel del bebé deben ser delicados y transmitir las sensaciones que su bebé experimentará al usarlos, dado que una madre siempre busca lo mejor para su hijo sin dañarlo.

También podemos observar que otros logotipos con menos antigüedad se salen un poco de los parámetros tradicionales del color y forma como Medela, Sassy o Babymoov que en conjunto con una tipografía más moderna estilo futura, o de palo seco transmiten un aspecto más moderno y desenfadado sin descuidar el aspecto de compromiso y seriedad.

Este apartado nos sirve para ver el imaginario de logotipos existente en el ámbito de la maternidad, como un breve acercamiento a todo lo referente a los productos para bebés y sus padres que será el principal público objetivo al que va dirigida nuestra marca Nuakea.

3.2. Analizar

En este segundo proceso del apartado investigación visual, vamos a especificar las referencias, y a poner ejemplos de logotipos e interfaces de algunas aplicaciones móviles, analizaremos su aspecto y cuales son sus funciones. Por ser las que nos han servido como referente aunque su función no sea parecida a la nuestra, creo que es importante ver un poco la situación del desarrollo de logotipos de este tipo a nivel general, no sólo los de aplicaciones para embarazadas, ya que es un campo bastante explotado actualmente y necesitamos de una investigación general de contacto para ver los diferentes aspectos en los que fijarnos a la hora de realizar nuestro logotipo de aplicación. Este es un apartado importante, dado que el soporte en el que nuestra aplicación y logo será distribuido estará lleno de otros logotipos de aplicaciones de todo tipo, y hay que observar detenidamente para no quedarnos al margen de importancia y calidad de imagen ya que el consumidor tendrá referentes constantes que pasarán junto a nuestro logotipo en su dispositivo, y cada vez más el público está más educado visualmente y exige una mayor calidad gráfica.

13 La tipografía tipo *Script* está basada en la variedad y a menudo fluido del trazo creado en la escritura a mano. *Script* está organizado en tipos formales muy regulares similares a la escritura en cursiva y en otros de tipo más informal.

3.2.1. Logotipos de *apps* y sus interfaces



Figura 16. Icono *app* Spotify.

Spotify

En el caso de Spotify¹⁴, el logotipo para la aplicación se ha creado de la base del logo que tenían inicialmente para la aplicación web disponible para el ordenador, es un caso de adaptación a las nuevas plataformas y simplemente han mantenido la estética ya creada añadiendo el color negro en las ondas características del logo para un mayor contraste. Este logo para aplicación también tiene un mayor grado de adaptación dado que hace poco la propia marca realizó un rediseño del logotipo completo, manteniendo siempre la esencia de la marca pero haciendo más fácil la posterior adaptación a todo tipo de dispositivos y, contando con la necesidad de crear un icono para el móvil, haciendo más fácil la adaptación simplificando sus formas y detalles.

Las interfaces de esta aplicación son claras simples e intuitivas, haciendo uso de la retícula de an-



Figura 17. Logotipo antiguo Spotify y rediseño actual.

droid para los tamaños y espacios, todo el aspecto tiene un tema oscuro, con los textos en colores claros blancos y grises según la importancia del texto. En cualquiera de sus versiones la aplicación de Spotify me parece un ejemplo a seguir para la realización de una *app* para Android, manteniendo la personalidad de la marca sin perder la coherencia y el rigor de la guía de estilo.

14 Con sede oficial en Estocolmo, Suecia, Spotify es una popular aplicación de reproducción de música vía *streaming* que fue lanzada en 2008 al mercado Europeo (2009 a otros países) y que actualmente cuenta con más de 24 millones de usuarios registrados.

Spotify rediseña su imagen, Brandemia. org, <http://www.brandemia.org/spotify-redisena-su-imagen> [En línea] [Citado el: 15 de Junio de 2014.]

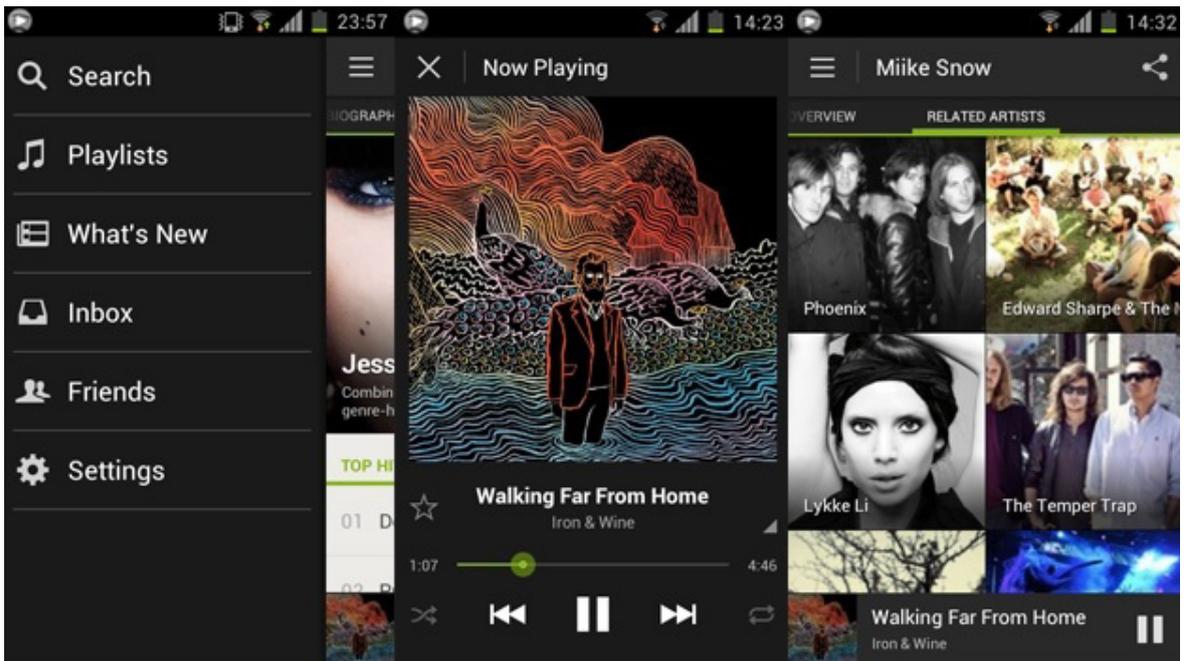


Figura 18. Recorrido visual en la interacción de elementos en la app de Spotify.

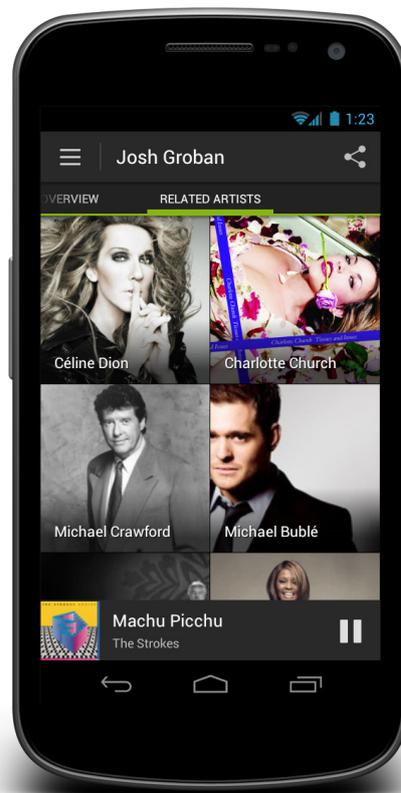


Figura 19. Interface "Artistas relacionados" en la app de Spotify.



Figura 20. Logotipo *app* Evernote.

Evernote

Esta aplicación sirve fundamentalmente para organizar todo lo que quieras y tenerlo disponible en todos tus dispositivos, como un bloc de notas digital en el que puedes insertar fotos, audios, páginas web todo tipo de datos para tenerlo organizado en libretas virtuales, a las que puedes acceder por medio de búsquedas internas entre todos tus archivos en cualquier lugar o dispositivo. Inicialmente se puede descargar gratis teniendo opción también a adquirir la versión *premium*.

El icono principal es caracterizado por la cabeza de un elefante haciendo relación a la expresión memoria de elefante y el detalle de un pliegue en la oreja también alude al típico *posit* donde normalmente se escriben notas. Se diferencia de las otras aplicaciones de manera original cargando el icono principal de un sentido metafórico de la memoria ya que su principal función es ayudarte a recordarlo todo.

Las interfaces son sencillas con el color verde para los detalles y el gris normalmente de fondo, manteniendo siempre accesibles en iconos grandes las opciones principales y las notas insinuadas en un lateral fácil de acceder de manera más clara y ordenadas en lista. La tipografía también le da bastante personalidad usando Roboto como secundaria y normalmente para los tamaños más pequeños asegurándose así de su legibilidad.

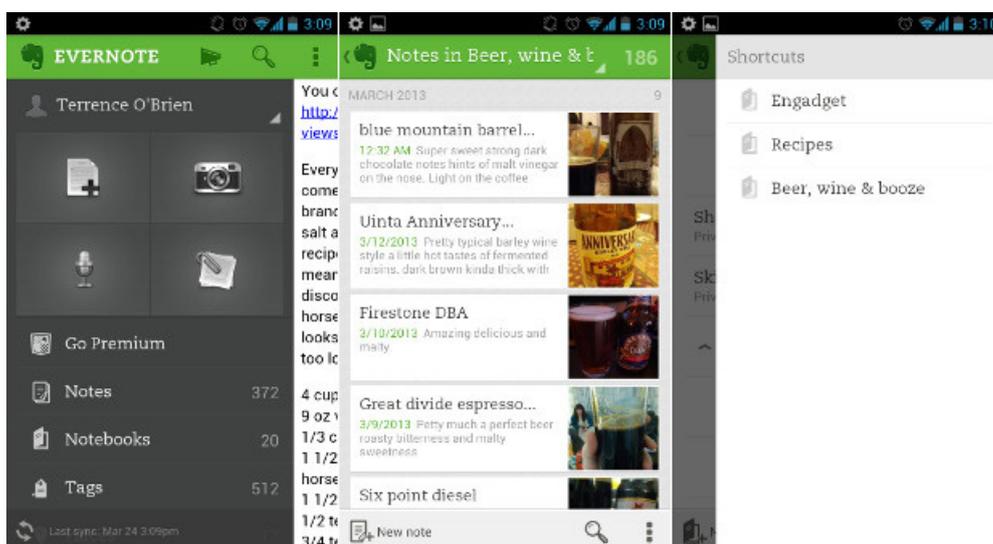


Figura 21. Recorrido visual en la interacción de elementos en la *app* Evernote.

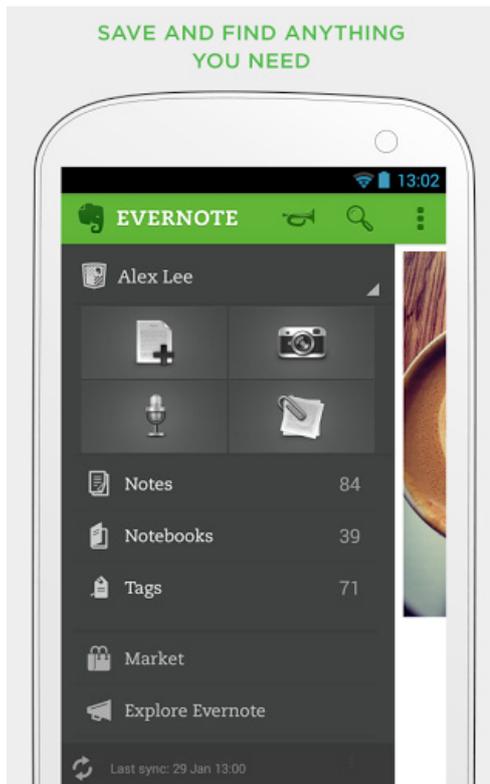


Figura 22. Interface de menú principal en Evernote.

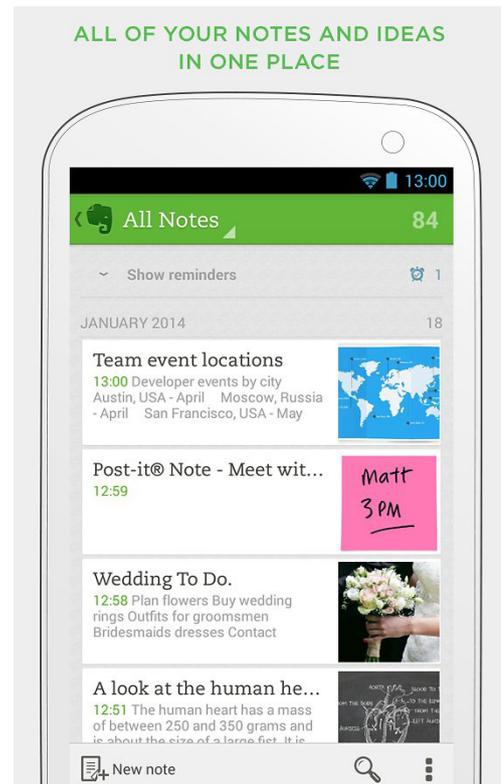


Figura 23. Interface lista de notas.



Figura 24. Widget de Evernote en escritorio.



Figura 25. Logotipo *app* Pinterest.

Pinterest

Pinterest es una aplicación basada en la función de su anterior aplicación web, buscar la inspiración para todo en imágenes, como si toda la red fuera un tablero donde poner todo tu imaginario visual, desde recetas, ropa, diseño, lugares etc, todo lo que te pueda inspirar visualmente. Es una de las aplicaciones que basa su diseño en una cuadrícula sencilla ya que su contenido consta principalmente de imágenes, las cuales se van colocando en dos columnas o tres según la colocación del dispositivo, manteniendo la estética de la aplicación web, con una sencilla *action bar* superior en la que puedes seleccionar tu perfil, un buscador para los pines y el nombre de la aplicación. Desde tu perfil puedes acceder a unas *subpestañas* con tus “pines”, “me gusta” y tu información de perfil. Me parece una de las aplicaciones con interfaces sencillas, claras intuitivas a la hora de navegar y todo esto manteniendo el estilo que Pinterest ya tenía, conservando así su buena reputación, haciendo que el usuario experimente la misma sensación que experimentaría en la página web de Pinterest o incluso mejorada.



Figura 26. Logotipo Pinterest.

El icono principal de la aplicación es un círculo rojo con la inicial de su nombre, en blanco. Acertado el cambio de color de la tipografía para poder meterla en un círculo rojo ya que así es más contundente, que si conserváramos el rojo en la “P” y lo tuviéramos que poner sobre un círculo blanco, cosa que no tendría tanto contraste visual.

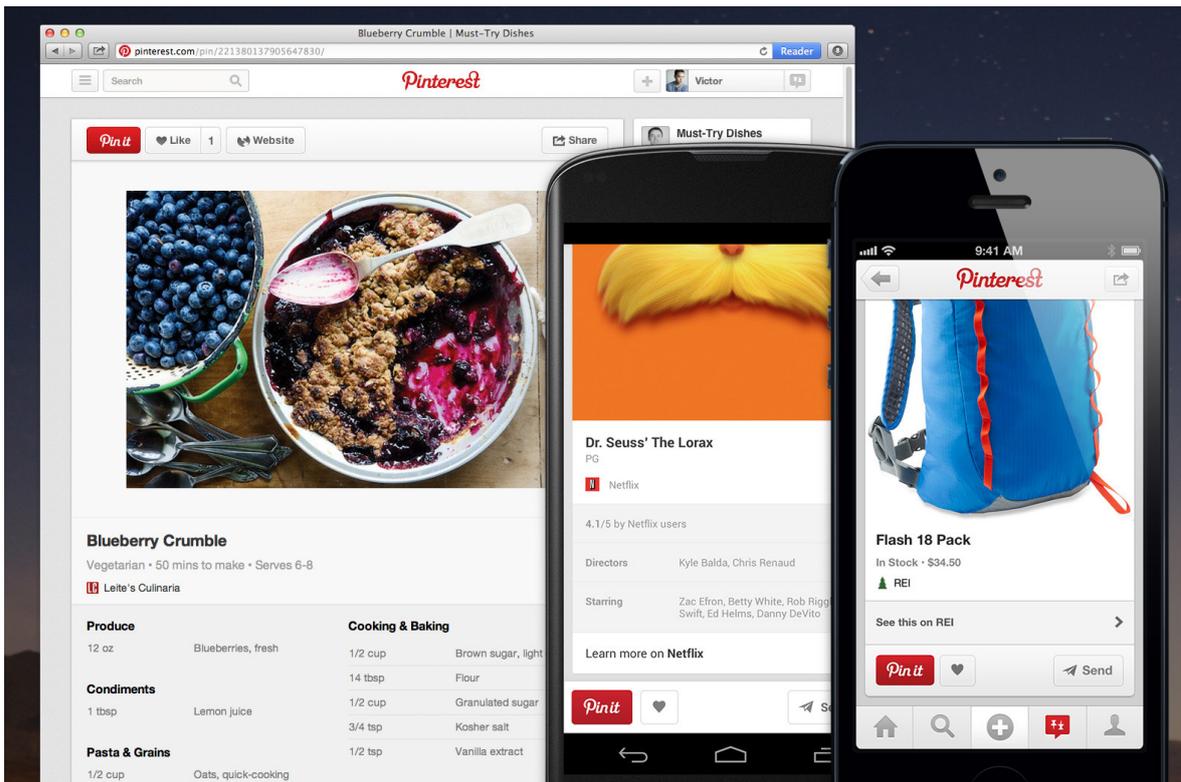


Figura 27. Comparativa del aspecto de la aplicación en formato web y en versión para el móvil.

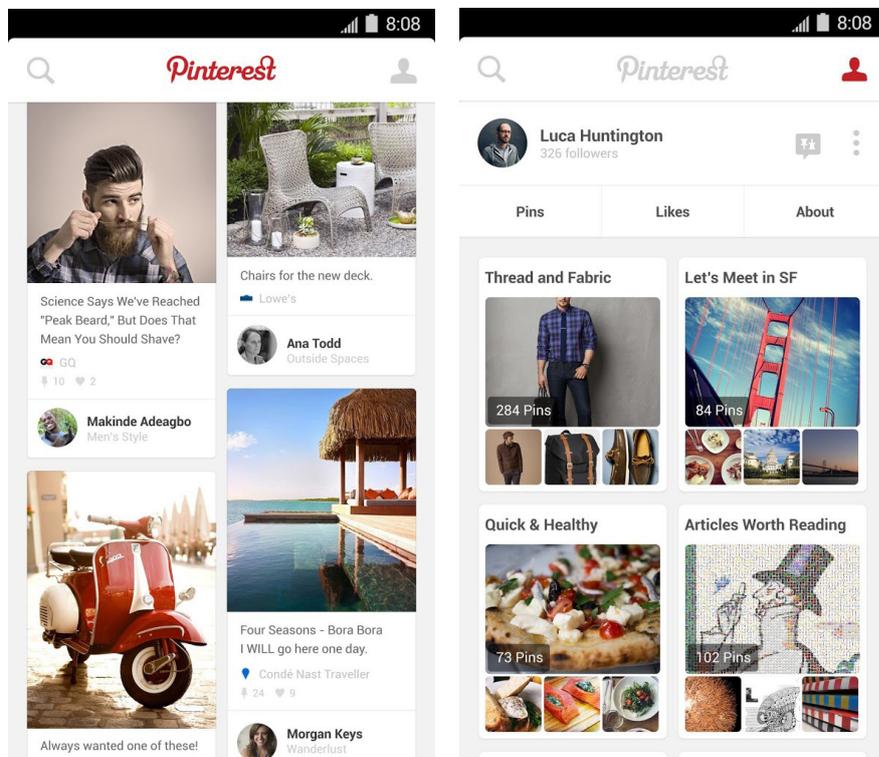


Figura 28. Interfaces interiores de la app Pinterest.



Figura 29. Logotipo *app* SoundCloud

SoundCloud

Esta aplicación también nace de la versión ya disponible para web en la que puedes buscar música por estilos y seguir otros perfiles que compartan tus gustos o poder ver la música que escuchan y comparten, también sirve para subir tu música y promocionarte, compartirla y escuchar temas relacionados con ella. Es parecida a Spotify pero con otras posibilidades como encontrar música más alternativa ya que cualquiera puede subir sus creaciones. Nos parece una aplicación referente también por su estilo creado también a partir de las recomendaciones de imagen y navegación de la guía de estilo de Android, gracias a esto mantiene la armonía con las demás aplicaciones y para un usuario familiarizado con este sistema operativo es muy fácil de manejar.

El logotipo de la aplicación es cuadrado manteniendo el logo de la nube de la aplicación inicial web de color naranja. Las interfaces son muy ordenadas y mantiene bien las proporciones de la retícula definida por Android, junto con los diferentes tipos de tipografía según la importancia de cada información, haciendo uso de todas sus versiones, *thin*, *light*, *regular*, *medium* y *bold* según precise la información a redactar.

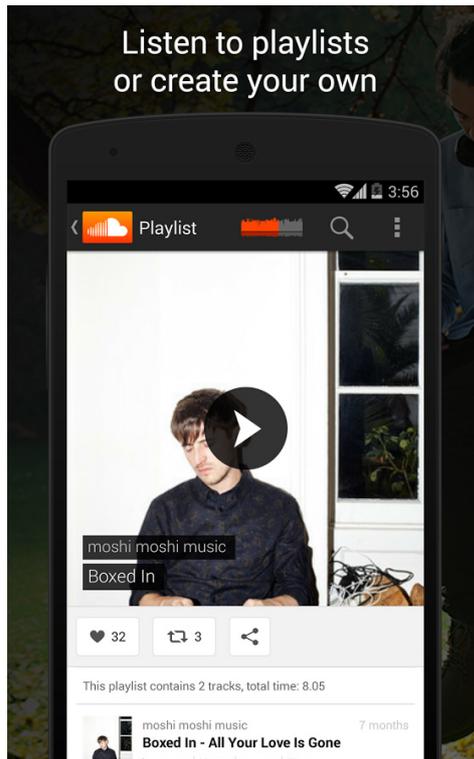


Figura 30. Interface que nos muestra la canción a reproducir.

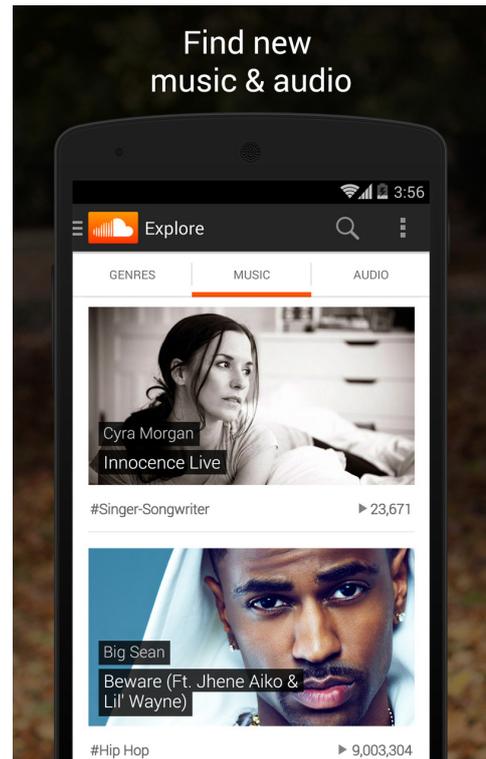


Figura 31. Interface "Music".

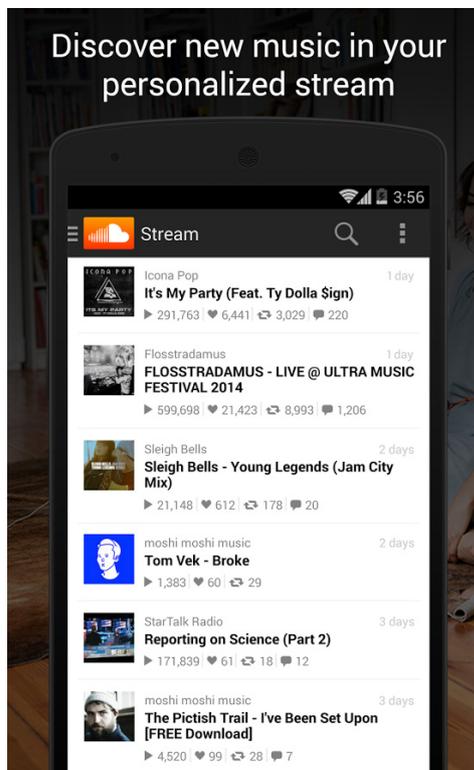


Figura 32. Interface con lista de canciones reproducidas.

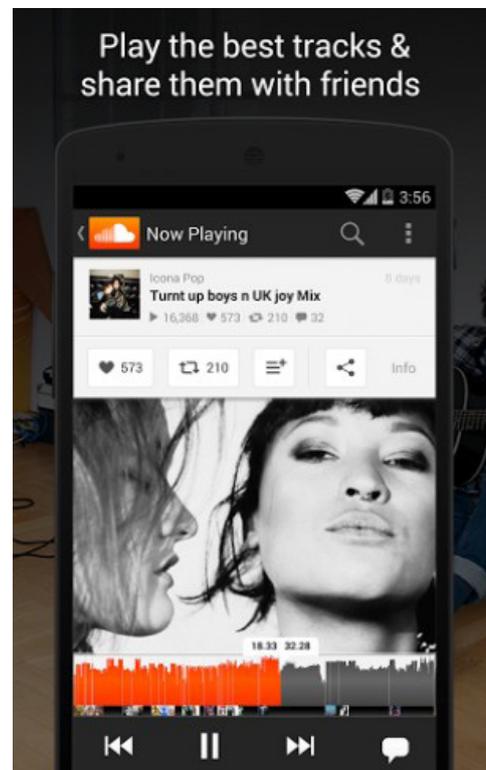


Figura 33. Interface con canción en reproducción.

3.3. Visualizar

Después de analizar y observar el funcionamiento y comportamiento de ciertas aplicaciones que el usuario puede descargar en su dispositivo indistintamente de la función que realicen, podemos decir que lo primordial para una buena aceptación y buena experiencia del usuario es que nuestra aplicación conste de una base y estilo definidos desde el inicio, manteniendo y respetando las normas y recomendaciones de la guía de estilo Android, con las que la mayoría de la gente que usa este sistema operativo ya está familiarizado, así podremos decir que hemos avanzado un paso en lo referente a comprensión de las interfaces por parte del usuario, pudiendo añadir iconos y tipografías que complementen la base para una mayor personalización y caracterización de la *app* ya que la originalidad dentro de la base es primordial para diferenciar una buena aplicación atractiva de una aburrida y monótona. Un diseño sencillo dentro de la retícula con nuestro toque personal puede ser la clave del buen diseño, ya que si partimos de cero sin analizar la guía de estilo puede hacernos más diferentes y originales pero a la vez hacer de nuestra aplicación un lugar caótico e incomprensible para el usuario final, en el que provocaremos frustración e incomprensión acelerando así la posibilidad de que ésta deje de usarse y no sea recomendable entre los propios usuarios. Con esta conclusión sobre las interfaces y la experiencia de usuario tenemos que hablar ahora sobre el icono principal de la aplicación que se verá en nuestro “escritorio” junto a las demás logotipos de aplicaciones, y habiendo observado los diseños que resultan más atractivos de las aplicaciones con más éxito, podemos decir que lo primordial es una imagen característica del estilo de nuestra *app*, que mantenga la personalidad de lo que nos encontraremos en el interior, nos dé una pista de para qué sirve la aplicación y tenga relevancia visual en comparación a los demás para poderse diferenciar y crear una expectativa en la experiencia visual interna que obtendremos al abrir la aplicación. Debe tener personalidad y diferenciarse de los iconos de las demás aplicaciones que realizan la misma función o parecida, y a la vez tener armonía con todo tipo de iconos que compartirán espacio en la pantalla de nuestro dispositivo.

Para diseñar el logotipo inicial y las interfaces de nuestra aplicación debemos observar la imagen que nos muestran a primera vista las demás aplicaciones con características y funciones parecidas a la nuestra ya que en una búsqueda concreta en la tienda de aplicaciones de Google saldrán cientos de aplicaciones que presumirán de realizar la misma función que la nuestra, y deberemos destacar de algún modo o diferenciarnos para tener un mayor éxito.

En el siguiente apartado vamos a analizar el diseño visual de algunas de las aplicaciones que podrían parecerse a la nuestra en funciones.

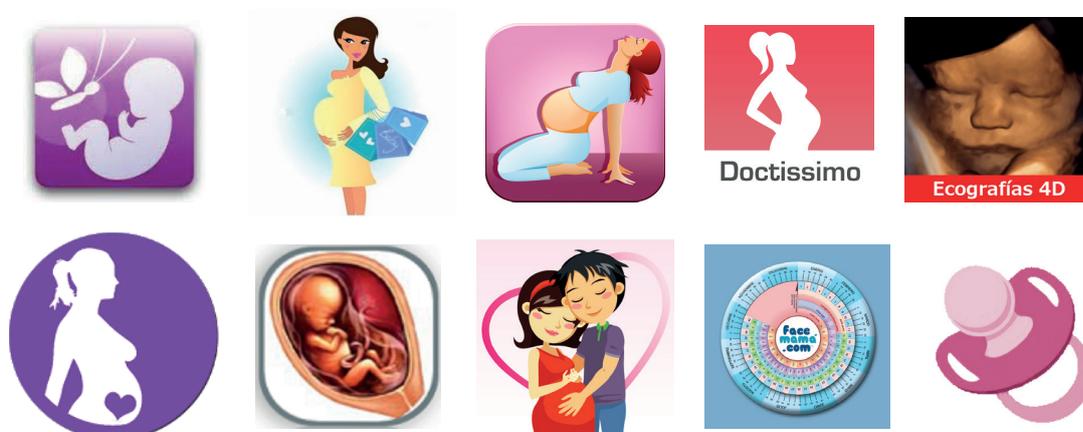


Figura 34. Logotipos *apps* para embarazadas y relacionadas con la gestación o la concepción.

3.3.1. Estudios de caso aplicaciones relacionadas con la maternidad



Figura 35. Logotipo app Mi embarazo al día.

Mi embarazo al día

Mi embarazo al día es una aplicación dirigida a las embarazadas, la cual proporciona información de los cambios que se producen en el bebé y todo tipo de ayuda como consejos, preparación al parto, etc. Esta app está creada por la conocida marca de productos y alimentos para bebés Hero Baby, teniéndola disponible tanto para la plataforma Android como para iOS.



Figura 36. Interface principal de "Mi embarazo al día"



Figura 37. Interface consejos, ejercicios.

El diseño de la aplicación consta básicamente de tres colores, azul, rosa y blanco. Aparecen varias ilustraciones mientras navegamos por la aplicación como fondos de nubes en ilustración vectorial con degradados sencillos y una mujer vestida de morado en estado en una ilustración sencilla. Los botones tienen formas orgánicas redondeadas y rosas. Las interfaces interiores y la navegación tienen un aspecto completamente personalizado, sin usar ningún tipo de recomendación de la guía Android. Por el aspecto general y los colores podemos decir que es una aplicación completamente enfocada al estereotipo de mujer embarazada. También aparecen sonidos y música mientras interactuamos con los botones y pantallas. La tipografía que usa para la información y las lecturas largas es un poco irregular y no muy fácil de leer.

El icono principal es una ilustración de colores planos dentro de un cuadrado de esquinas redondeadas de una mujer embarazada, maquillada con un vestido morado con un lazo blanco en la parte superior y una mano en la barriga, la misma ilustración que se usa para decorar el interior de la aplicación.



Figura 38. Logotipo app My pregnancy today.

My pregnancy today Baby center

Esta es otra de las aplicaciones para embarazadas con más usuarios en el mercado. Los usos son básicamente los mismos que la anterior, la embarazada recibe información semana a semana y consejos, resolviendo también dudas sobre cómo llevar su embarazo. Prepara a la madre mentalmente para la llegada de su bebé.

El aspecto de esta aplicación parece un poco más neutro y *unisex*, con el color amarillo anaranjado de base, y el blanco para fondos. Al tener una gama de colores tan diferente a todas las demás le da un aspecto más desenfadado menos recargado y puede ajustarse más fácilmente a un aspecto destinado tanto a mujeres como a hombres. Explora otra gama de colores que la hace salir del tópico rosa/azul obteniendo un producto diferente y fresco, ya que esos dos colores tan clásicos asociados a la ropa de recién nacido según su sexo (azul claro o rosa claro) se hacen repetitivos y pastelosos a veces.

El icono principal de esta aplicación es un poco más rebuscado o metafórico, dejando a un lado las barrigas y las ilustraciones de bebés. Usa un sintético árbol acompañado del nombre "Baby Center" que ya nos da una pista sobre el uso de la aplicación. El árbol, como primera impresión, representa más un ámbito familiar, no sólo a la embarazada únicamente, posicionando el estado de embarazo como algo que se puede compartir y forma parte de un todo.

El interior de la aplicación es más claro y neutro que todas las demás, de fondo generalmente blanco con detalles y pestañas de color amarillo y detalles azules. Este cambio en lo general hace más ligero su uso y menos recargado. También aparecen ilustraciones del feto y desarrollo del bebé además de algunas fotos comparativas. Esta aplicación está disponible tanto para Android como iOS.



Figura 39. Interface "Calendario".



Figura 40. Interface principal.



Figura 41. Logotipo app Babybump.

Babybump

Otra de las aplicaciones con más descargas es Babybump, la cual tiene dos versiones, *Babybump free* y *pro*. En su versión gratuita la tenemos disponible también para iOS y Android. En la versión *free* disponemos de varias utilidades como información para el embarazo, diario, fotos, nombres de bebé, un foro para preguntar dudas o hacer comentarios, seguimiento de contracciones, notificación de nacimiento entre otras cosas.

En el estilo visual predominan mayormente los colores rosa y morado haciendo uso de *patterns* decorativos en el fondo de algunas interfaces, como puntos o una imagen en baja opacidad del icono de la aplicación. El aspecto está pensado completamente para el uso de la madre, un poco recargado de información y recuadros que rellenar. Los colores pastel la hacen un poco aburrida y con poco contraste entre los elementos. El icono principal es una silueta de perfil en línea blanca del torso de una mujer embarazada, sobre un cuadrado de esquinas redondeadas de color morado.



Figura 42. Interfaces interiores, perfil con barra de progreso, diario, y tienda en éste orden.



Figura 43. Logotipo *app*
Pregnancy Health & Parenting Ltd.

Pregnancy Health & parenting Ltd

Esta aplicación es una elaborada enciclopedia visual que muestra a los padres todo el desarrollo del bebé en simulaciones fotográficas de alto detalle, esa es su mayor virtud, además de contener la información de todo el embarazo para la mujer, apartado de seguimiento médico donde el usuario inserta sus valores médicos, apartado organizador, dietas etc. También se incluyen unas cuidadas ilustraciones del desarrollo del niño dentro de la madre junto con la barriga, ecografías 3D y las ecografías comunes.

En esta aplicación podemos encontrar diferentes colores en las pestañas según en qué apartado nos encontremos. Utiliza el rosa, por ejemplo para el apartado del, el verde para el *organizador*, y el azul para el apartado *mi bebé*. Todos los botones tienen un estilo redondeado y resaltado. Los iconos, son de diferentes estilos; los del menú principal que siempre están visibles son más pequeños, simples y compactos, en los *submenús* interiores podemos encontrar unos iconos con un estilo dibujado a mano, más grandes y detallados. También utiliza fondos neutros con degradados o imágenes con formas geométricas en baja opacidad.

El icono principal es un detalle de una de las fotografías o representación realista de un feto en desarrollo, acompañado de una banda rosa en la que pone *Lite* en la versión gratuita.



Figura 44. *Interface* detalle del progreso del embarazo.



Figura 45. *Interface* menú principal del organizador.



Figura 46. Logotipo app What to Expect.

What to expect

Esta aplicación es una de las que hemos analizado que tiene menos contraste en diseño y utilidades en comparación a las demás. En sus opciones principales tiene la opción de seguimiento del crecimiento, diario, calendario, fotos y foro, nada fuera de lo corriente que tienen todas las demás. El diseño es un poco austero y aburrido, teniendo el morado por color principal. El menú principal tiene los iconos pequeños y compactos de color gris encima de los botones más oscuros. El fondo suele ser azul claro la tipografía superior negra y poco estilizada. Contiene pocas imágenes y algunos dibujos. El icono principal es morado y azul sin ningún tipo de representación, solamente aparece una tipografía de estilo humanista con el nombre de la aplicación "What to expect, pregnancy" en color blanco.



Figura 47. Interface apartado foros.

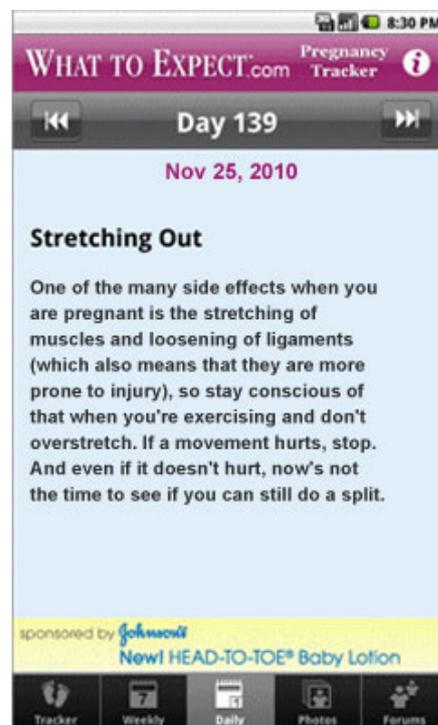


Figura 48. Interface "Diario".

4. NUAKEA, DESARROLLO DE LA PROPUESTA

4.1. Briefing

Proyecto para una empresa emprendedora de reciente creación, que se ha formado como una *Startup* para el desarrollo de una aplicación Android con el nombre Nuakea, para embarazos y sus familias. El objetivo es crear toda la marca gráfica, desde el logotipo hasta las interfaces de la aplicación con sus respectivos iconos haciendo un diseño diferenciado para poder posicionar la aplicación sobre la maternidad entre las mejores del mercado. Se trata de un trabajo en equipo formado por Ana Selva, *CEO*, Luis Adell, director administrativo, Kiko Morell, desarrollador Android, Miko, encargado de marketing y redes sociales y Pilar Carretón como diseñadora gráfica. El proyecto es un flujo continuo entre todos los componentes, partiendo desde las primeras ideas, progresando e intercambiando información entre todos los recursos humanos para ir adaptando la aplicación a las posibilidades de las que se disponen y el tiempo de desarrollo. El diseño tenemos que especificar que es activo, va cambiando según las posibilidades y cambios que el desarrollador va implementado a la hora de crear la aplicación siendo todo validado por la CEO Ana Selva. Para crear una *app* diferente haremos incapié en la personalidad del diseño, sencillo y vistoso con una clara diferenciación al resto de estilos de las *apps*. Aquí podemos implementar la información visual adquirida al investigar y analizar las demás aplicaciones que realizan una función parecida a la nuestra. Los datos implementados en la aplicación y demás redes para la difusión de la aplicación Nuakea son creados por Ana Selva y Miko, encargado de *marketing*, podemos decir que en la parte de desarrollo de la aplicación todo el equipo tiene poder de innovación y aportación a la *app*.

La *app* será nativa en el sistema operativo Android, implementado para ello todo lo que conlleva el diseño con las recomendaciones de la guía oficial Android, explicada anteriormente en este TFM. Será lanzada en la tienda de aplicaciones de Google sobre octubre de 2014, pudiendo ser descargada desde cualquier teléfono con tecnología Android.

El proyecto también incluye productos promocionales en los que se implementa el logotipo para ir dando publicidad y reconocimiento a la marca Nuakea, y la función y características de la aplicación. Dirigidos a un público joven de entre 20 y 40 años propensos a usar tecnología en su día a día y posibles usuarios de Nuakea, que empaticen con el diseño y las bases de la filosofía Nuakea, la cuál es poder compartir información y todo tipo de detalles sobre el embarazo propio con la pareja, familiares y amigos de forma íntima y seleccionada, aprovechando los extras de la aplicación como selección de nombres para el bebé, tienda *online*, seguimiento de cambios en el embarazo, gestión de círculos, etc.

En resumen, la propuesta es el diseño completo de la aplicación Nuakea, en el que se refleje su personalidad diferente a las demás y se proyecte su filosofía *unisex* y participativa. Para transmitir estos valores crearemos todo el *branding*, junto con la aplicación, y también aremos la adaptación de la marca a productos físicos para su promoción.

4.2. Creación de la marca gráfica

La creación del logotipo es uno de los procesos más interesantes a mostrar para entender mejor la filosofía Nuakea y lo que significa su imagen. Para entender un poco más la marca y el logotipo vamos a realizar una explicación sobre el proceso de trabajo que hemos seguido y la explicación de los elementos elegidos que compondrán del logotipo final. Así como los colores y tipografía. El nombre Nuakea, hace referencia a una diosa Hawaiana, diosa de la lactancia, es elegido por la CEO de la empresa y a partir de ese *naming* tenemos la libertad de crear la imagen que refleje el concepto que quiere transmitir la marca.

El *naming* es uno de los aspectos más importantes, por eso se ha elegido una palabra con determinadas características como fácil pronunciación y pocas sílabas para una mayor facilidad a la hora de recordarlo. A partir de ese nombre, las exigencias para la creación de la marca son varias, como que debe ser un logotipo unisex y no tener ciertas características de los antiguos prototipos “masculino, femenino”. Debe representar seguridad, confianza, y la función que hace, que en este caso es dar información sobre la maternidad.

Para transmitir estas ideas se comienza haciendo bocetos en papel en los que plasmamos todo tipo de ideas relacionadas con esos términos citados anteriormente. Palabras clave, como bebé, familia, relaciones, vínculos, maternidad, lactancia, conexiones, información, administración de círculos, naturaleza, son algunas de las principales.

Los bocetos que mostramos a continuación son las primeras indagaciones en papel de las que saldrán ideas para poder empezar con el proceso en digital del que veremos luego las variaciones posibles y pruebas de color. Nos parece interesante poder mostrar todo el proceso, para demostrar que para llegar a un logotipo sencillo y elegante, hay que trabajar mucho las posibilidades y las ideas principales, que normalmente no salen muy fácilmente con claridad, es un proceso definitorio en el que poco a poco se va puliendo la idea elegida de los bocetos y el resultado visual debe ser óptimo.

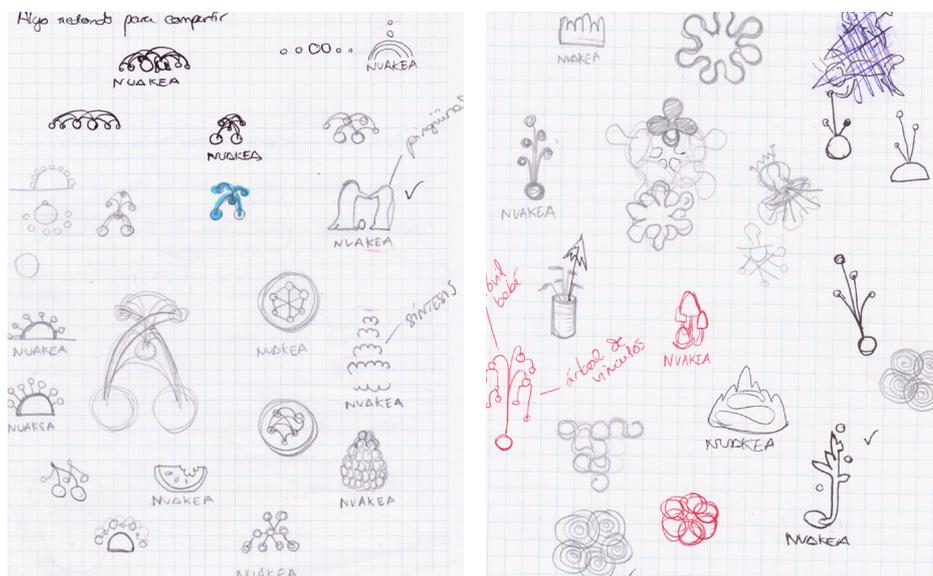


Figura 49. Bocetos en papel del logotipo Nuakea.

En estos primeros bocetos se pueden observar las primeras ideas cómo partimos de palabras como compartir, o usamos la metáfora para hacer referencia a cosas que están formadas por más de un elemento o parecen ser un grupo, también intentamos representar el nacimiento, y cosas relacionadas con la maternidad.

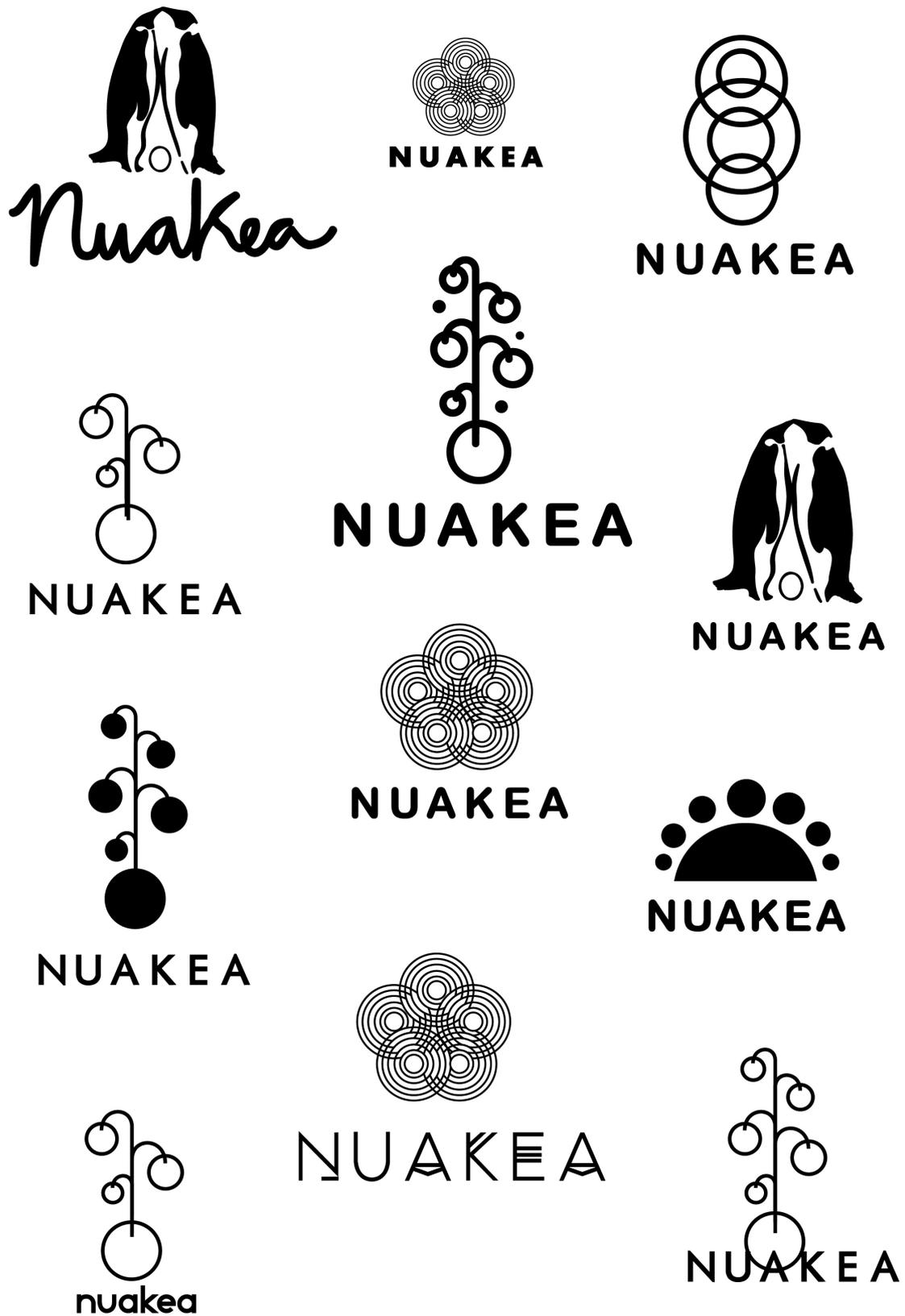


Figura 50. Primeros bocetos Nuakea en digital.

NUAKEA _____Tipografía DK Otago

NUAKEA _____Tipografía Red Moon Rising Regular

nuakea _____Tipografía Star Avenue

Nuakea _____Tipografía Arial Rounded MT Bold

Nuakea _____Tipografía Century Gothic

N u a k e a _____Tipografía Futurist Fixed-width

N u a k e a _____Tipografía Quicksand

Nuakea _____Tipografía hecha a mano

Nuakea _____Tipografía Antipasto

Nuakea _____Tipografía Aharoni Bold

Figura 52. Pruebas tipográficas para logotipo Nuakea.

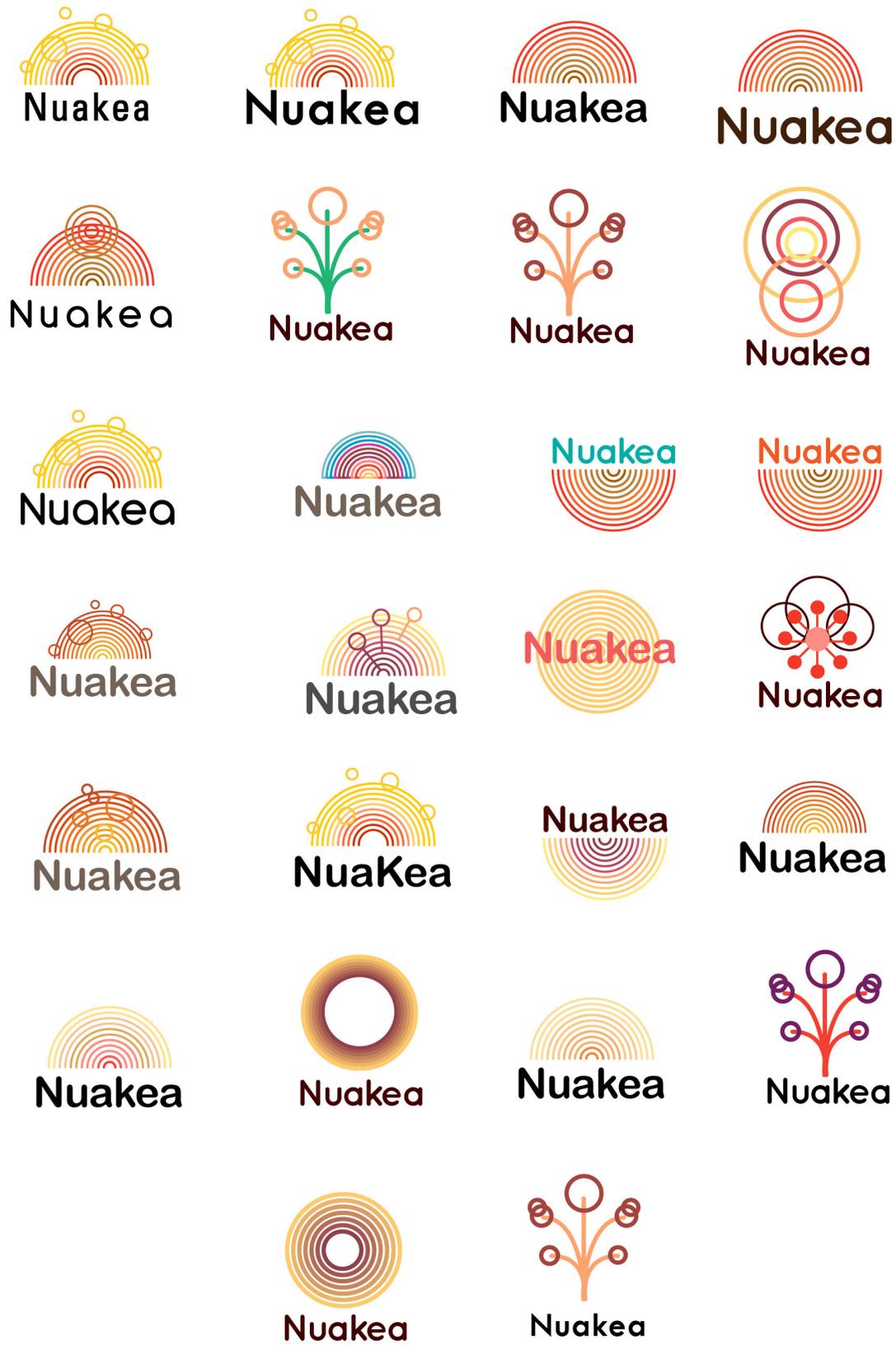


Figura 53. Primeros bocetos a color, para definir el estilo.



Figura 54. Últimas pruebas para la definición y elección del logotipo final.



Figura 55. Logotipo definitivo Nuakea.

Como podemos ver en el recorrido visual de los bocetos, comenzamos pasando al ordenador las ideas que pueden funcionar con los conceptos que interesan al cliente, como es un proceso supervisado, se van eligiendo las formas que poco a poco con la evolución del proceso pueden resultar útiles para el logotipo. Como la aplicación tendrá página web y blog, lo primero que se ha pedido es el logotipo, del cual luego procederemos a evolucionar al icono representativo de la *app* o también llamado “*launcher icon*”. Empezamos con conceptos variados y vamos reduciendo, por ejemplo inicialmente adaptamos el concepto de compartir el cuidado del bebé a partes iguales con la metáfora de los pingüinos, ya que es un animal que comparte completamente la crianza del huevo y el bebé pingüino hasta que se hace adulto. También hemos representado en las primeras etapas objetos parecidos a plantas con círculos, representando una unión o crecimiento repartido, un círculo del cual salen prolongaciones con más círculos en los que todos están unidos al círculo principal que simbolizaría el embarazo, ya que otra de las características de la aplicación es poder compartir la información con familiares y amigos y que ellos puedan ayudar en la compra de todo lo necesario para el bebé y estar al tanto de todos los cambios y progresos.

En la figura 51 ya nos vamos centrando un poco más en una forma de ver el embarazo como un nacimiento, una salida del sol, representado con medios arcos y en los que en algunos bocetos incluimos círculos por lo anteriormente mencionado. Los arcos juntos también simbolizan ondas, como si de sonido o algo que se expande se tratara, también relacionado con la forma de compartir el embarazo transmitiendo a todos los familiares o amigos tu estado personal o la situación de tu bebé.

En la figura 52 hemos hecho unas pruebas tipográficas poniendo el nombre que irá en el logotipo, en este caso Nuakea, para probar cómo queda según el estilo tipográfico y poder así encaminarnos al resultado al cual queremos llegar, viendo en conjunto los contrastes entre tipografías, nos decantamos por un estilo de tipografía *sans-serif*, como Quicksans, de bordes redondeados y suaves, nos define mejor el concepto de la *app* y nos ayuda a representar nuestros valores, ya que la tipografía elegida es muy importante para que el nombre de la organización pueda ser fácilmente recordada e identificada, creando una imagen visual distintiva¹⁵.

Con las pruebas de color podemos decir que probamos colores alegres, familiares, predominando los colores cálidos, excluyendo en principio el rosa, azul, y violeta en los tonos característicos que usan todas las demás aplicaciones de embarazo.

A continuación vamos a mostrar los bocetos e ideas junto con el resultado final de la adaptación de nuestro logotipo al logo para el logotipo de la aplicación. Decidimos hacer una variante para dar más dinamismo y opciones al logotipo principal, y modificando un poco ciertos aspectos conseguimos el icono, que se asocia bien al logotipo principal.

15 Lupton, Ellen. Pensar con tipos. Barcelona, Gustavo Gili, 2011. pág. 68



Figura 56. Bocetos del logotipo adaptado para la aplicación.



Figura 57. Simulación del logotipo sobre escritorios de móvil.

Para poder elegir el icono correctamente se han puesto en contexto, los primeros iconos seleccionados que podrían funcionar, en una simulación de escritorio de móvil donde el icono principal va a estar la mayoría del tiempo, donde el usuario va a visualizarlo cada vez que quiera acceder a la aplicación. Con esta simulación podemos ver si nuestro icono queda en armonía con los demás iconos del sistema operativo o aplicaciones extra, y podemos observar también que tipo de contraste e impresión obtenemos.



Figura 58. Logotipo definitivo de la marca Nuakea, y su adaptación a logotipo para app.

Aquí tenemos el resultado de la adaptación del *logo* a nuestro icono, que aparecerá en el escritorio de nuestro móvil, en la tienda de aplicaciones de Google, en la página web de nuestra aplicación y en cualquier sitio que se quiera hacer referencia a la *app* de *Nuakea*. Nos hemos decantado por mostrar el nombre completo de la aplicación junto con las ondas repetidas e invertidas del logotipo principal, y dar al icono una sensación de relieve blando.

A continuación hemos hecho un pequeño manual de identidad del logotipo, dentro de este manual, podemos encontrar varios parámetros como los colores usados, el tamaño mínimo imprimible, el logotipo en escala de grises y su positivo/negativo, la tipografía usada y el área de seguridad. Unas especificaciones técnicas imprescindibles para cualquier logotipo, que deba reproducirse tanto digitalmente como físicamente

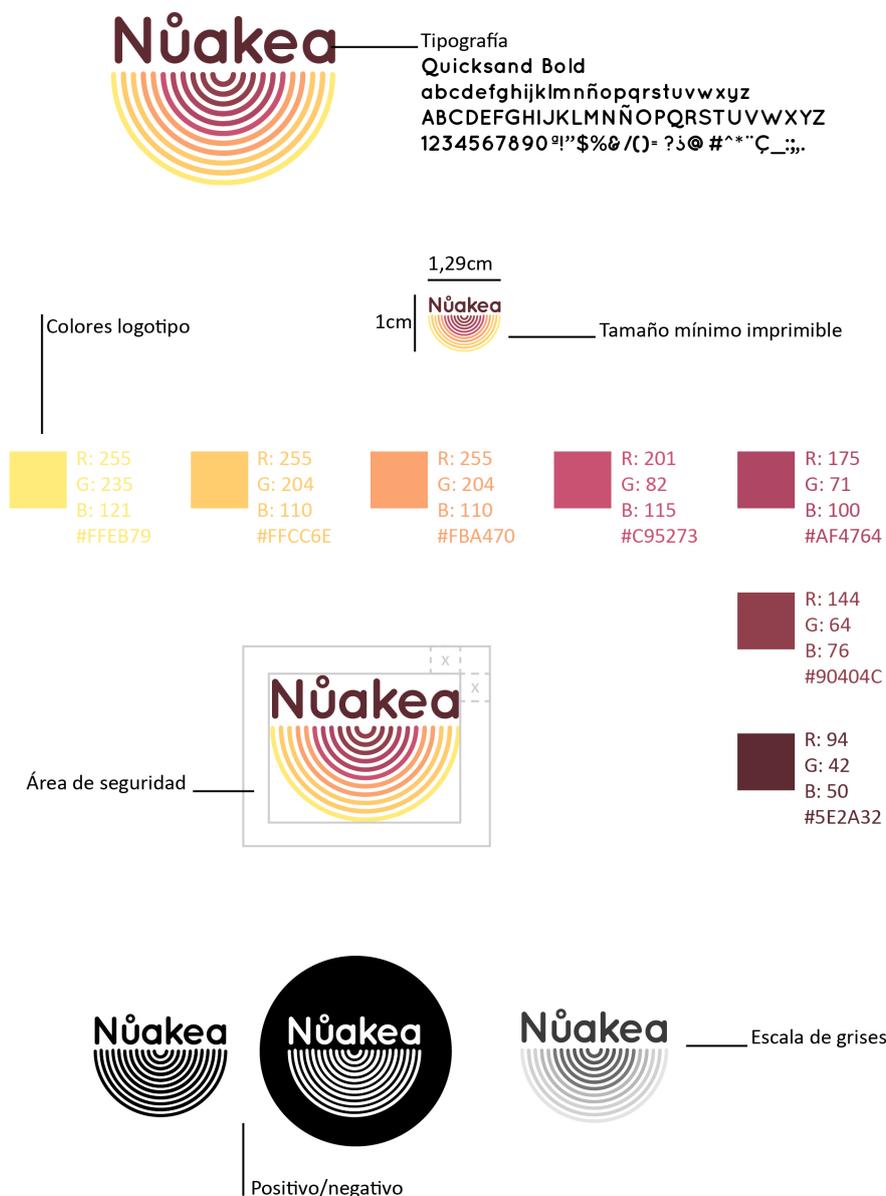


Figura 59. Manual básico del logotipo Nuakea.

4.3. NUAKEA, la aplicación

A continuación vamos a explicar todo el proceso que comienza después de tener creado el logotipo de la marca Nuakea y el logotipo para la aplicación. Con estas bases, que son los colores del logotipo las formas y la personalidad de la marca, vamos a desarrollar todo el aspecto de la aplicación, explicando el proceso diseño de todos los elementos que compondrán las interfaces, desde la creación hasta el momento de pasar los archivos al programador para que de la funcionalidad y usabilidad al diseño. Estos diseños se realizan sobre unas bases de información que la *CEO*, proporciona al diseñador, pero que pueden ir cambiando según los nuevos recursos que se añadan a la aplicación o problemas que surjan con el programador a la hora de hacer la interfaz intuitiva. Para poder organizar bien toda la creación, hemos dividido este proceso en dos apartados, “iconos interiores, su creación” e “interfaces”, así podremos observar la gran fragmentación que conlleva diseñar para esta plataforma, ya que no se trata sólo de crear una imagen plana que visualmente sea de calidad.

4.3.1. Iconos interiores, su creación

En el proceso de creación de los iconos se comienza dibujando bocetos rápidos en papel, para poder asociar imágenes instantáneamente al concepto que queremos transmitir, ya que un icono, como bien indica su nombre, debe ser algo sencillo, icónico, y reconocible al instante para poder hacer una especie de atajo mental, al asociar una pequeña imagen, que se usará en un pequeño espacio en alguna parte de la pantalla, con alguna acción o concepto, de forma que se pueda optimizar el espacio al máximo evitando así la saturación de las interfaces con demasiadas letras. Los iconos, aparte de economizar el espacio en la pantalla para realizar acciones, o indicarnos cosas, también pueden aprovechar su forma y diseño para cautivar al usuario, y obtener mejor respuesta a la hora de ser retenidos en la memoria, para facilitar el uso en la aplicación.

Como hemos analizado en apartados anteriores, Android nos da unas guías de cómo deben ser los iconos usados para aplicaciones nativas, unas recomendaciones que seguir para que la aplicación sea lo más práctica posible y siga los estándares que todos los usuarios conocen.

Pero aparte de las recomendaciones de la guía, la aplicación también puede construirse añadiendo iconos más personalizados con estilo propio que puedan convivir bien dentro de la app con los iconos nativos que los usuarios Android están acostumbrados a visualizar.

Nuestros iconos, están creados para representar conceptos que ya existen en otras aplicaciones y conceptos nuevos característicos de la *app*, intentando para ello que todos estén en armonía y mantengan el mismo estilo de color, la relación de tamaños, mancha de color etc, para que todos juntos creen una personalidad que caracterice la *app* y la diferencie del resto.

Nosotros hemos empezado diseñando los iconos que caracterizan el menú principal para ir definiendo el estilo y a continuación crear las interfaces en las que los iconos encajen. Estos iconos definen unos conceptos, para ello el icono irá acompañado del término que quiere representar para que el usuario pueda reconocer esos iconos después de leer primero el concepto, así no creamos una frustración primera en el usuario si solamente apareciera la imagen, ya que por ejemplo en el icono representativo de la acción borrar, el usuario ya conoce ese término y es genérico para todo, ya que lleva más tiempo introducido en el imaginario de la gente. Pero si nosotros presentamos un icono sobre el concepto “fotos evolución de barriga” el usuario que desconoce este icono puede no entender la función sin entrar en la interfaz a primera vista, y no queremos que eso ocurra. Ya que algunos conceptos son nuevos, el diseño se apoya en un título con la función que realizan, que dentro del menú irá al lado del icono.

A continuación nombraremos todos los apartados del menú principal que deben ir acompañados de un icono. Esta lista se ha ido actualizando según las necesidades de la aplicación y cambios en el proceso de trabajo.

- Lista de embarazos
- Ajustes
- Información
- Sexo del bebé
- Fotos
- Evolución de barriga
- Estados de ánimo
- Nombres de bebé
- Cosas que necesitamos
- Calendario
- Tienda *online*
- Icono niño y niña
- Botón de parto

Cada uno de estos apartados es representado con un icono, el cual se colocará después en la barra del menú principal, con el nombre que le corresponda al lado, menos el icono niño/niña que irá integrado en unas tarjetas en la lista de embarazo, y en cualquier sitio que sea necesario. El botón de parto también tendrá un lugar específico dentro de la aplicación.



Figura 60. Bocetos de los iconos del menú principal.



Figura 61. Bocetos del icono “Botón de parto”.

En la figura 60 podemos ver los bocetos de algunos iconos de la aplicación, acompañados de su título o concepto que representan. Los más complicados de crear han sido en los cuáles el concepto es de creación propia, y la acción es algo delicada de representar, como el botón de parto por ejemplo y además no hemos encontrado referentes. Pero para crear la mayoría hemos hecho una recopilación de referentes ya creados para así tener claro que si algo se representa en la mayoría de las veces de cierta manera, es porque se suele entender bien tal como se hace, y nosotros hacemos nuestra propia adaptación acogiéndonos a los diseños que sabemos que ya funcionan entre los usuarios.

También hemos creado iconos que irán en sitios más discretos, como estas caritas de bebé de la figura 62 que hemos bocetado para representar los sexos masculino y femenino.

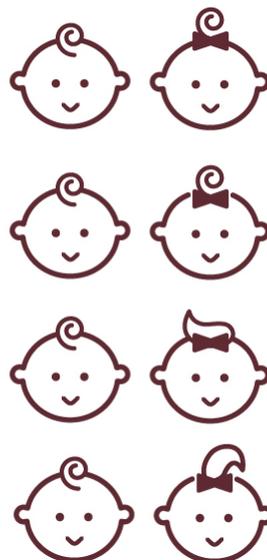


Figura 62. Bocetos del icono “niño/niña”.

El resultado final, es un conjunto de iconos, relacionado con las tareas y funciones que realiza nuestra aplicación que serán adaptados a los distintos sitios dentro de la aplicación pudiendo cambiarles el color según las necesidades que tengamos cuando los coloquemos dentro de las interfaces.

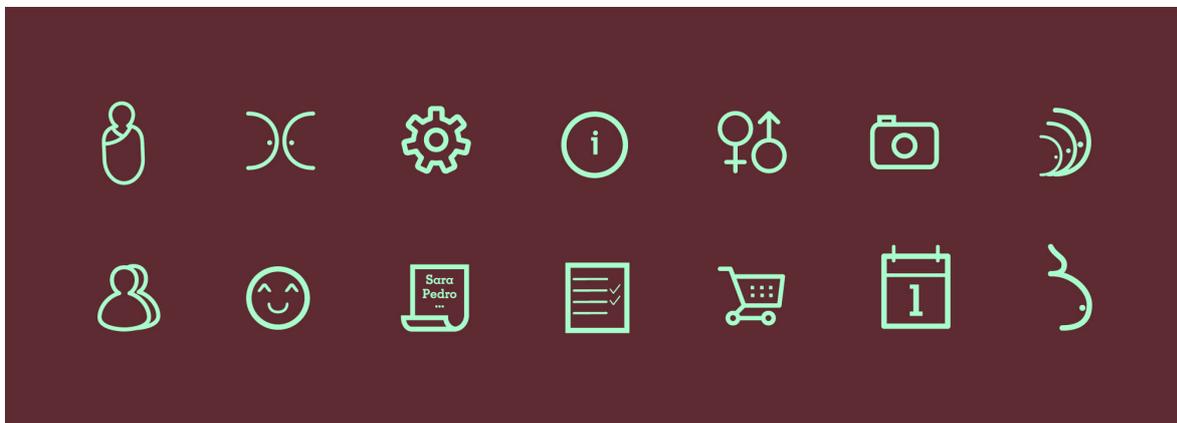
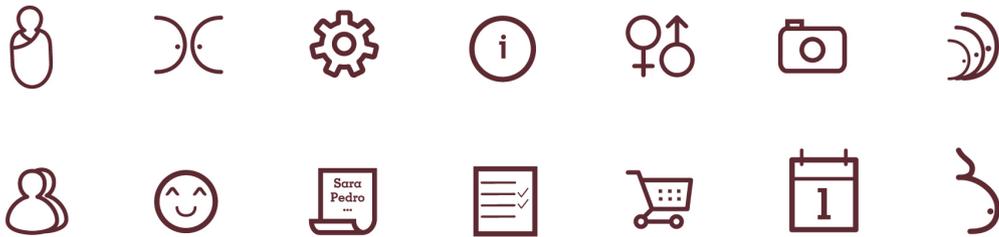


Figura 63. Iconos definitivos del interior de la aplicación Nuakea, sobre color claro, y sobre color oscuro.

En esta figura podemos observar el resultado final de los iconos definitivos, sobre un color claro y sobre uno oscuro, para poder ver si funcionan bien sobre cualquier superficie, ya que podrán tener diferentes usos en la aplicación.

También podemos ver el botón de parto definitivo, para el cual hemos elegido el concepto de la cigüeña para que represente el momento de dar a luz. Ya que es una metáfora de la llegada de los recién nacidos y a la vez podemos sintetizarlo bien además de ser comprensible para la mayoría del *target*.



Figura 64. Icono definitivo de parto, sobre color claro y sobre color oscuro.

4.3.2. Interfaces

Este proceso es de los más complicados y largos de todo el trabajo, el diseño de interfaces y el paso de comenzar a pasar los archivos al programador. Para ello, comenzamos haciendo *wireframes*¹⁶ en papel o digital, pero lo más recomendable es hacerlo en papel, para ver qué interfaces necesitamos y cómo van a pasar de unas a otras, aquí vemos los botones que necesitamos y el esquema que tendrá la aplicación a la hora de navegar. Para explicarlo, comenzaremos viendo imágenes del proceso del diseño en papel, después los bocetos digitales donde vamos probando color en los diferentes elementos y finalmente el resultado final de diseño. Este resultado final, no quiere decir que vaya a representarse de forma completamente idéntica en la aplicación final, porque también dependemos de las posibilidades de nuestro programador y los cambios que vayan surgiendo. Estos diseños, nos sirven de base para la aplicación en el comienzo de un aspecto y dentro de lo posible el proyecto se va definiendo en torno a esos diseños, en los que algunas interfaces serán como el diseño inicial y otras irán variando según las necesidades.

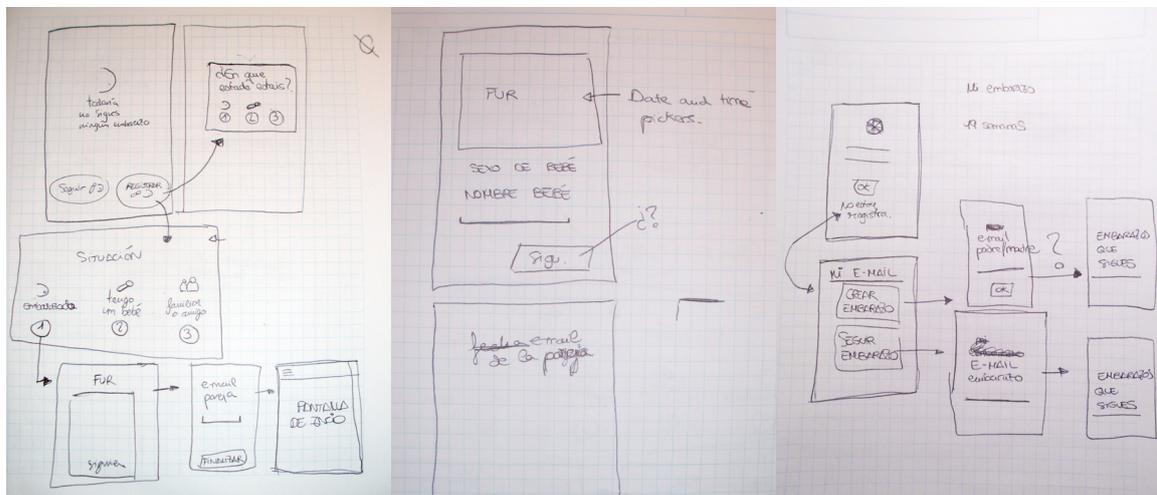


Figura 65. Bocetos de algunas interfaces (Wireframes).

16 Un *wireframe* para un sitio web, también conocido como un esquema de página o plano de pantalla, es una guía visual que representa el esqueleto o estructura visual de un sitio web. Los *wireframes* pueden ser utilizados por diferentes disciplinas. Los desarrolladores usan *wireframes* para obtener una aproximación más tangible de las funcionalidades del sitio, mientras que los diseñadores los usan para impulsar el proceso de diseño de la interfaz de usuario (UI).

<http://konigi.com/node/1819> [En línea] [Consultado 3-06-2014]

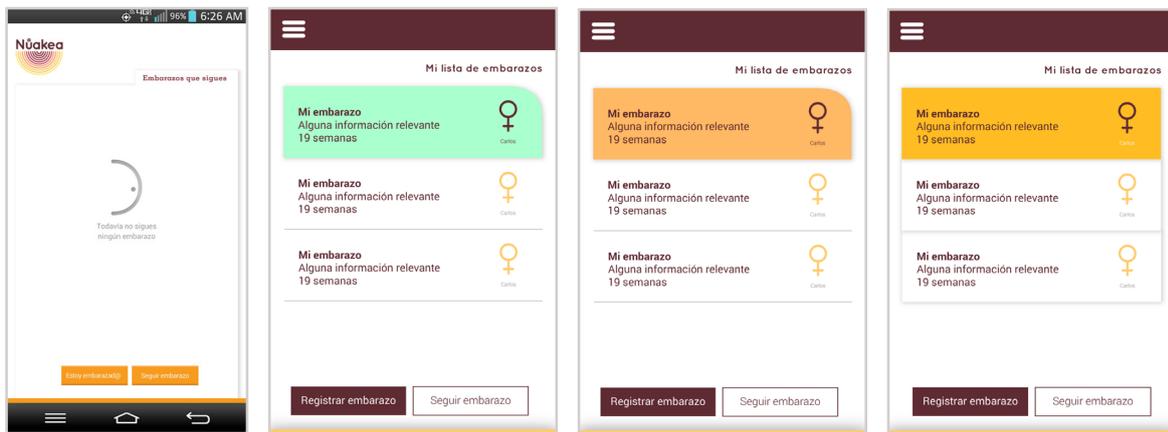


Figura 66. Bocetos de color y estilo de la *interface* “mi lista de embarazos”.

Después se realizan bocetos en digital, donde ya se toman las proporciones que tendrá el tamaño real y se van probando colores y formas en los botones, ajustando para que todo quede más o menos colocado. Estos bocetos sirven para imaginar la aplicación y para que el programador pueda hacerse una idea de cómo debe representarlo en código. Con estas imágenes también es posible ver si el programador puede hacer o no ciertas cosas, ya que aunque poco a poco nos vamos nutriendo de los conocimientos de todos, nosotros al no trabajar con código, podemos plantear al programador ciertos retos que no puedan aplicarse en ese momento por falta de tiempo o conocimientos, así pues la aplicación se va a ir adaptando a las necesidades del equipo.

En la figura 66 vemos los bocetos de la *interface* “mi lista de embarazos”, una de las más complicadas, ya que debe contener un resumen de los embarazos, en los cuales puede haber embarazo múltiple (gemelos por ejemplo) y debe aparecer la información básica para que el usuario pueda identificar cada uno por sus detalles, donde incluirá los nombres de los progenitores, y detalles de la información que se valla conociendo sobre su embarazo o bebé.

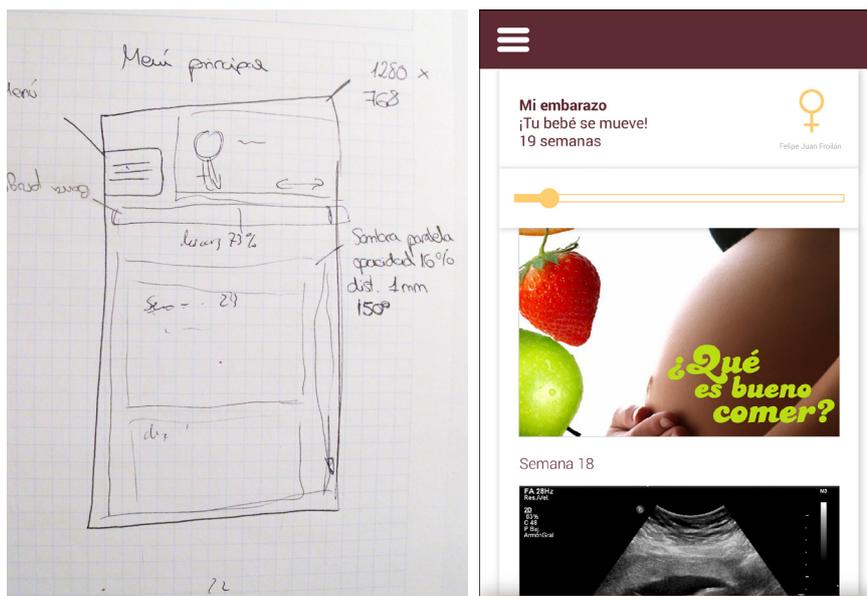


Figura 67. Boceto en papel y boceto digital de la pantalla principal.

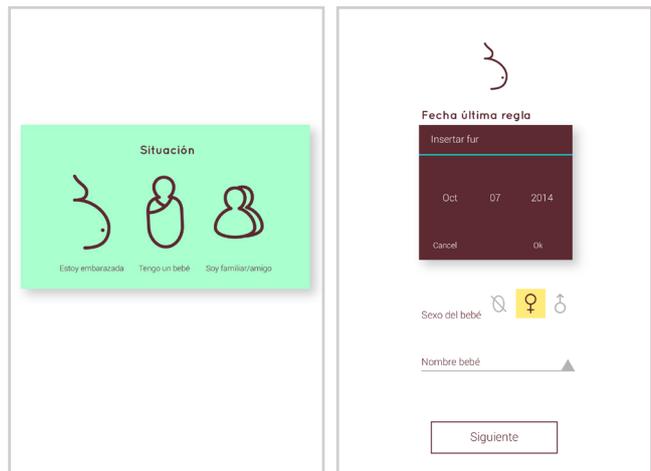


Figura 68. Bocetos *interfaces* de registro.



Figura 70. Bocetos para las opciones embarazo múltiple.

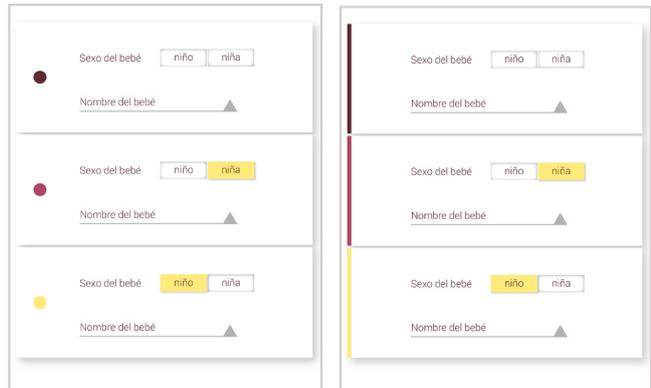


Figura 69. Bocetos tarjetas donde registrar los bebés.

Resultado final. Interfaces Nuakea

A continuación vamos a mostrar el diseño final de las interfaces. Este diseño se ha ido presentando y aprobando por separado, y después el programador es el que tiene que hacer que esas imágenes planas, pasen a convertirse en elementos interactivos, en los cuales se añaden animaciones de transición y efectos, que se van acordando durante la creación de la *app*. Como podemos observar la aplicación está compuesta de un esquema básico en el que tenemos la *tool bar*, el contenido y los botones de acción en la parte baja de las interfaces.

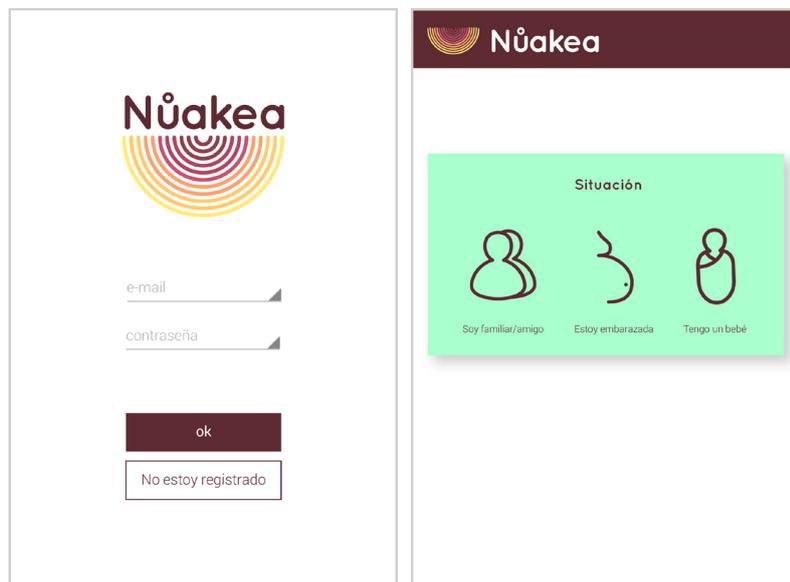


Figura 71. Resultado final de las dos primeras pantallas.

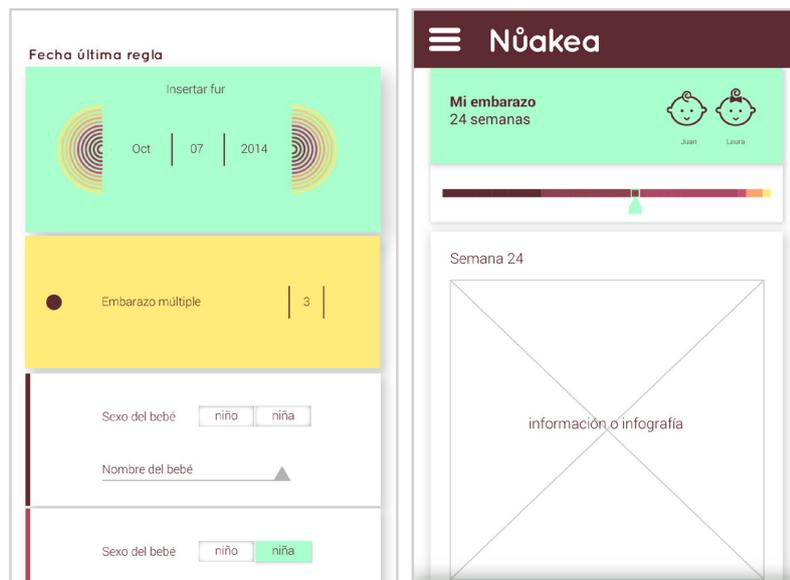


Figura 72. Resultado final de "registro de embarazo" y pantalla principal.

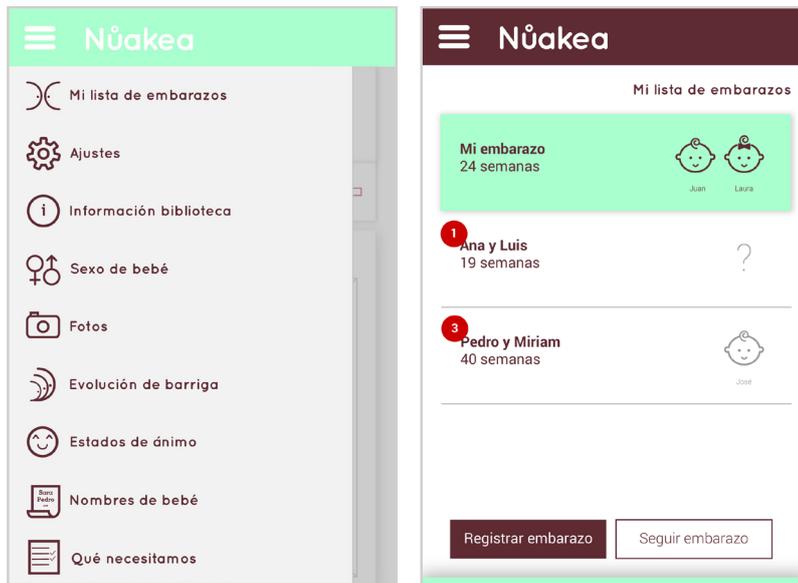


Figura 73. Resultado final de menú desplegable y “mi lista de embarazos”.



Figura 74. Resultado final de menú desplegable y “evolución de barriga”.

En la figura 71 podemos ver la primera pantallas que visualizaremos en nuestro móvil al descargar la aplicación. Después de registrarnos, nos aparecen las opciones que podemos ver con los iconos, familiar/amigo, embarazo o bebé, en la que puedes especificar si quieres registrar un embarazo propio, que tienes un bebé, o que eres un familiar o amigo de alguien que tiene una cuenta con algunas de las especificaciones anteriores. Estas primeras interfaces deben ser sencillas y claras con la información justa para no saturar al usuario.

Según seleccionemos nuestra situación iremos a una *interface* donde registraremos la fecha de última regla, o nacimiento del bebé. Si pulsamos la opción familiar o amigo, nos saldrá nada mas que una *interface* donde poner el *email* de la persona que queremos seguir.

El menú principal, es una lista desplegable que nos aparece al pulsar el icono de las tres rayas, en el cual podemos hacer *scroll* e irnos al apartado que queramos como la galería de fotos que tenemos en la figura (número), en esta interfaz, hemos usado una grilla en la que aparecerán las fotos dentro de los cuadrados, y en el inicio en el que la galería está vacía podemos hacer uso de iconos de la aplicación para rellenar los huecos donde irían las fotos. Cuando el menú principal se despliega, la barra cambia de color a el azul claro.

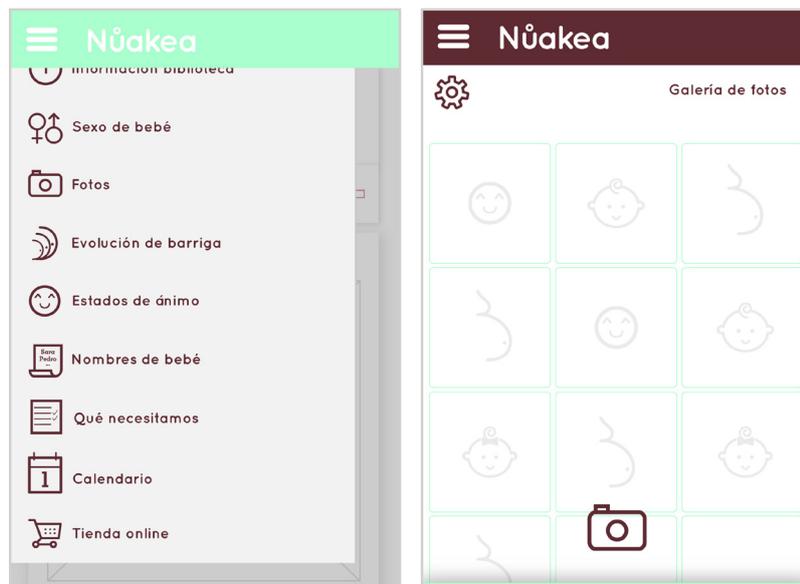


Figura 75. Resultado final de menú desplegable y “galería de fotos”.

Para toda la aplicación hemos usado una paleta de colores de granate, azul, amarillo y gris, todos combinados según la necesidad de forma que el blanco y el gris son predominantes para que la aplicación transmita ligereza y claridad. También tendremos que añadir otros colores para elementos más pequeños sacados de la paleta que usa Android, como por ejemplo los elementos superpuestos que nos señalizan alertas (figura73) y elementos para verificar que algo está erróneo o correcto en los campos de texto. En los que usaremos los recursos que nos ofrece Android en la página para desarrolladores.

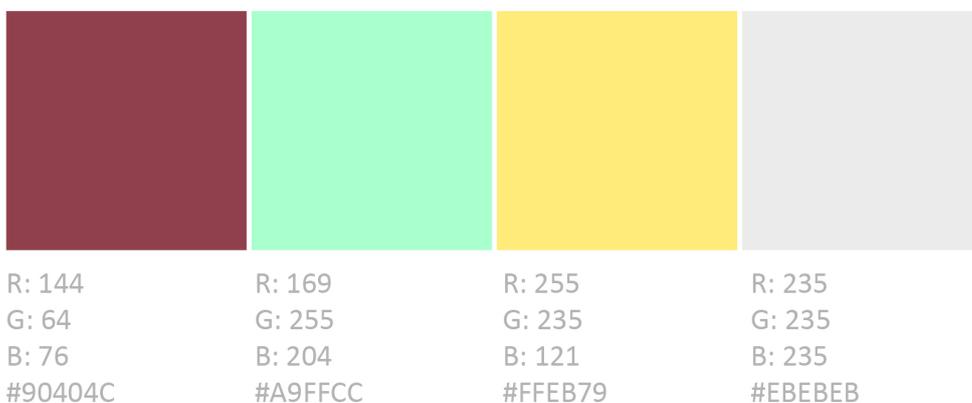


Figura 76. Paleta de colores de la aplicación Nuakea.

Las tipografías elegidas para toda la aplicación son Roboto (tipografía oficial de Android) y Quicksand, la cual es de la que hemos partido para crear también el logotipo inicial de Nuakea en versión *bold*. Las tipografía Quicksand se usa en los títulos, para dar más personalidad a la aplicación dejando Roboto para toda la información y los tamaños más pequeños.

Roboto Bold
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890^oa\$%&¿?!*Ç

Quicksand Bold
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890\$&?!*

Medium
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890^oa\$%&¿?!*Ç

Book
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890\$&?!*

Regular
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890^oa\$%&¿?!*Ç

Light
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890\$&?!*

Light
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890^oa\$%&¿?!*Ç

Thin
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890^oa\$%&¿?!*Ç

Figura 77. Tipografías utilizadas para la aplicación Nuakea.

Pasar los archivos

A la hora de pasar los diseños a código, hay que dar todas las especificaciones posibles para que el programador pueda escribir el diseño en código y el resultado sea lo más parecido posible al diseño inicial. Para ello, con todas las interfaces realizamos una descripción de todos los márgenes, espacios y tamaños que tienen que quedar proporcionados según la pantalla en la que se visualice, ya que Android tiene diferentes tamaños como explicamos en el apartado “especificaciones técnicas de Android”, el programador es el encargado de que esos diseños se escalen al tamaño ideal según el dispositivo. Todo lo escrito en código es trabajo del programador, pero todos los iconos y diseños que no pueden ser escritos, el diseñador debe pasárselos en formato png, con fondo transparente al programador, escalados en todos los tamaños que este sistema operativo necesita para que se adapten a los tamaños y resoluciones de pantalla de cada dispositivo.

Como vemos en la siguiente figura hacemos una descripción exhaustiva de los márgenes, tamaños y tipografías, y este proceso hay que llevarlo a cabo con todas las interfaces que estén compuestas por varios elementos para así poder ayudar al programador a dejar el diseño lo más idéntico posible al planteado.

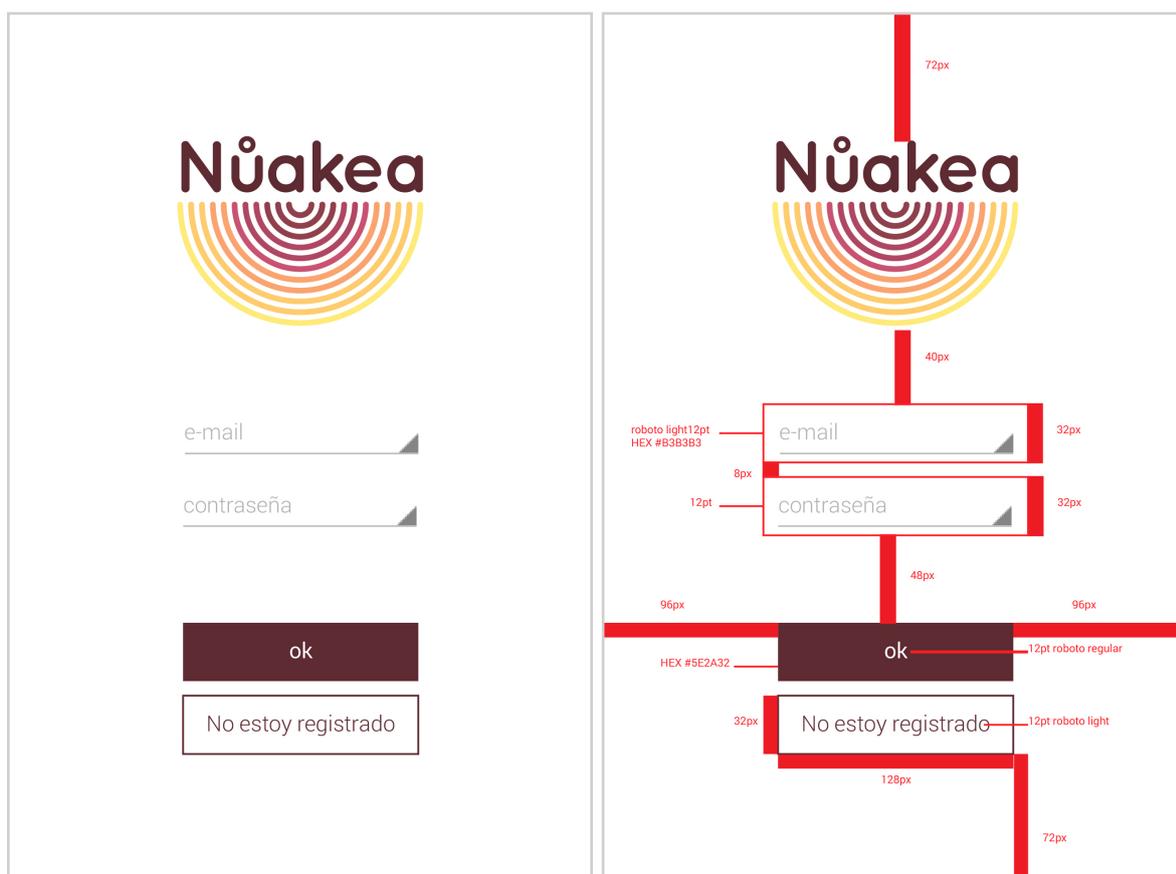


Figura 78. Pantalla inicial de la *app* y sus especificaciones visuales.

Los iconos y los botones que no se puedan escribir en código también se deben pasar en todas las resoluciones necesarias, para la *app* se nos piden sólo tres tamaños, dejando el tamaño más pequeño de lado por elección del programador y el equipo.

A continuación podemos ver la relación de tamaños que tenemos que pasar al programador, con alguno de los elementos de la *app*.



Figura 79. Tamaños escalados del logotipo de la aplicación.

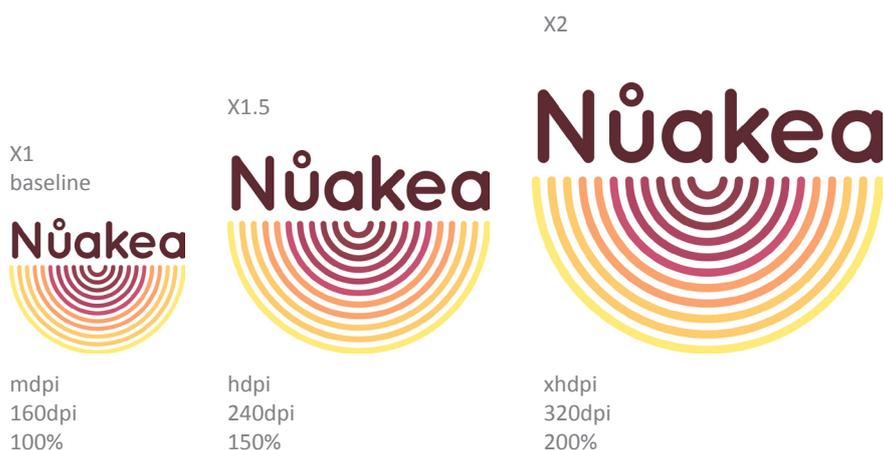


Figura 80. Tamaños escalados del logotipo Nuakea.



Figura 81. Tamaños escalados del icono “nombres de bebé”.

Todos los iconos deben pasar este proceso, todos los elementos se diseñan en una *baseline*, un tamaño estándar de pantalla 320x480px y una densidad media de 160 dpi, para después escalar todos los elementos, multiplicando esa *baseline*, por 1.5 y 2, así obtendremos los tamaños para una resolución media, alta y extra alta.

4.4. Presentación del producto

4.4.1 Página web

Para promover la aplicación existen diferentes maneras, una de ellas es por medio de las redes sociales o página web, también blogs, pero casi todo se hace por medio de la red, ya que es un producto el cual su medio de distribución será la tienda *online* de aplicaciones de Google, aunque también puede apoyarse con productos y *merchandising* físico en ciertos eventos o promociones. Nosotros hemos propuesto una página web de una sola *interface*, en la que aparece el icono de la marca y la aplicación va apareciendo en una simulación de móvil. Así hacemos una pequeña presentación de la *app* y vamos familiarizando al usuario con su aspecto y ofrecemos la opción del aviso de la descarga cuando la aplicación esté disponible. También ponemos un contacto y enlaces a las redes sociales, para buscar más información. Esta elección sencilla se basa en la necesidad de la presentación de un producto teniendo todavía poco material, cuando los contenidos y la aplicación fuera más extensa y avanzada se podrían añadir pestañas en esta base web para poder añadir toda la información extra.

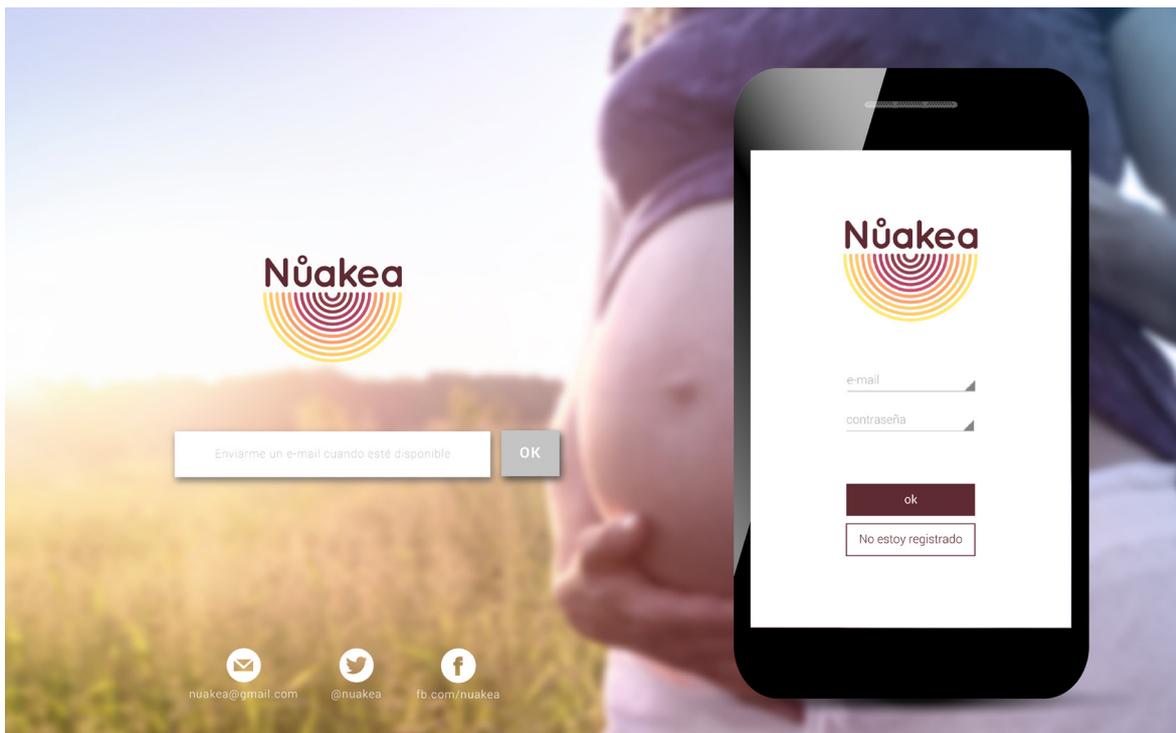


Figura 82. Prototipo de página web para Nuakea.

En el prototipo de página que hemos creado, todo está estático menos el interior de la representación del móvil en el que las interfaces van rotando con una animación y se podrían visualizar varias en unos cuantos segundos que aparecerían cada una. En esas imágenes puedes ver el aspecto de la aplicación y las funciones que cumple.

En la parte baja, tenemos los iconos de *email*, Twitter y Facebook en los que pincharíamos y nos llevaría directamente a esos destinos. Donde la aplicación también se promociona o donde puedes conseguir más información sobre ella.

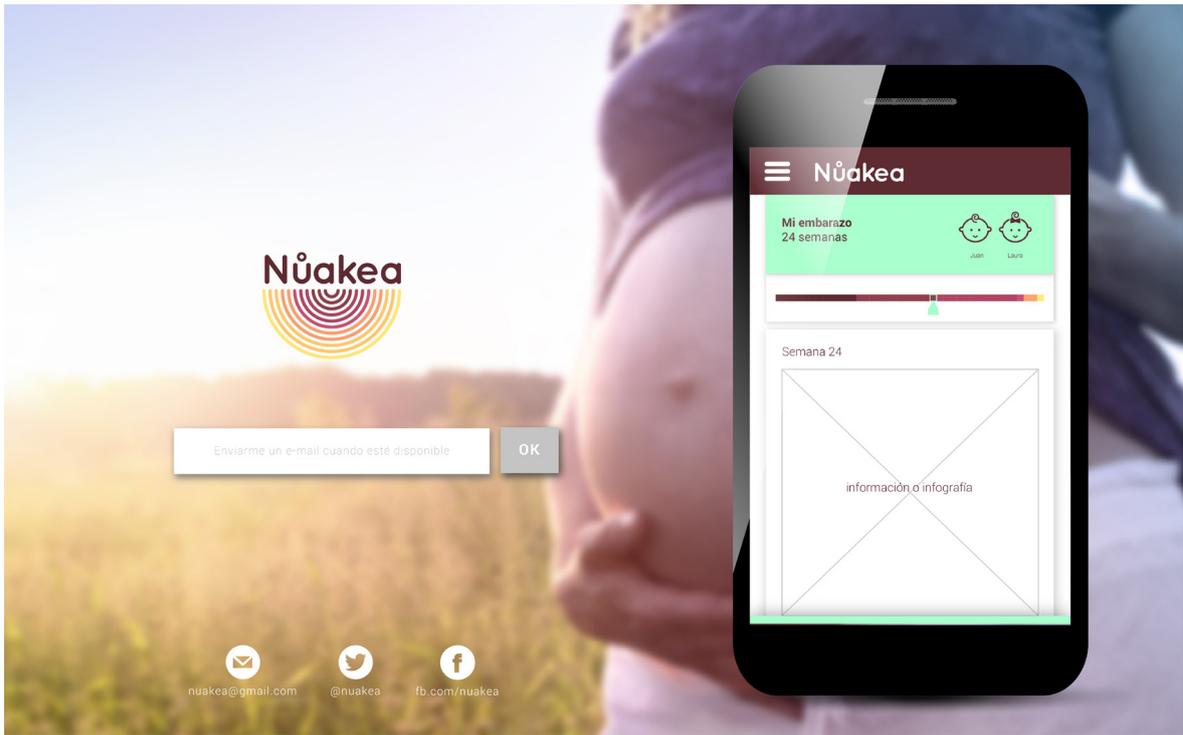


Figura 83. Prototipo de página web para Nuakea, con la *interface* de la pantalla principal.

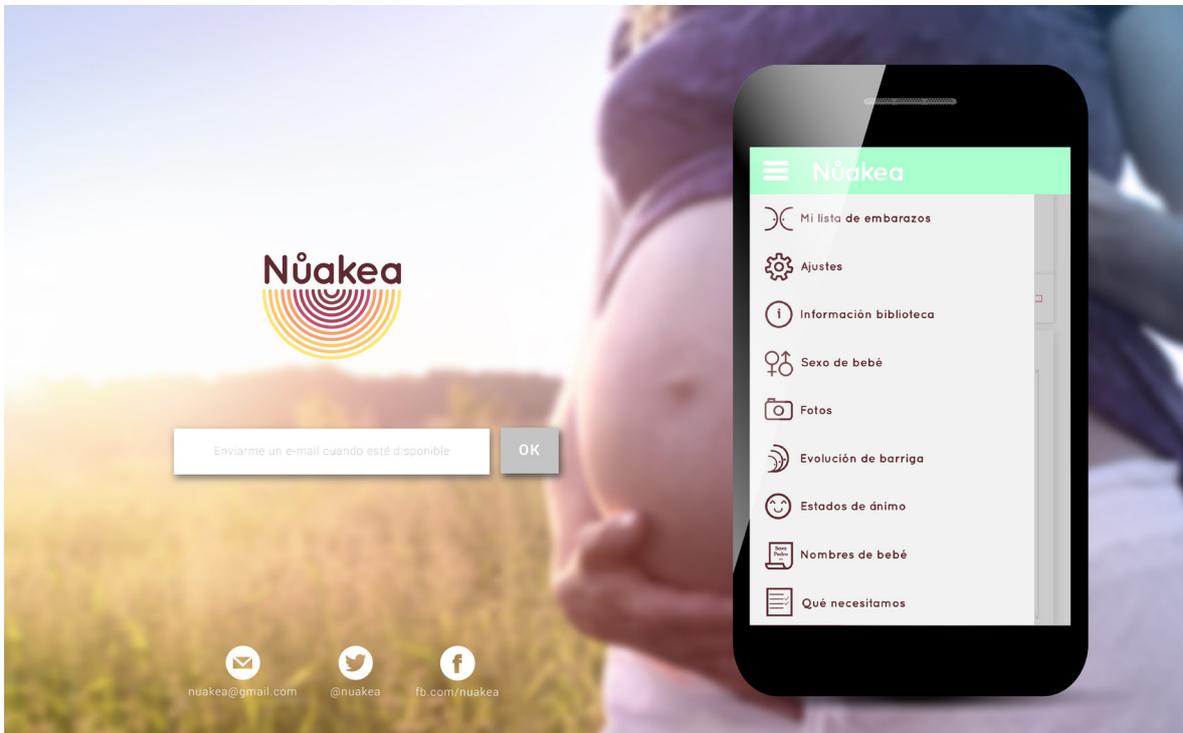


Figura 84. Prototipo de página web para Nuakea, con la *interface* del menú principal desplegado.

4.4.2. Facebook

Todas las aplicaciones o marcas usan Facebook como estrategia de comunicación así, fácilmente pueden darse a conocer y transmitir su concepto de marca, presentar la aplicación o hacer comunicados o comentarios relacionados que creen seguidores para una mayor difusión de la *app*. Normalmente las marcas publican artículos, noticias o vídeos curiosos con los que la marca se identifica, así puede ir haciéndose un hueco entre el público. Nuakea también tiene página en esta red social, pudiendo así mostrar a los usuarios de esta red, su imagen corporativa, y presentar sus valores como marca. Para la foto de perfil se escoge el logotipo que engloba la marca completa, blog, página web y aplicación, y las portadas se pueden ir actualizando con fotos sobre la temática de la *app*. En el muro, se van actualizando noticias interesantes, o vídeos relacionados con la temática de maternidad, además de incluir las novedades y avances de la aplicación, datos importantes como su lanzamiento, proceso de desarrollo, y funciones.

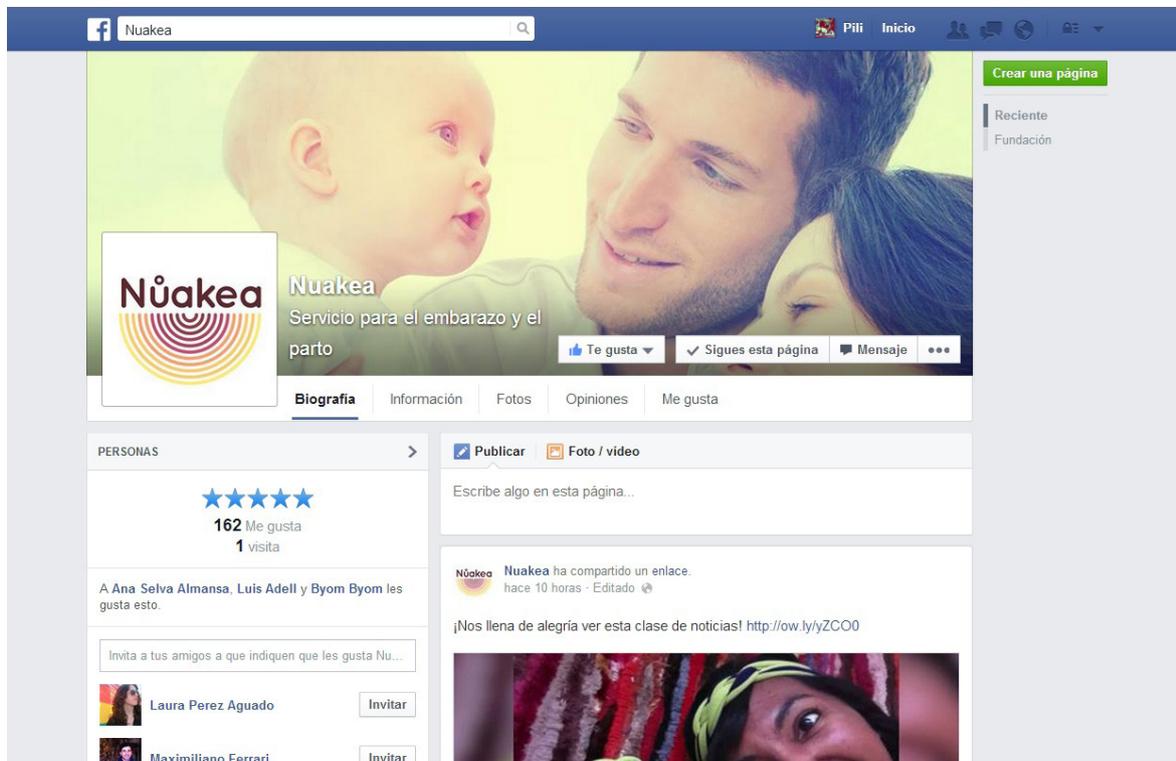


Figura 85. Prototipo de perfil de Facebook para Nuakea.

4.4.3. Merchandising

Para promocionar y dar a conocer la aplicación se ha procedido a realizar aplicaciones de la marca a productos promocionales, y se han hecho tarjetas para la *CEO* de la empresa. En ellas hacemos uso del logotipo y los colores de la aplicación para representar su personalidad.

Tarjetas

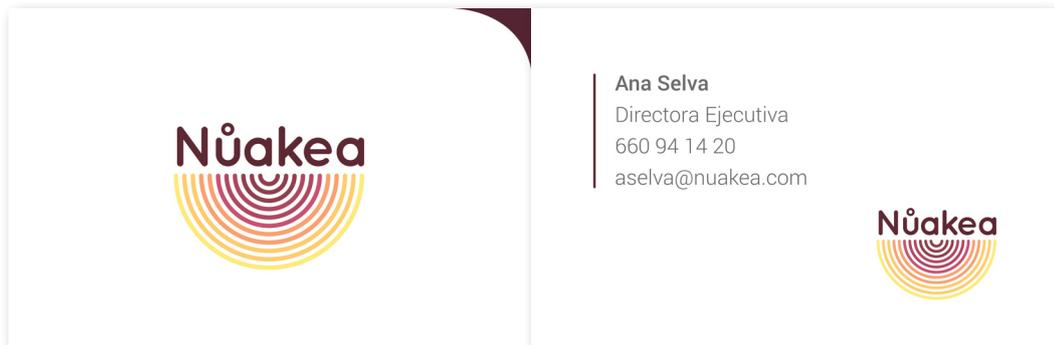


Figura 86. Tarjetas de visita para la directora ejecutiva.

Libreta

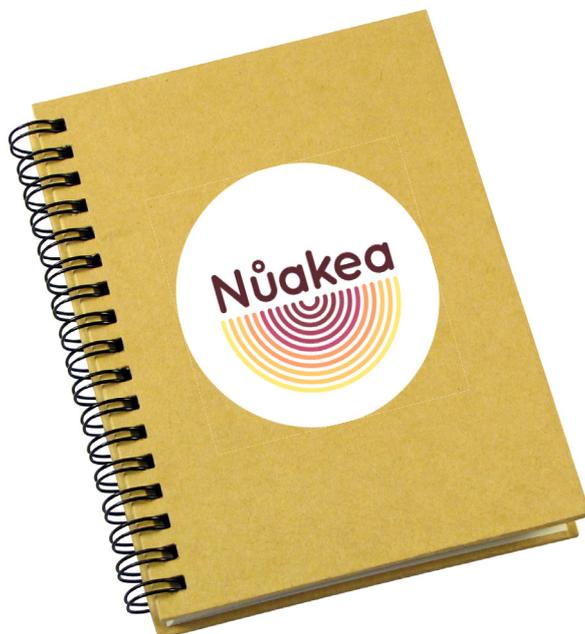


Figura 87. Prototipo de libreta promocional Nuakea.

Postal free

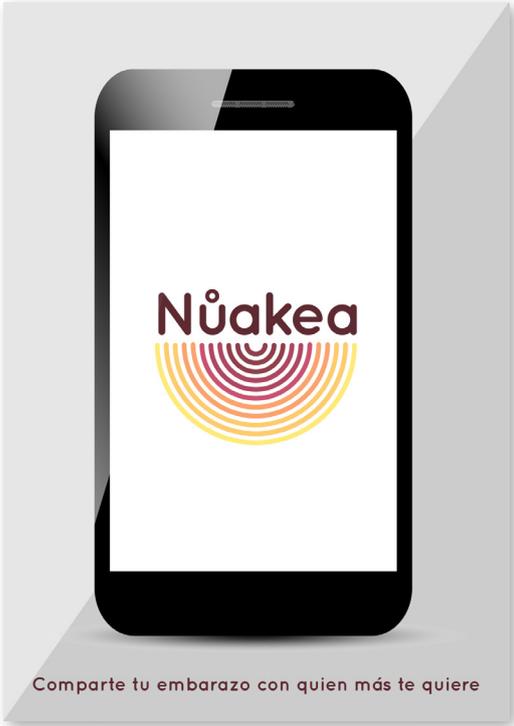
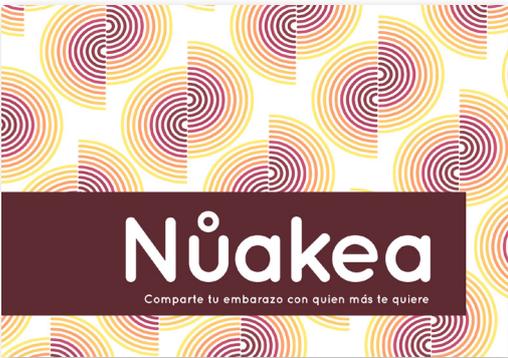


Figura 88. Diseño Postal free para Nuakea.

Bolsos de tela



Figura 89. Prototipos para bolsas de tela Nuakea.

Bodie para bebé



Figura 90. Prototipos para bodies de bebé.

4.4.4. Presentaciones

Nuakea se ha presentado a diferentes concursos y convocatorias para darse a conocer y optar a recibir financiación para su creación y su desarrollo más completo, para ello han sido necesarias algunas presentaciones breves donde se exprese el sentido de la marca, la función de la aplicación y todo lo que pueda interesar sobre la forma de la que ha sido creada. Se trata de presentaciones para “Wayra” una aceleradora de proyectos, en la cual se brinda apoyo y recursos a los proyectos elegidos, para ayudarlos a conseguir establecerse en el mercado¹⁷. Toda la información redactada en esta presentación ha sido creada por Ana Selva fundadora del proyecto Nuakea.

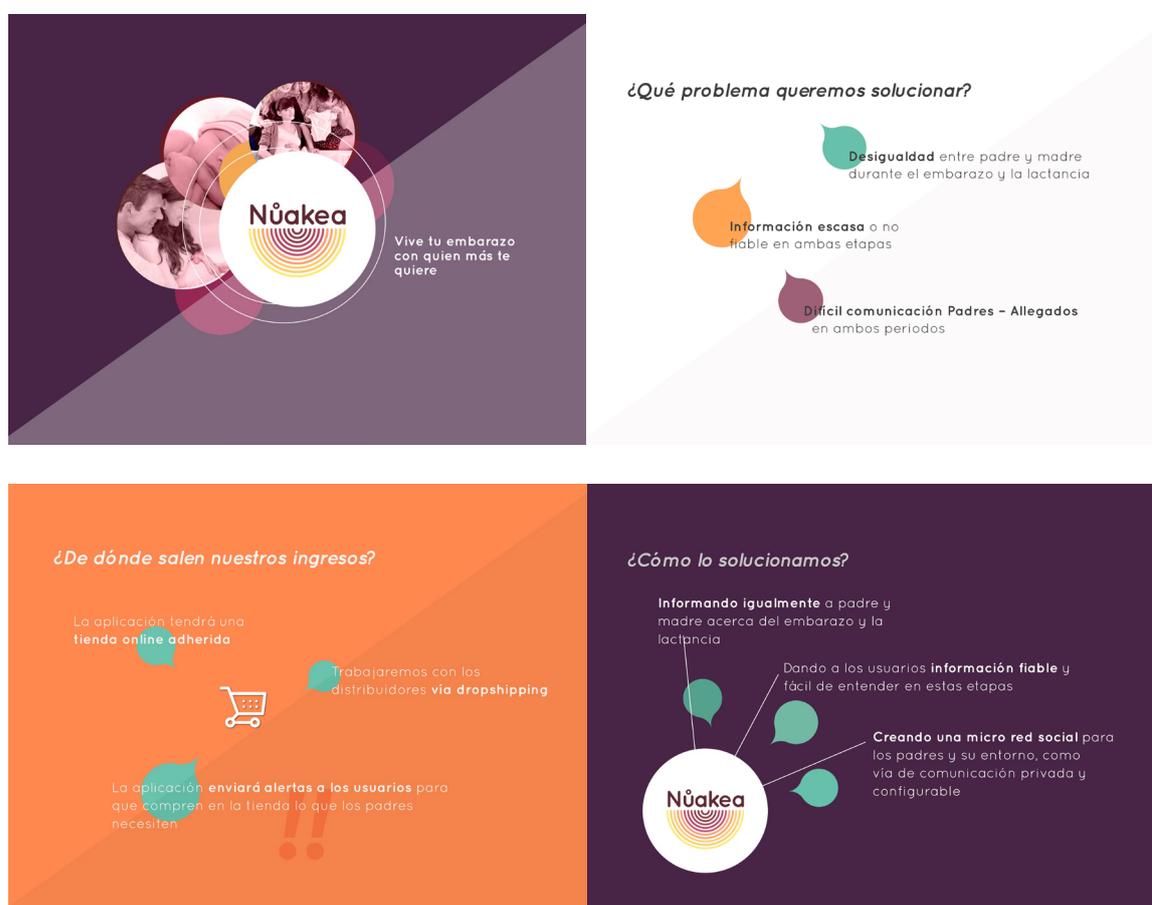


Figura 91. Partes de una presentación para la marca Nuakea.

17 Wayra, ¿qué es Wayra? <http://wayra.org/es/que-es-wayra> [en línea] [Consultado el 7 de Julio de 2014.]



Figura 92. Partes de una presentación para la marca Nuakea.

En estas imágenes, presentamos el concepto de la aplicación y explicamos su funcionamiento, tracción de usuarios, monetización e ideas principales para convencer de la utilidad y necesidad de Nuakea junto con la información del contacto.

5. CONCLUSIONES

El presente proyecto ha partido principalmente de la realización de unas prácticas en empresa, en las que se encarga todo el diseño de una aplicación Android cuya función es informar sobre el embarazo a la mujeres embarazadas y la comunicación con sus familiares, partiendo desde la creación de un logotipo de marca, a la imagen completa de las interfaces.

Al tener que realizar este trabajo final de máster deseo aprovechar el encargo real para que sea el objeto principal del mismo, sabiendo que cualquier propuesta de diseño necesita de una investigación pertinente.

Para poder llevar a cabo este proyecto ha sido completamente necesaria la investigación del entorno Android para posicionarnos en el contexto. Dentro de este entorno existen más de un millón de aplicaciones de las que hemos podido analizar algunas cogiéndolas como referentes bien construidos y definidos, como Spotify o Evernote entre otras. Analizar e investigar el entorno Android y sus aplicaciones considero que ha sido imprescindible para comenzar a diseñar.

Para la parte teórica a sido difícil encontrar bibliografía impresa de algún tipo sobre las aplicaciones o su progreso, por eso casi toda la información ha sido sacada de internet.

Aparte de la *app*, que trata sobre el proceso del embarazo y las relaciones familiares en torno a él, también hemos tenido que crear toda la marca gráfica, un logotipo a partir del *naming* Nuakea impuesto por la jefa del proyecto de aplicación. Este logotipo se ha construido teniendo que pasar unos procesos de filtro y elección por todos los componentes de la empresa, acabando con un resultado óptimo, acorde con el nombre y aprobado por todos los miembros del equipo.

También por este motivo era necesaria una breve investigación; condicionados por el tiempo disponible, de imágenes de logotipos de marcas relacionadas con el embarazo, la maternidad y su entorno. De esta investigación hemos podido observar las líneas que siguen estas marcas para poder hacer nuestro diseño integrado en ese entorno, pero haciéndolo destacar.

A la hora de crear la aplicación vamos construyendo unas bases que deben ir evolucionado según el avance del grupo y la *app*. Al ser un proyecto real en el que todos los miembros de la empresa participan en la elección de resultados, a veces los cambios no se adaptan al concepto planteado principalmente. Y debido a cambios continuos en las definiciones de interfaces y funciones se ha trabajado con más presión y con la necesidad de adaptarse continuamente y rediseñar el diseño.

La relación con el programador ha sido muy importante en este tipo de proyecto ya que a la hora de para los archivos y los tamaños de todos los objetos debe haber una buena organización y comunicación entre ambos para agilizar este proceso. El diseño también ha tenido que ser adaptado a las limitaciones de los conocimientos del programador, el cuál también debía ir investigando en su trabajo dada la novedad y poca información del tema de construcción de *apps* para el sistema operativo Android, conllevando esto a cambiar estructuras y desechando detalles del diseño de las interfaces para poder conseguir llevar a código.

En el desarrollo de la marca y creación de logotipo podemos decir que es donde los resultados han dado un fruto más consistente, positivo y estable, siendo también esto posible gracias a la experiencia de haber realizado trabajos de ese tipo con anterioridad.

La página web también ha sido desechada por parte del cliente, que en primer lugar quería el diseño de una página de ese tipo, y la página finalmente realizada tiene otra estructura y diseño, realizado por otra persona.

También nos gustaría comentar que este proyecto no está cerrado, continúa creciendo y desarrollándose hasta que la aplicación sea totalmente funcional y mantenga estable su versión definitiva que lanzar al mercado en la tienda de *apps* de Google, por este motivo en este TFM hemos mostrado todo el proceso y desarrollo hasta la creación de una base, la cuál no es definitiva y no está concluida, con lo cual podremos observar cambios en imagen y contenido, hasta la fecha de presentación ante el tribunal, un mes después de finalizar este documento.

Contando con ello, y dado que la aplicación no está realmente completa en esta etapa por falta de contenido, tiempo y definición de la empresa, hemos apoyado esta investigación y creación también en la publicidad y muestra de productos de la marca Nuakea, que podrían servir como obse-

quios u objetos para promocionar la *app*.

Este desarrollo de *merchandising* también ha sido de gran utilidad, ya que así también hemos aprendido a consolidar una marca y aplicarla a producto, como tarjetas, postales y todo tipo de elementos que pudiesen relacionarse con el *target* al que va dirigida la aplicación y la marca. También hemos aprendido las ventajas y desventajas de un trabajo real en equipo, con gente ajena al diseño y con funciones diferentes a las propias, aprovechando la oportunidad para generar una experiencia de trabajo real y educativa.

Para finalizar, podemos concluir diciendo que ha sido un trabajo enriquecedor en conjunto a nivel de investigación técnica, tanto como a nivel práctico, ya que ha sido posible la participación en el proyecto real, y para esto la necesidad de redactar y organizar el proceso y los conocimientos adquiridos también a sido imprescindible, ya que han ayudado a afianzar la información adquirida y a generar un documento interesante e ilustrativo de todo el proceso realizado.

6. APÉNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Imagen móvil rodeado de logotipos de aplicaciones variadas. Pág. 23.

Figura 2. Aspecto e iconos del sistema operativo iOS. Pág. 25.

Figura 3. Sistema de trabajo para preparar los archivos en iOS. Pág. 26.

Figura 4. Iconos del escritorio iOS. Pág. 26.

Figura 5. Estilo visual de Windows phone. Pág. 27.

Figura 6. Estilo visual de los iconos Windows phone. Pág. 27.

Figura 7. Estilo visual de lista de elementos y teclado del SO Android. Pág. 28.

Figura 8. Tabla para conversión de elementos en Android. Pág. 29.

Figura 9. Especificaciones de la retícula de un botón. Pág. 30.

Figura 10. Especificaciones de la retícula completa de una interfaz con información. Pág. 30.

Figura 11. Tipografía Roboto. Pág. 31.

Figura 12. Muestra de iconos principales dentro del sistema Android. Pág. 31.

Figura 13. Barra de acciones (*action bar*). Pág. 31.

Figura 14. Iconos para la barra de acciones (*action bar*). Pág. 31.

Figura 15. Recopilación de logotipos de marcas relacionadas con los bebés y la maternidad. Pág. 36.

Figura 16. Icono *app* Spotify. Pág. 38.

Figura 17. Logotipo antiguo Spotify y rediseño actual. Pág. 38.

Figura 18. Recorrido visual en la interacción de elementos en la *app* de Spotify. Pág. 39.

Figura 19. *Interface* “Artistas relacionados” en la *app* de Spotify. Pág. 39.

Figura 20. Logotipo *app* Evernote. Pág. 40.

Figura 21. Recorrido visual en la interacción de elementos en la *app* Evernote. Pág. 40.

Figura 22. *Interface* de menú principal en Evernote. Pág. 41.

Figura 23. *Interface* lista de notas. Pág. 41.

Figura 24. *Widget* de Evernote en escritorio. Pág. 41.

Figura 25. Logotipo *app* Pinterest. Pág. 42.

Figura 26. Logotipo Pinterest. Pág. 42.

Figura 27. Comparativa del aspecto de la aplicación en formato web y en versión para el móvil. Pág. 43.

Figura 28. Interfaces interiores de la *app* Pinterest. Pág. 43.

Figura 29. Logotipo *app* SoundCloud. Pág. 44.

Figura 30. *Interface* que nos muestra la canción a reproducir. Pág. 45.

Figura 31. *Interface* “Music”. Pág. 45.

Figura 32. *Interface* con lista de canciones reproducidas. Pág. 45.

Figura 33. *Interface* con canción en reproducción. Pág. 45.

Figura 34. Logotipos *apps* para embarazadas y relacionadas con la gestación o la concepción. Pág. 46.

Figura 35. Logotipo *app* Mi embarazo al día. Pág. 47.

Figura 36. *Interface* principal de “Mi embarazo al día”. Pág. 47.

Figura 37. *Interface* consejos, ejercicios. Pág. 47.

Figura 38. Logotipo *app* My pregnancy today. Pág. 48.

Figura 39. *Interface* “Calendario”. Pág. 48.

Figura 40. *Interface* principal. Pág. 48.

Figura 41. Logotipo *app* Babybump. Pág. 49.

Figura 42. *Interfaces* interiores, perfil con barra de progreso, diario, y tienda en éste orden. Pág. 49.

Figura 43. Logotipo *app* Pregnancy Health & Parenting Ltd. Pág. 50.

Figura 44. *Interface* detalle del progreso del embarazo. Pág. 50.

Figura 45. *Interface* menú principal del organizador. Pág. 50.

Figura 46. Logotipo *app* What to Expect. Pág. 51.

Figura 47. *Interface* apartado foros. Pág. 51.

Figura 48. *Interface* “Diario”. Pág. 51.

Figura 49. Bocetos en papel del logotipo Nuakea. Pág. 56.

Figura 50. Primeros bocetos Nuakea en digital. Pág. 57.

Figura 51. Segundo filtro, bocetos Nuakea, sol. Pág. 58.

Figura 52. Pruebas tipográficas para logotipo Nuakea. Pág. 59.

Figura 53. Primeros bocetos a color, para definir el estilo. Pág. 60.

Figura 54. Últimas pruebas para la definición y elección del logotipo final. Pág. 61.

Figura 55. Logotipo definitivo Nuakea. Pág. 62.

Figura 56. Bocetos del logotipo adaptado para la aplicación. Pág. 63.

Figura 57. Simulación del logotipo sobre escritorios de móvil. Pág. 63.

Figura 58. Logotipo definitivo de la marca Nuakea, y su adaptación a logotipo para app. Pág. 63.

Figura 59. Manual básico del logotipo Nuakea. Pág. 64.

Figura 60. Bocetos de los iconos del menú principal. Pág. 66.

Figura 61. Bocetos del icono “Botón de parto”. Pág. 67.

Figura 62. Bocetos del icono “niño/niña”. Pág. 67.

Figura 63. Iconos definitivos del interior de la aplicación Nuakea, sobre color claro, y sobre color oscuro. Pág. 68.

Figura 64. Icono definitivo de parto, sobre color claro y sobre color oscuro. Pág. 68.

Figura 65. Bocetos de algunas *interfaces (Wireframes)*. Pág. 69

Figura 66. Bocetos de color y estilo de la *interface* “mi lista de embarazos”. Pág. 70.

Figura 67. Boceto en papel y boceto digital de la pantalla principal. Pág. 70.

Figura 68. Bocetos *interfaces* de registro. Pág. 71.

Figura 69. Bocetos tarjetas donde registrar los bebés. Pág. 71.

Figura 70. Bocetos para las opciones embarazo múltiple. Pág. 71.

Figura 71. Resultado final de las dos primeras pantallas. Pág. 72.

Figura 72. Resultado final de “registro de embarazo” y pantalla principal. Pág. 72.

Figura 73. Resultado final de menú desplegable y “mi lista de embarazos”. Pág. 73.

Figura 74. Resultado final de menú desplegable y “evolución de barriga”. Pág. 73.

Figura 75. Resultado final de menú desplegable y “galería de fotos”. Pág. 74.

Figura 76. Paleta de colores de la aplicación Nuakea. Pág. 74.

Figura 77. Tipografías utilizadas para la aplicación Nuakea. Pág. 75.

Figura 78. Pantalla inicial de la app y sus especificaciones visuales. Pág. 76.

Figura 79. Tamaños escalados del logotipo de la aplicación. Pág. 77.

Figura 80. Tamaños escalados del logotipo Nuakea. Pág. 77.

Figura 81. Tamaños escalados del icono “nombres de bebé”. Pág. 77.

Figura 82. Prototipo de página web para Nuakea. Pág. 78.

Figura 83. Prototipo de página web para Nuakea, con la *interface* de la pantalla principal. Pág. 79.

Figura 84. Prototipo de página web para Nuakea, con la *interface* del menú principal desplegado. Pág. 79.

Figura 85. Prototipo de perfil de Facebook para Nuakea. Pág. 80.

Figura 86. Tarjetas de visita para la directora ejecutiva. Pág. 81.

Figura 87. Prototipo de libreta promocional Nuakea. Pág. 81.

Figura 88. Diseño Postal free para Nuakea. Pág. 82

Figura 89. Prototipos para bolsas de tela Nuakea. Pág. 83

Figura 90. Prototipos para bodies de bebé. Pág. 84.

Figura 91. Partes de una presentación para la marca Nuakea. Pág. 85.

Figura 92. Partes de una presentación para la marca Nuakea. Pág. 86.

6. BIBLIOGRAFÍA

WEBGRAFÍA

Cuello, Javier “Simón” y Vittone, José. Aprende a diseñar apps para móviles [libro *online*]

[En línea] www.appdesignbook.com/es/contenidos/las-aplicaciones/.

brandemia.org.

[En línea] [Citado el: 15 de Junio de 2014.] www.brandemia.org/spotify-redisena-su-imagen.

Gutierrez, Angel. Windows en español about.com.

[En línea] [Citado el: 15 de mayo de 2014.] www.windowsspanol.about.com/od/AccesoriosYProgramas/f/Que-Es-Una-App.htm.

Real Academia Española . 2005.

[En línea] [Citado el: 15 de Mayo de 2014.] www.buscon.rae.es/dpd/?key=interfaz&origen=REDPD.

Vittone, José y Cuello, Javier “Simón”. Diseñando apps para móviles. Appdesignbook.

[En línea] [Citado el: 30 de junio de 2014.] www.appdesignbook.com/es/contenidos/disenando-vi-sual/.

Ultimate Guide to Website Wireframing.

[En línea] [Citado el: 30 de junio de 2014.] www.sixrevisions.com/user-interface/website-wireframing/

Android, Developers.

[En línea] [Citado el: 30 de junio de 2014.] www.developer.android.com/design/index.html

Windows. Centro de desarrollo.

[En línea] [Consultado el: 5 de mayo de 2014.] www.dev.windows.com/es-es/design

Apple developer. Designing Great Apps.

[En línea] [Consultado el: 30 de mayo de 2014.] www.developer.apple.com/design/

Androideity. Diseñando para Android.

[En línea] [Consultado el: 5 de abril de 2014.] www.androideity.com/2011/08/04/disenando-para-android/

Evernote.

[En línea] [Consultado el: 16 de junio de 2014.] www.evernote.com/intl/es/

Un tipo digital. Diseño de móviles & tablets: las diferentes densidades

[En línea] [Consultado el: 30 de junio de 2014.] www.untipodigital.com/disenando-de-moviles-tablets-las-diferentes-densidades/

Google play. Aplicaciones.

[En línea] [Consultado el: 30 de junio de 2014.] www.play.google.com/store/apps?hl=es

Disseny. Ivace. Diseño multimedia

[En línea] [Consultado el: 20 de mayo de 2014.] www.disseny.ivace.es/es/comunicacion-e-imagen/nuevas-tecnologias-diseno-multimedia/diseno-multimedia.html

BIBLIOGRAFÍA

LUPTON, Ellen. Intuición, acción, creación. Barcelona, Gustavo Gili, 2012.

LUPTON, Ellen. Pensar con tipos. Barcelona, Gustavo Gili, 2011.

WONG, Wucius. Principios del diseño en color. Diseñar con colores electrónicos. SA de CV, México, Gustavo Gili, 1999.

HELLER, Steven. WOMACK, David. Becoming a digital designer. John Wiley & Sons, Inc, 2008.

GOODWIN, Kim. Designing for a the digital age. How to create human-centered products and services. Indiana, Wiley publishing, Inc., 2009