

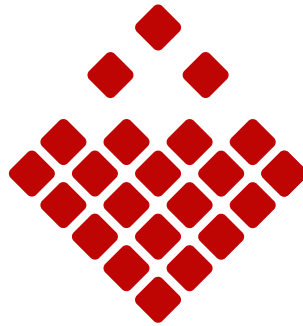


REDWORK

APLICACIÓN MÓVIL DE TRABAJO COLABORATIVO

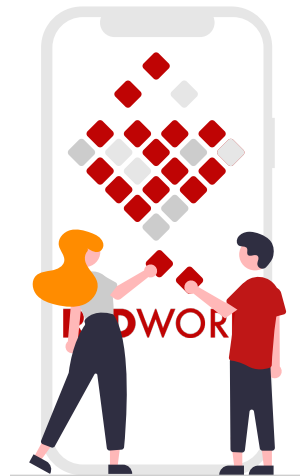
Desarrollado por Elena Sierra Nuez

TRABAJO DE FIN DE GRADO
EN DISEÑO | 2020/21



REDWORK

APLICACIÓN MÓVIL DE TRABAJO COLABORATIVO



Desarrollado por **Elena Sierra**
Tutorizado por **Cristóbal Ruíz Medina**

TRABAJO DE FIN DE GRADO
EN DISEÑO | 2020/21

**Trabajo de fin de grado
en Diseño 2020/21**

Desarrollado por **Elena Sierra Nuez**
Tutorizado por **Cristóbal Ruíz Medina**

“Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de la obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión por cualquier forma o cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito del titular del copyright.”

La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la



**Facultad de Bellas Artes
Universidad de La Laguna**

Agradecimientos

En primer lugar quisiera agradecerle a mi tutor Cristóbal Ruíz Medina por confiar en mi y mis capacidades para desarrollar con éxito este proyecto.

A mi familia por haberme brindado la oportunidad de llegar hasta aquí, ya que sin ellos esto no habría sido posible.

A mis amigos por ofrecerme apoyo cuando lo he necesitado. A pesar de haber sido un largo camino, siempre han estado ahí.

Por último, quisiera hacerte una mención especial a ti, Lula. Te fuiste cuando más te necesitaba, pero quiero que sepas, que allá donde estés has sido mi motor y mis fuerzas para seguir adelante con esto después de todo.

Lula, mamá, papá, Fernando, Pablo, Dani, Maru, Rebeca, familia, amigos...

Esto va por vosotros. Os quiero.

Gracias.

Abstract

This project has been developed for the Final Degree Project in Design at the University of La Laguna.

The objective is to design a mobile application and its corresponding brand for interaction between the students of the University of La Laguna.

The philosophy of this initiative is to create a collaborative work network, in which members of the student body of the different faculties of the University, can participate actively helping other colleagues from the University of La Laguna, consequently forming a chain of favors.

Key Words

University of La Laguna, mobile application, students, collaborative work, interface design, visual identity, graphic design, favor chain, cowork.

Resumen

Este proyecto se ha desarrollado para el Trabajo de Fin de Grado en Diseño de la Universidad de La Laguna.

El objetivo es diseñar una aplicación móvil y su correspondiente marca destinada a la interacción entre los alumnos de la Universidad de la Laguna.

La filosofía de esta iniciativa es crear una red colaborativa de trabajo, en la que miembros del alumnado de las diferentes facultades de la Universidad, puedan participar activamente ayudando a otros compañeros de la Universidad de La Laguna, formándose consecuentemente una cadena de favores.

Palabras Clave

Universidad de La Laguna, aplicación móvil, alumnado, trabajo colaborativo, diseño de interfaz, identidad visual, diseño gráfico, cadena de favores.

ÍNDICE

1. Introducción 17

1.1 Planteamiento.....	19
1.2 Objetivos generales	21
1.3 Objetivos específicos.....	21
1.4 Competencias	22

2. Metodología de trabajo 27

2.1 Fases de trabajo.....	29
2.2 Cronograma.....	30

3. Investigación primaria 35

3.1 Relaciones sociales.....	37
3.2 Entornos colaborativos.....	39
3.2.1 ¿Qué es un entorno colaborativo?.....	39
3.2.2 ¿Qué se puede hacer en un entorno... colaborativo?	39
3.2.3 ¿Qué tipos de entornos colabora-..... tivos existen?	40
3.2.4 Razones para apostar por un..... entorno colaborativo	40
3.3 Conclusión.....	42

4. Investigación específica 47

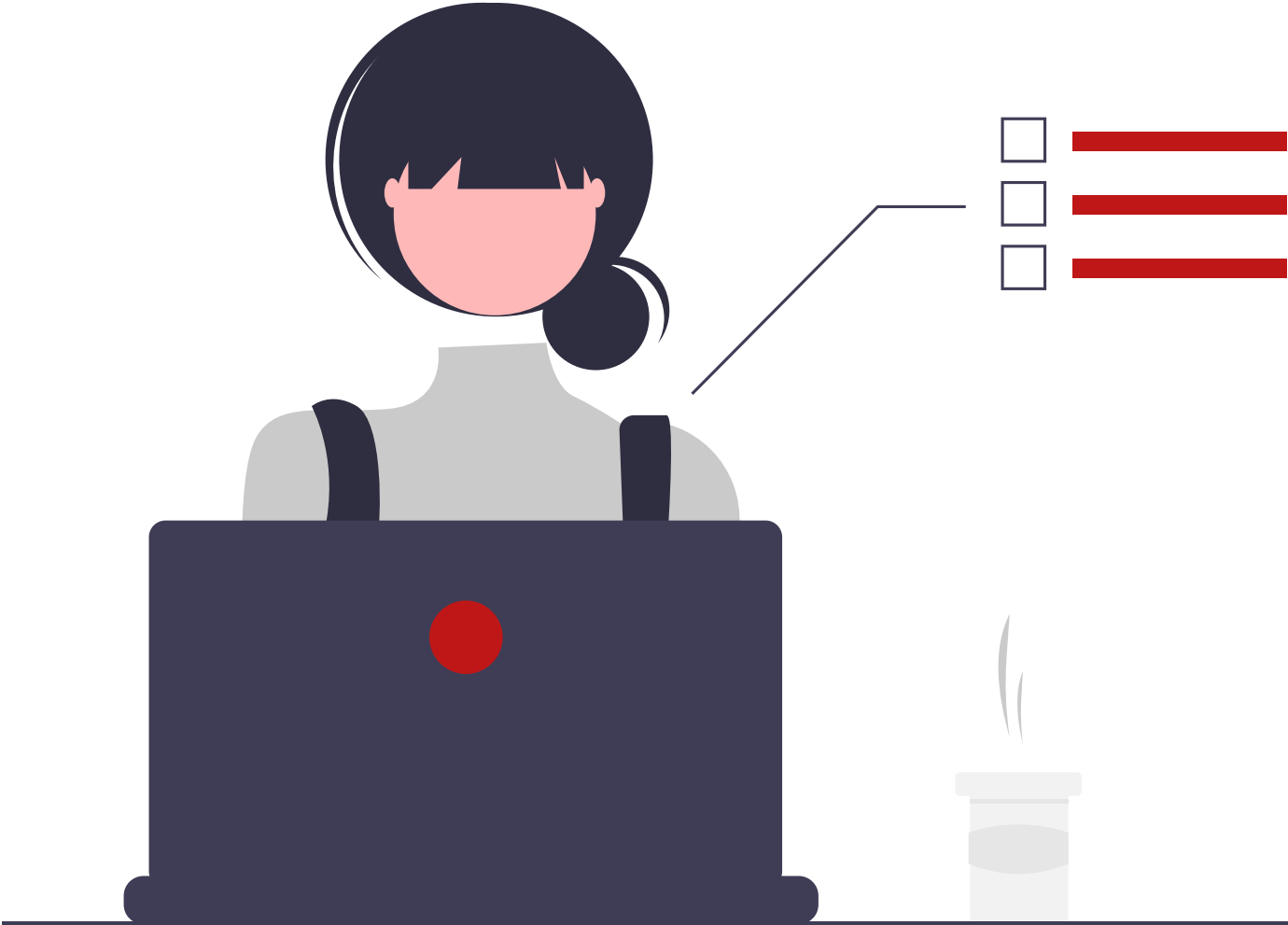
4.1 Diferencia entre UX, UI, IxD.....	49
4.2 Atributos de una app.....	50

4.3 Diseño de UX.....	51
4.3.1 Integración.....	51
4.3.2 Organización.....	52
4.3.3 Diseño.....	52
4.4 Análisis de la competencia.....	56
4.4.1 Rueda cromática.....	71
4.4.2 Conclusiones.....	71
4.5 Encuesta	72
4.5.1 Datos obtenidos.....	75
4.5.2 Conclusiones.....	78

5. Proceso de diseño 83

5.1 Naming	85
5.1.1 Atributos del producto	85
5.1.2 Filosofía del producto.....	85
5.1.3 Mapeo de la competencia.....	86
5.1.4 Propuestas de naming.....	88
5.1.5 Propuesta definitiva.....	89
5.2 Identidad Visual Corporativa.....	91
5.2.1 Rueda cromática	91
5.2.2 Símbolo.....	92
5.2.3 Tipografía y símbolo.....	98
5.2.4 Propuesta definitiva	100
5.3 Diseño de aplicación móvil	109
5.3.1 Descripción y funcionamiento	109
5.3.2 Iconos y funciones	116
5.3.3 Diseño	119

5.3.4 Aplicaciones.....	143
6. Bibliografía	147
7. Anexos	153
7.1 Manual de Identidad Visual.....	155



1

INTRODUCCIÓN

Esta memoria, reúne y describe las **fases** que se han llevado a cabo para la creación de una aplicación móvil y su correspondiente identidad, para el **Trabajo de Fin de Grado en Diseño de la Universidad de La Laguna**.

1.1 PLANTEAMIENTO

“Hay dos grandes fuerzas que están revolucionando el mundo del trabajo: la automatización y la pandemia de covid-19” (Cecilia Barría, 2020).

En un estudio realizado por la **WEF** (Foro Económico Mundial), se afirma que el **84% de los empresarios** encuestados están preparados para incorporar a sus empresas el **teletrabajo** de forma inminente. Sin embargo, un **78%** de ellos cree que comenzar dicha actividad tendrá un **impacto negativo en la productividad** de los trabajadores.¹

Por otro lado, en una encuesta realizada por **BT** (Business Talents) a **681 alumnos de universidades españolas**, se revela que el **18,5% de los estudiantes** valoran el teletrabajo como una opción de futuro.²

Usualmente, en el ámbito laboral se trabaja en **equipos multidisciplinares**. En el ámbito universitario, eso es algo que no se suele hacer, sin embargo una vez inicias la vida laboral es algo que está a la orden del día. Universitariamente hablando se trabaja en grupos, con compañeros del mismo grado/especialidad. Pero... ¿qué ocurriría si alumnos de diferentes facultades pudieran trabajar colaborativamente en un mismo proyecto?

Trabajar colaborativamente en equipos multidisciplinares ofrece muchos beneficios en cuanto al desarrollo de nuestros propios conocimientos. En este ambiente podemos **enriquecer nuestra mente**, y de forma consecuente al absorber los nuevos conocimientos, **estaremos** cada vez **más preparados** para afrontar proyectos de este tipo.

¹ CECILIA BARRÍA. (2020, 22 diciembre). “5 Grandes cambios que revolucionarán el empleo en los próximos años (y cómo pueden afectarte)”. BBC News Mundo. Disponible en: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-55224333>

² EUROPA PRESS. (2021, 8 junio). Menos del 20% de los universitarios españoles valora el teletrabajo a la hora de buscar empleo” Disponible en: <https://www.europapress.es/sociedad/noticia-menos-20-universitarios-espanoles-valora-teletrabajo-hora-buscar-empleo-20210608133244.html>

Por lo tanto, teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, sería una buena idea **combinar el trabajo colaborativo con el trabajo en remoto**. De esta forma nos beneficiamos de las ventajas que nos ofrece trabajar en un equipo multidisciplinar y a la vez nos preparamos para la inminente llegada del teletrabajo. Como resultado nace la idea de desarrollar este Trabajo de Fin de Grado.

El propósito de este proyecto, es diseñar una **aplicación móvil** que sirva como entorno colaborativo. De esta forma, se crea una red en la que los alumnos de la **Universidad de La Laguna** podrán ayudar a otros compañeros en sus proyectos compartiendo así sus conocimientos con el colectivo universitario.

La propuesta nace de la **necesidad futura** e inminente de trabajar en espacios colaborativos con equipos de trabajo multidisciplinarios.

1.2 OBJETIVOS GENERALES

- **Fomentar** el uso y facilitar la disposición de entornos virtuales colaborativos.
- Crear una **red colaborativa** en la que poder compartir conocimientos.

1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

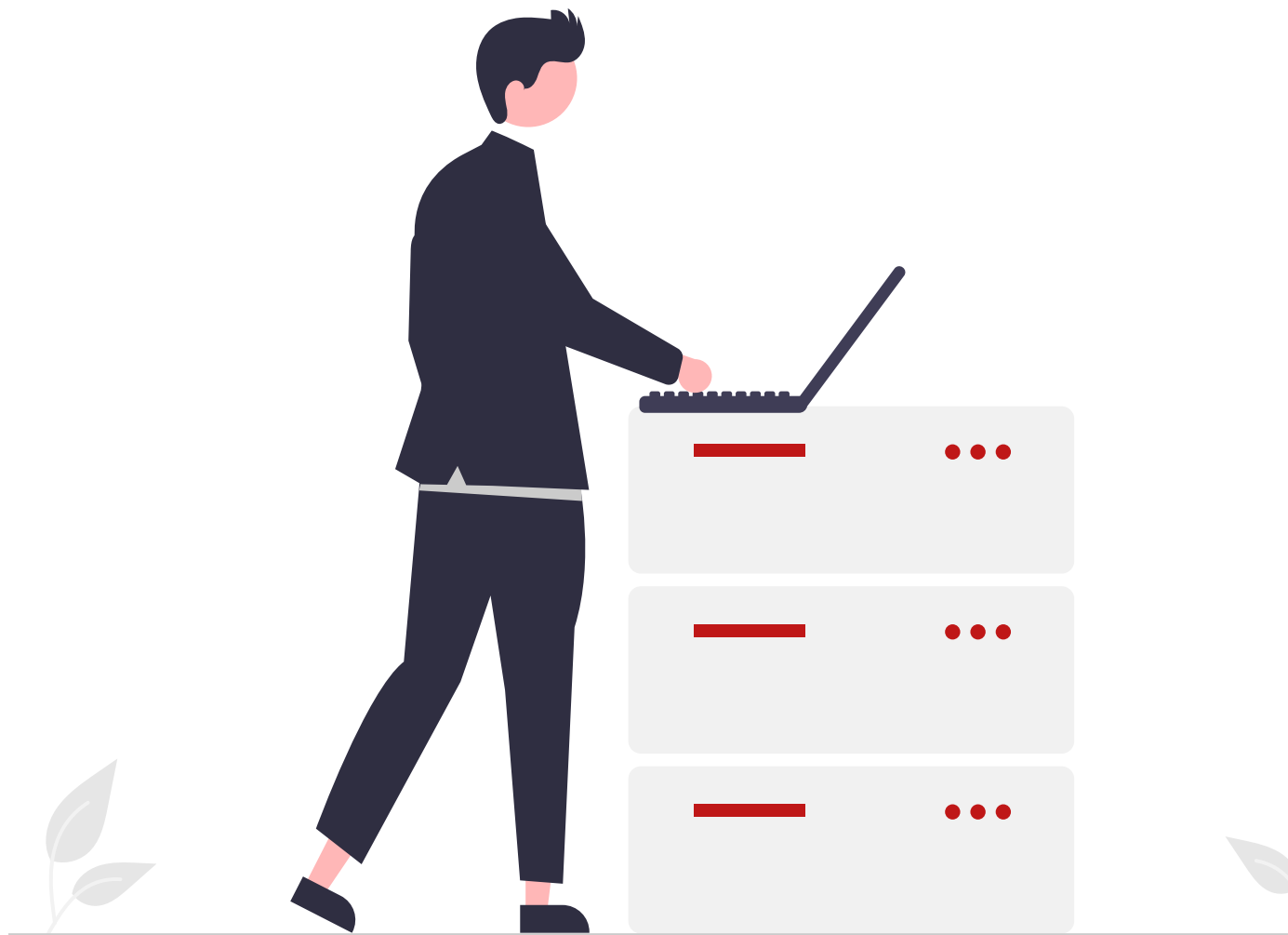
- **Diseñar una aplicación móvil** que sea una herramienta para teletrabajar colaborativamente con otras personas.
- **Diseñar una identidad** para la aplicación móvil.
- **Diseñar una interfaz** gráfica fácil e intuitiva.
- **Generar material gráfico** que dé a conocer el producto.

1.4 COMPETENCIAS

Para la realización de este proyecto, se han aplicado diferentes competencias adquiridas en las asignaturas cursadas a lo largo del **Grado en Diseño Gráfico**.

Para la **investigación y el desarrollo** ha sido importante el aprendizaje de asignaturas como: *Metodología del proyecto e introducción a la investigación* y *Taller de concursos profesionales y propuesta PFG*.

Finalmente las disciplinas que han ayudado al **desarrollo y formalización del producto** propuesto para este proyecto son: *Técnicas y procedimientos del diseño gráfico y la imagen 1, 2 y 3, Tipografía, Diseño Web, Diseño Editorial, Identidad Corporativa, Marketing, Color y Diseño de Gráficos Animados*.



2

METODOLOGÍA DE TRABAJO

A continuación, se presenta la metodología de trabajo que se ha llevado a cabo durante todo el proyecto del Trabajo de Fin de Grado, estructurándola en tres grandes fases.

2.1 FASES DE TRABAJO

El proyecto está dividido en tres **fases de trabajo**:

- **Fase de investigación;** en esta fase se proponen dos partes; la investigación primaria y la específica. En la investigación primaria se desarrollará la parte conceptual, descubriendo las necesidades y problemas de la temática propuesta para la aplicación móvil. En la parte de la investigación específica, se analizan los elementos y conceptos necesarios para la construcción del diseño.
- **Fase de desarrollo;** en esta fase se idean soluciones para los distintos trabajos que se nos presentan: creación de una identidad visual para la app, diseño de la interfaz y material promocional.
- **Fase de formalización;** finalmente se recoge el resultado final de este proyecto, es decir, todas las propuestas y soluciones gráficas que se han llevado a cabo.

2.1 CRONOGRAMA





3

INVESTIGACIÓN PRIMARIA

A continuación, se desarrollará la parte conceptual que nos permitirá descubrir las necesidades y problemas de la temática propuesta para la aplicación móvil.

3.1 RELACIONES SOCIALES

Se entiende como **relaciones sociales** a las conexiones o lazos entre las personas en cualquier contexto que se preste a ello. A partir de estas relaciones sociales se construye la base de los diferentes grupos sociales existentes. Además, a la hora de interactuar socialmente hay situaciones en las que las personas buscan provocar reacciones en los demás. Es por eso que éstas poseen distinta naturaleza.

El **término “relación”** no solo implica un acercamiento positivo con las personas, también puede considerarse como relación social el comportamiento evitativo con la sociedad de un individuo, ya que esta es su forma de relacionarse con los demás. Es decir, en otras palabras, podría decirse que las relaciones sociales son nuestra forma de comportarnos y comunicarnos con el resto de personas.³

Las relaciones sociales pueden ser:

- **Materiales:** Implican intercambio de objetos.
- **Ideológicas:** En ella se comparten pensamientos comunes.

Según el vínculo que se establece, podemos clasificar las relaciones sociales en cuatro tipos⁴:

- **Relaciones afectivas:** En ellas escogemos a personas con las que desarrollamos conexiones más profundas.
- **Relaciones laborales:** Las personas que elegimos en este tipo de relaciones tienen una conexión emocional menos profunda, pero son importantes para nuestra tranquilidad en el día a día.

³ SOCIOGRAMA.NET. (2018, 26 abril). “Relaciones sociales”. Disponible en: <http://sociograma.net/relaciones-sociales/>

⁴ RAFFINO, M. E. (2020, 31 agosto). “Relaciones Sociales - Concepto, tipos, características y ejemplos”. Concepto. Disponible en: <https://concepto.de/relaciones-sociales/>

- **Relaciones familiares:** Son relaciones íntimas muy intensas que no podemos elegir. Este tipo de relaciones son psicológicamente hablando muy importantes para los individuos tanto positivamente como negativamente.
- **Relaciones circunstanciales:** Son todas aquellas relaciones que tenemos con desconocidos en el transcurso del día que potencialmente podrían convertirse en relaciones de otro tipo.

3.2 ENTORNOS COLABORATIVOS

3.2.1 ¿Qué es un entorno colaborativo?

Los entornos colaborativos son una forma de **favorecer el trabajo individual de las personas en equipo**. Normalmente este tipo de interacciones se realizan entre individuos que **trabajan remotamente**.⁵

Los entornos colaborativos **facilitan la interacción y el intercambio de aprendizaje individual y colectivo** de forma organizada a través de **herramientas de gestión digitales**. Además, este tipo de entornos **aumentan la productividad y mejoran el rendimiento laboral**.

3.2.2 ¿Qué se puede hacer en un entorno colaborativo?

Existen algunas recomendaciones que se deben realizar para mejorar el rendimiento del entorno colaborativo:

- Estructurar y asignar **tareas** a los miembros.
- Crear un **calendario común**.
- **Comunicarse** para aclarar dudas y puntos de vista diferentes.
- **Documentar** el trabajo común.
- **Registrar el tiempo** invertido para ser analizado posteriormente.

⁵ VALOR 2.0. (2019, 13 agosto). “Entornos colaborativos”. Disponible en: <https://valor20.com/inspiracion/herramientas/entornos-colaborativos/>

- **Editar documentos en grupo.**
- Utilizar alguna **herramienta digital** para mantener contacto desde la distancia.
- **Consultar** los avances.

3.2.3 ¿Qué tipos de entornos colaborativos existen?

En la revista estadounidense *"TechRepublic"*, se establece una clara distinción entre ⁶:

- **Plataformas de colaboración:** Este tipo de plataformas son un medio donde asignar tareas, compartir documentos, debates, etc. (**figura 1**).
- **Gestores de proyectos:** Proporcionan funcionalidades más cercanas a la gestión clásica de proyectos.

3.2.4 Razones para apostar por los entornos colaborativos

The BusinessTech Consultancy, expone cinco motivos por los cuales las empresas deben fomentar los espacios colaborativos:

1. **Aumento del conocimiento:** A través de este tipo de entornos se establece un sistema en red de conocimiento. El trabajo depende de la cooperación de varias personas que comparten conocimientos y habilidades.



Figura 1: Plataformas de colaboración.

⁶ KELLY, W. (2013, 24 julio). "Social task management vs. project management tools for your SMB". TechRepublic. Disponible en: <https://www.techrepublic.com/blog/it-consultant/social-task-management-vs-project-management-tools-for-your-smb/>

2. **Satisfacción de los profesionales:** Al adquirir conocimientos, la autoestima aumenta y como consecuencia aumentan la productividad, la creatividad y la motivación. A gran escala en una plantilla en la que se implementa esta metodología aumenta considerablemente el rendimiento laboral.
3. **Mayor sentimiento de pertenencia a la empresa:** Las relaciones entre los trabajadores se vuelven más personales.
4. **Mayor eficiencia:** Cuando se aumenta la cantidad de profesionales trabajando en un mismo proyecto, se enriquece.
5. **La colaboración:** Todos los individuos trabajan para un mismo fin sumando esfuerzos y creando una red de colaboración.

Las empresas deben realizar un cambio a favor de este tipo de entornos.⁷

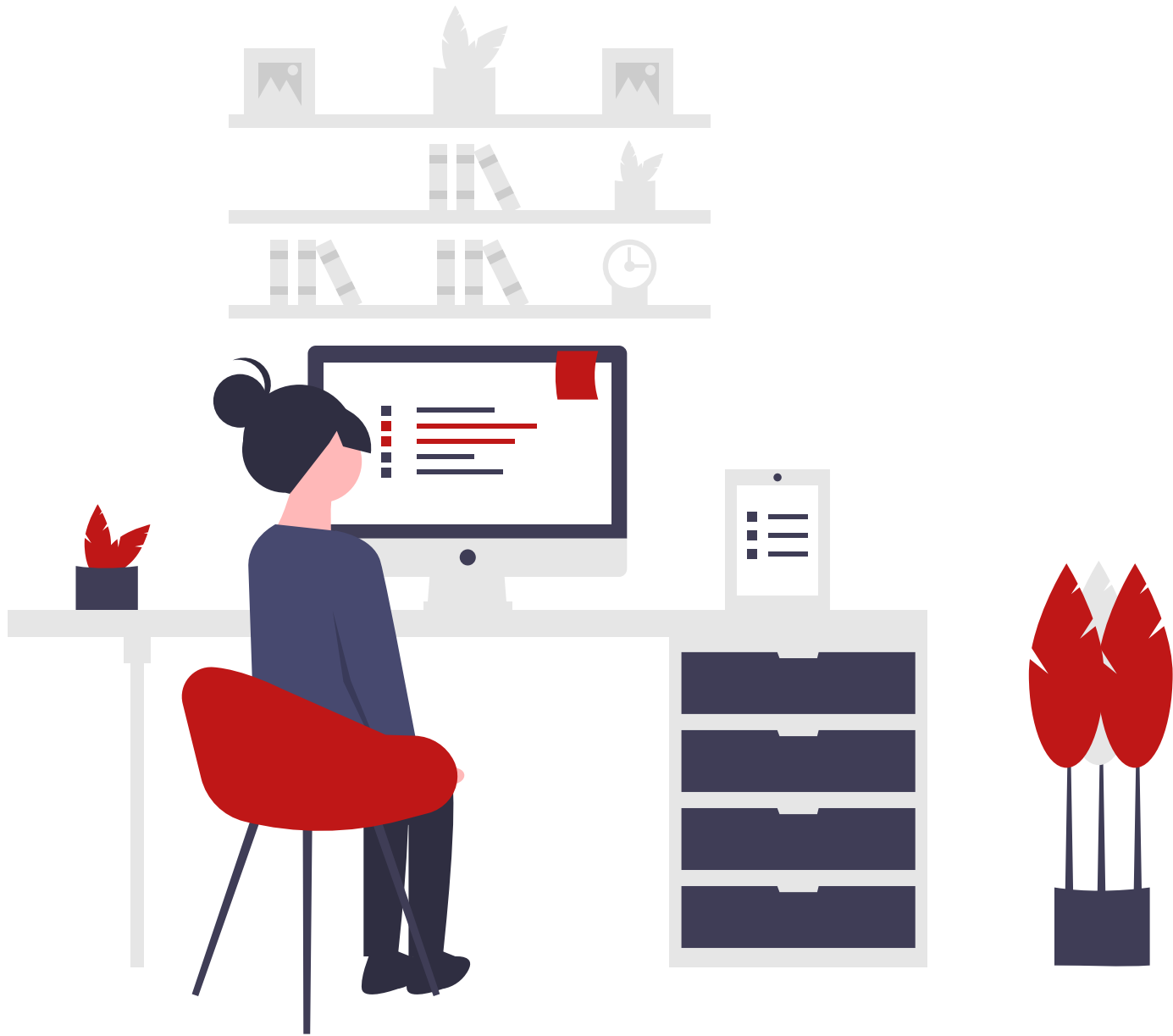
⁷ PÉREZ, A. (2019, 19 octubre). "Entornos colaborativos, cinco motivos potenciadores de talento". Directivos y empresas. Disponible en: <https://www.directivosyempresas.com/noticias/laboral/los-beneficios-de-los-entornos-colaborativos/>

3.3 CONCLUSIÓN

A día de hoy el entorno colaborativo se adapta perfectamente al entorno digital. Actualmente vivimos en un mundo muy tecnológico. La mayoría de empresas han comenzado a apostar por las reuniones en línea, sobre todo durante la pandemia. Ésta, nos ha hecho ver el potencial de la tecnología.

Los entornos colaborativos bien usados nos ofrecen muchas ventajas de desarrollo tanto a nivel personal como intelectual. Existen múltiples herramientas que nos permiten realizar esta actividad con mayor comodidad.

Haciendo un recordatorio del planteamiento anterior en el que se expone que el 84% de los empresarios encuestados por la WEF apuestan por el teletrabajo, pero sin embargo, el 78% de ellos cree que dicha actividad tendrá un impacto negativo en la productividad de los trabajadores, y analizando la investigación sobre los entornos colaborativos aquí expuesta, podemos concluir que: **El entorno colaborativo resuelve este problema, puesto que se aumenta la productividad de los trabajadores a la vez que se ve también aumentada su motivación y su compromiso con la empresa.**



4

INVESTIGACIÓN ESPECÍFICA

En esta parte de la investigación, se analizan los elementos y conceptos necesarios para la construcción del diseño.

La función de los diseñadores de apps es hacer que el usuario tenga una experiencia amigable y satisfactoria. Que un individuo consuma un producto es lo que determinará su aceptación social.

4.1 DIFERENCIA ENTRE UX, UI, IxD

La *User Experience* (UX), el *User Interface* (UI) y el *Interaction Design* (IXD) son se utilizan en diferentes etapas de la creación de una app, pero aun así están directamente relacionados (**figura 2**):

- **Diseño de interfaces (UI):** Cuando uno diseña interfaces el problema que está resolviendo está en el diseño.
- **Experiencia de usuario (UX):** Se refiere a lo que experimenta el usuario antes, durante y después de interactuar con el artefacto.
- **Diseño de interacción (IXD):** Se trata de definir las formas de operar la interfaz, los flujos de operación y las respuestas del sistema.

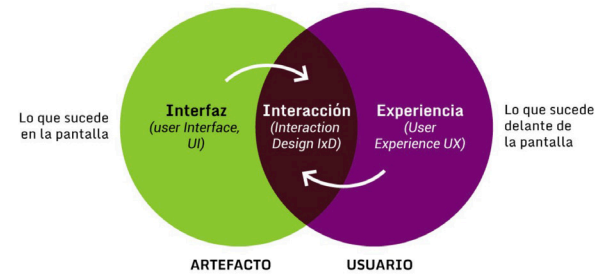


Figura 2: Relación entre UX,UI y IxD.

4.2 ATRIBUTOS DE UNA APP

Cuando se diseña una app, ésta debe acogerse a una serie de atributos o ideales que lograrán sacar su máximo potencial (**figura 3**):

- **Usabilidad:** Facilidad con que las personas pueden utilizar el producto
- **Accesibilidad:** Posibilidad de que pueda ser usado sin problemas por el mayor número de personas.
- **Arquitectura de la información:** Permite al usuario encontrar su vía de navegación.
- **Interacción:** Consiste en la relación entre el usuario y el producto. Su principal preocupación es cómo reacciona el producto ante la acción del usuario.



Figura 3: User experience honeycom, por Peter Morville.

4.3 DISEÑO DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

Tiene como objetivo la **creación de productos que resuelvan necesidades** concretas de sus usuarios finales, consiguiendo la mayor satisfacción y mejor experiencia de uso posible con el mínimo esfuerzo.

La mayoría de los procesos que hacen **Diseño Centrado en el Usuario** tienen el siguiente esqueleto:

- Conocer a fondo a los **usuarios finales**.
- Diseñar un producto que **resuelva sus necesidades** y se ajuste a sus capacidades, expectativas y motivaciones.
- **Poner a prueba** lo diseñado.

4.3.1 Investigación

En esta etapa hay que **recopilar la mayor cantidad de información posible** y necesaria para el proyecto a realizar, tanto acerca del cliente como de los usuarios.

Para ello se deben definir:

- Las **necesidades** generales del proyecto.
- La **temática general del producto** a realizar o rediseñar.
- Los **objetivos de los clientes** o emisores con el producto.

- La **intención comunicativa** del producto (Informar, entretener, alertar).
- La **tipología** de producto que se desea.
- Los **usuarios del producto**, su contexto de uso, y los contenidos que tendrá el mismo.

Para analizar a los usuarios es preciso:

- **Caracterizar** a los usuarios. (tipología, roles, etc.)
- **Definir perfiles** de usuarios.
- **Investigar sus necesidades.**
- **Definir escenarios.**
- **Definir los procesos** que realizan los usuarios en sus contextos reales.

4.3.2 Organización

En esta etapa **se organiza toda la información recopilada** en el punto anterior. Es necesario jerarquizar las temáticas y los contenidos atendiendo a las necesidades planteadas por los usuarios. Para ello se realiza un esquema que definirá la navegación de la app.

4.3.3 Diseño

Durante el proceso de diseño se plasman los resultados de la etapa anterior.

SKETCH

El sketch es un **primer boceto**, es decir, son nuestros primeros trazos sobre una hoja de papel. Éste tiene que reflejar las ideas generales del proyecto:

- Navegación.
- Áreas de contenido.
- Principales funcionalidades.

El **objetivo principal es conseguir ideas de trabajo** y explorar cualquier propuesta que pueda llegar a más. Se trata de experimentar, no importa cometer un error, o que algo no se vea bien (**figura 4**).

WIREFRAMES

Son bocetos o esquematizaciones de la interfaz, documentos en los que se representa cómo deberá ser la distribución, ordenación, función y aspecto básico de los diferentes elementos o componentes de cada pantalla o página del producto. Se centran en “qué hace la pantalla, no cómo se ve” (**figura 5**).

Ventajas para el equipo de trabajo:

- Se pueden romper y no nos da pena hacerlo.
- Barato y rápido.
- Sencillo de realizar.

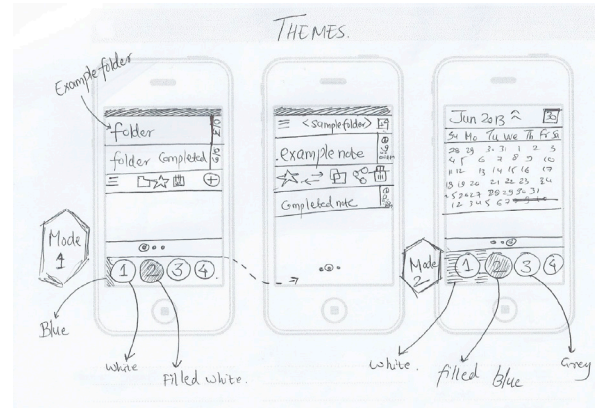


Figura 4: Sketch para una APP móvil.

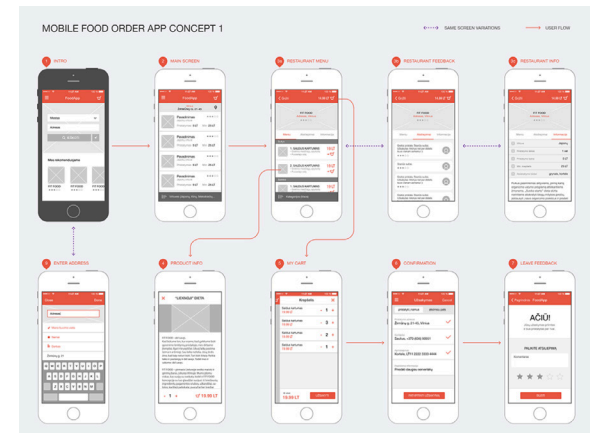


Figura 5: Wireframes para una APP móvil.

Ventajas para el cliente:

- Es la primera ocasión en la que el cliente ve cosas de su proyecto, al poco tiempo de haberse iniciado este.
- Los wireframes sirven para que el cliente pueda ver algo tangible sobre lo que tomar decisiones
- El cliente puede participar en el proceso de diseño.

MOCKUPS

Son una **composición gráfica completa** que ha utilizado el wireframe como plantilla introduciendo todos los elementos gráficos y visuales, convirtiéndose en un modelo lo más parecido posible al producto final, que se utiliza para demostrar y probar un diseño (**figura 6**).

Incluyen todos los detalles visuales, tales como colores, tipografía, imágenes, y son estáticos. Al observar un mockup, se debe tener una buena idea de cómo se verá el producto final y una idea aproximada de cómo podría funcionar.

- Permite saber qué información existe y donde está situada.
- Puede ser utilizado para la implementación del diseño, lo que significa que es posible probar su concepto de diseño y tendencia antes de que escribamos una sola línea de código.
- Los cambios en el concepto de diseño son fáciles y económicamente más bajos en este paso que si lo hacemos posteriormente en la fase de desarrollo.

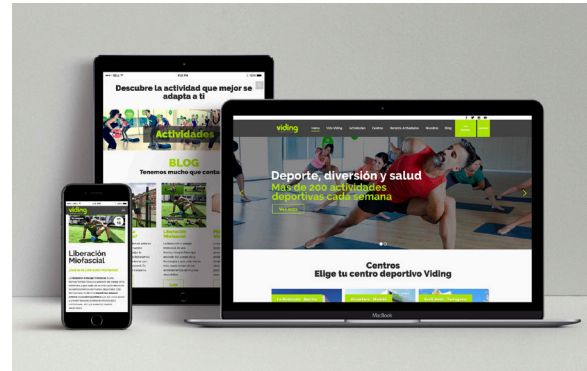


Figura 6: Mockups versión escritorio, iPad y móvil.

- Es más preciso para los desarrolladores. El desarrollador puede ver cómo debe de ser el producto final, puede servir como una hoja de especificaciones visual.
- Es más fácil de presentar a los no diseñadores. Los clientes y partes interesadas prefieren un MockUp de alta fidelidad porque lo que ven es lo que obtendrán.

PROTOTIPOS

Cuando un mockup adquiere **interactividad** se convierte en un prototipo, que es una **representación más detallada del producto final que incluye interacciones**. Permiten hacer una prueba cercana a lo que será el producto final sin gastar tanto dinero como haciendo en sí el producto (**figura 7**).

La creación del prototipo debe llevarse a cabo cuando vamos a evaluar la interacción, y sirve para definir aspectos que no quedan claramente reflejados en un boceto de papel o un mockup no navegable.⁸

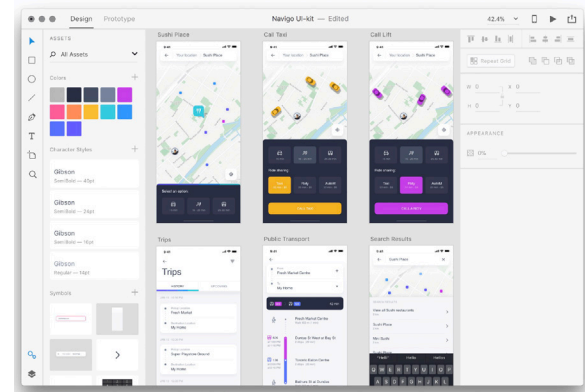


Figura 7: Mesa de trabajo de un prototipo para una aplicación móvil, en Adobe XD.

⁸ PÉREZ DÍAZ, J. M. (2021). “Introducción al diseño de interfaces para aplicaciones móviles con Adobe XD” [Material del curso]. Universidad de La Laguna, La Laguna, Santa Cruz de Tenerife.

4.4 ANÁLISIS DE LA COMPETENCIA

A continuación, se analizan diferentes herramientas digitales para entornos de trabajo telemático. Para ello se seleccionan una variedad de aplicaciones móviles, que serán analizadas con el fin de descubrir las carencias que existen actualmente en este mercado.

SLACK

Descripción: “Combina la comunicación y colaboración en equipo en el mismo lugar, haciendo que aumente la productividad del trabajo, tanto en grandes empresas como un pequeño negocio. Vete tachando los elementos de tu lista de tareas pendientes y que avancen los proyectos, juntando las personas, conversaciones, herramientas información que necesita”.

Funciones:

- Mandar mensajes.
- Compartir documentos.
- Crear grupos de trabajo.

Categoría: Economía y empresa.

Dispositivos: Se encuentra disponible en cualquier dispositivo (figura 9).

Valoraciones: 421

Puntuación: 4,2 de 5.

Precio: Gratuita.

Identidad Visual: Isotipo en cuatro colores; azul, verde, magenta y amarillo. Con fondo blanco (figura 8).

Puntos de conflicto expuestos por usuarios: Poco intuitiva (figura 10).




Figura 8: Isotipo



Figura 9: Apple Store.

Valoraciones y reseñas [Ver todo](#)

4,2 de 5  421 valoraciones

Pulsa para valorar: 

Poco Amigable hace 3 años
★☆☆☆☆ Carlos Manuel Moreno Terán
La app es poco intuitiva y amigable

Figura 10: Reña negativa.

MATTERMOST

Descripción: "Mattermost es un servicio de mensajería segura para trabajar".

Funciones:

- Mandar mensajes.
- Compartir documentos.
- Crear grupos de trabajo.
- Se puede combinar con Slack.

Categoría: Economía y empresa.

Dispositivos: Se encuentra disponible iPadOS e iOS (figura 12).

Valoraciones: 5

Puntuación: 3 de 5 (figura 13).

Precio: Gratuita.

Identidad Visual: Isotipo en color blanco con fondo azul degradado (figura 11).



Figura 11: Isotipo



Figura 12: Apple Store.

Valoraciones y reseñas [Ver todo](#)

3,0 
de 5 5 valoraciones

Pulsa para valorar: 


Mediocre 23 sept
 Marcos Rubio
Cumple, pero no es nativa y sin darle permisos para ejecutarse en segundo plano las notificaciones a veces tardan muchísimo en ser pusheadas y se reenvían mensajes aleatoriamente.

Figura 13: Reña negativa.

ROCKET.CHAT

Descripción: “Es una plataforma segura para clientes pequeños. Permite conversaciones entre compañeros o entre las empresas y sus clientes”.

Funciones:

- Mandar mensajes.
- Compartir documentos.
- Crear grupos de trabajo.
- Videollamadas.

Categoría: Economía y empresa.

Dispositivos: Se encuentra disponible iPadOS e iOS (figura 15).

Valoraciones: 141

Puntuación: 4,3 de 5.

Precio: Gratuita.

Identidad Visual: Isotipo en color blanco con el fondo rojo (figura 14).

Puntos de conflicto expuestos por usuarios: Los usuarios no encuentran la forma de eliminar su perfil (figura 16).



Figura 14: Isotipo



Figura 15: Apple Store.

Valoraciones y reseñas

[Ver todo](#)

4,3
de 5



141 valoraciones

Pulsa para valorar: ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

:(

★☆☆☆☆

I can't delate my profile

23 may

Client_Ignasio

Figura 16: Reña negativa.

ZULIP

Descripción: “Es un producto que te permite chatear en grupo y organizar tus tareas”.

Funciones:

- Mandar mensajes.
- Crear grupos de trabajo.

Categoría: Productividad.

Dispositivos: Se encuentra disponible iPadOS e iOS (**figura 18**).

Valoraciones: 3

Puntuación: 4,3 de 5 (**figura 19**).

Precio: Gratuita.

Identidad Visual: Isotipo en color blanco con fondo azul degradado (**figura 17**).



Figura 17: Isotipo

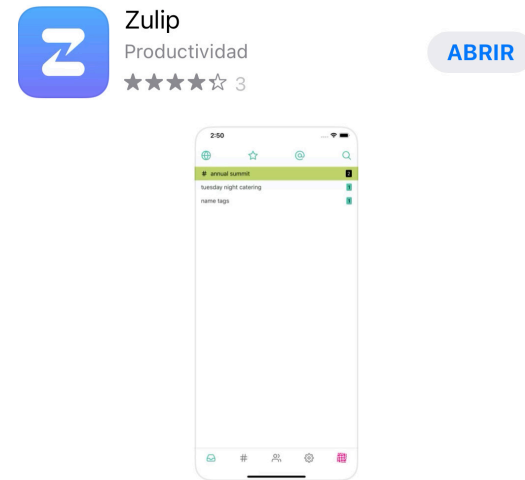


Figura 18: Apple Store.

Valoraciones y reseñas

4,3
de 5

★★★★☆
★★★★☆
★★★★☆
★★★☆☆
★★★☆☆
★☆☆☆☆

3 valoraciones

Pulsa para valorar: ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Figura 19: Valoración.

ASANA

Descripción: “Es una herramienta de gestión del trabajo para equipo, se organiza el trabajo para brindar una idea clara de que hay que hacer, cómo hacerlo y por qué es importante”.

Funciones:

- Coordinar planes y proyectos.
- Compartir documentos.
- Asignar tareas.

Categoría: Economía y empresa.

Dispositivos: Se encuentra disponible iPadOS e iOS (figura 21).

Valoraciones: 615

Puntuación: 4,6 de 5.

Precio: Gratuita.

Identidad Visual: Isotipo en color rojo con fondo blanco (figura 20).

Puntos de conflicto expuestos por usuarios: Los usuarios no encuentran la forma de eliminar su perfil (figura 22).

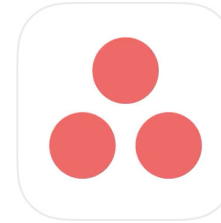


Figura 20: Isotipo

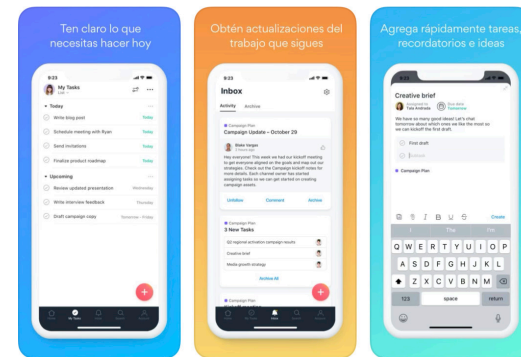


Figura 21: Apple Store.

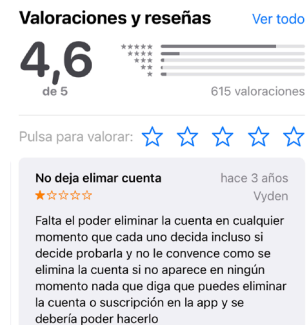


Figura 22: Reña negativa.

PODIO

Descripción: “Esta te permite gestionar tus proyectos y colaborar con tu equipo estés donde estés”.

Funciones:

- Mandar mensajes.
- Compartir documentos.
- Crear grupos de trabajo.
- Organización y control de proyectos.

Categoría: Economía y empresa.

Dispositivos: Se encuentra disponible iPadOS e iOS (figura 24).

Valoraciones: 116

Puntuación: 4,7 de 5 (figura 25).

Precio: Gratuita.

Identidad Visual: Isotipo en color azul con fondo grisáceo (figura 23).



Figura 23: Isotipo



Figura 24: Apple Store.

Valoraciones y reseñas [Ver todo](#)

4,7 de 5  116 valoraciones

Pulsa para valorar: 

Excelente software y desast... hace 4 años
★ ★ ★ ☆ ☆ Rgp45

Una pena. Me resulta una plataforma excelente en cuanto a las prestaciones y al diseño técnico en general. Sin embargo toda es perfecto hasta que tienes algún problema. La atención al cliente es pésima. Un ejemplo de una buena idea que se puede ir al traste

Figura 25: Reña negativa.

TRELLO

Descripción: “Trello es una herramienta de gestión de proyectos increíble que hace que la colaboración sea fácil e incluso divertida”.

Funciones:

- Crear tableros para proyectos.
- Compartir documentos.
- Añadir listas de tareas.
- Hacer comentarios.

Categoría: Economía y empresa.

Dispositivos: Se encuentra disponible iPadOS e iOS (figura 27).

Valoraciones: 957

Puntuación: 4,7 de 5.

Precio: Gratuita.

Identidad Visual: Isotipo en color blanco con el fondo azul (figura 26).

Puntos de conflicto expuestos por usuarios: No es una aplicación intuitiva (figura 28).



Figura 26: Isotipo



Figura 27: Apple Store.



Figura 28: Reña negativa.

TEAMS

Descripción: "Ya sea que esté trabajando con compañeros de equipo en un proyecto o planeando una actividad de fin de semana con sus seres queridos, Microsoft Tings ayuda a reunir a las personas para que puedan lograr su objetivo".

Funciones:

- Mandar mensajes.
- Compartir documentos.
- Crear grupos de trabajo.
- Asignación de tareas.
- Calendario.

Categoría: Productividad.

Dispositivos: Se encuentra disponible en cualquier dispositivo (figura 30).

Valoraciones: 103.283

Puntuación: 4,6 de 5 (figura 31).

Precio: Gratuita.

Identidad Visual: Isotipo en tonos lilas con fondo blanco. (figura 29).

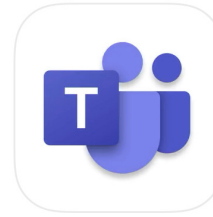


Figura 29: Isotipo



Figura 30: Apple Store.

Valoraciones y reseñas [Ver todo](#)

4,6 
de 5 103.283 valoraciones

Pulsa para valorar: 

Horrible hace 1 año
★☆☆☆☆
juan "el zanahorias"
Funciona horrible, se cae todo el rato

Figura 31: Reña negativa.

STORMBOARD

Descripción: "Ayuda a los adolescentes a guardar notas adhesivas, documentos, videos, archivos y pizarras en un lugar virtual".

Funciones:

- Crear tableros.
- Compartir multimedia.

Categoría: Economía y empresa.

Dispositivos: Se encuentra disponible iPadOS e iOS (figura 36).

Valoraciones: No disponible.

Puntuación: No disponible (figura 37).

Precio: Gratuita.

Identidad Visual: Isotipo en color blanco con diferentes opacidades y fondo azul (figura 35).

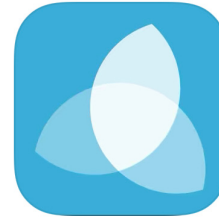


Figura 35: Isotipo

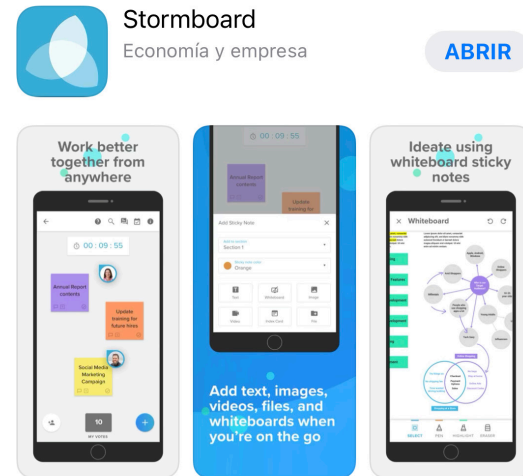


Figura 36: Apple Store.

Valoraciones y reseñas [Ver todo](#)

La valoración media de esta app se ha restablecido recientemente.

Pulsa para valorar: ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Casi perfecta. hace 2 años
★★★★☆ Marco Antonio Beltrán

La idea es genial y estoy a punto de pagar por la app pero es que en el ipad pro de 12.9 es curioso que hay a veces que se tiene que apretar con el dedo en vez de con el apple pencil porque si no no responde.

Lo más grave es que teniendo el ipad [más](#)

Figura 37: Reña negativa.

PADLET

Descripción: “Es un libro digital para crear proyectos que sean fáciles de compartir y colaborar. Funciona como un trozo de papel. Te dan una página vacía y puedes poner lo que quieras en ella. Es diferente otras herramientas de blogs y publicaciones porque es muy flexible. Puede ser utilizada tanto por profesores como estudiantes profesionales y personas de todas las edades”.

Funciones:

- Crear tableros.
- Compartir multimedia

Categoría: Productividad.

Dispositivos: Se encuentra disponible iPadOS e iOS (figura 15).

Valoraciones: 331

Puntuación: 4,5 de 5.

Precio: Gratuita.

Identidad Visual: Isotipo en color azul, morado, verde, amarillo, naranja, magenta y gris claro. El fondo es de color gris oscuro (figura 38).

Puntos de conflicto expuestos por usuarios: Incómoda de usar (figura 40).



Figura 38: Isotipo



Figura 39: Apple Store.

Valoraciones y reseñas

[Ver todo](#)

4,5
de 5



331 valoraciones

Pulsa para valorar: ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Asco
★☆☆☆☆

hace 1 año
coronaovirus

Asco de aplicación es incomoda de utilizar

Figura 40: Reña negativa.

YAMMER

Descripción: “Es una plataforma segura para clientes pequeños. Permite conversaciones entre compañeros o entre las empresas y sus clientes”.

Funciones:

- Mandar mensajes.
- Compartir documentos.
- Crear grupos de trabajo.
- Videollamadas.

Categoría: Economía y empresa.

Dispositivos: Se encuentra disponible iPadOS e iOS (figura 15).

Valoraciones: 141

Puntuación: 4,3 de 5.

Precio: Gratuita.

Identidad Visual: Isotipo en color blanco con el fondo rojo (figura 14).

Puntos de conflicto expuestos por usuarios: Los usuarios no encuentran la forma de eliminar su perfil. (figura 16).

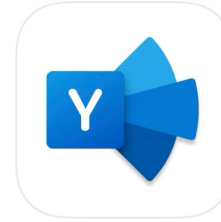


Figura 44: Isotipo



Figura 45: Apple Store.

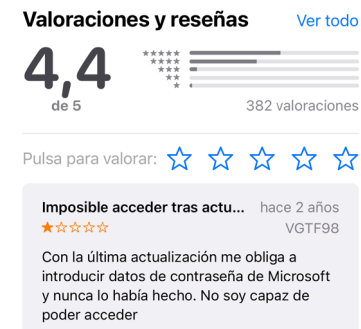


Figura 46: Reña negativa.

HUDDLE

Descripción: “Esta aplicación permite estar siempre conectado para impulsar la implicación y la participación de los empleados de tu empresa. Te ayuda a comunicarte con jefes y compañeros, compartir y descubrir conocimientos y participar en los grupos de la empresa.”.

Funciones:

- Mandar mensajes.
- Publicaciones.
- Crear grupos de trabajo.

Categoría: Economía y empresa.

Dispositivos: Se encuentra disponible iPadOS e iOS (**figura 48**).

Valoraciones: Ninguna.

Puntuación: Ninguna (**figura 49**).

Precio: Gratuita.

Identidad Visual: Isotipo en color blanco con fondo azul (**figura 47**).



Figura 47: Isotipo



Figura 48: Apple Store.

Valoraciones y reseñas

Esta app no ha recibido suficientes valoraciones o reseñas como para mostrar una valoración media.

Pulsa para valorar: ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Figura 49: Valoración

4.4.1 Rueda cromática

Para conocer qué **gama de colores** es la más usada por este tipo de aplicaciones para móvil, se sitúan los símbolos de cada aplicación en una **rueda cromática**. De esta forma podemos llegar a la siguiente **conclusión** (figura 50):

- En el **57%** predomina el **AZUL**.
- El **78%** de ellas son **BICOLOR** (siendo el segundo color el blanco).
- El **57%** usan el color principal de **FONDO**.

En definitiva, **el color más usado por la competencia es el azul**, suelen usar el **blanco como color secundario** y además el **color principal se usa como fondo** del isotipo.

4.4.2 Conclusiones

Existen múltiples herramientas de trabajo virtual colaborativo. Analizando las 14 muestras seleccionadas podemos observar que algunas de ellas carecen de algo tan importante como la **mensajería** entre usuarios, siendo aun así, aplicaciones destinadas a trabajar conjuntamente con otros usuarios.

Algunas de estas herramientas de trabajo con muchas valoraciones en sus plataformas de descarga, coinciden en que sus usuarios, **no consiguen encontrar algo tan básico como cerrar sesión en la app**. Además, también tienen clientes que se quejan por que **no consiguen entender su funcionamiento**.

Finalmente, también podemos concluir que la competencia tiende a usar **gammas de colores frías** en sus símbolos para posicionarse en el mercado.



Figura 50: Rueda cromática con los isotipos de diferentes aplicaciones de trabajo.

4.5 ENCUESTA

Para conocer al público objetivo, se realiza una encuesta a 78 personas.

¿Cuántos años tienes?

- - 18
- 18 - 25
- 25 - 35
- 25 - 45
- + 45

Eres...

- Hombre
- Mujer

¿Qué dispositivos tienes en casa?

- Móvil
- Ordenador
- Tablet

¿Qué plataforma de descarga sueles usar en tus dispositivos?

- Apple Store (para iOS)
- Play Store (para Android)

¿Sabes qué es el trabajo colaborativo?

- Si
- No
- No estoy seguro

¿Crees que en un futuro, el trabajo dejará de ser presencial y pasará a ser remoto?

- Si
- No

¿Si te ofrecen teletrabajar, estarías dispuesto?

- Si
- No

¿Utilizas aplicaciones que te ayuden a organizarte en equipo con otros compañeros?

- Si
- No

Si tu respuesta ha sido que no, ¿te gustaría usar alguna?

- Si
- No

¿Eres estudiante universitario?

- Si
- No

En ese caso, ¿alguna vez te hubiera gustado contar con ayuda de algún compañero/ profesor de otra facultad distinta a la tuya, a la hora de realizar alguna de las tareas que se proponen en las diferentes asignaturas de tu grado?

- Si
- No

¿Crees que las cadenas de favores podrían implementarse a nivel universitario?

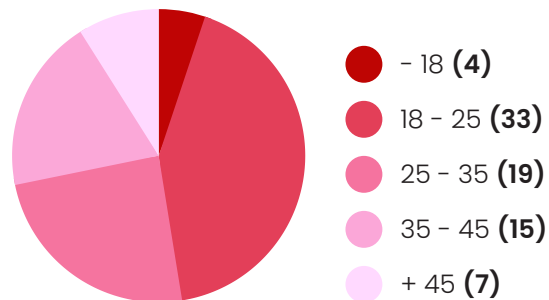
- Si
- No

¿Si alguien te hace un favor, el día que esa persona necesite uno, se lo harías?

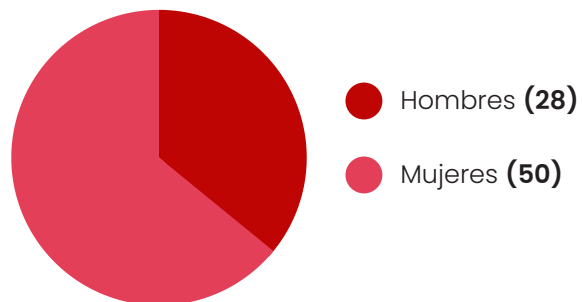
- Si
- No
- Depende

4.5.1 Datos obtenidos

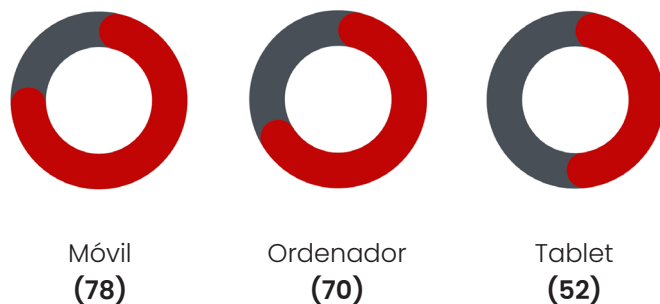
¿Cuántos años tienes?



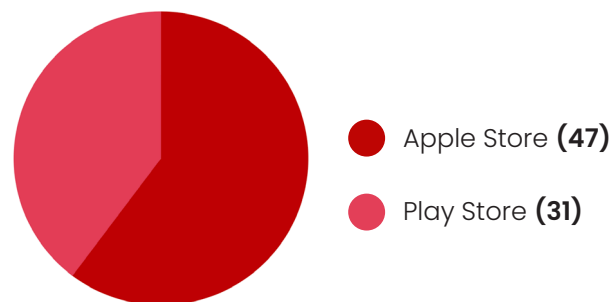
Eres...



¿Qué dispositivos tienes en casa?



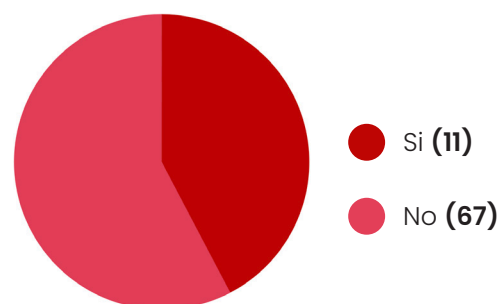
¿Qué plataforma de descarga sueles usar en tus dispositivos?



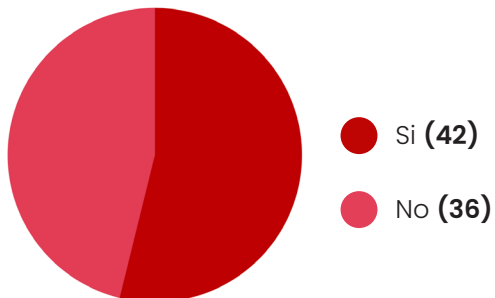
¿Sabes qué es el trabajo colaborativo?



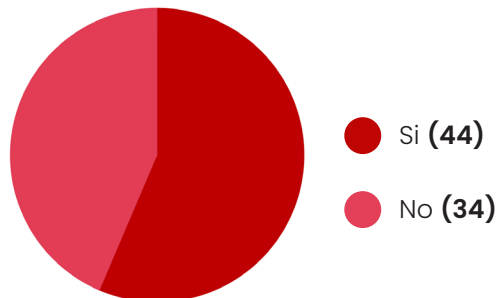
¿Crees que en un futuro, el trabajo dejará de ser presencial y pasará a ser remoto?



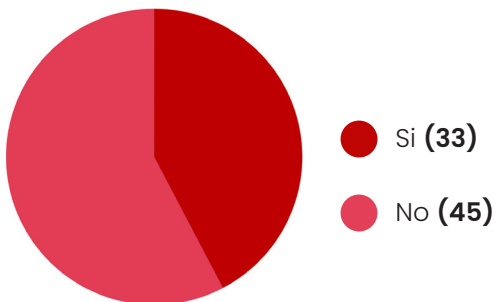
¿Si te ofrecen teletrabajar, estarías dispuesto?



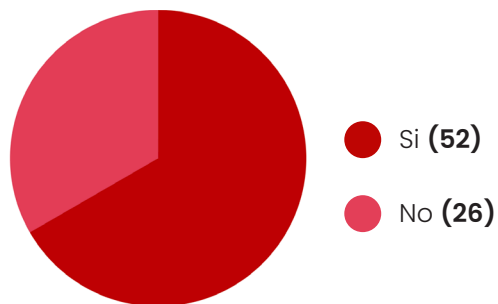
¿Eres estudiante universitario?



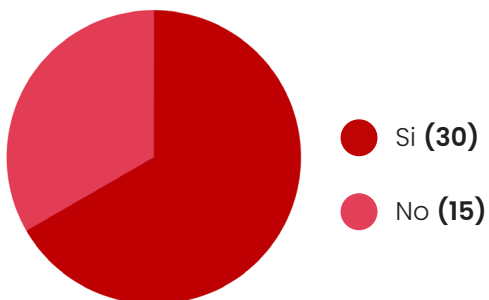
¿Utilizas aplicaciones que te ayuden a organizarte en equipo con otros compañeros?



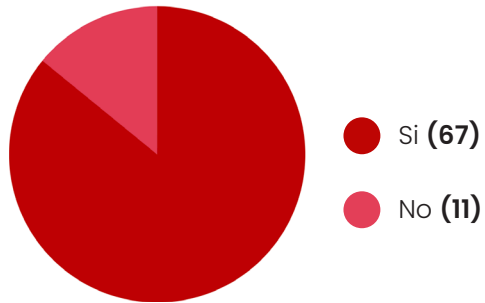
En ese caso, ¿alguna vez te hubiera gustado contar con ayuda de algún compañero/profesor de otra facultad distinta a la tuya, a la hora de realizar alguna de las tareas que se proponen en las diferentes asignaturas de tu grado?



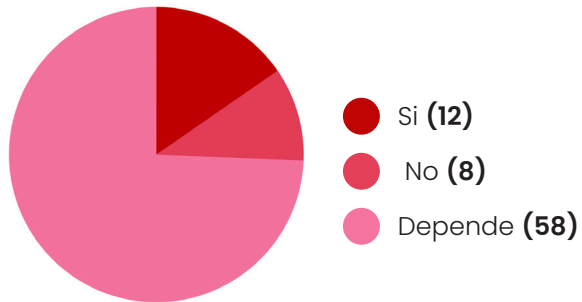
Si tu respuesta ha sido que no, ¿te gustaría usar alguna?



¿Crees que las cadenas de favores podrían implementarse a nivel universitario?



¿Si alguien te hace un favor, el día que esa persona necesite uno, se lo harías?



4.5.2 Conclusiones

La encuesta fue realizada a un total de **78 personas**, de las cuales el **64,2% eran mujeres** y **35,8% hombres**.

Tras esta encuesta podemos concluir que, el **100%** de los encuestados utiliza **movil**, y que además, un **60,3% utiliza Apple Store** como plataforma de descarga.

El **51,3%** de encuestados dice **no estar seguro** de saber qué es el trabajo colaborativo; sin embargo, hay un **42,3%** que afirman usar aplicaciones diseñadas para este fin. Por lo tanto podemos deducir que existe **desinformación** acerca de este tema, puesto que, algunos de ellos no están seguros de saber lo que es, o no lo saben, pero sin embargo, usan aplicaciones que les ayudan a lograrlo.

También podemos destacar que el **85,9%** no creen que el **teletrabajo sea la futura forma de trabajar**, pero sin embargo, si ahora mismo les ofrecieran un empleo de ese tipo, el **53,8% teletrabajaría**. De ahí podemos concluir que existe algo de rechazo a esta nueva modalidad de trabajo.

Además, el **56,4%** de los encuestados son **estudiantes universitarios** y un **66,6%** dicen que **les hubiera gustado recibir ayuda de otros compañeros/profesores de otras facultades** a la hora de afrontar alguna actividad planteada en su propio grado. Por lo tanto, se deduce que existe poca conexión entre miembros de la misma universidad.

Finalmente, un **85,8%** creen que **las cadenas de favores serían un buen método para implementar en las universidades**, pero, sin embargo, un **74,3%** opina que **antes de**

devolver un favor a otra persona, **dependería mucho del tipo de favor** que se le pidiera. Es por esto, que de instaurarse una cadena de favores univesitaria, sería necesario acotar o predisponer, qué tipos de favores se pueden hacer o pedir.



5

PROCESO DE DISEÑO

A continuación, se presenta junto con bocetos e imágenes el proceso de diseño llevado a cabo para la creación de la marca "Redwork" y el prototipo final de la aplicación móvil.

5.1 NAMING

El *naming* es el proceso creativo de una marca. Para ello es necesario reflejar los atributos, valores, experiencias y emociones que la marca desea transmitir. A continuación se muestra el proceso llevado a cabo para su definición; conceptos, análisis externo, propuestas y resultado.

5.1.1 Atributos del producto

En este caso, el *naming* se va a proponer para una aplicación móvil, por tanto, se definen **6 cualidades** principales que dicha plataforma debe tener atendiendo a lo que la marca quiere transmitir. De esta forma el usuario podrá encontrarse con un entorno:

1. Resolutivo
2. Colaborativo
3. Eficaz
4. Intuitivo
5. Accesible
6. Seguro

5.1.2 Filosofía del producto

Esta aplicación, tiene como objetivo principal crear una **red colaborativa** en la que los alumnos de la Universidad de La Laguna puedan echar una mano a compañeros de

otros grados con sus proyectos o actividades universitarias cuando sea necesario. El usuario, a través de la aplicación móvil **podrá ponerse en contacto con otros miembros de otras facultades**, solicitando qué tipo de ayuda necesita y describiendo su problema.

5.1.3 Mapeo de la competencia

Podemos encontrar diferentes tipos de aplicaciones móviles destinadas a facilitar el trabajo colaborativo. Estas son algunas (**figura 51**):

1. Slack
2. Mattermost
3. Rocket.Chat
4. Zulip
5. Asana
6. Podio
7. Trello
8. Microsoft Teams
9. Edmodo
10. Stormboard
11. Padlet
12. Samepage
13. Yammer
14. Huddle

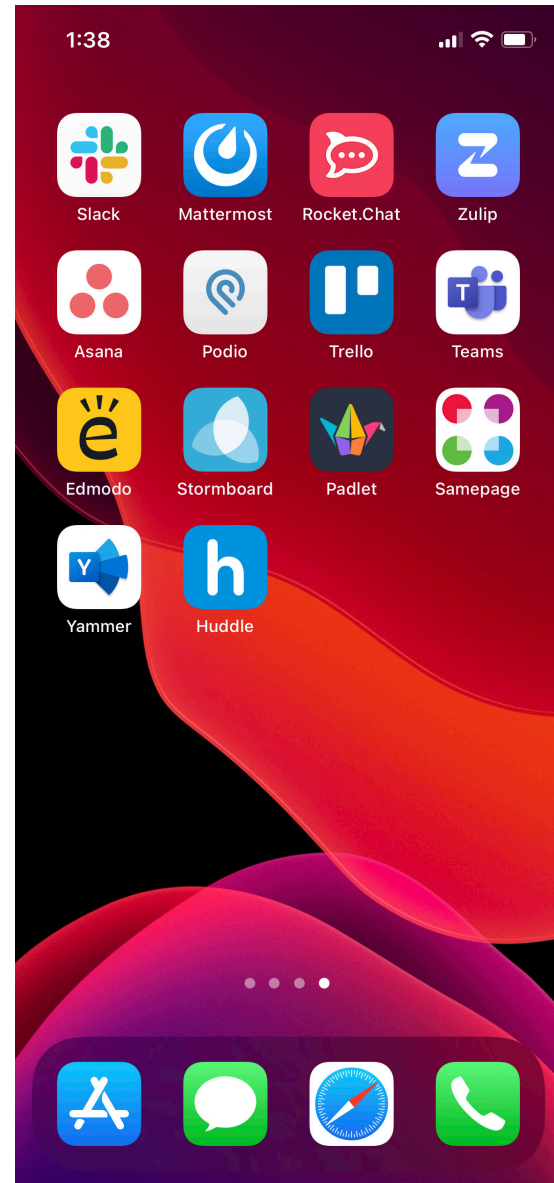


Figura 51: Pantalla de iPhone 12 con una recopilación de apps de trabajo

La mayoría de estas aplicaciones están **destinadas a trabajos grupales en una misma empresa** o equipo de trabajo. Por lo general, estas apps son utilizadas por colegios y empresas que proponen proyectos y a través de la plataforma, los diferentes componentes del grupo pueden reunirse, participar y aportar colaborativamente para sacar el trabajo adelante. Algunas de estas aplicaciones anuncian tareas en las que la gente puede participar. Sin embargo, **ninguna de ellas cuenta con un sistema de recompensas integrado por haber ayudado a otras personas o equipos.**

Analizando los nombres de las aplicaciones anteriores, podemos ver que algunas son **neologismos**, en otras se puede intuir cómo **se combinan palabras**: Edmodo, “edición” y “modo” (modo edición); Stormboard, “tormenta” y “tablero”; Samepage, “misma” y “página” (misma página); Mattermost, “importancia” y “más” (importa más) o simplemente si **se traducen del inglés al español** podemos encontrar su significado, como: Slack, “flojo”; Microsoft Teams, “Equipos de Microsoft”; Yammer, “quejarse”; Huddle, “grupo”.

Los principales competidores son las aplicaciones disponibles en las tiendas digitales de **Google Play y Apple Store de forma gratuita**. Los **competidores secundarios**, son los programas y páginas web que permiten conectarte con otros usuarios y trabajar conjuntamente, como las suite de **Google o Microsoft**. Sin embargo, estos últimos también pueden ser una **herramienta que facilite el trabajo** del concepto de colaboración que aquí se propone (**figura 52**).



Figura 52: Plataformas de descarga.

5.1.4 Propuestas para el naming

El siguiente paso es hacer un listado con las **propuestas de naming** teniendo en cuenta el análisis anterior. Dividiremos los posibles nombres para la aplicación en cuatro grupos:

Descriptivos

- Help Web
- AyudaMe
- HelpMe
- Working Partner
- RedWork

Etimológicos

- Beneficium (“Favor” en latín)
- Capturam (“Proyecto” en latín)
- Draft (“Proyecto” en inglés)
- Assistant (“Ayudante” en inglés)
- CoWorker (“Compañero de trabajo” en inglés)
- Partner (“Compañero” en inglés)

Sugerentes

- Karma
- Trueque

Neologismos

- Fá
- CoWeb
- WeWo
- Co - Red

5.1.5 Propuesta definitiva

Finalmente el nombre seleccionado para la aplicación móvil es **“Redwork”**. Es un nombre corto, fácil de pronunciar, descriptivo e intuitivo. Además, no se ha encontrado ninguna aplicación o similar que utilice este nombre.

Redwork es un nombre **formado por dos palabras** “Red” y “Work”. Si dotamos de significado a este naming podríamos traducirlo de dos formas: desde un punto de vista más estricto **“red de trabajo”** y desde un sentido más poético **“trabajo rojo”**.

Redwork o “red de trabajo” refleja perfectamente la funcionalidad de la aplicación, puesto que en definitiva se trata de una **red de trabajo colaborativa**, en la que los usuarios se ayudan y obtienen puntos que luego pueden intercambiar por otras ayudas.

Visto de una forma más poética, **Redwork o “trabajo rojo”** es una palabra inglesa utilizada para denominar la técnica del **bordado rojo**. Es uno de los estilos de bordado más antiguos, se originó en Europa a principios del año 1800. Este trabajo de bordado es más creativo, personalizado y detallado que la labor de bordado normal, haciendo que los diseños sean mucho más atractivos (**figura 53**).



Figura 53: Bordado rojo o “Redwork”.

En el mundo de la ilustración, **Redwork** o **“trabajo rojo”** se le atribuye al **boceto inicial** que será la antesala del dibujo definitivo. Podría decirse que es el borrador de la ilustración final (**figura 54**).

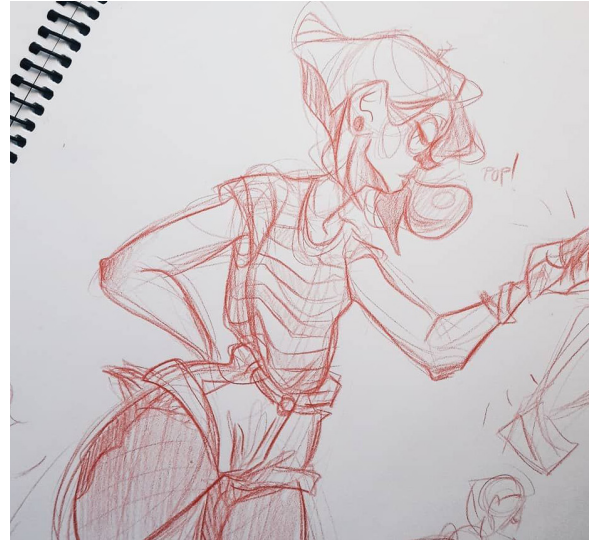


Figura 54: Boceto a lápiz rojo o “Redwork”.

5.2 IDENTIDAD VISUAL CORPORATIVA

Una vez seleccionado el naming definitivo, se procede a **diseñar la IVC**. Para ello lo primero es hacer una clasificación de las marcas de la competencia por colores, de esta forma, podemos ver con qué colores tienden a identificarse este tipo de apps.

Puesto que las aplicaciones se identifican con un símbolo que no incluye tipografía, no se van a analizar tipológicamente. Para hacer un análisis tipológico sería necesario observar cómo interactúan el símbolo y la tipografía juntos. Cuando vamos a adquirir una de estas aplicaciones, el naming, se encuentra escrito con la tipografía nativa de la tienda digital en la que se va a comprar, ya sea Google Play con la tipografía "Roboto", Apple Store con la tipografía "San Francisco" u otras plataformas de descarga. También podemos encontrar en naming de la aplicación en nuestra lista de apps, con la tipografía predeterminada para el dispositivo que tengamos, ya sea Apple o Android (**figura 55**).

5.2.1 Rueda cromática

Para conocer qué **gama de colores** es la más usada por este tipo de aplicaciones para móvil, se sitúan los símbolos de cada aplicación en una **rueda cromática**. De esta forma podemos llegar a la siguiente **conclusión** (**figura 56**):

- En el **57%** predomina el **AZUL**.
- El **78%** de ellas son **BICOLOR** (siendo el segundo color el blanco).



Figura 55: Tipografías que acompañan a las apps.



Figura 56: Rueda cromática con los isotipos de diferentes aplicaciones de trabajo.

- El **57%** usan el color principal de **FONDO**.

En definitiva, **el color más usado por la competencia es el azul**, suelen usar el **blanco como color secundario** y además el **color principal se usa como fondo** del isotipo.

5.2.2 Símbolo

A continuación se procede a **diseñar el símbolo** que identificará a nuestra aplicación en las plataformas de descarga.

BOCETAJE DE CONCEPTOS

En primer lugar se realiza un listado de palabras que definen la aplicación:

- Colaboración
- Personas
- Trabajo
- Red

Posteriormente se crean bocetos simples que identifiquen estos conceptos (**figuras 57, 58, 59 y 60**).

COLABORACIÓN



Figura 57: Bocetos para la palabra colaboración.

PERSONA

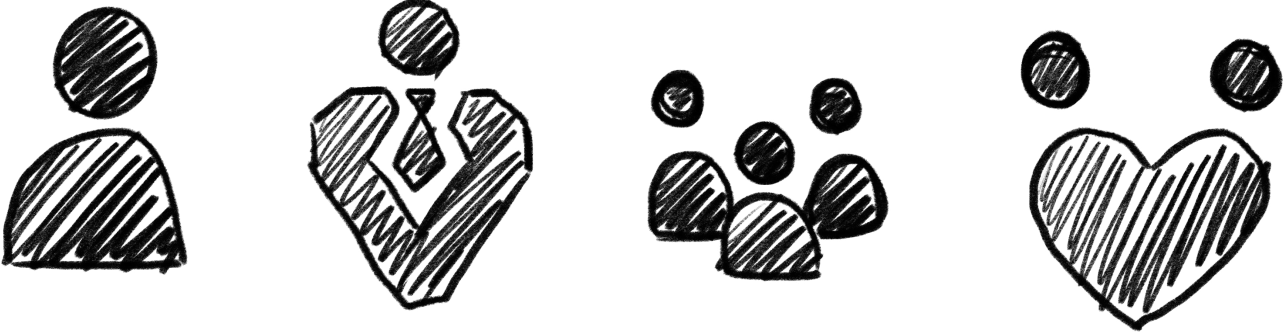


Figura 58: Bocetos para la palabra persona.

TRABAJO

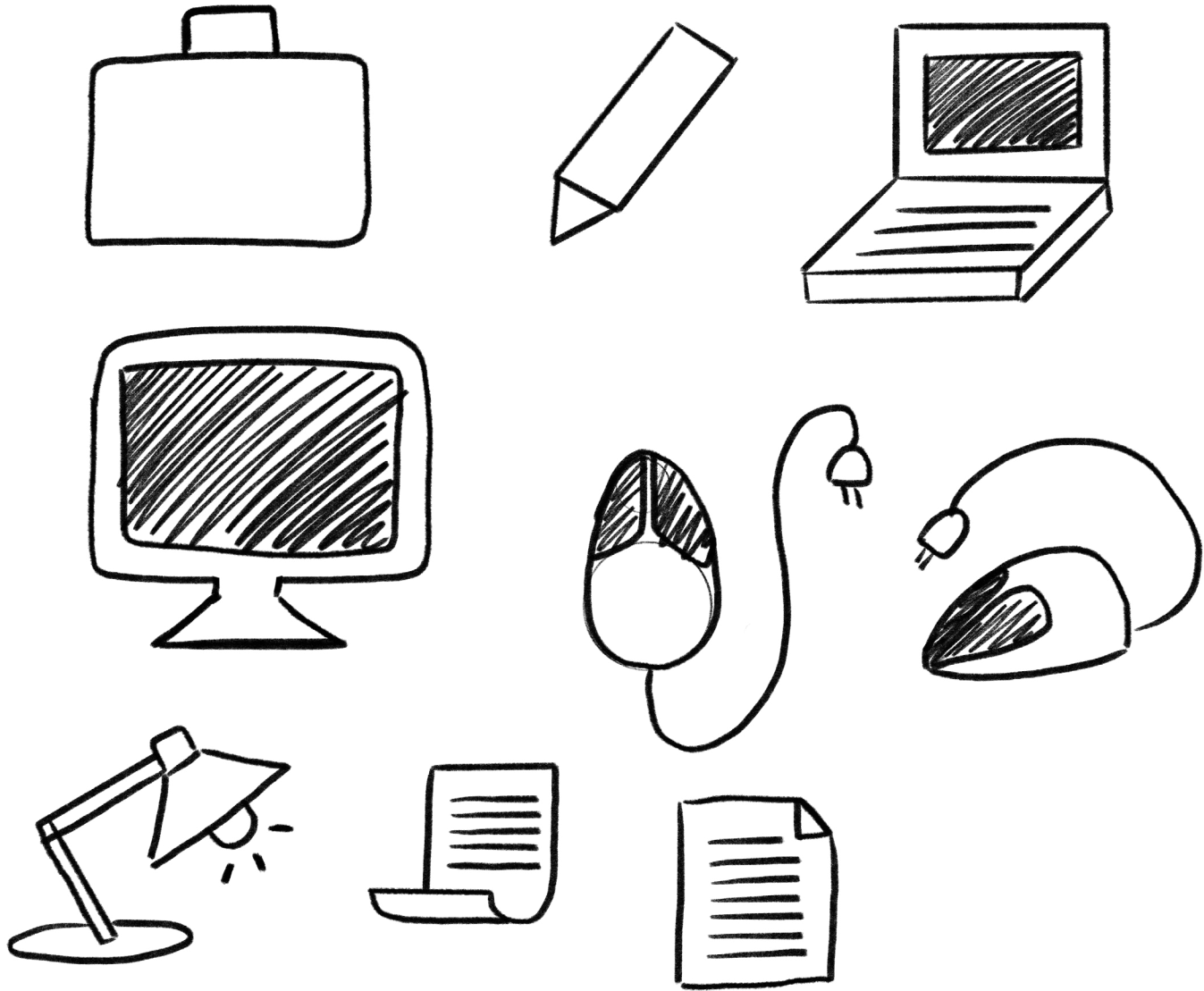


Figura 59: Bocetos para la palabra trabajo.

RED

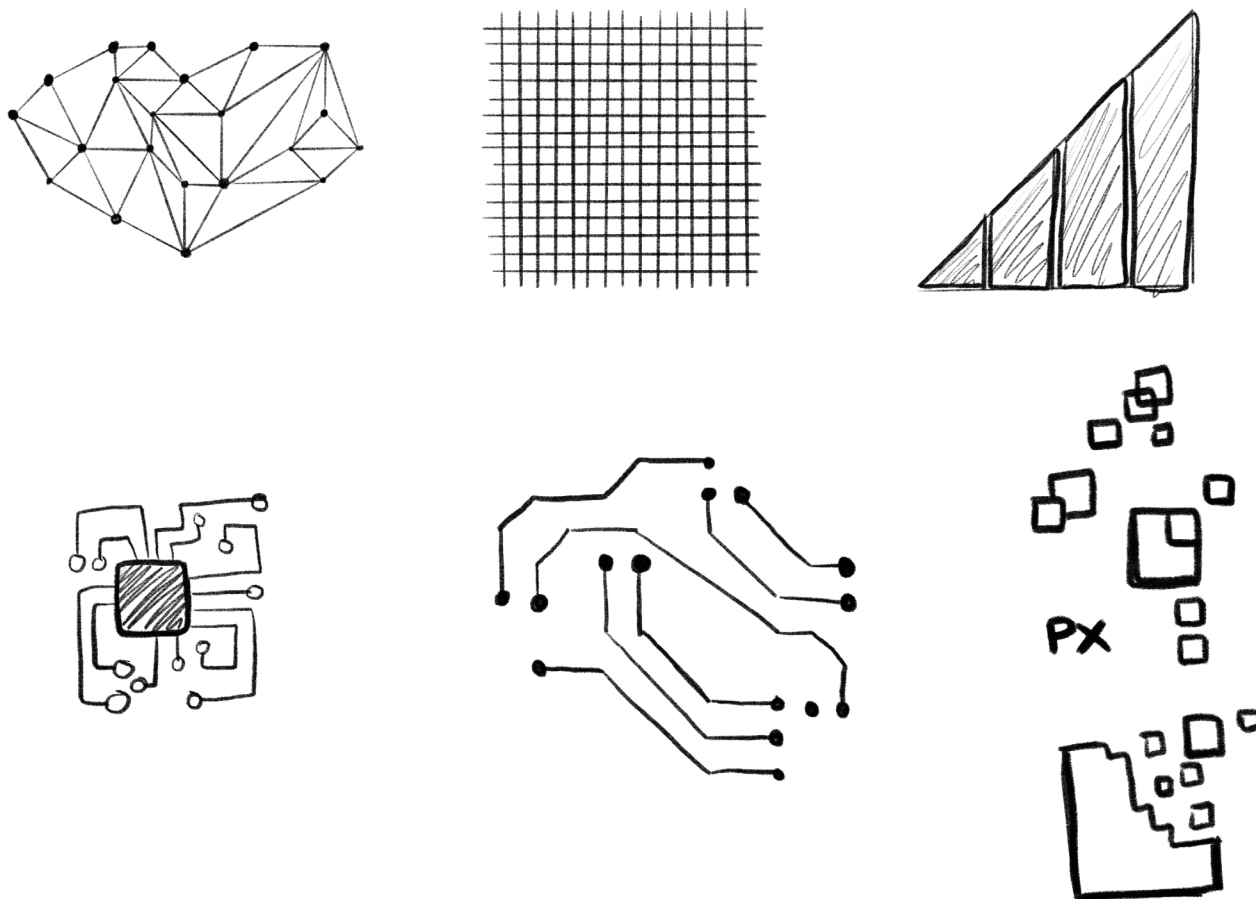


Figura 60: Bocetos para la palabra red.

Y en segundo lugar, se eligen y descartan algunas de las propuestas para **digitalizarlas** (figura 62):

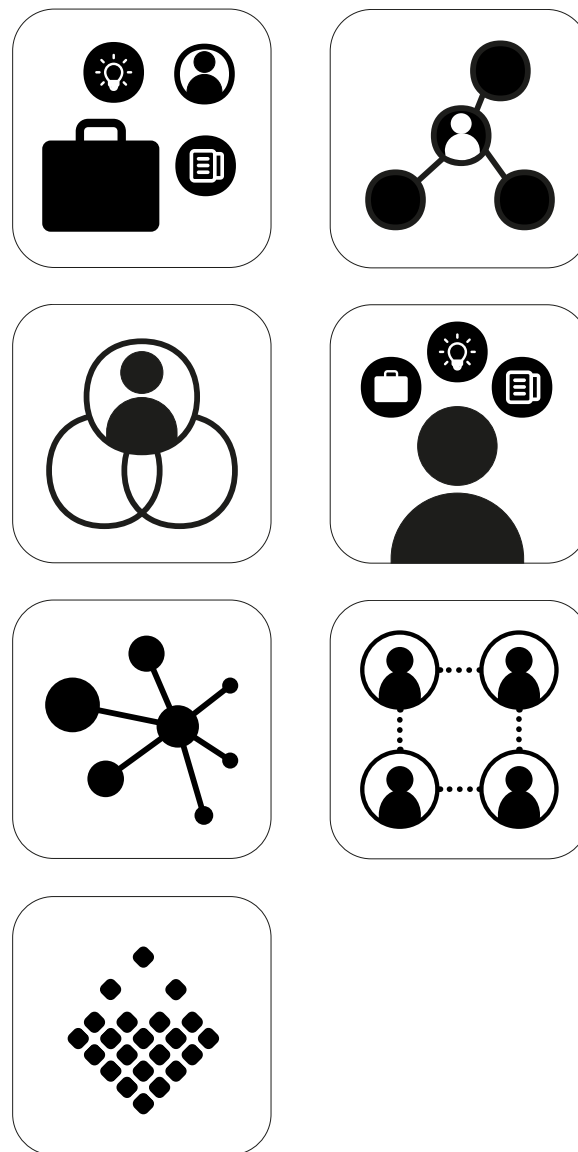


Figura 62: Digitalización de símbolos.

Y posteriormente, se eligen y descartan algunas de las propuestas para **digitalizarlas** (figura 64):

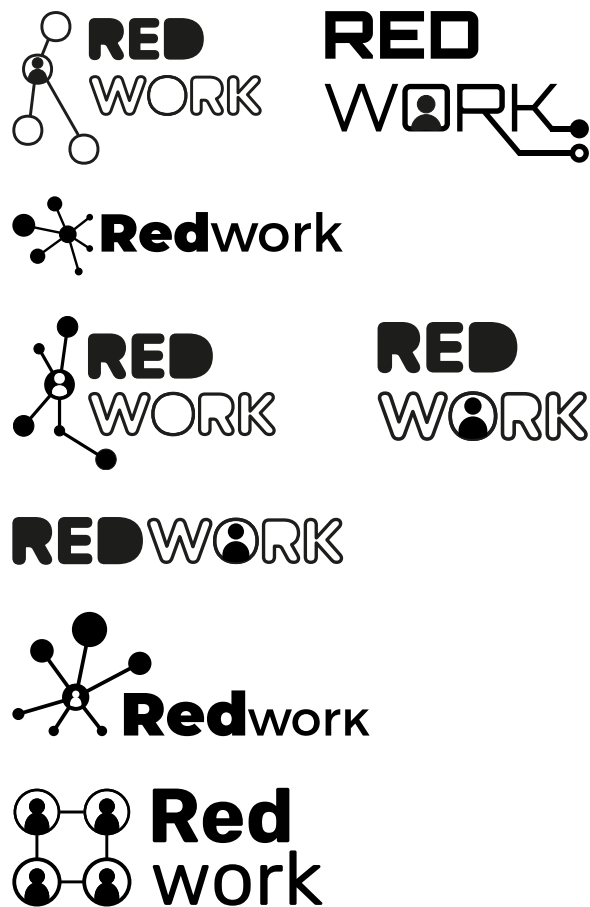


Figura 64: Digitalización para la propuesta de tipografía-símbolo.

5.2.4 Propuesta definitiva

Una vez seleccionadas las propuestas más interesantes, se define la IVC final de “Redwork”.

Para detalles más técnicos sobre la construcción y configuración, puedes dirigirte al ANEXO donde encontrarás el Manual de Identidad de esta marca.

TIPOGRAFÍA

Como tipografía principal se ha escogido la familia “Futura” en **dos estilos; bold y medium**. Se ha utilizado esta tipografía, haciendo los ajustes necesarios para su legibilidad.

Para que la tipografía pudiera funcionar como logo, se le han **modificado los picos de la W en estilo medium** para lograr el mismo estilo óptico que la W en estilo bold. También, **se ha ajustado el traking** entre las letras D-W y R-K, consiguiendo de esta forma, que fuera una palabra más homogénea visualmente a pesar de tener dos estilos tipográficos (**figuras 65, 66 y 67**).

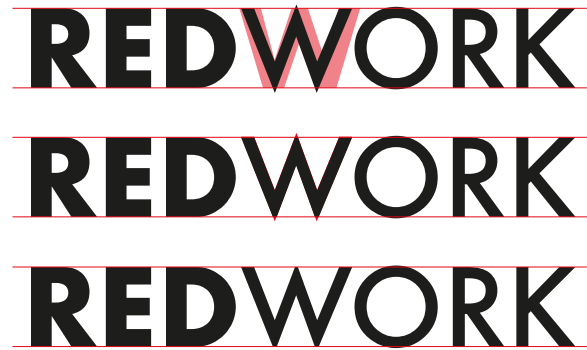


Figura 65: Modificación de la w en estilo medium.

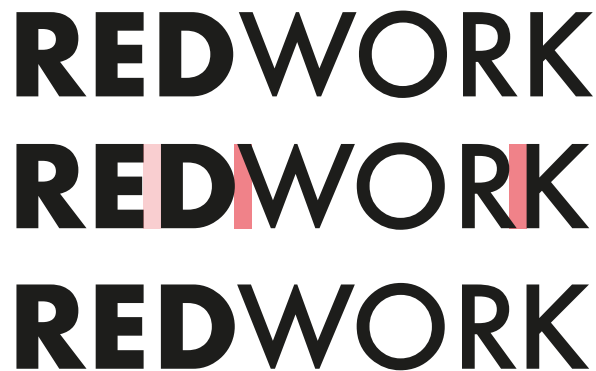


Figura 66: Ajuste del traking entre las letras D-W y R-K.



Figura 67: Resultado de los ajustes realizados en el logo.

mM

Futura Bold

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

1234567890

mM

Futura Medium

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

1234567890

SÍMBOLO

El símbolo se basa en una **figura nórdica** llamada Yggdrasil, que significa **“donde todos se reúnen”**. A partir de ese símbolo se ha construido el isotipo del imagotipo final (**figura 68**).

Esa especie de laberintos que se ven en el símbolo nórdico, han sido simplificados y sustituidos por **cuadrados** rotados que en su conjunto **forman un rombo**. Estos pequeños cuadrados no están hechos así al azar, su forma se debe a que este isotipo se diseña para una app de trabajo colaborativo. Por lo tanto, y relacionándolo también con el mundo digital, **los cuadrados simbolizan los píxeles** que **se reúnen en un mismo punto y “colaboran”** para formar un todo; **el rombo** (**figuras 69 y 70**).



Figura 68: Símbolo nórdico, Yggdrasil.

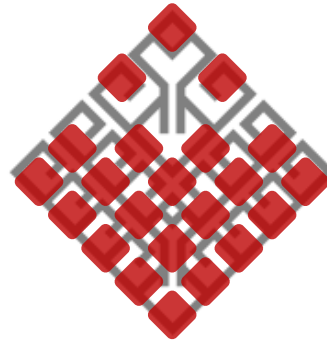


Figura 69: Superposición del símbolo nórdico y el isotipo.

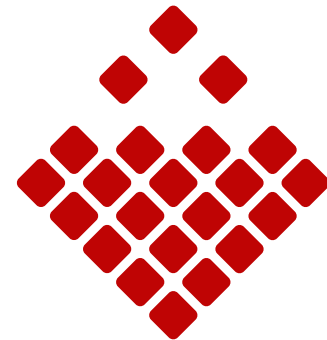


Figura 70: Resultado final del isotipo.

COLOR

La paleta de colores es un elemento fundamental e identificador para una marca. En este caso se ha asignado **1 color corporativo principal: el rojo**. Además se incorporan ilustraciones en la aplicación móvil, en las que el color que más destaca es el rojo principal de la marca. De esta forma se consigue que mantengan relación (**figura 71**).

En el Manual de Identidad de REDwork, se recomienda reproducir los colores corporativos de la manera más exacta posible, tanto en sus versiones en tinta plana (Pantone), como en la impresión en cuatricomía (CMYK). Los equivalentes en RGB se deberán utilizar para aplicaciones en pantalla y los hexadecimales para aplicaciones web.



C16 M100 Y100 K8

R191 G23 B24

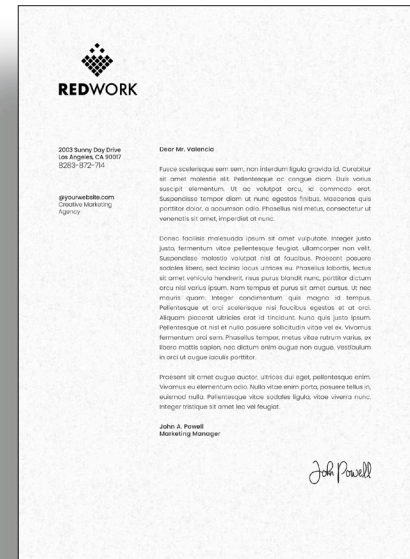
#BF0404

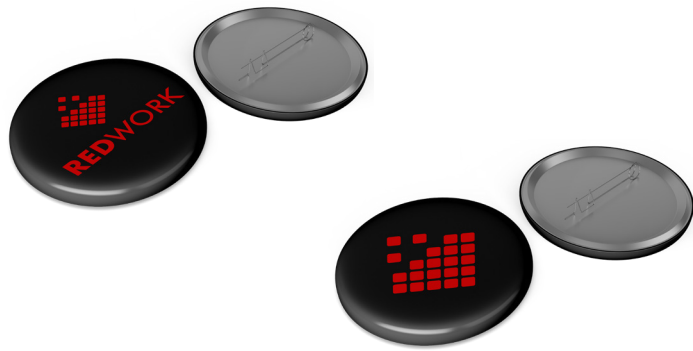
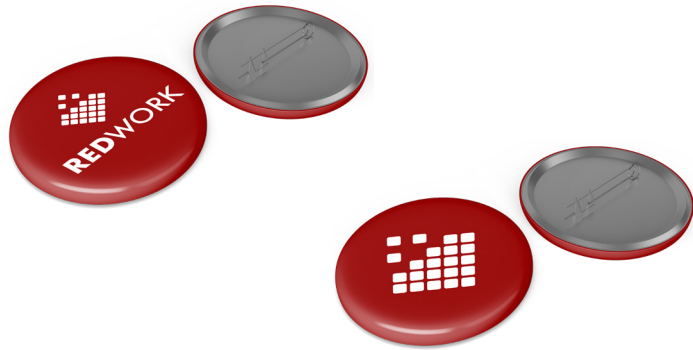
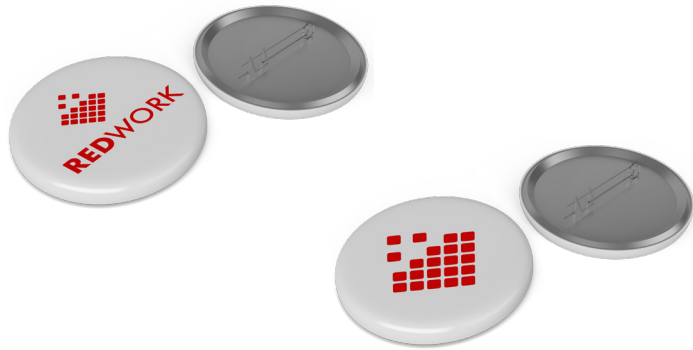


Figura 71: Ilustraciones para la APP.

MERCHANDISING









5.3 DISEÑO DE APLICACIÓN MÓVIL

A continuación se desarrollará el proceso de diseño llevado a cabo para la aplicación móvil *REDWORK*. Se mostrará tanto la construcción como la funcionalidad de cada elemento.

Después de la **encuesta** anteriormente mencionada, realizada a 78 personas, **se vuelve necesario** proponer una plataforma virtual de este tipo, puesto que de los resultados se concluye que el **42,3%** de ellos utilizan plataformas de este tipo, que al **85,8%** les parece buena idea crear una cadena de favores en el ámbito universitario y que al **66,6%** de los 56,4% de encuestados universitarios, confirman que en algún momento de su periodo lectivo les hubiera gustado recibir ayuda de un compañero/profesor de otra facultad.

5.3.1 Descripción y funcionamiento

REDWORK es una aplicación móvil diseñada para ser una red colaborativa de trabajo, en la que miembros de la app, ya sean profesores, alumnos o gente externa a la universidad, puedan solicitar ayuda a otros miembros de la app (mayormente colectivo de la ULL), para recibir ayuda en proyectos propuestos durante su grado o incluso para ayudar a otras personas que así lo soliciten.

Para incentivar que los miembros de la plataforma se ayuden unos a otros, se crea un **sistema de puntos** que se pueden intercambiar por ayuda. Además puedes ganar



Figura 72: Pantalla de carga de la APP.

estos puntos ayudando a otros usuarios. Es decir, cuanto más ayudas a los demás, más **puntos “karma”** obtienes para que después los demás usuarios te puedan ayudar a ti.

Para entender un poco mejor su funcionamiento, a continuación explicaremos junto a algunas de sus pantallas de navegación, cómo se usa esta aplicación.

FUNCIONAMIENTO

Una vez el usuario se registra en la plataforma, accede a la página de inicio donde puede ver todas las publicaciones de los usuarios de la plataforma donde solicitan algún tipo de ayuda (**figura 73**).

Si quiere ayudar a alguien solo tiene que encontrar una publicación que se ajuste a sus expectativas y pulsar en el botón “solicitar”.

Además, el nuevo usuario, pulsando en el botón de “+” en la pantalla de inicio, puede publicar una petición de ayuda si así lo necesita.



Figura 73: Pantalla de “inicio” de la APP.

Para ello deberá definir de quien pide la ayuda, qué es lo que necesita y cuántos puntos está dispuesto a compartir por dicha ayuda. Todos los nuevos usuarios comienzan con 30 puntos de cortesía (**figura 74**).



Figura 74: Pantalla de “petición” de la APP.

Cuando el nuevo usuario comience a recibir solicitudes de gente que está dispuesta a ayudarlo, podrá decidir si acepta o deniega su solicitud (**figura 75**).

Para ayudarlo en esta decisión se crea un sistema de valoración de usuarios en el que los miembros de la plataforma, una vez finalizan su ayuda, pueden valorar del 1 al 5 cual ha sido su experiencia con ese miembro y además pueden ponerle una reseña a su perfil.

Por lo tanto, si el nuevo usuario está indeciso entre quien elegir para que le ayude, solo tiene que pinchar en su perfil y ver cuales han sido las valoraciones para ese usuario del resto de la comunidad.

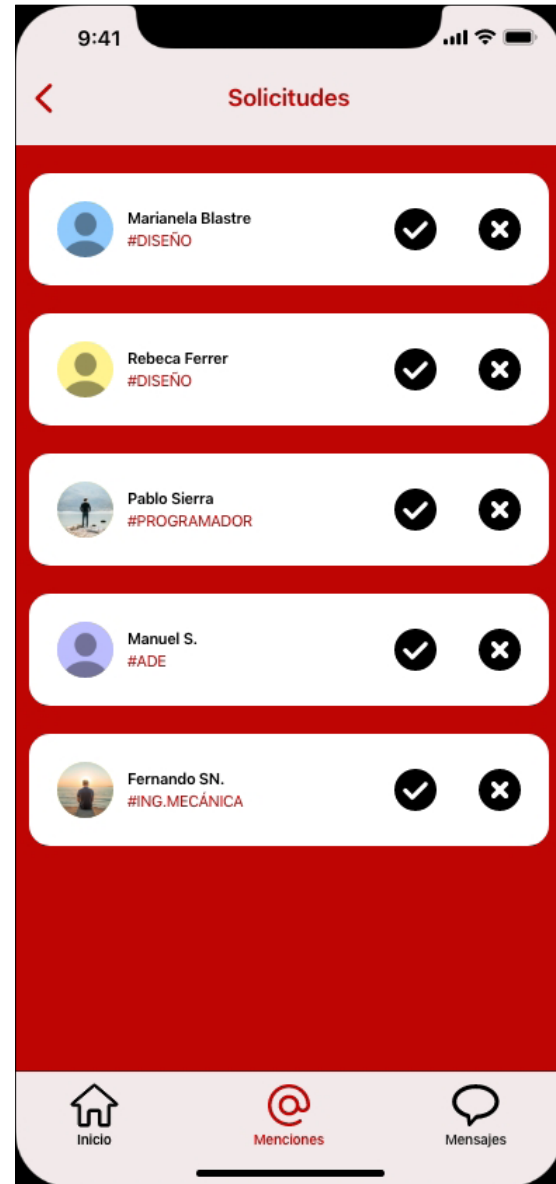


Figura 75: Pantalla de "solicitudes" de la APP.

Una vez el usuario decida quien o quienes le van a ayudar en su labor, existe un sistema de mensajería que les permitirá comunicarse para poder cumplir el cometido (figura 76).



Figura 76: Pantalla de "chat" de la APP.

Una vez completada la tarea, el usuario podrá acceder a sus peticiones para dar por finalizada la ayuda y así compartir con el/los miembros de la comunidad que le hayan ayudado, sus puntos karma (**figura 77**).

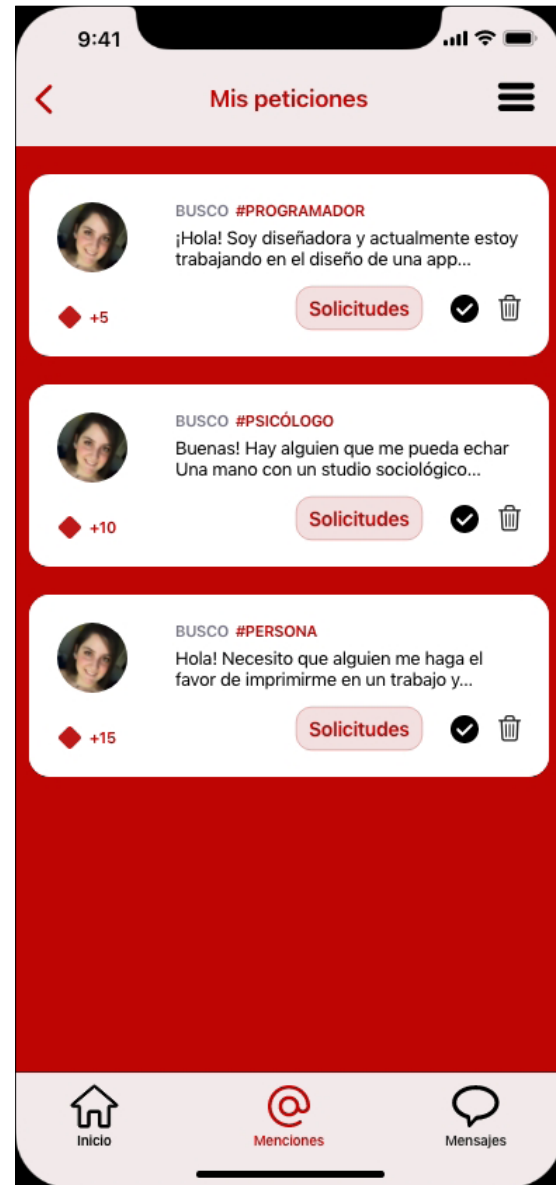


Figura 77: Pantalla de “mis peticiones” de la APP.

Finalmente, podrá acceder al perfil de el/los usuarios que le han ayudado en su tarea y dejar una valoración y una reseña que podrá servir a otros usuarios a la hora de decidirse entre un candidato u otro (**figura 78**).

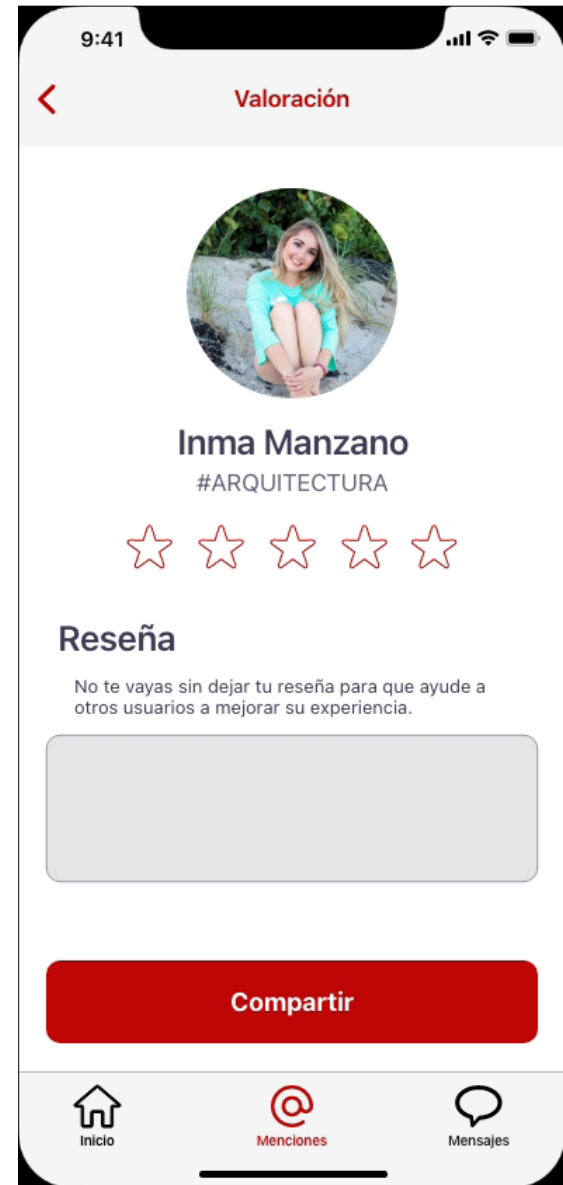


Figura 78: Pantalla de “valoración” de la APP.

5.3.2 ICONOS Y FUNCIONES

A continuación se explica qué función tienen los iconos que presenta la aplicación.

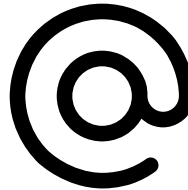
Inicio

Este icono se encuentra en el menú inferior de la app. Si pulsamos sobre él, nos lleva a la página principal de “inicio” donde podemos encontrar todas las publicaciones de los usuarios.



Menciones

Este icono se encuentra en el menú inferior de la app. Si pulsamos sobre él, nos lleva al apartado de “menciones”, en el que podemos ver todas las publicaciones que se han hecho a cerca de nuestra especialidad universitaria (diseño, periodismo, arquitectura...).



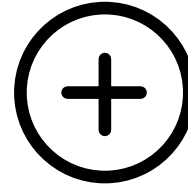
Mensajes

Este icono se encuentra en el menú inferior de la app. Si pulsamos sobre él podemos acceder al listado de chats abiertos que tenemos con los usuarios de la plataforma.



Añadir

Al pulsar sobre este botón puedes añadir contenido a la plataforma, ya sea agregando una publicación en el apartado de "índice" o agregando datos en el "formulario inicial" de registro.



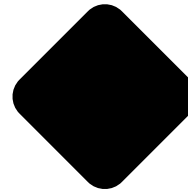
Búsqueda

Este icono aparece en la parte superior de la página de inicio. Sirve para buscar publicaciones de la especialidad que quieras (medicina, bellas artes, química...)



Puntos Karma

Este icono es un "punto karma". Estos puntos se pueden conseguir ayudando a otros usuarios, pero también se pueden perder pidiendo ayuda.



Aceptar / denegar

Al pulsar sobre uno de estos dos iconos estás aceptando (con el check) o denegando (con la equis) una acción en la plataforma.



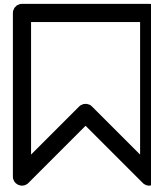
Menú de opciones

Este icono aparece sólo en el apartado de “menciones”. Pulsando sobre él puedes abrir una lista de opciones que donde podrás seleccionar el tipo de menciones que desees ver: “mis peticiones”, “todo”, “guardados”.



Guardar

Pulsando sobre este símbolo dentro de una publicación, puedes guardar el contenido para poder verlo posteriormente.



Enviado / leído

Este icono, dentro de un chat y dependiendo de su estado (rojo o negro) simboliza que el mensaje ha sido recibido con éxito (negro) o recibido y leído (rojo).



Llamada

Pulsando este icono dentro de un chat, podrás realizar una llamada al usuario con el que mantienes una conversación.



Videollamada

Pulsando este icono dentro de un chat, podrás realizar una videollamada al usuario con el que mantienes una conversación.



5.3.3 Diseño

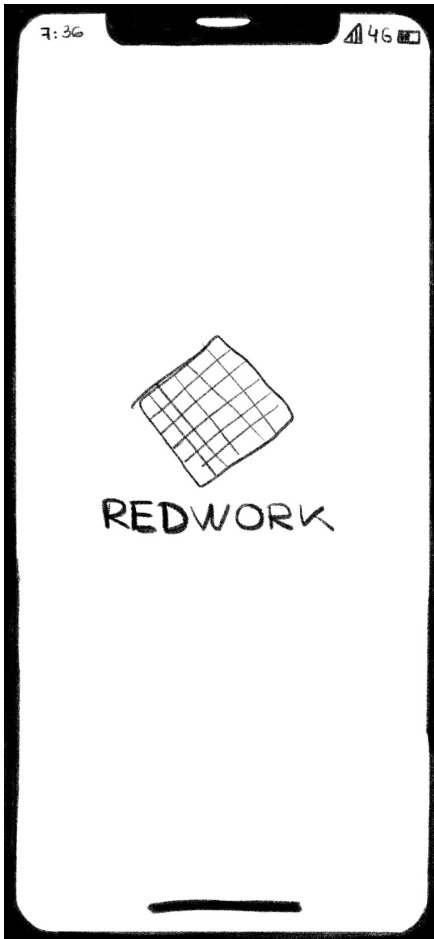
Una vez definidas las funciones y los componentes, se desarrolla el **diseño de la aplicación**, desde el simple sketch o boceto, pasando por los wireframes y mockups y terminando en el prototipo final.

SKETCHES

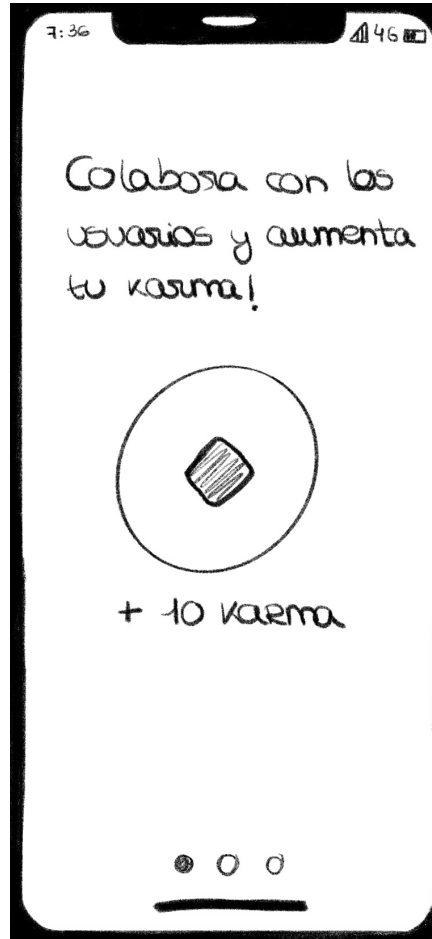
Para comenzar la fase de ideación, se boceta lo que va a ser la **propuesta inicial** para el diseño de la aplicación. En estos bocetos se reflejan las ideas generales de navegación, colocación de elementos, funcionalidades...

El **objetivo principal es conseguir ideas de trabajo** y explorar cualquier propuesta que pueda llegar a más.

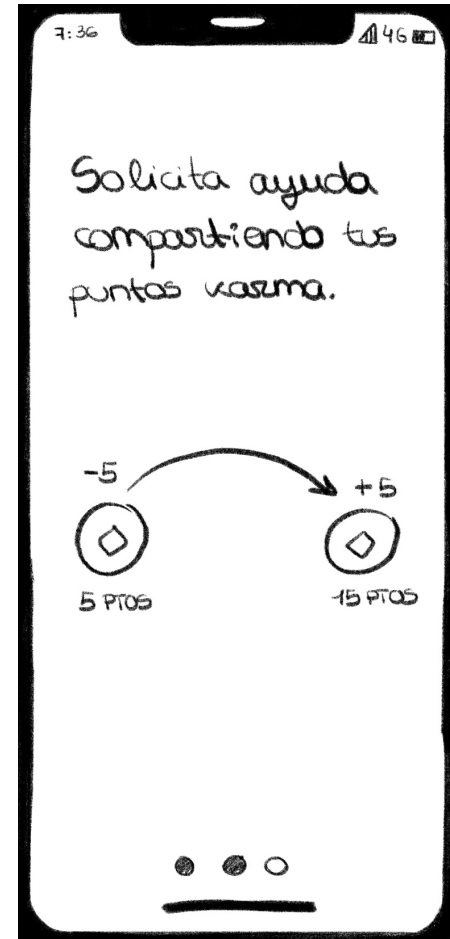
Pantalla de carga



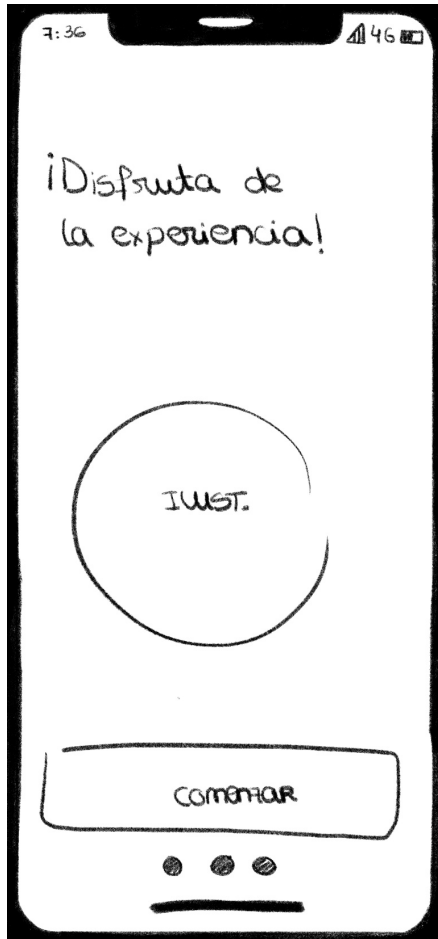
Primeros pasos 1



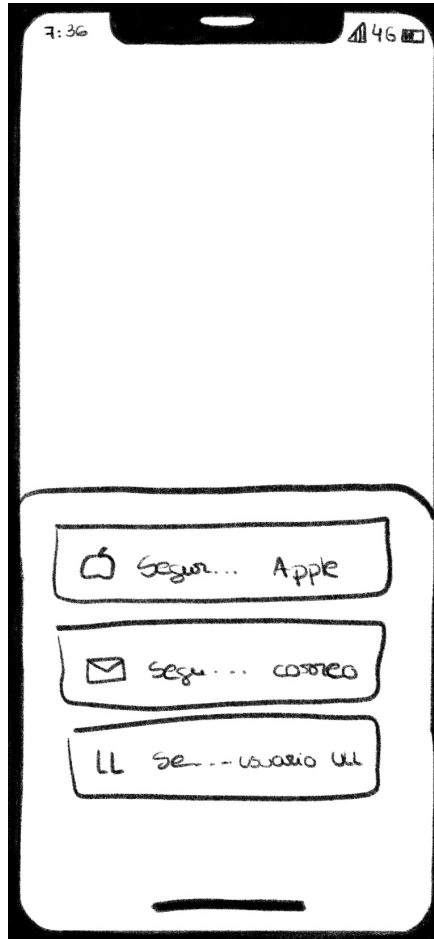
Primeros pasos 2



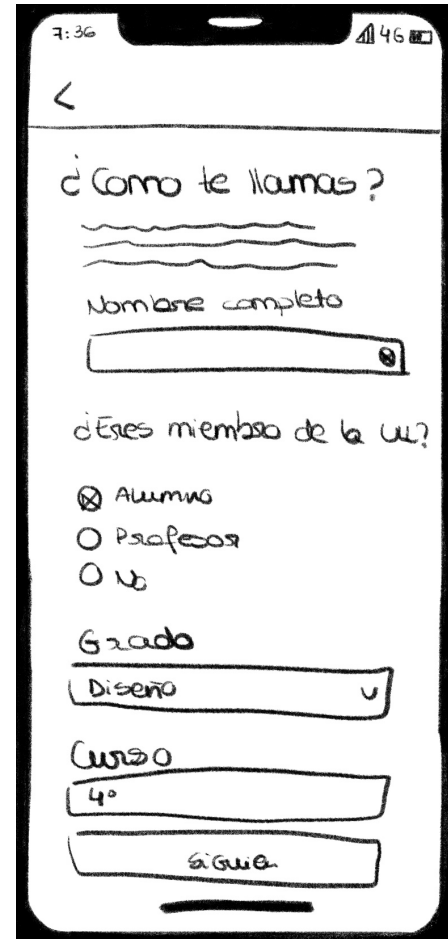
Primeros pasos 3



Registro



Formulario alumno



Formulario profesor / no miembro

7:36 4G

<

¿Cómo te llamas?

Nombre completo

¿Eres miembro de la U?

Alumno

Profesor

No

Estudios

+

sigue

Notificaciones

7:36 4G

¡No te pierdas nada!

Activar notificación

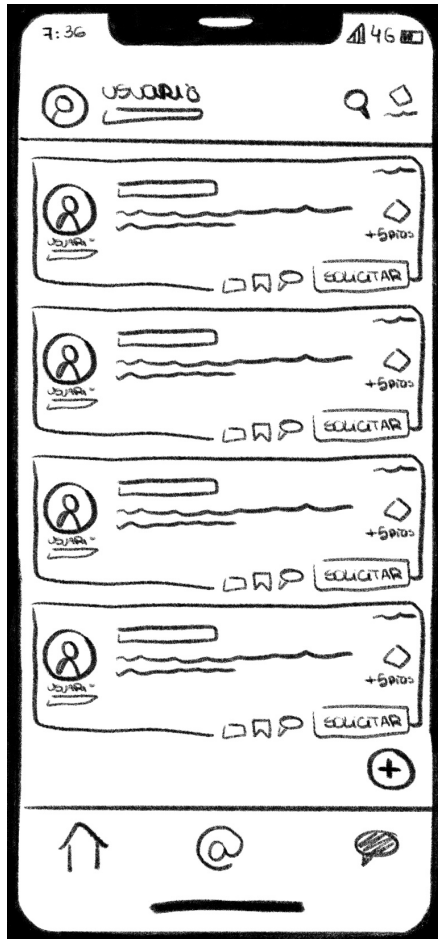
Bienvenida

7:36 4G

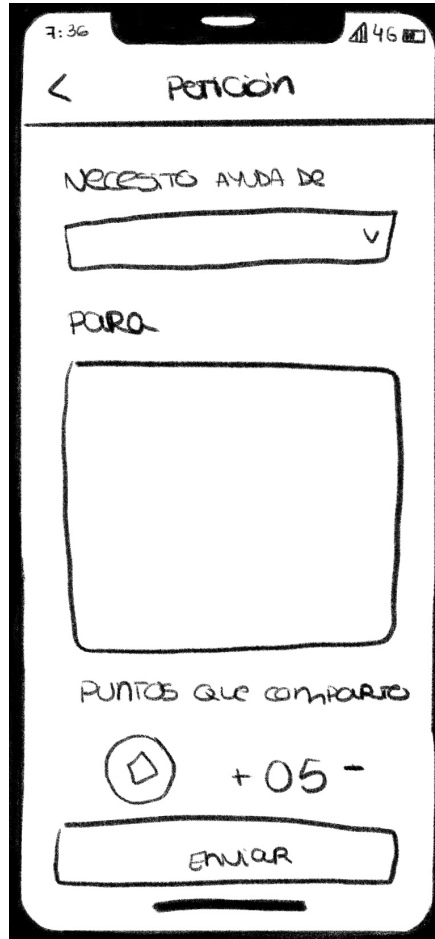
¡Bienvenid@ a REDWORK!

comentar

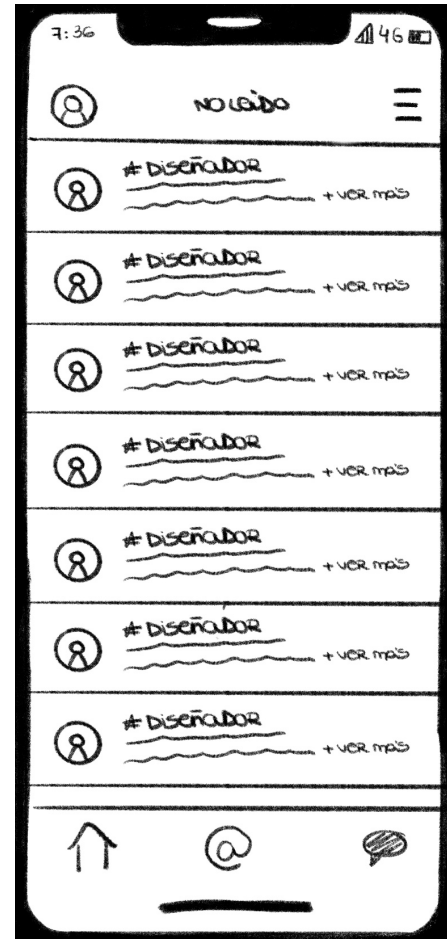
Inicio



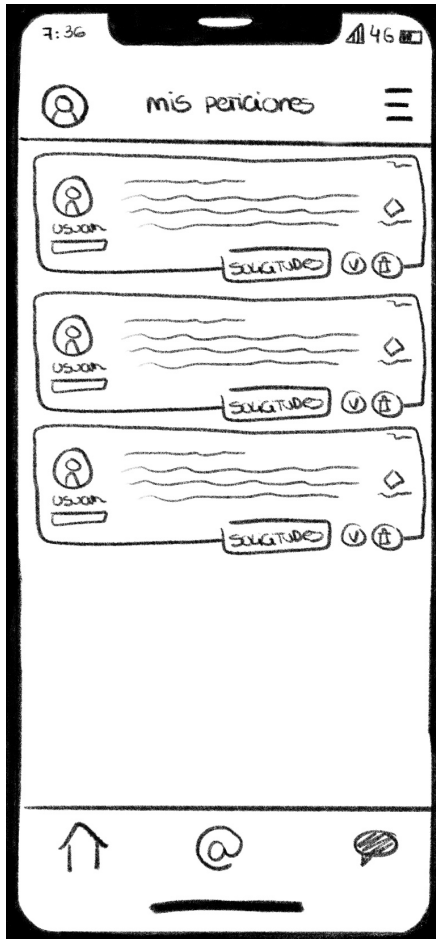
Petición



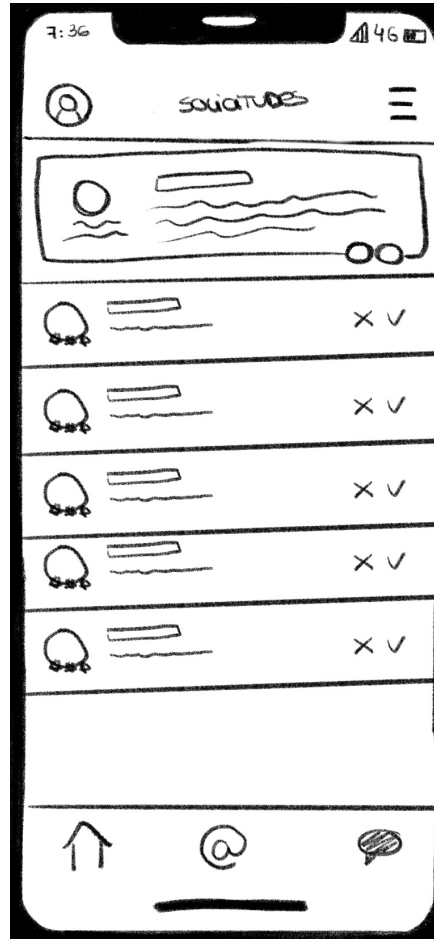
Menciones



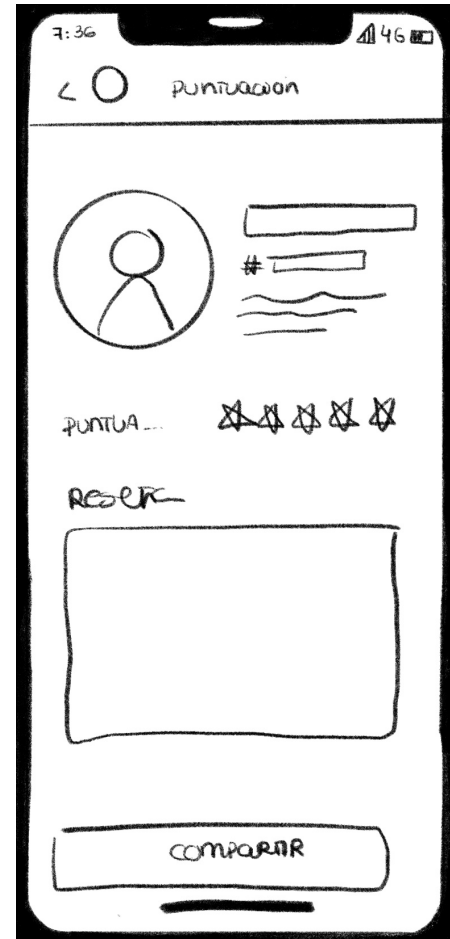
Mis peticiones



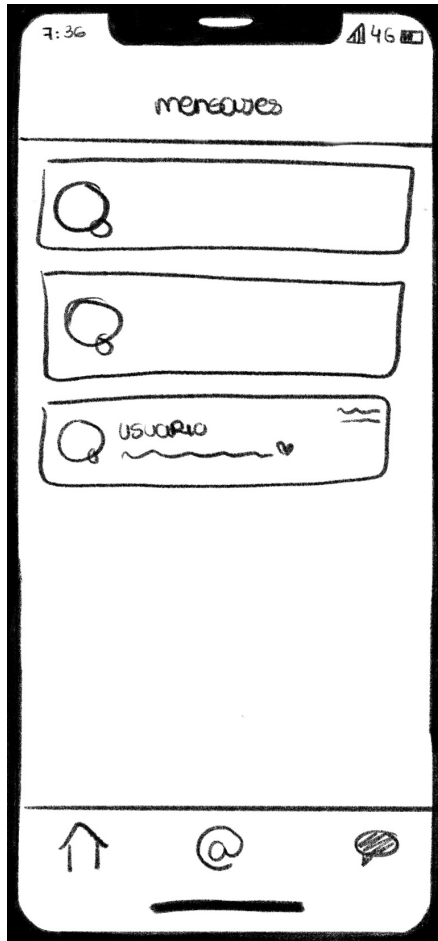
Solicitudes



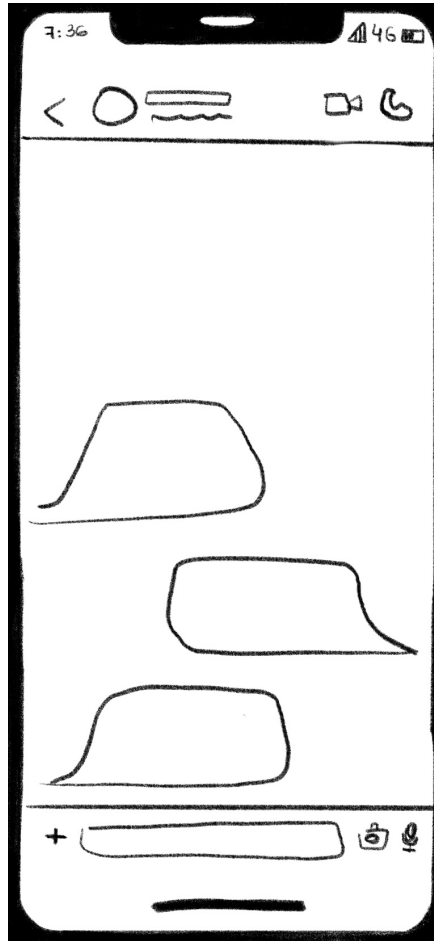
Valoración



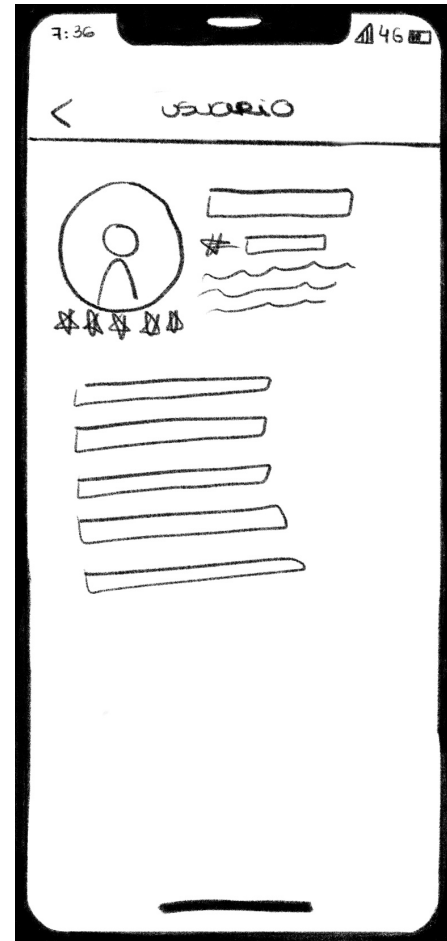
Mensajes



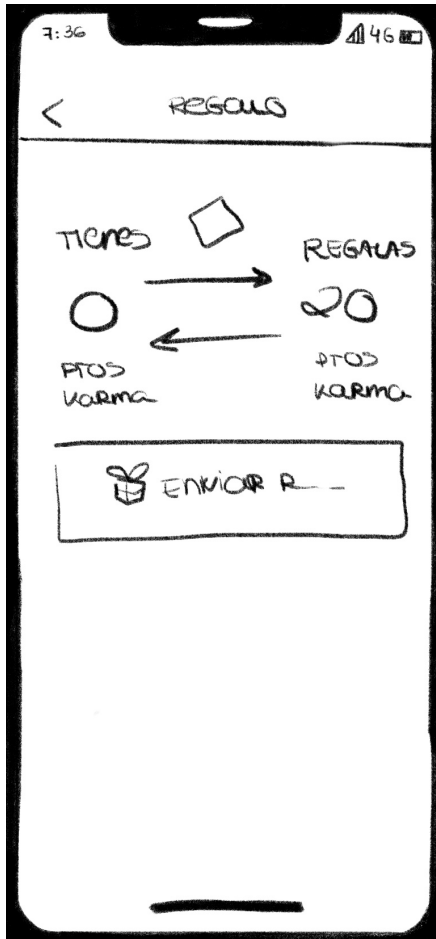
Chat



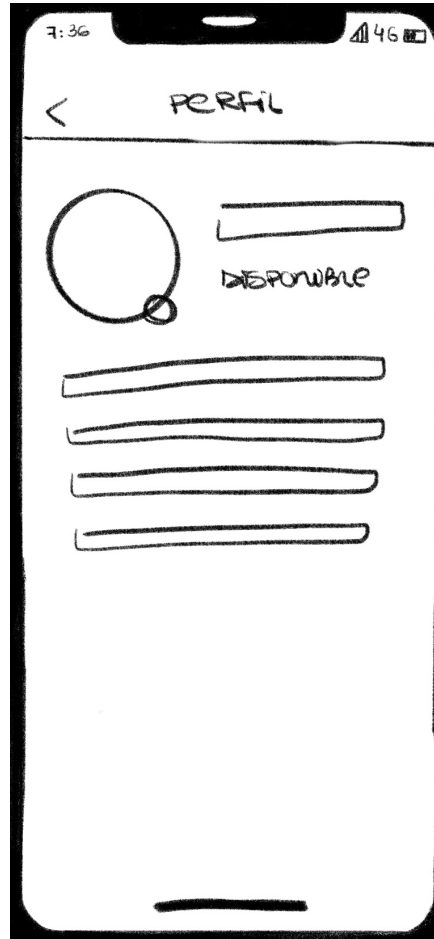
Perfil de usuario



Regalar puntos karma



Mi perfil

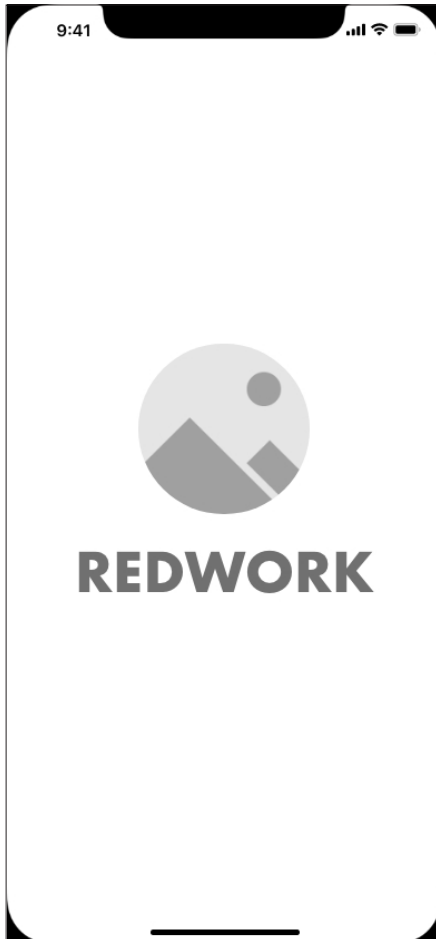


WIREFRAMES

A partir de estos bocetos se realizan los wireframes, que son **esquematisaciones digitales de la interfaz**, donde se representa cómo deberá ser la distribución, ordenación, función y aspecto básico de los diferentes elementos o componentes de cada pantalla o página del producto.

A continuación se exponen los wireframes de las pantallas de navegación principales.

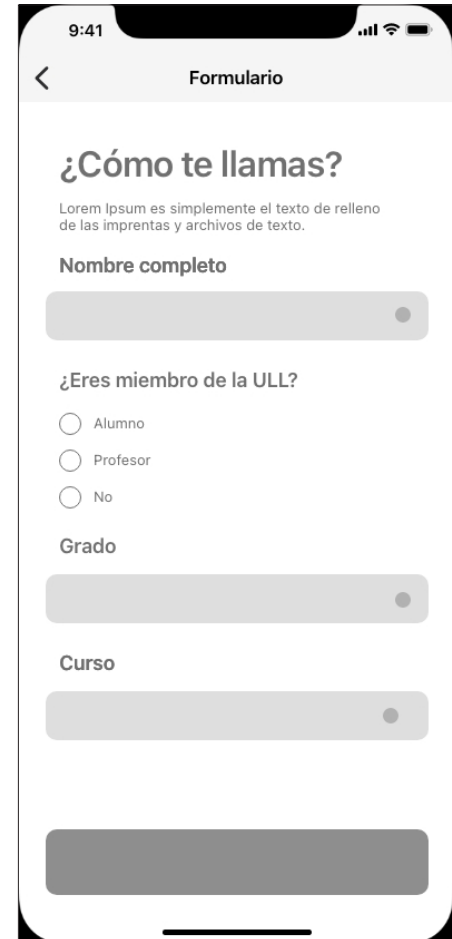
Pantalla de carga



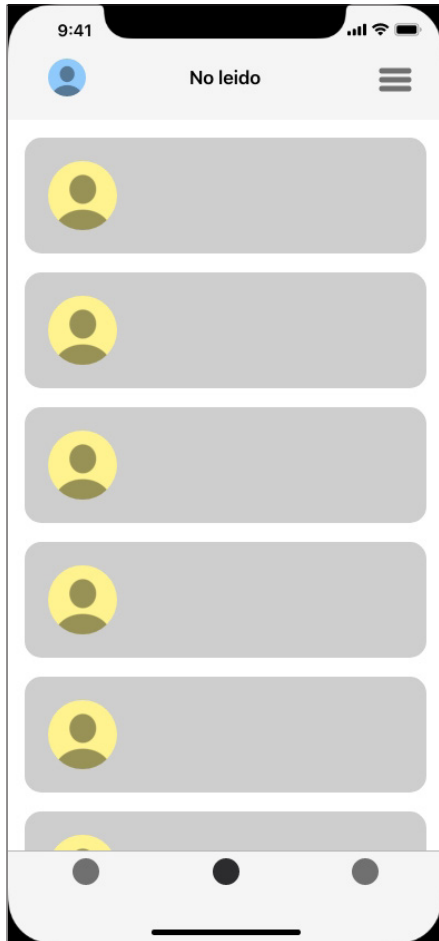
Primeros pasos



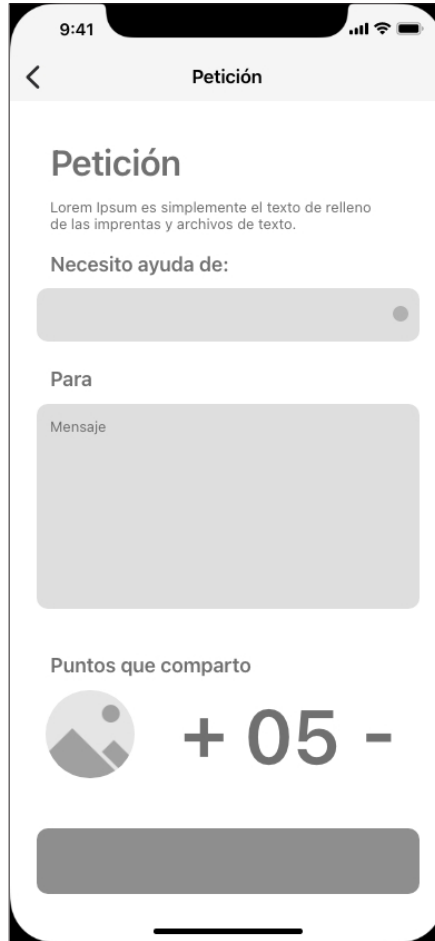
Formulario



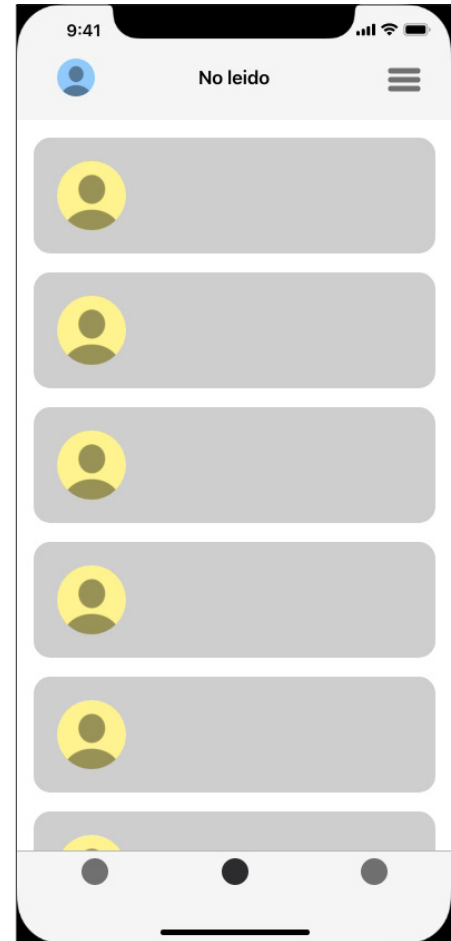
Inicio



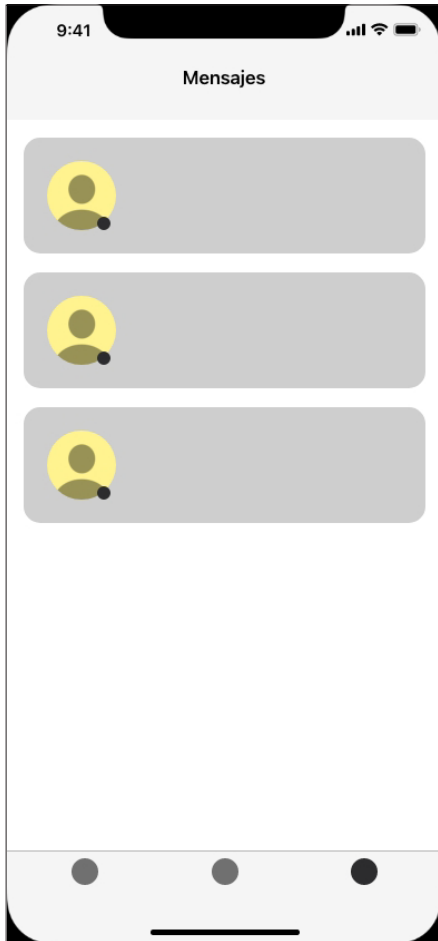
Petición



Menciones



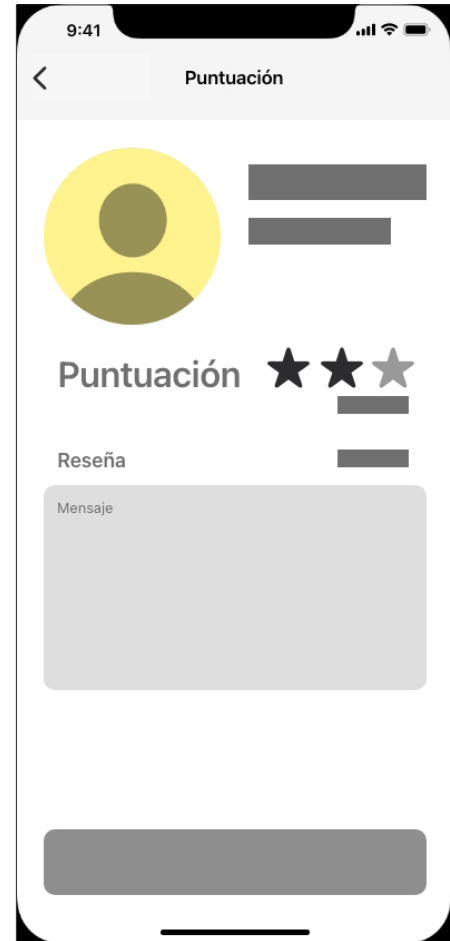
Mensajes



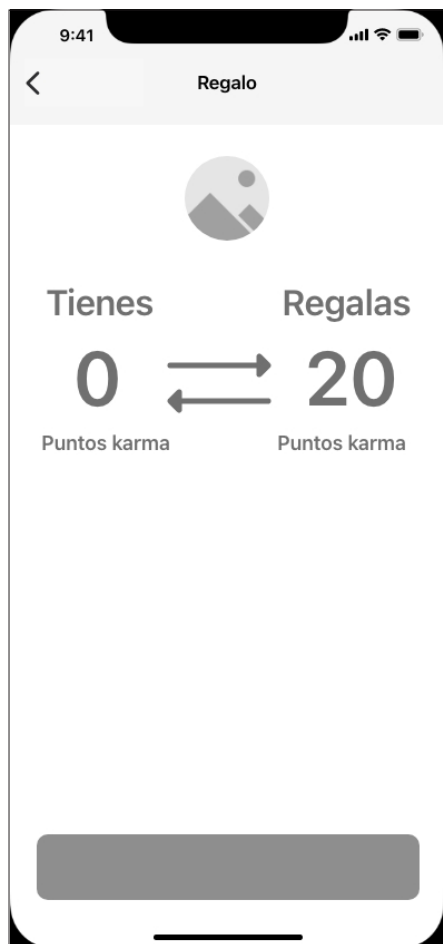
Chat



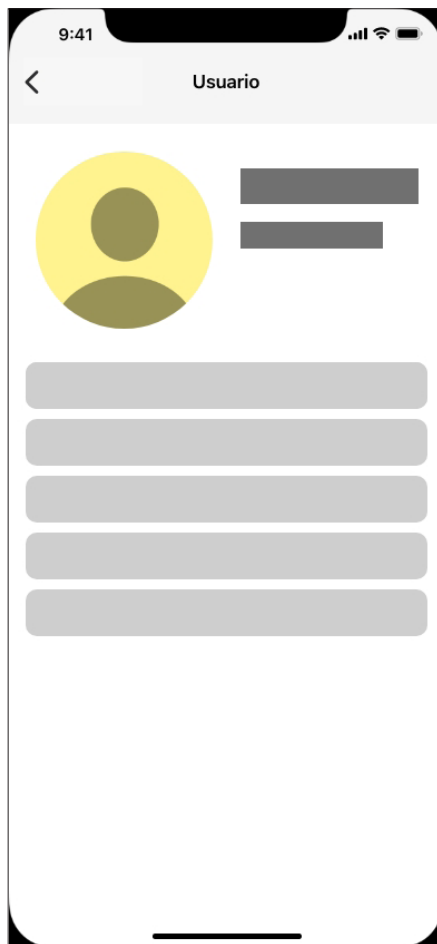
Valoración



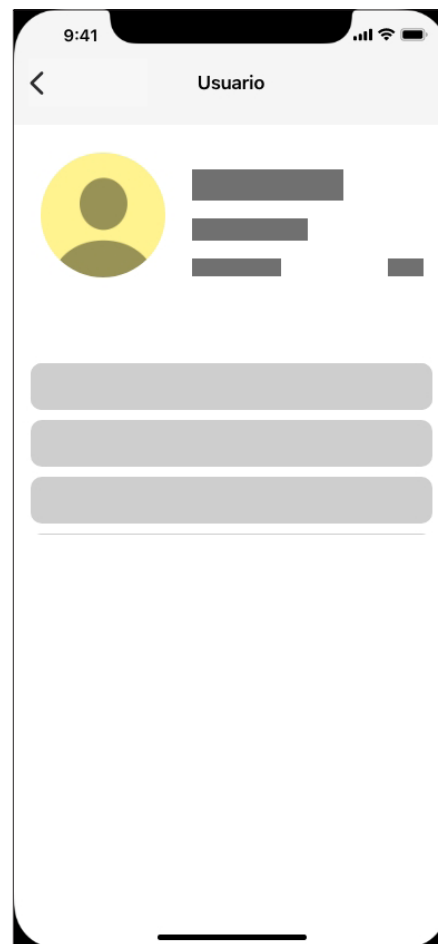
Regalar puntos karma



Perfil de usuario



Mi perfil



MOCKUPS

A partir de los wireframes se diseñan los mockups, que son una composición gráfica completa que **introduce todos los elementos gráficos y visuales**, convirtiéndose en un modelo lo más parecido posible al producto final, que se utiliza para demostrar y probar un diseño.

Incluyen todos los detalles visuales, tales como colores, tipografía, imágenes, y son estáticos. Al observar un mockup, se debe tener una buena idea de cómo se verá el producto final y una idea aproximada de cómo podría funcionar.

Para saber más sobre la construcción de las pantallas de navegación y las tipografías usadas, dirigirse al ANEXO.

A continuación se presentan todas las pantallas de navegación.

Inicio



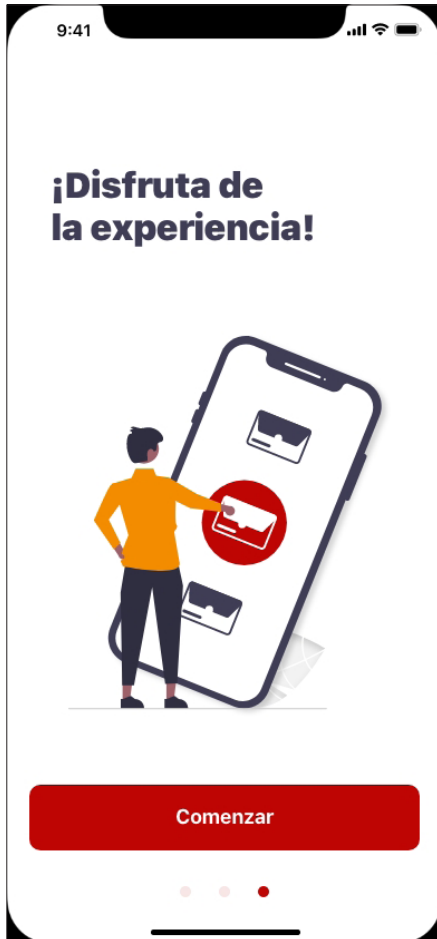
Primeros pasos 1



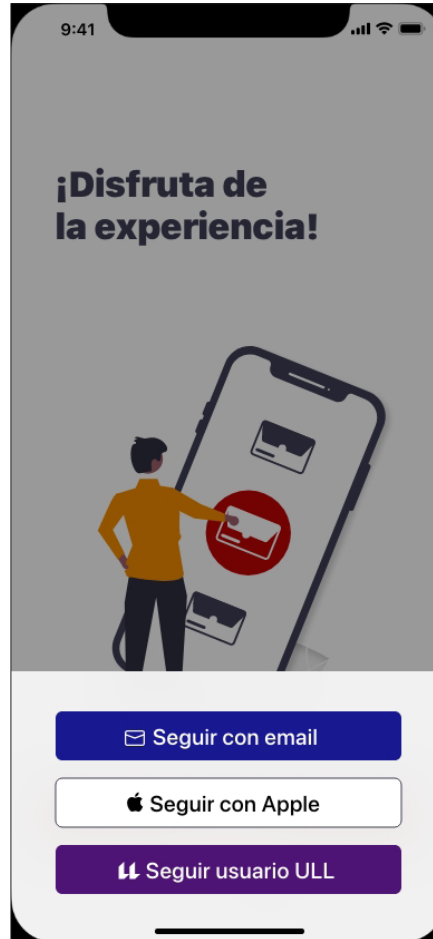
Primeros pasos 2



Primeros pasos 3



Registro



Inicio de sesión



Formulario alumno

9:41

< Formulario

¿Cómo te llamas?

Escribe tu nombre a continuación para que tus compañeros puedan reconocerte.

Nombre completo *

Elena Sierra Nuez

¿Eres miembro de la ULL? *

Alumno
 Profesor
 No

Grado *

Curso *

Siguiente

Formulario profesor

9:41

< Formulario

¿Cómo te llamas?

Escribe tu nombre a continuación para que tus compañeros puedan reconocerte.

Nombre completo *

Elena Sierra Nuez

¿Eres miembro de la ULL? *

Alumno
 Profesor
 No

Grado *

+

Siguiente

Formulario no miembro

9:41

< Formulario

¿Cómo te llamas?

Escribe tu nombre a continuación para que tus compañeros puedan reconocerte.

Nombre completo *

Elena Sierra Nuez

¿Eres miembro de la ULL? *

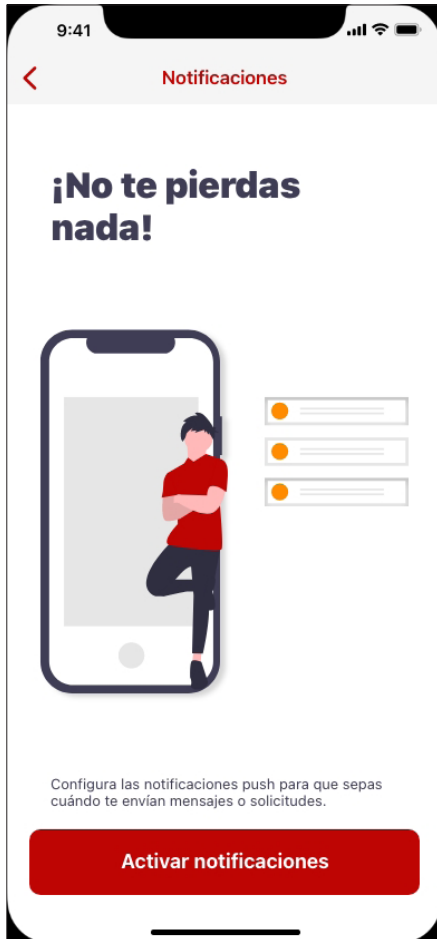
Alumno
 Profesor
 No

Estudios *

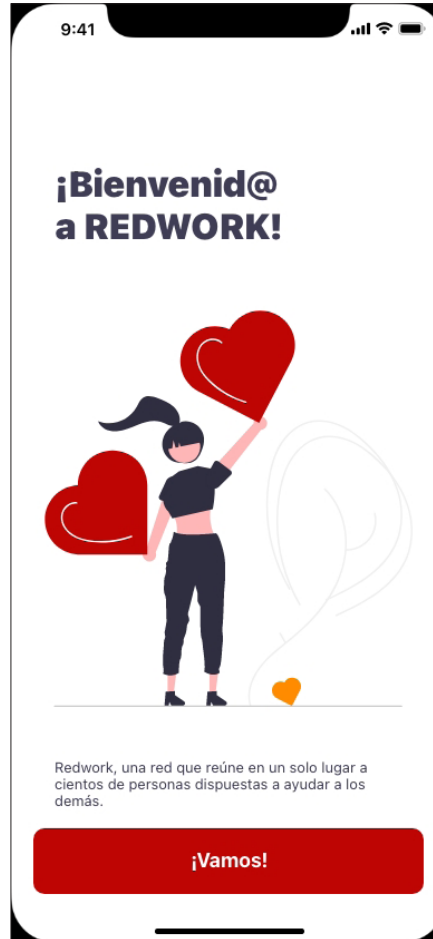
+

Siguiente

Notificaciones



Bienvenida



Inicio



Añadir petición



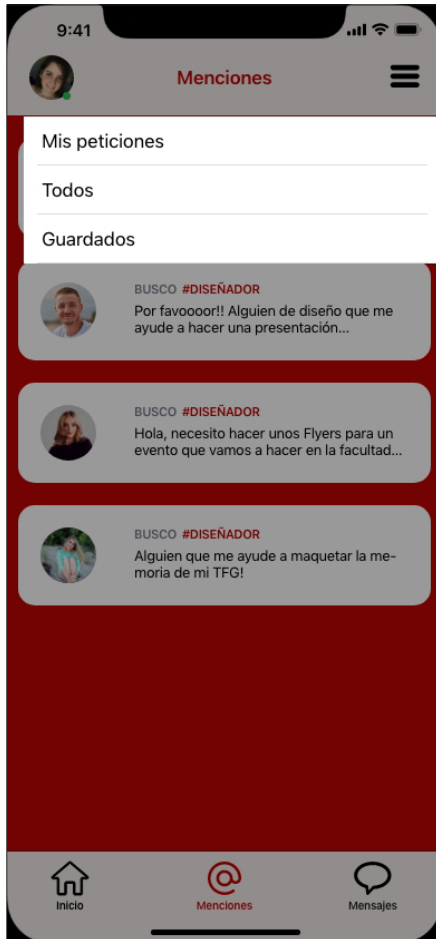
Publicación



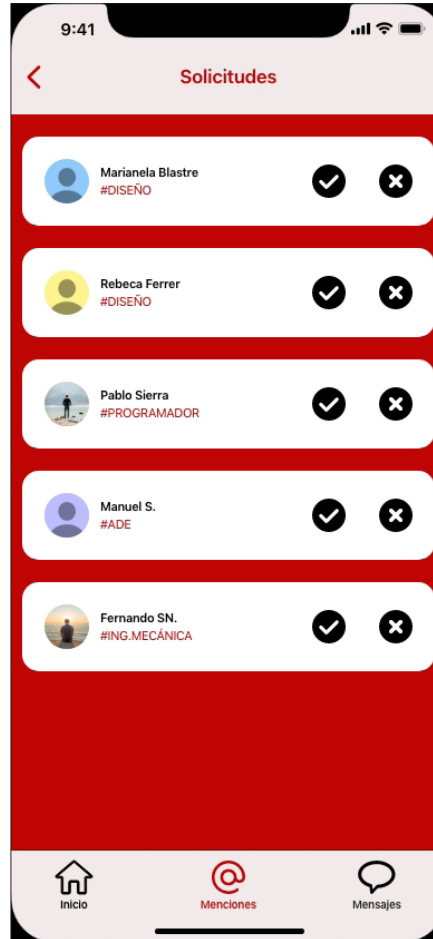
Menciones



Menú de opciones



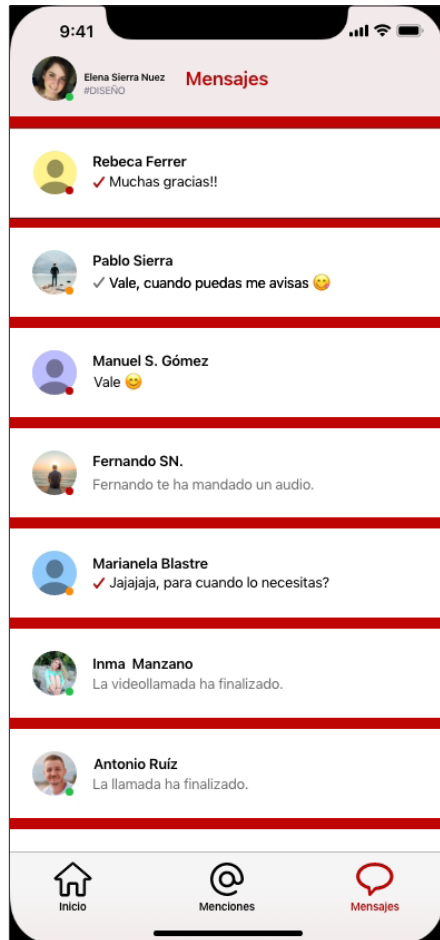
Solicitudes



Perfil de usuario



Mensajes



Chat



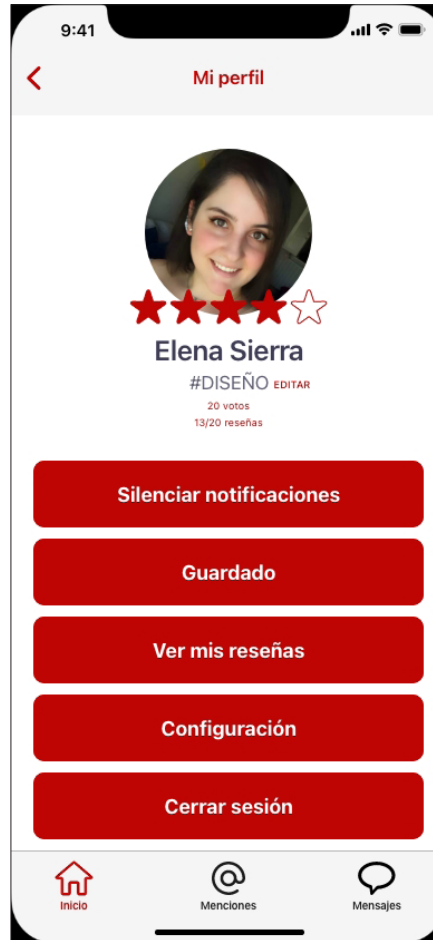
Valoración de usuario



Regalar puntos karma



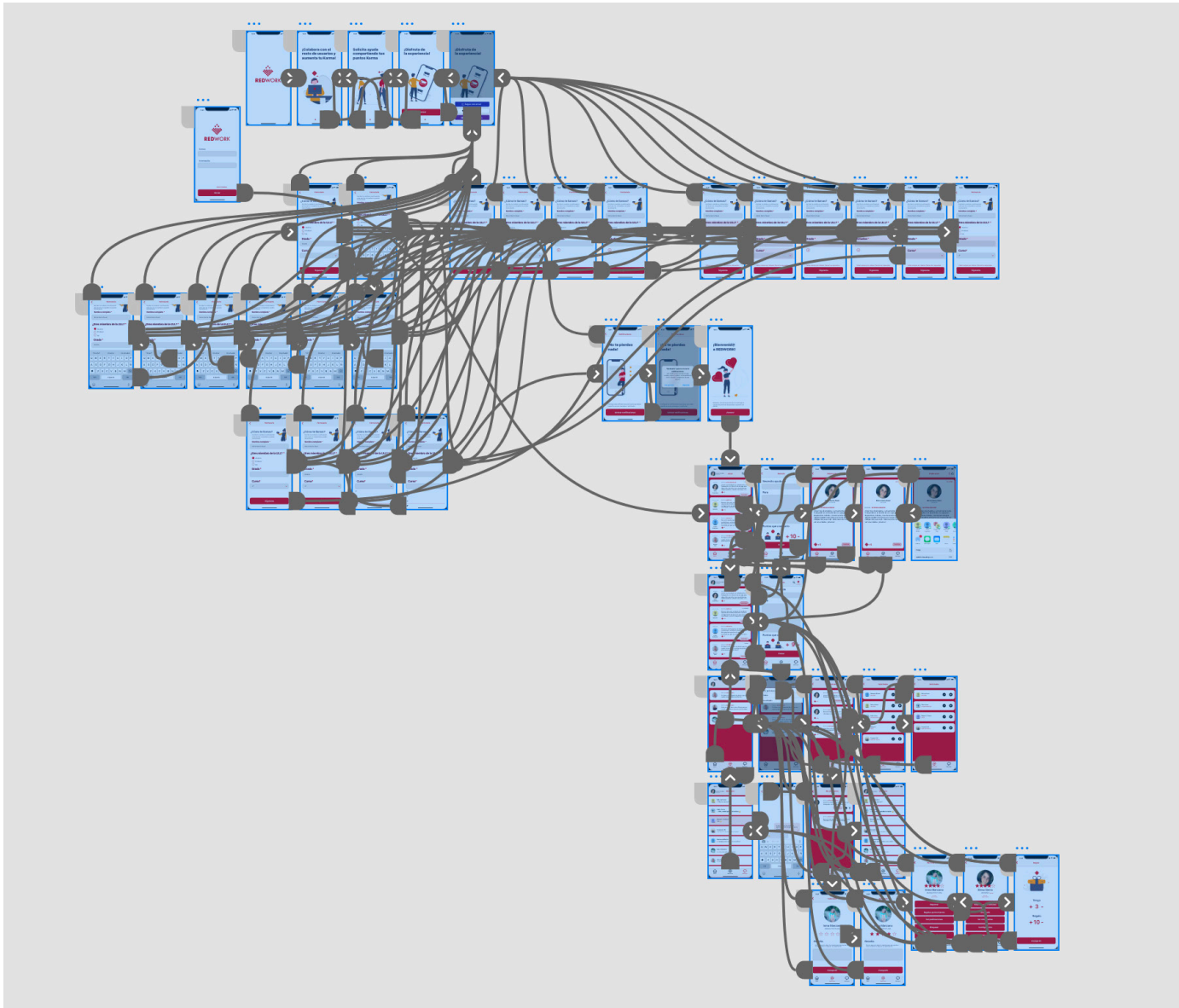
Mi perfil



PROTOTIPO

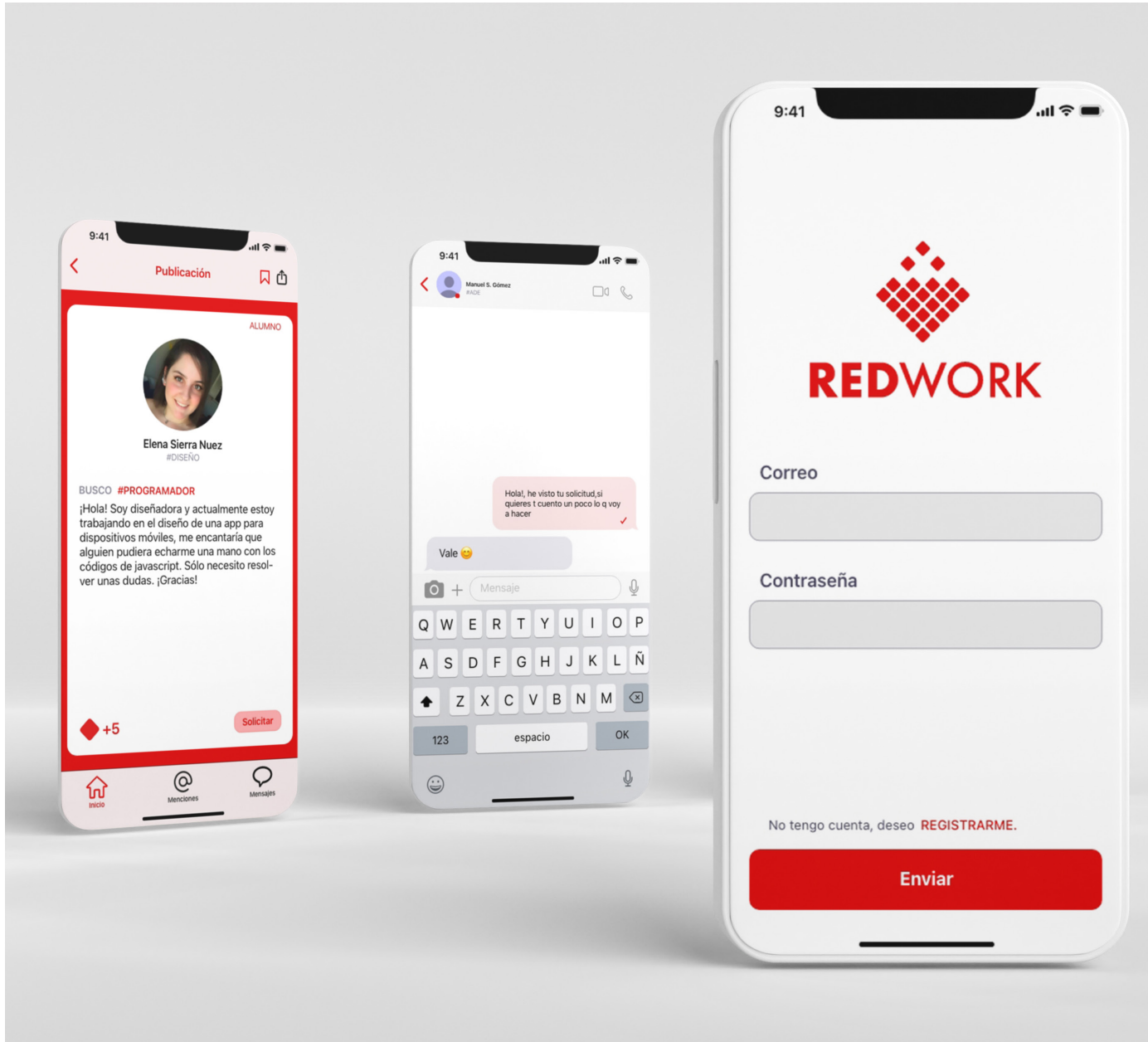
Cuando un mockup adquiere **interactividad** se convierte en un prototipo, que es una **representación más detallada del producto final que incluye interacciones**. Permiten hacer una prueba cercana a lo que será el producto final sin gastar tanto dinero como haciendo en sí el producto.

Mapa de navegación



5.3.4 APLICACIONES





6

BIBLIOGRAFÍA

Libros

HASSAN-MONTERO, Y.; Ortega-Santamaría, S. "Introducción a la interacción Persona-Computadora". Pioneros y Hacedores. Ediciones Godot, 2013.

HERNÁNDEZ, J.; Torres J. "Diseño de identidad para espacios naturales. Parque Rural de Teno". Ed. Excmo. Cabildo Insular de Tenerife, 2010.

JESSE JAMES GARRET. (2004). "The elements of user experience". New Riders Publishing.

COSTA, J. "Imagen global". Enciclopedia del Diseño. Ed. Ceac, S.A., Barcelona, 1987.

PÉREZ DÍAZ, J. M. (2021). "Introducción al diseño de interfaces para aplicaciones móviles con Adobe XD" [Material del curso]. Universidad de La Laguna, La Laguna, Santa Cruz de Tenerife.

WHEELER, A. "Diseño de marcas". Ed. Anaya Multimedia, 2018.

Webgrafía

AITECO CONSULTORES. (2020, 28 enero). "Diagrama de Afinidad (Método K-J)". Disponible en: <https://www.aiteco.com/diagrama-de-afinidad/>

CECILIA BARRÍA. (2020, 22 diciembre). "5 Grandes cambios que revolucionarán el empleo en los próximos años (y cómo pueden afectarte)". BBC News Mundo. Disponible en: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-55224333>

DUBBERLY, H. (2001, 1 marzo). "Alan Cooper and the Goal Directed Design Process". Dubberly Design Office. Disponible en: <http://www.dubberly.com/articles/alan-cooper-and-the-goal-directed-design-process.html>

DUBBERLY, H. (2009, 1 enero). "What is interaction? Are there different types?". Dubberly Design Office. Disponible en: <http://www.dubberly.com/articles/what-is-interaction.html>

EUROPAPRESS. (2021, 8 junio). "Menos del 20% de los universitarios españoles valora el teletrabajo a la hora de buscar empleo". Disponible en: <https://www.europapress.es/sociedad/noticia-menos-20-universitarios-espanoles-valora-teletrabajo-hora-buscar-empleo-20210608133244.html>

FARRAS, C.; Morron Salmeron, A. (2018, 15 mayo). "Del trueque a la criptomoneda: una breve historia del intercambio". CaixaBank; Política monetaria. Disponible en: <https://www.caixabankresearch.com/es/economia-y-mercados/politica-monetaria/del-trueque-criptomoneda-breve-historia-del-intercambio>

KELLY, W. (2013, 24 julio). "Social task management vs. project management tools for your SMB". TechRepublic. Disponible en: <https://www.techrepublic.com/blog/it-consultant/social-task-management-vs-project-management-tools-for-your-smb/>

NIELSEN, J. (2003). "Usability 101: Introduction to Usability". Nngroup. Disponible en: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>

PÉREZ, A. (2019, 19 octubre). "Entornos colaborativos, cinco motivos potenciadores de talento". Directivos y empresas. Disponible en: <https://www.directivosyempresas.com/noticias/laboral/los-beneficios-de-los-entornos-colaborativos/>

PMK DIGITAL LEARNING. (2020, 25 junio). "Entorno colaborativo: Cuidando el talento de nuestros colaboradores". Disponible en: <https://pmkvirtual.com/blog/entorno-colaborativo/>

RAFFINO, M. E. (2020, 31 agosto). "Relaciones Sociales - Concepto, tipos, características y ejemplos". Concepto. Disponible en: <https://concepto.de/relaciones-sociales/>

SELF-SUSTAINABILITY. (2017, 27 mayo). "Sistemas de trueque alternativos". Disponible en: <https://strategiesforselfsustainability.viainteraxion.org/es/estrategias-de-auto-sustentabilidad-para-iniciativas-de-desarrollo/como-incrementar-la-auto-sustentabilidad-de-nuestra-iniciativa/4-capitalizando-y-fomentando-la-solidaridad-y-la-confianza/incentivos-para-la-cooperacion/sistemas-de-trueque-alternativos/>

SOCIOGRAMA.NET. (2018, 26 abril). "Relaciones sociales". Disponible en: <http://sociograma.net/relaciones-sociales/>

VALOR 2.0. (2019, 13 agosto). "Entornos colaborativos". Disponible en: <https://valor20.com/inspiracion/herramientas/entornos-colaborativos/>

WIKIPEDIA. (2021, 12 junio). "Experiencia de usuario". Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Experiencia_de_usuario

7

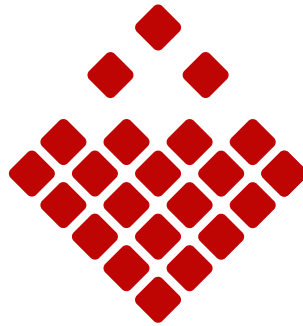
ANEXOS



REDWORK

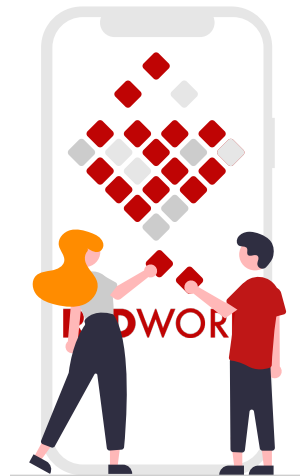
MANUAL DE IDENTIDAD VISUAL

Desarrollado por Elena Sierra Nuez



REDWORK

APLICACIÓN MÓVIL DE TRABAJO COLABORATIVO



Desarrollado por **Elena Sierra**
Tutorizado por **Cristóbal Ruíz Medina**

TRABAJO DE FIN DE GRADO
EN DISEÑO | 2020/21

ÍNDICE

1. Elementos básicos 161

1.1 Imagotipo..... 163

1.2 Color 164

1.3 Tipografía..... 165

1.4 Símbolo 167

2. Configuraciones y normas 169

2.1 Configuración 171

2.2 Construcción 172

2.3 Área de reserva 174

2.4 Tamaño mínimo 175

2.5 Convivencia con marcas..... 176

2.6 Versiones 177

2.7 Usos cromáticos 178

2.8 Iconos 179

2.9 Usos incorrectos..... 180

3. Aplicaciones 181

3.1 Merchandising 183

4. Aplicación móvil 189

1.1 Construcción..... 191

1.2 Tipografía 204

1

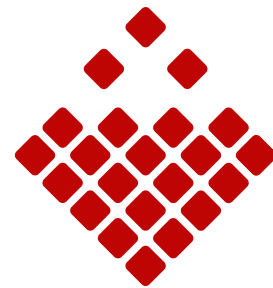
ELEMENTOS BÁSICOS

Cuando se crea una identidad visual, es necesario cuidar su uso. Tanto la marca como el color y la tipografía constituyen los elementos básicos que se establecerán en las distintas aplicaciones. Cada una de estas partes potencian la marca y respaldan los conceptos que se pretenden transmitir.

Es importante que se respeten las normas de configuraciones y versiones expuestas posteriormente.

1.1 IMAGOTIPO

Como propuesta de imagen del producto se crea un símbolo que se combina con la tipografía "Futura" en dos estilos; medium y bold. El color único y principal del imagotipo es el rojo.



REDWORK

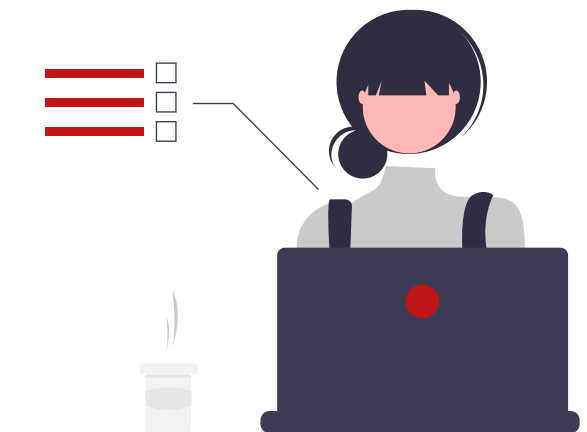
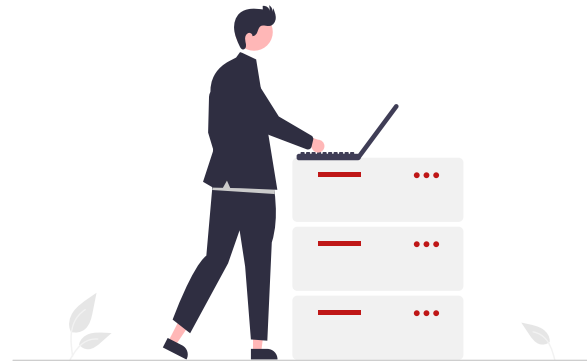
1.2 COLOR

La paleta de colores es un elemento fundamental e identificador para una marca. En este caso se ha asignado 1 color corporativo principal: el rojo. Además se incorporan ilustraciones en la aplicación móvil, en las que el color que más destaca es el rojo principal de la marca. De esta forma se consigue que mantengan relación.

Se recomienda reproducir los colores corporativos de la manera más exacta posible, tanto en sus versiones en tinta plana (Pantone), como en la impresión en cuatricomía (CMYK). Los equivalentes en RGB se deberán utilizar para aplicaciones en pantalla y los hexadecimales para aplicaciones web.



C16 M100 Y100 K8
R191 G23 B24
#BF0404



1.3 TIPOGRAFÍA

Como tipografía principal se ha escogido la familia “Futura” en dos estilos; bold y medium. Se ha utilizado esta tipografía, haciendo los ajustes necesarios para su legibilidad.

Para que la tipografía pudiera funcionar como logo, se le han modificado los picos de la W en estilo medium para lograr el mismo estilo óptico que la W en estilo bold. También, se ha ajustado el traking entre las letras D-W y R-K, consiguiendo de esta forma, que fuera una palabra más homogénea visualmente a pesar de tener dos estilos tipográficos.

REDWORK

MODIFICACIÓN DE LA W



REDWORK



REDWORK



REDWORK

MODIFICACIÓN DEL TRAKING



REDWORK



REDWORK



REDWORK

TIPOGRAFÍA PRINCIPAL

mM
Futura Bold

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

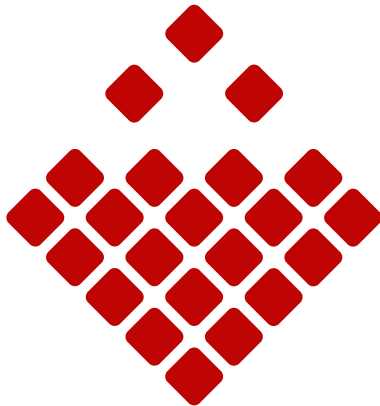
mM
Futura Medium

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

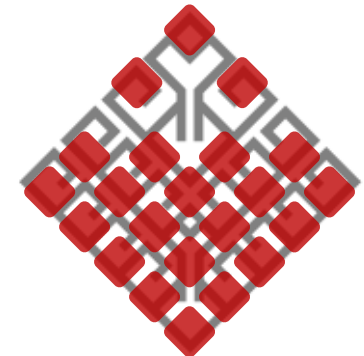
1.4 SÍMBOLO

El símbolo se basa en una figura nórdica que significa “donde todos se reúnen”. A partir de ese símbolo se ha construido el isotipo del imagotipo final.

Esa especie de laberintos que se ven en el símbolo nórdico, han sido simplificados y sustituidos por cuadrados rotados que en su conjunto forman un rombo. Estos pequeños cuadrados no están hechos así al azar, su forma se debe a que este isotipo se diseña para una app de trabajo colaborativo. Por lo tanto, y relacionándolo también con el mundo digital, los cuadrados simbolizan los píxeles que se reúnen en un mismo punto y “colaboran” para formar un todo; el rombo.



Símbolo nórdico, Yggdrasil.



Superposición del símbolo nórdico y el isotipo.

2

CONFIGURACIONES Y NORMAS

A continuación, se describen las normas que deben cumplirse a la hora de plasmar la marca en diferentes aplicaciones. Es necesario tener en cuenta los usos permitidos y los que no para el correcto funcionamiento de la marca gráfica REDwork.

2.1 CONFIGURACIÓN

El imagotipo tiene dos configuraciones, una vertical y otra horizontal. Cualquier alteración de estos elementos no se asociará con la imagen de REDwork.

CONFIGURACIÓN HORIZONTAL



CONFIGURACIÓN VERTICAL



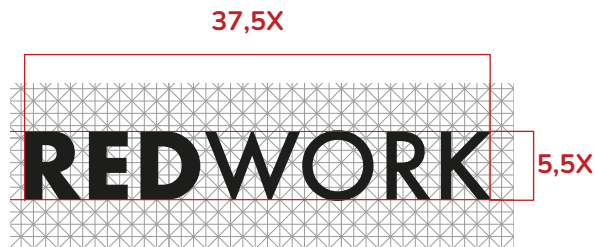
2.2 CONSTRUCCIÓN

La identidad visual será utilizada mediante los archivos proporcionados por la marca. No obstante para su mayor comprensión, se explica brevemente el proceso de creación y el estudio de proporciones del logotipo.

Se muestra la rejilla base utilizada con ángulos rectos y diagonales a 45 grados para crear el imagotipo de la aplicación. Los valores "X" e "Y" establecen la unidad de medida, siendo estos valores un cuadrado y un rombo de la rejilla. Así, aseguramos la correcta proporción de la marca sobre cualquier soporte y medidas.



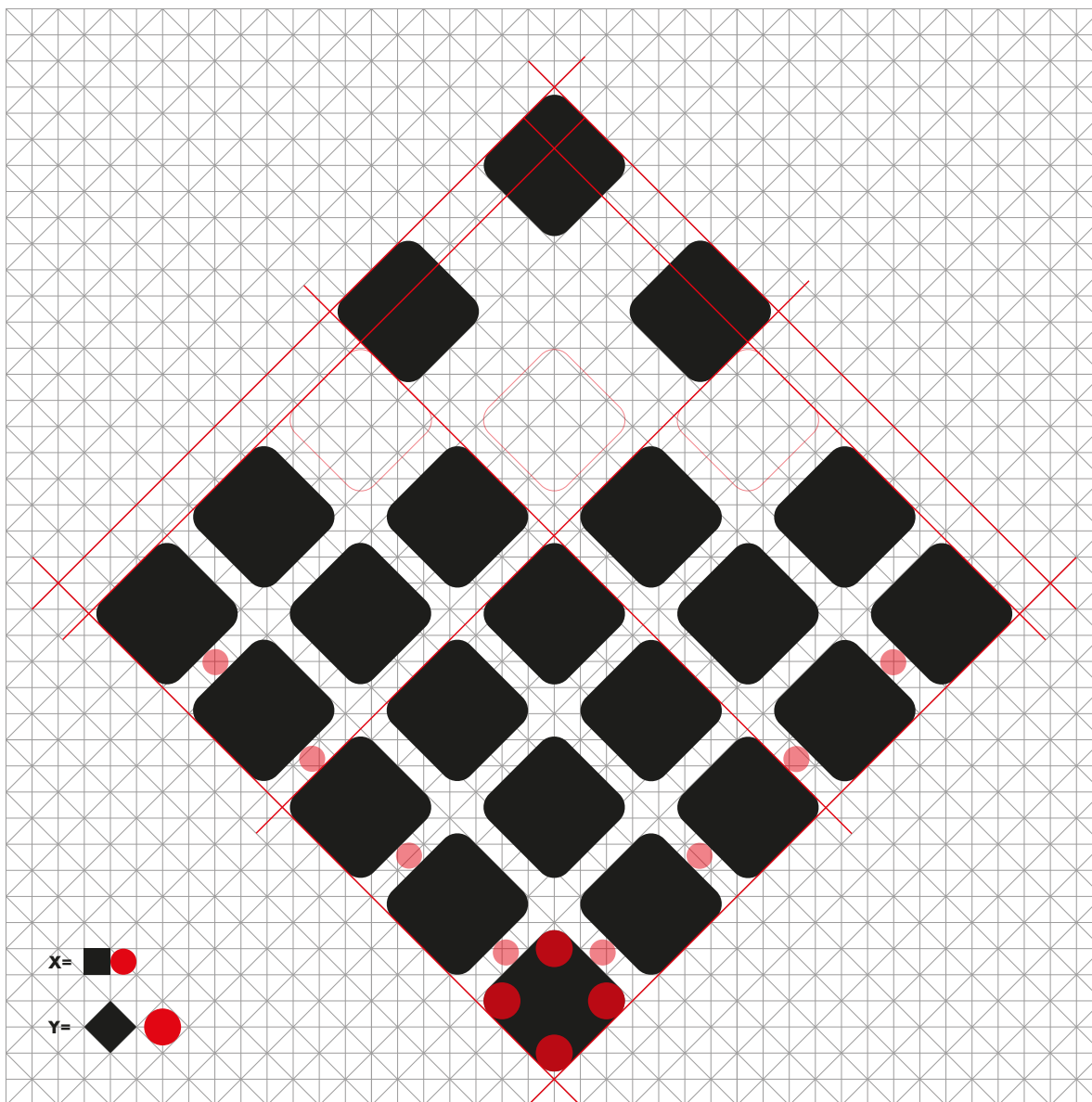
Construcción del conjunto visual identificador horizontal.



Construcción del logotipo



Construcción del conjunto visual identificador vertical.



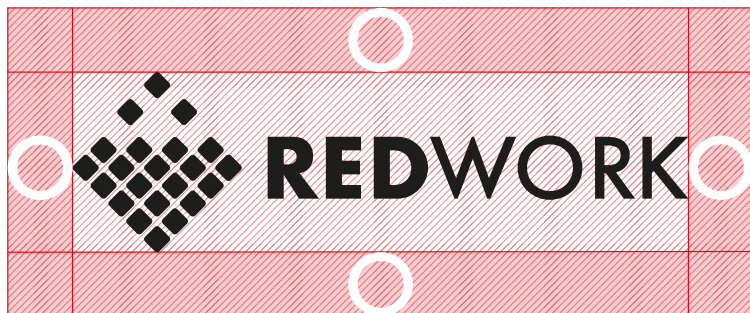
Construcción del símbolo

2.3 ÁREA DE RESERVA

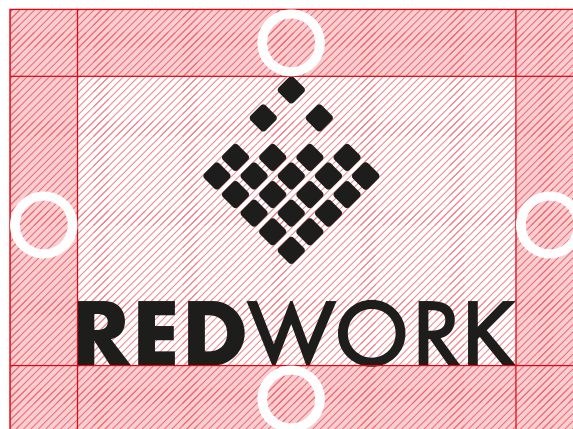
Se establece un área de protección en torno al conjunto visual identificador. Este área deberá estar exenta de elementos gráficos que interfieran en su percepción y lectura de la marca.

La construcción del área de respeto queda determinada por la medida de la letra "o" proporcionada en el logotipo. Siempre que sea posible, es preferible respetar este espacio separando el logotipo del resto de elementos de la página (textos e imágenes).

ÁREA DE RESERVA HORIZONTAL



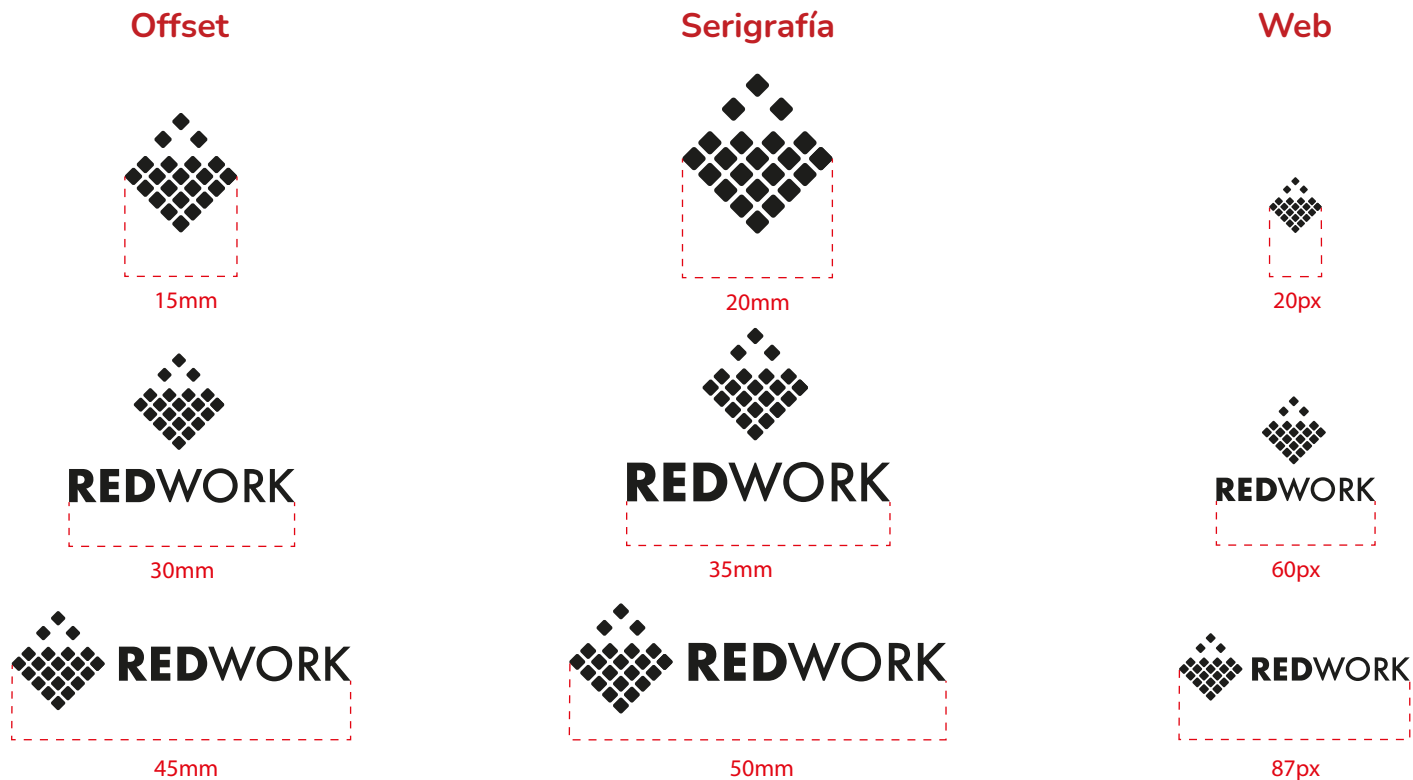
ÁREA DE RESERVA VERTICAL



2.4 TAMAÑO MÍNIMO

Se establece un tamaño mínimo de reproducción tanto para impresión offset y serigráfica, como para pantalla web.

Los tamaños proporcionales irán estipulados de acuerdo al soporte que se utilice, de esta forma se presentan los tamaños mínimos de las distintas aplicaciones sugerentes para así trabajar con coherencia, haciendo que la identidad sea legible y quede bien representada.



2.5 CONVIVENCIA CON MARCAS

La convivencia con otras marcas seguirá una jerarquía de importancia según el organismo a representar. El orden será indicado de izquierda a derecha, siendo la última (la marca que se sitúe a la derecha), la que tomé más relevancia. En caso de precisar una disposición vertical, se tomará el mismo criterio, y la jerarquía será de arriba hacia abajo, siendo la última (la marca que se sitúe abajo) la de más relevancia. El espacio que se respetará entre una marca y otra será el mismo espaciado determinado en el apartado de “Área de protección”.

CONVIVENCIA VERTICAL



CONVIVENCIA HORIZONTAL



2.6 VERSIONES

Se muestra el símbolo a 1 tinta CMYK. Siempre que se pueda se aplicará la marca en su fondo principal, en fondo blanco con la marca positiva.

Color

Siempre que las especificaciones técnicas permitan su uso esta debe ser la versión preferida en cualquiera de sus dos estados (positivo /negativo).

Escala de grises

Esta versión se utiliza cuando no es posible su reproducción a color.

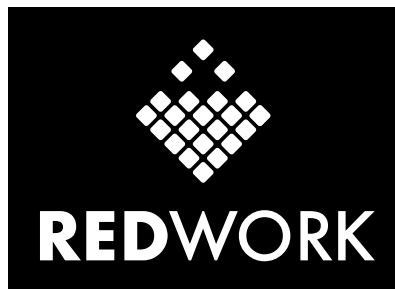
Monocromo

La utilización de esta versión se reserva para aquellos casos que no permitan la reproducción de la marca con tramas o medios tonos (serigrafías, tampografías, etc.), así como en aquellos casos en que la complejidad de los fondos sobre los que se sitúe no aconsejen el uso.

MONOCROMO (NEGATIVO)



MONOCROMO (POSITIVO)



COLOR (POSITIVO)



COLOR (NEGATIVO)



ESCALA DE GRISES (NEGATIVO)



2.7 USOS CROMÁTICOS

Además del color de fondo principal, se añaden otras posibilidades que también son válidas para su uso siempre que las propuestas anteriores no sean posibles.

Si la marca ha de aplicarse sobre fondos fotográficos, se usará la versión monocroma positiva, regulando la luminosidad de la foto para que la legibilidad de la marca no quede afectada. También se pueden usar fondos bitonos fotográficos con los mismos colores corporativos.

Se puede hacer uso de la versión monocromática en otras versiones de color, siempre prefiriendo los corporativos antes de cualquier otro.

FOTOGRAFÍA



BITONO



MONOCROMO (POSITIVO)



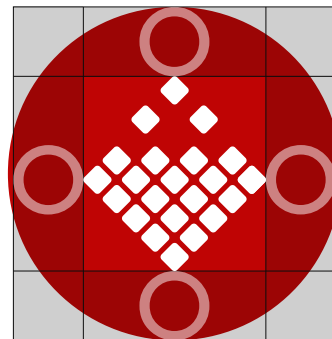
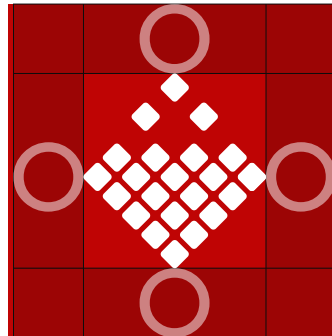
MONOCROMO (NEGATIVO)



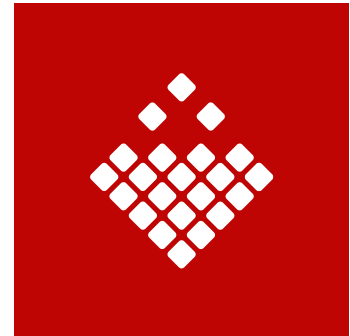
2.8 ICONOS

Se prporcionan los símbolos RRSS que serán utilizados en las diferentes plataformas y redes sociales tanto para la comercialización del producto como para sus diferentes eventos.

ÁREA DE RESERVA INTERNA



SÍMBOLOS RRSS

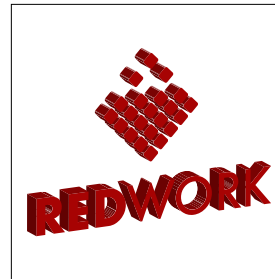


2.9 USOS INCORRECTOS

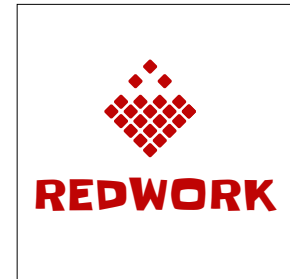
Ante todo se tiene que mantener la estética establecida para la marca, no se permite cualquier uso que no respete las normas de cohesión establecida a lo largo de este manual.

Se muestran a continuación diversos ejemplos de alteraciones erróneas que queda prohibido realizar.

EFFECTOS (3D, SOMBRAS...)



CAMBIOS DE TIPOGRAFÍA



ROTACIONES



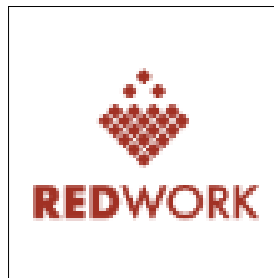
CAMBIOS DE COLOR



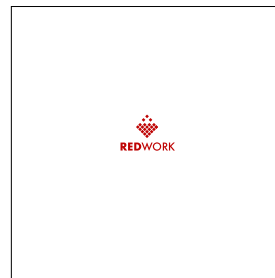
ALTERACIONES DE LA MARCA



BAJA CALIDAD



MALA LEGIBILIDAD



DEFORMACIÓN

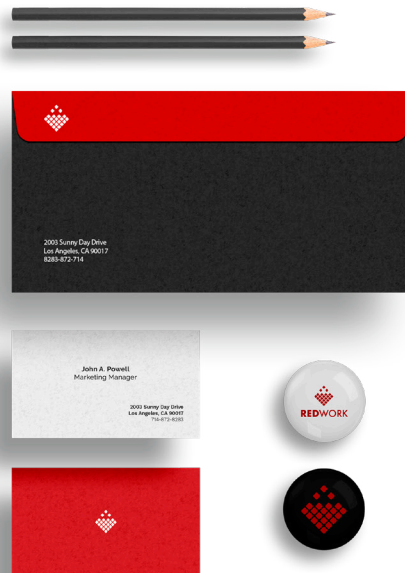


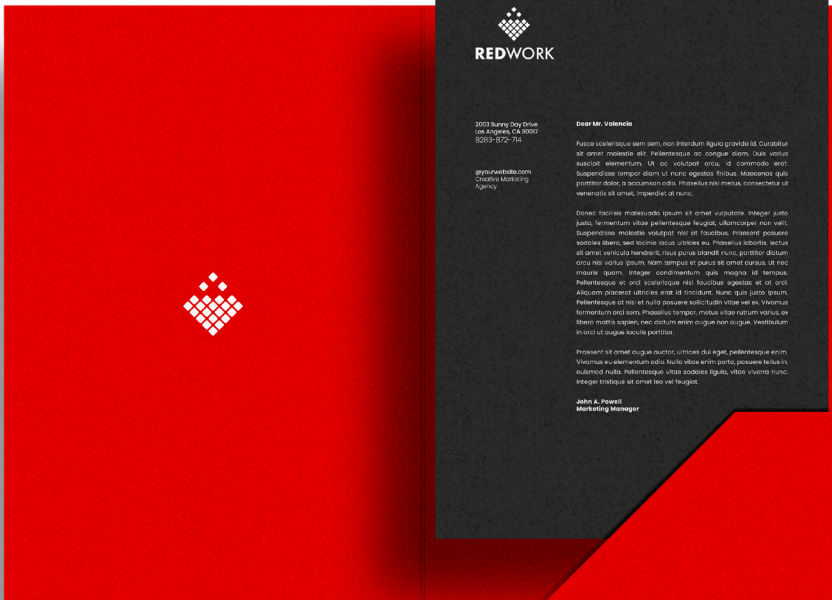
3

APLICACIONES

En este apartado se proporciona el uso de algunas posibles aplicaciones de la marca, ejemplificando su reproducción en distintos soportes para poder alentar la propagación de la marca.







2003 Sunny Day Drive
Los Angeles, CA 90071
5253-972-794
grynwebbels.com
Creative Marketing
Agency

Dear Mr. Valencia

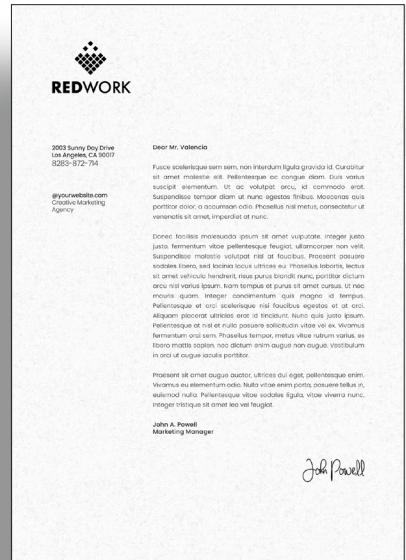
Fuice iocentisque sem sem, non interdum ligula gravida id. Curabitur et amet mollis nisi. Pellentesque ut congue diam, diam sed ut suscipit elementum. Ut ac volutpat orci, id commodo eros. Suspendisse tempor diam id nunc aggeste tristique. Molestis quis praeter donec, a accumsan odio. Prohaska vel metus, consetetur ut venenatis sit amet, imperdiet et nunc.

Donec facilis mollisduo ipsum sit amet vulputate. Integer justo, justo, fermentum vitae pellentesque feugit, ultramcorper non velit. Suspendisse mollis, vulputat nisi et faucibus. Praesent posuere sodales libero, sed tortor, orci, vivamus eu. Prohaska lobortis, lectus sit amet vehicula hendrerit, nunc purus blandit nunc, porttitor dictum orci. Non nisi ipsum, non tempus et para sit amet cursus. Et non moris quam, integer condimentum, quis magna id tempus. Pellentesque et orci, scelerisque nisi faucibus aggeste, et et orci. Aliquam donec ultrices eros sit tristique, nunc quis justo ipsum.

Pellentesque et nisi et nunc posuere sollicitudin vitae vel ex. Vivamus fermentum orci sem, Prohaska tempor mollis id dap rutrum viverra, ex libero mollis sagittis. Sed dictum enim purus non augue, vestibulum in orci ut augue, sculis porttitor.

Prohaska sit amet augue, dui, ultrices dui eget, pellentesque enim. Vivamus eu elementum odio. Nulla vitae eros porta, posuere tellus in, euismod nulla. Pellentesque vitae sodales. Egesta, vitae viverra nunc, integer tristique sit amet leo vel feugit.

John A. Powell
Marketing Manager



2003 Sunny Day Drive
Los Angeles, CA 90071
5253-972-794
grynwebbels.com
Creative Marketing
Agency

Dear Mr. Valencia

Fuice iocentisque sem sem, non interdum ligula gravida id. Curabitur et amet mollis nisi. Pellentesque ut congue diam, diam sed ut suscipit elementum. Ut ac volutpat orci, id commodo eros. Suspendisse tempor diam id nunc aggeste tristique. Molestis quis praeter donec, a accumsan orci. Prohaska vel metus, consetetur ut venenatis sit amet, imperdiet et nunc.

Donec facilis mollisduo ipsum sit amet vulputate. Integer justo, justo, fermentum vitae pellentesque feugit, ultramcorper non velit. Suspendisse mollis, vulputat nisi et faucibus. Praesent posuere sodales libero, sed tortor, orci, vivamus eu. Prohaska lobortis, lectus sit amet vehicula hendrerit, nunc purus blandit nunc, porttitor dictum orci. Non nisi ipsum, non tempus et para sit amet cursus. Et non moris quam, integer condimentum, quis magna id tempus. Pellentesque et orci, scelerisque nisi faucibus aggeste, et et orci. Aliquam donec ultrices eros id tristique, nunc quis justo ipsum.

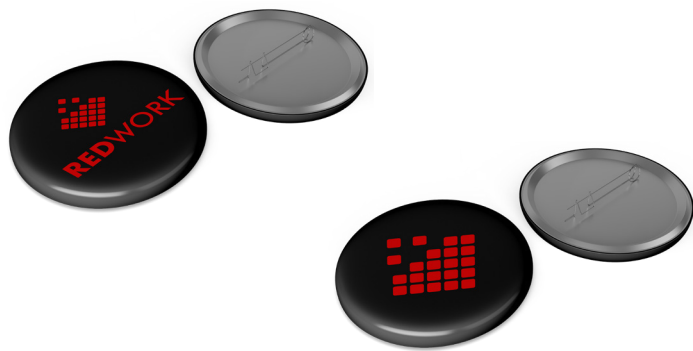
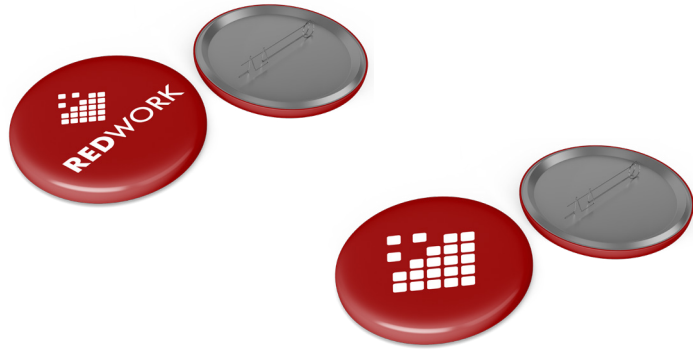
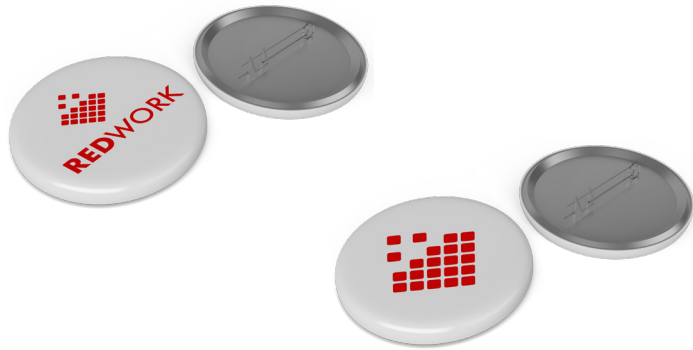
Pellentesque et nisi et nunc posuere sollicitudin vitae vel ex. Vivamus fermentum orci sem, Prohaska tempus mollis id dap rutrum viverra, ex libero mollis sagittis, non dictum enim augue non augue, vestibulum in orci ut augue, sculis porttitor.

Prohaska sit amet augue, dui, ultrices dui eget, pellentesque enim. Vivamus eu elementum odio. Nulla vitae eros porta, posuere tellus in, euismod nulla. Pellentesque vitae sodales. Egesta, vitae viverra nunc, integer tristique sit amet leo vel feugit.

John A. Powell
Marketing Manager

John Powell







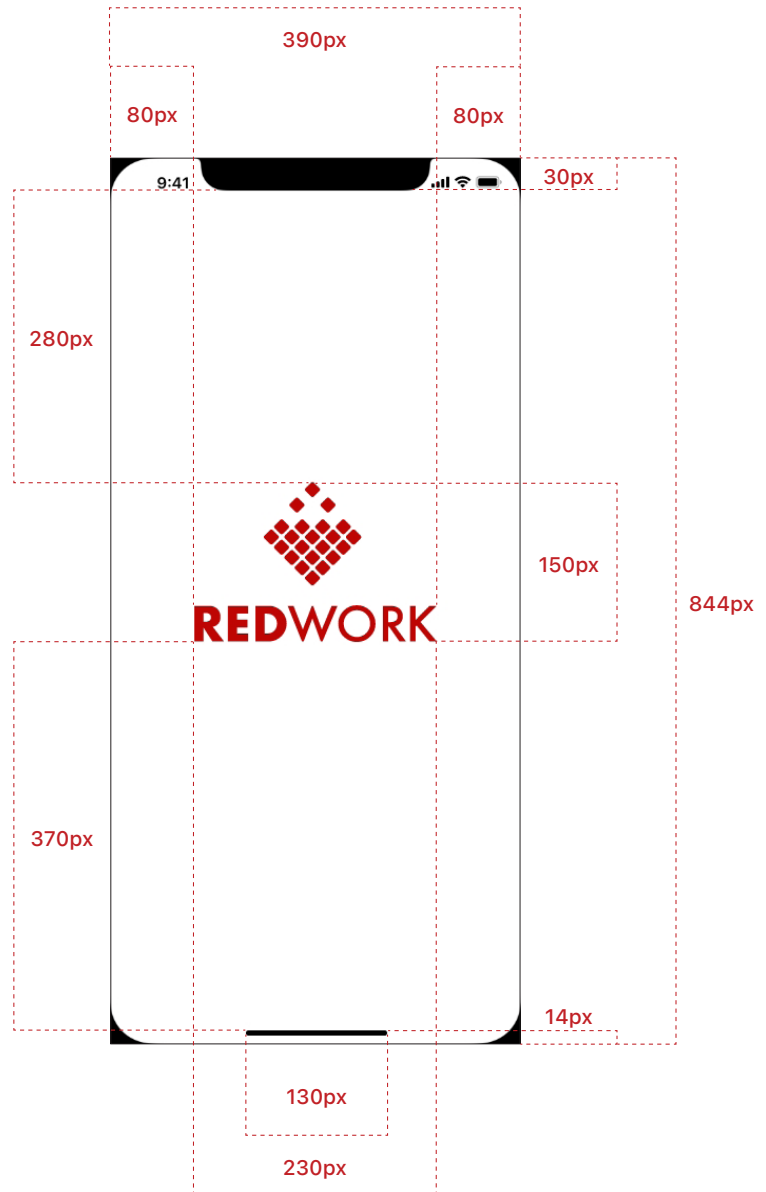
4

APLICACIÓN MÓVIL

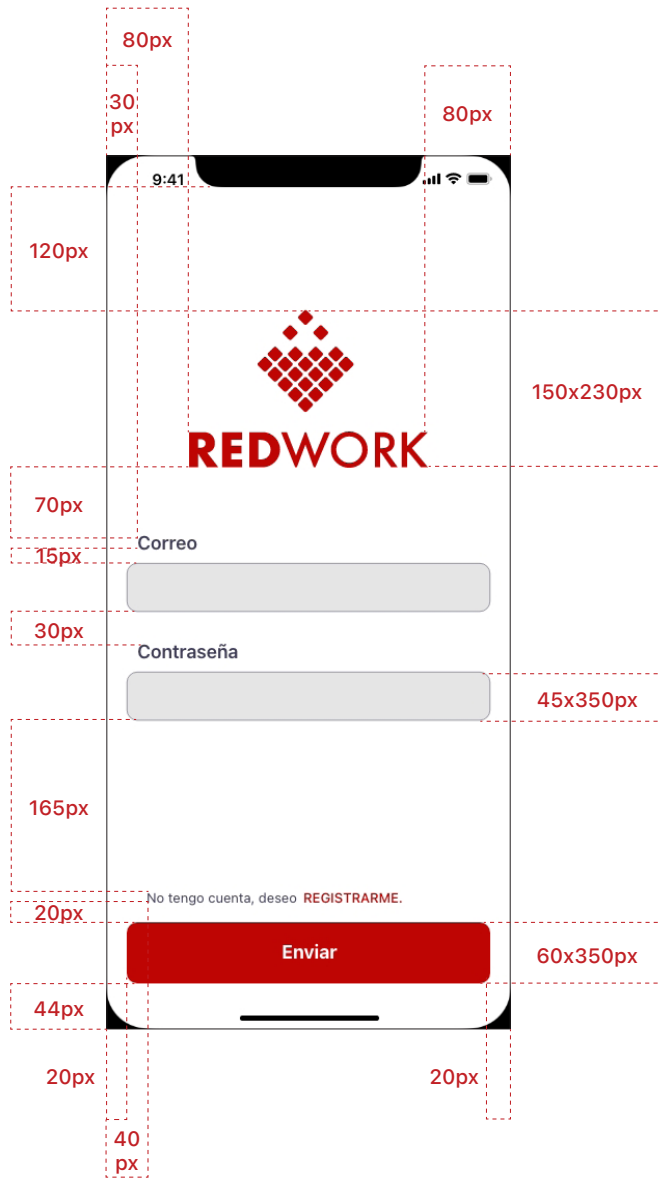
A continuación se presentan los mockups de las pantallas más relevantes de la aplicación REDWORK y se define su construcción con medidas en píxles y la tipografía usada. En toda la app se ha usado la tipografía "SF Pro" en todas sus variantes, puesto que la aplicación está pensada para un dispositivo apple y ésta es la tipografía que usan.

4.1 CONSTRUCCIÓN

Pantalla de carga



Loading



Primeros pasos 1



Primeros pasos 2



Primeros pasos 3



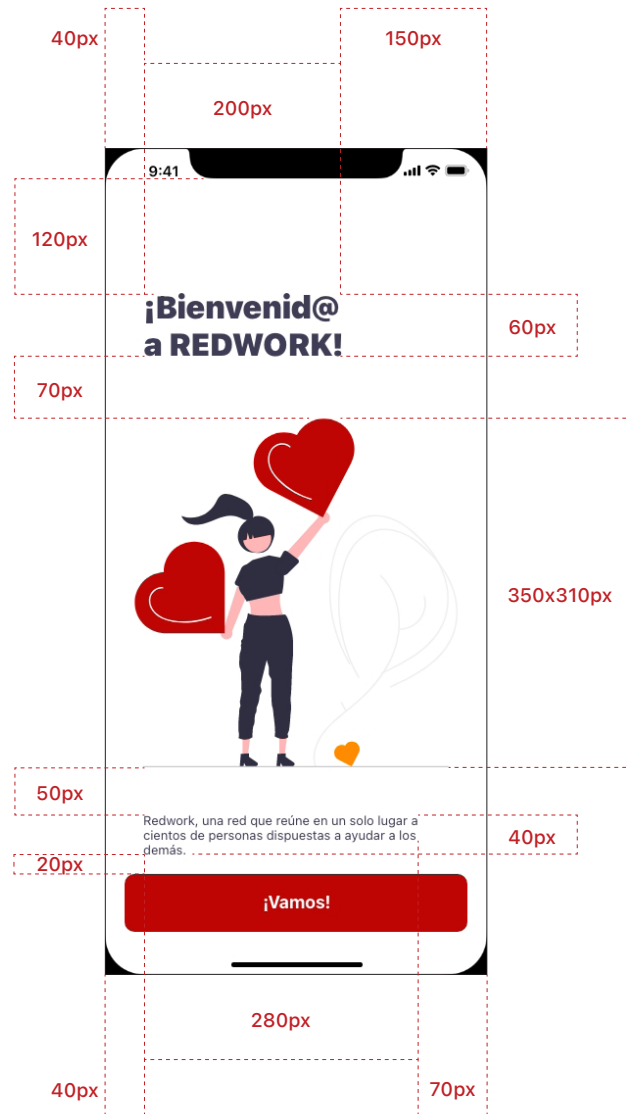
Registro



Notificaciones



Bienvenida



Formulario



Formulario alumno

40 px

9:41

< Formulario

¿Cómo te llamas?

Escribe tu nombre a continuación para que tus compañeros puedan reconocerte.

Nombre completo *

Elena Sierra Nuez

25px

25px

¿Eres miembro de la ULL? *

Alumno

Profesor

No

25px

Grado *

45px

30px

Curso*

15px

10x20px

80px

Siguiente

350px

20px

Formulario no miembros

9:41

< Formulario

¿Cómo te llamas?

Escribe tu nombre a continuación para que tus compañeros puedan reconocerte.

Nombre completo *

Elena Sierra Nuez

¿Eres miembro de la ULL? *

Alumno

Profesor

No

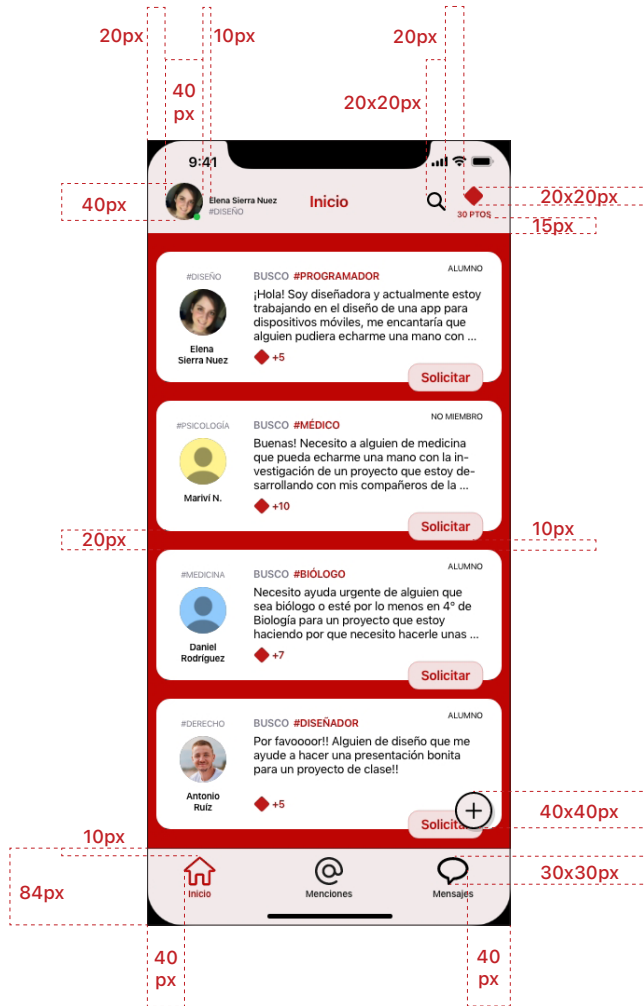
Estudios *

30x30px

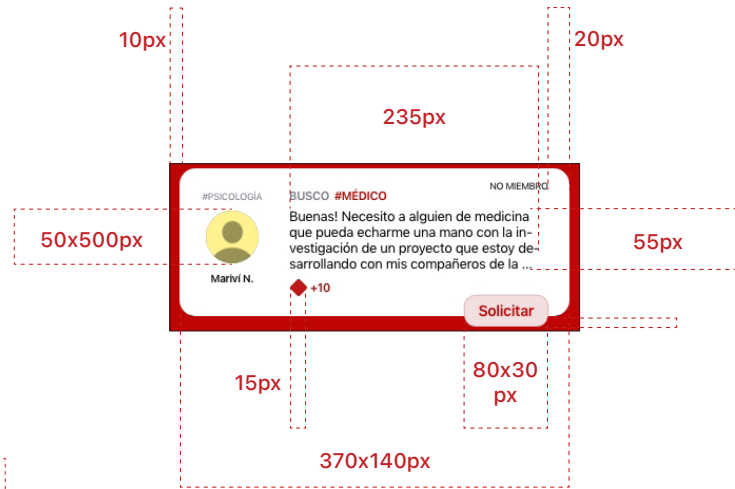
(+)

Siguiente

Inicio



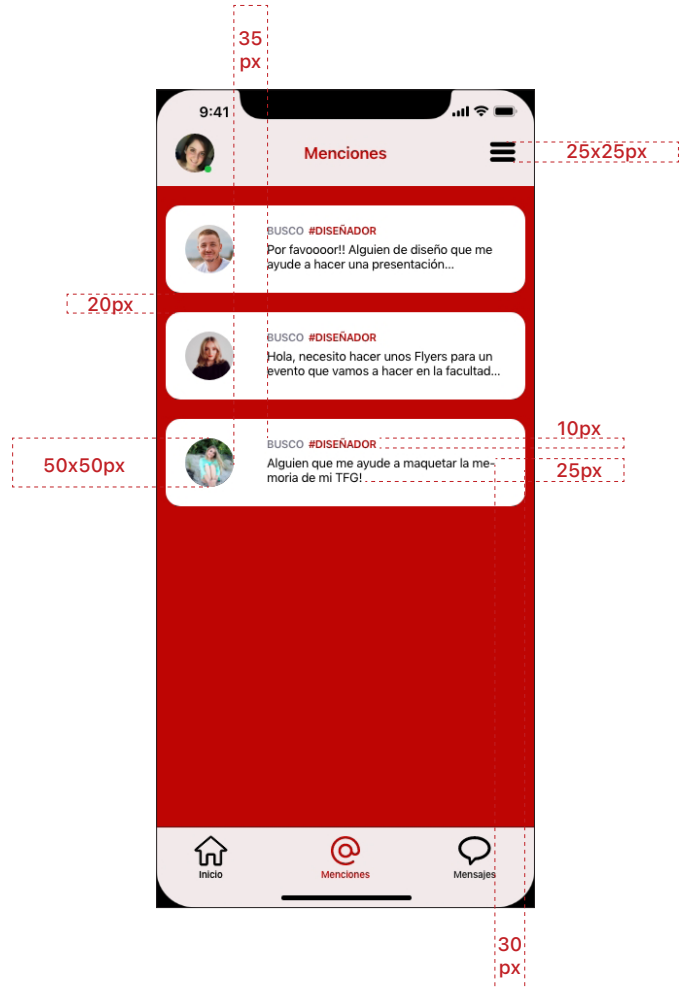
Publicación de inicio



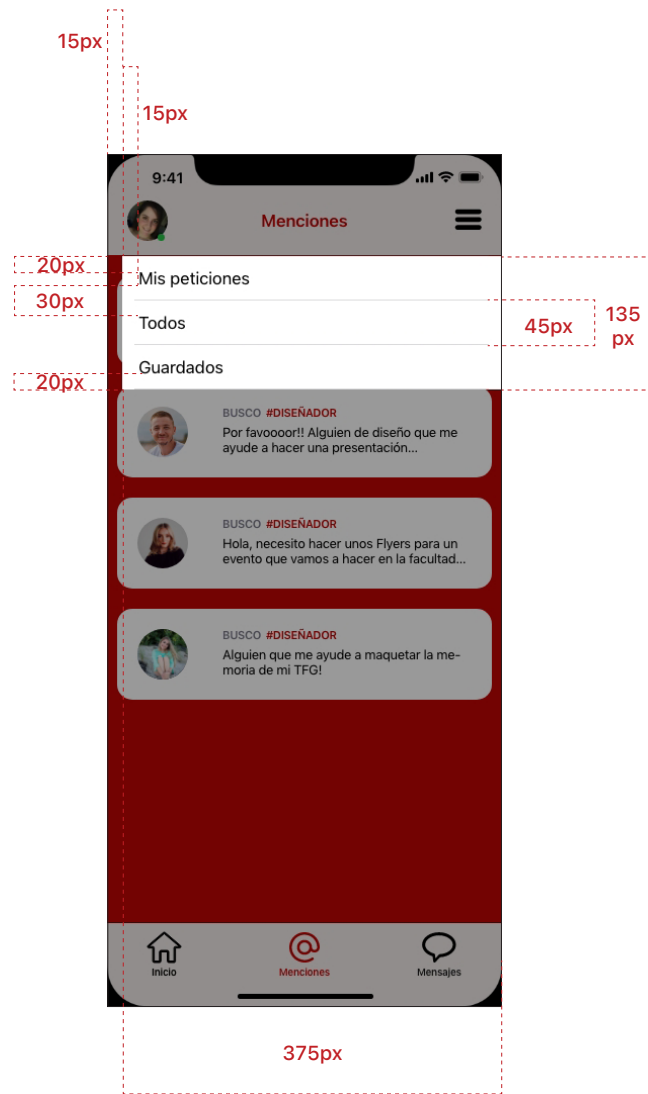
Petición



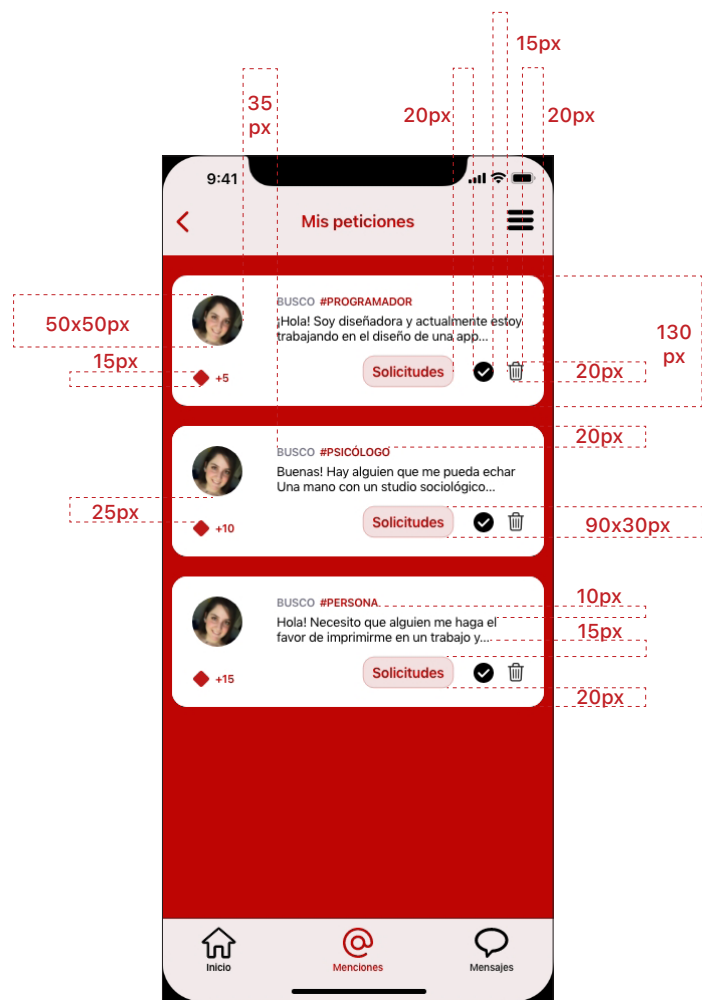
Menciones



Menú de opciones



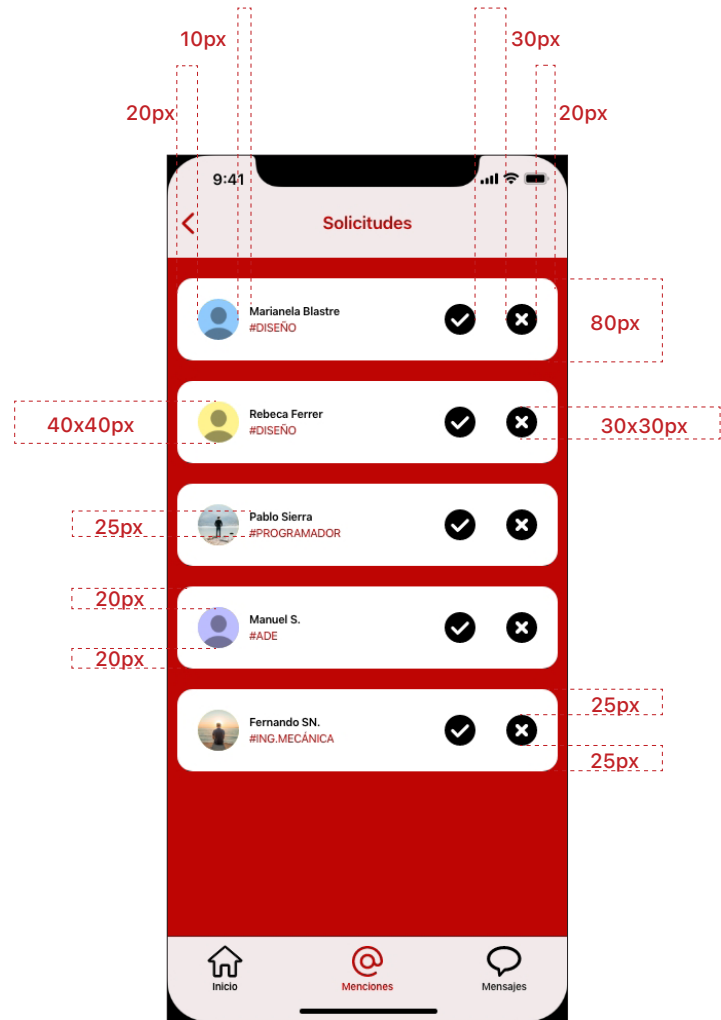
Mis peticiones



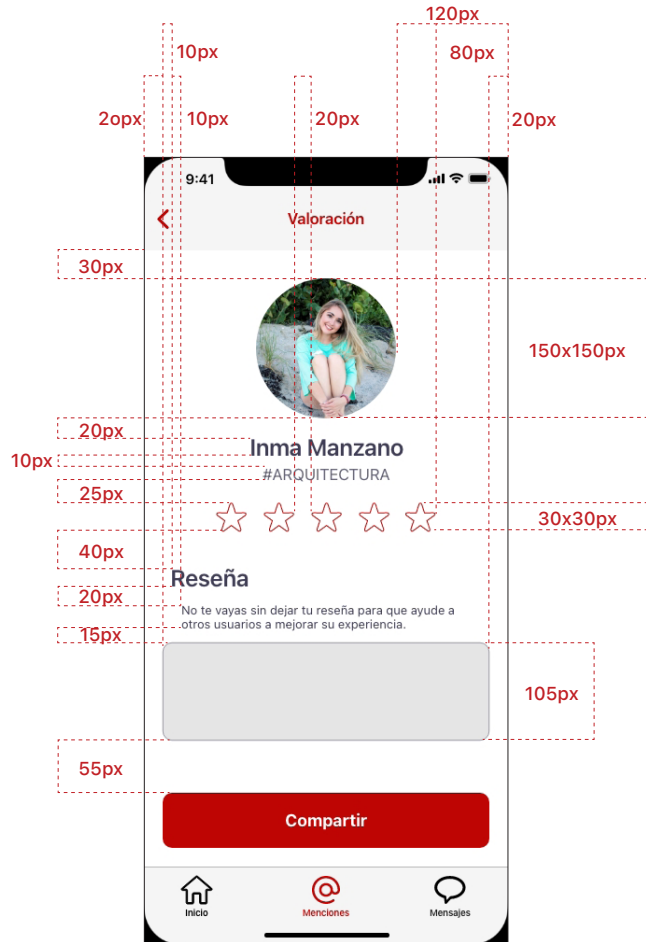
Publicación



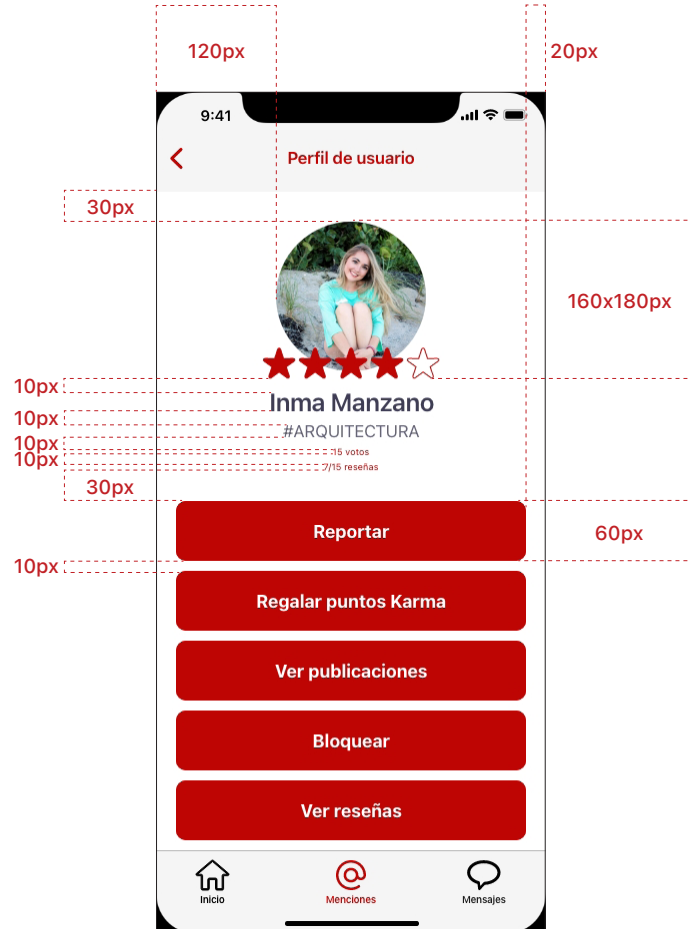
Solicitudes



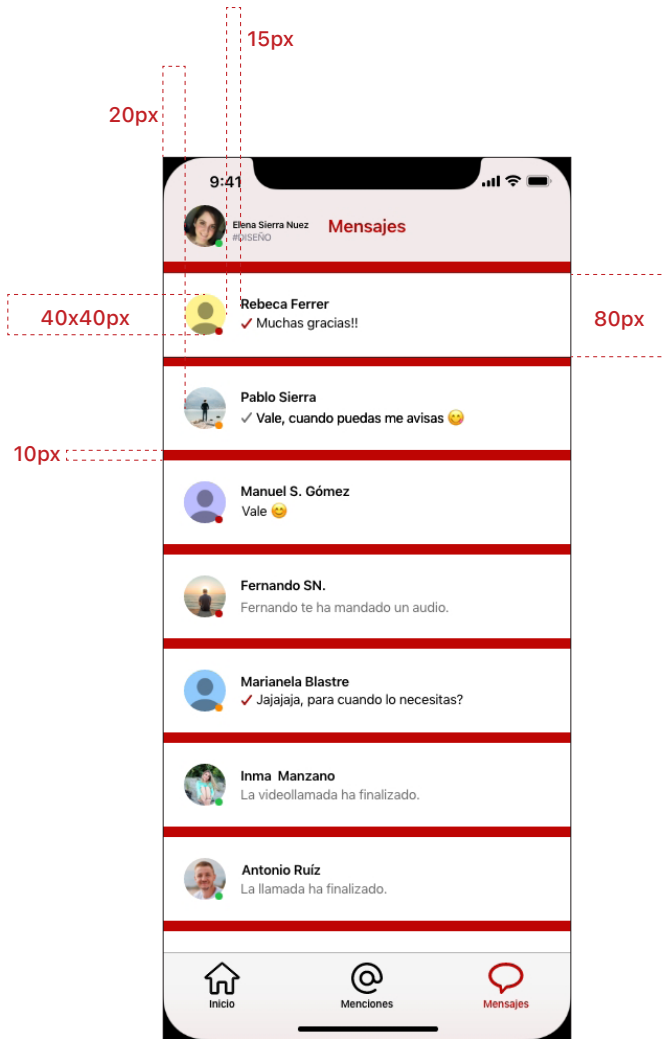
Valoración



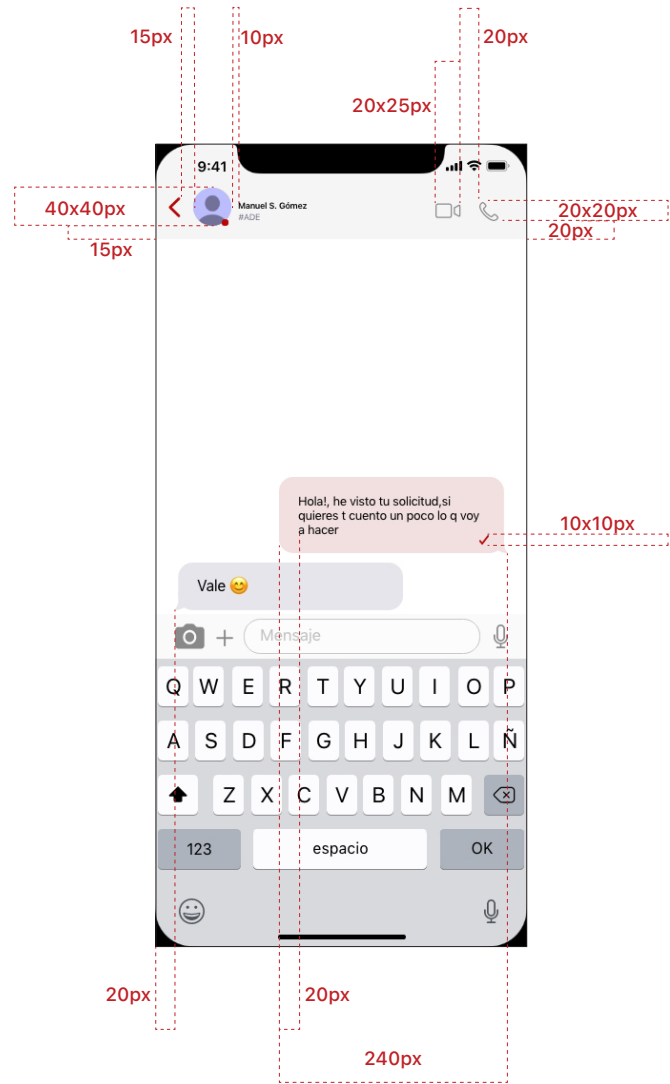
Perfil de usuario



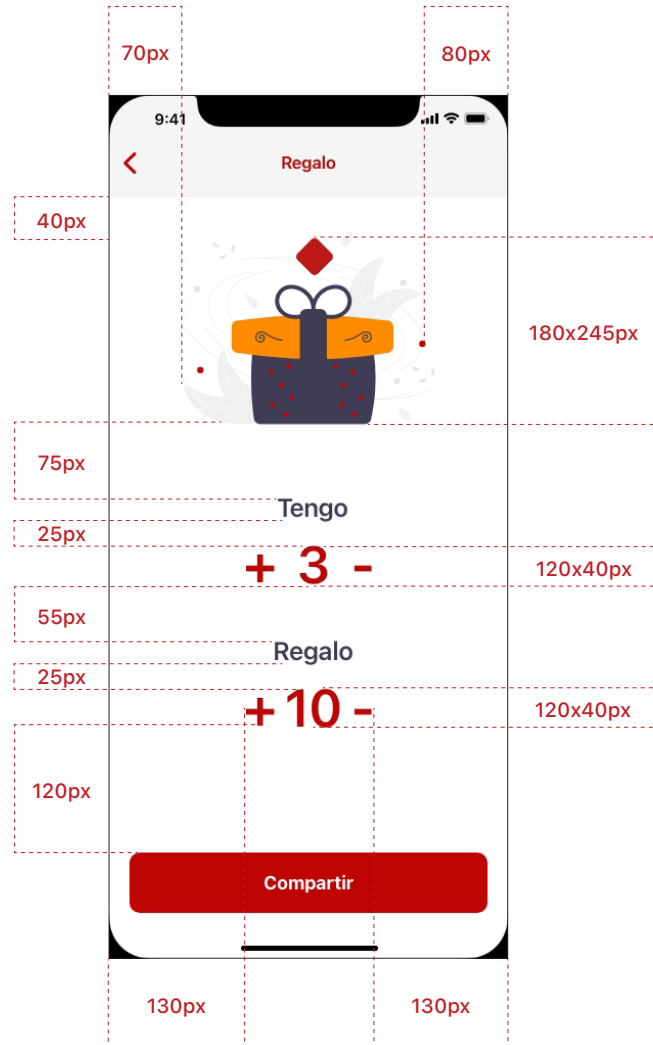
Mensajes



Chat



Regalo de puntos karma

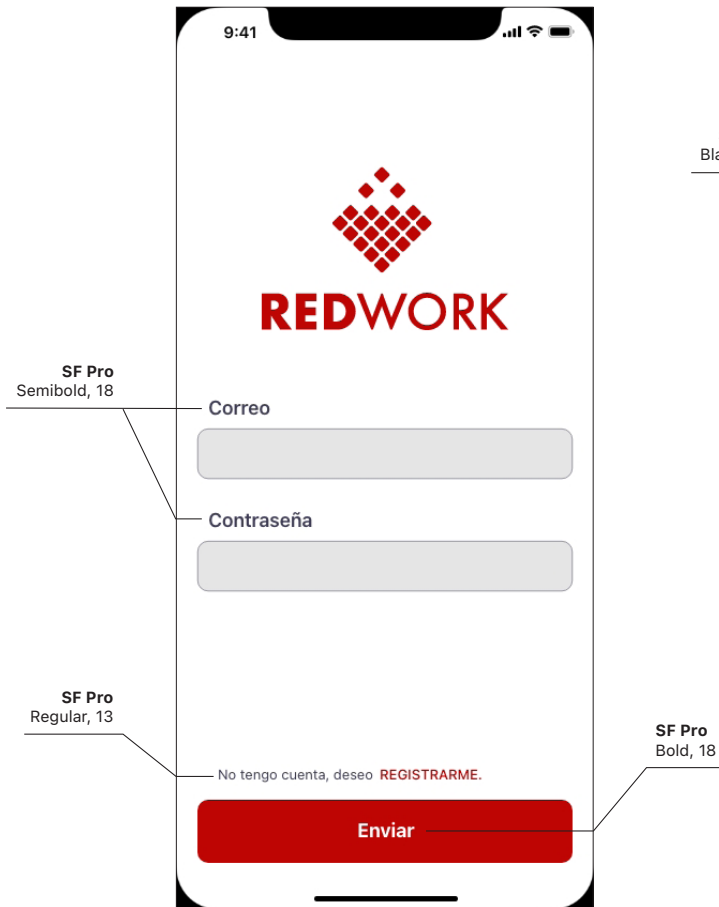


Mi perfil



4.2 TIPOGRAFÍA

Pantalla de carga



Primeros pasos



Registro



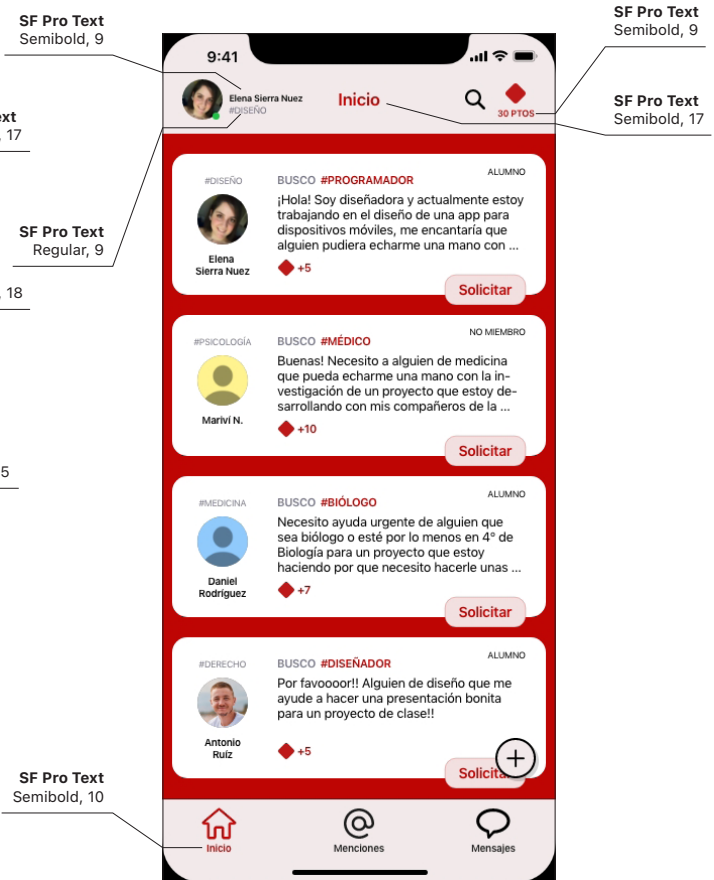
Notificaciones



Formulario



Inicio



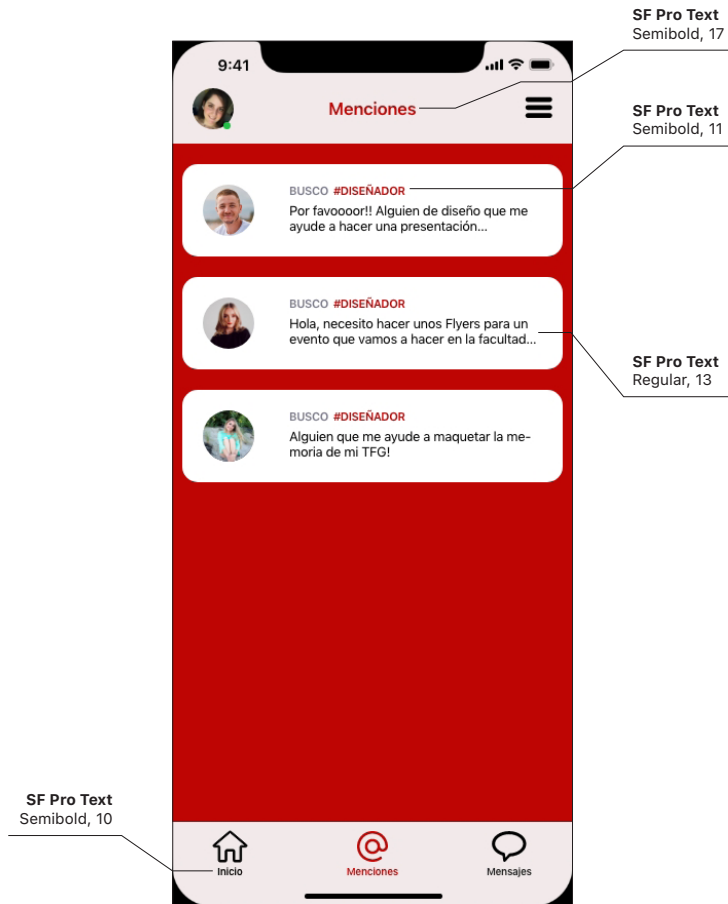
Publicación de inicio



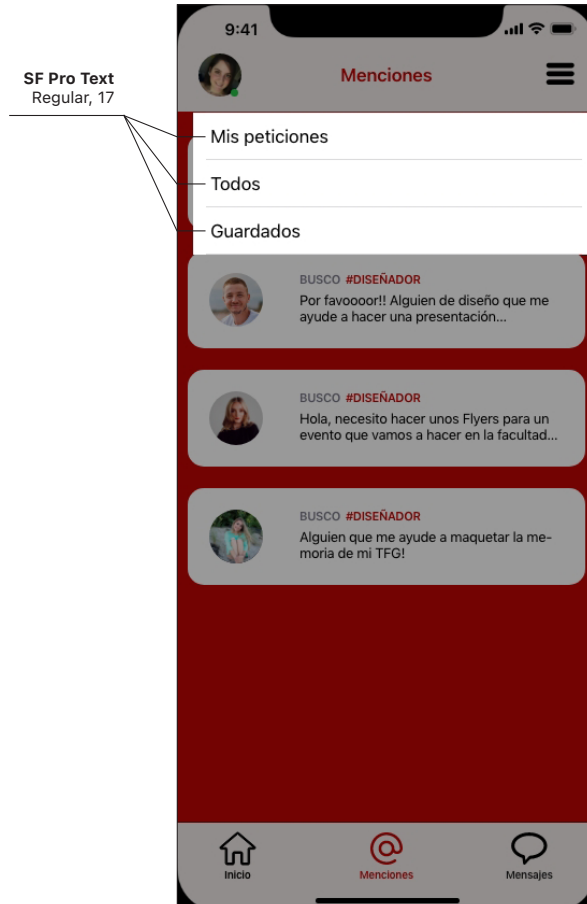
Petición



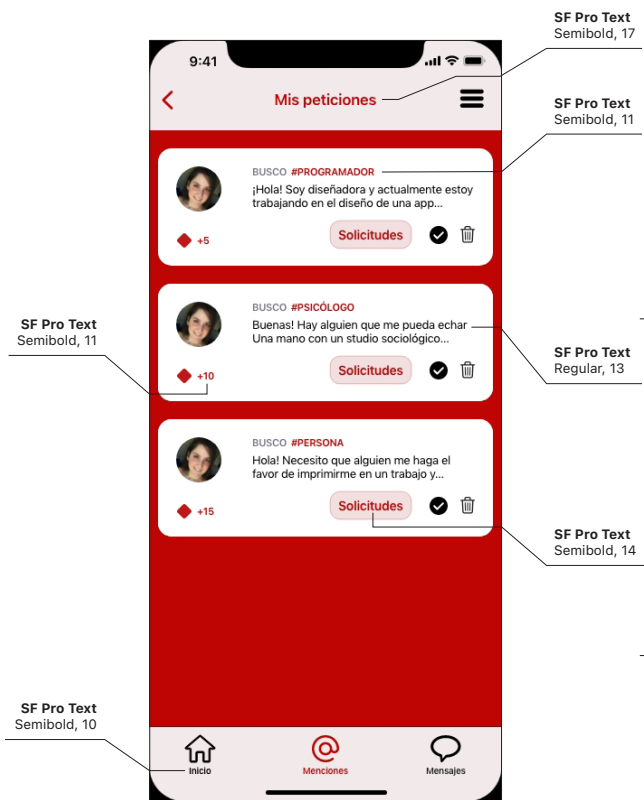
Menciones



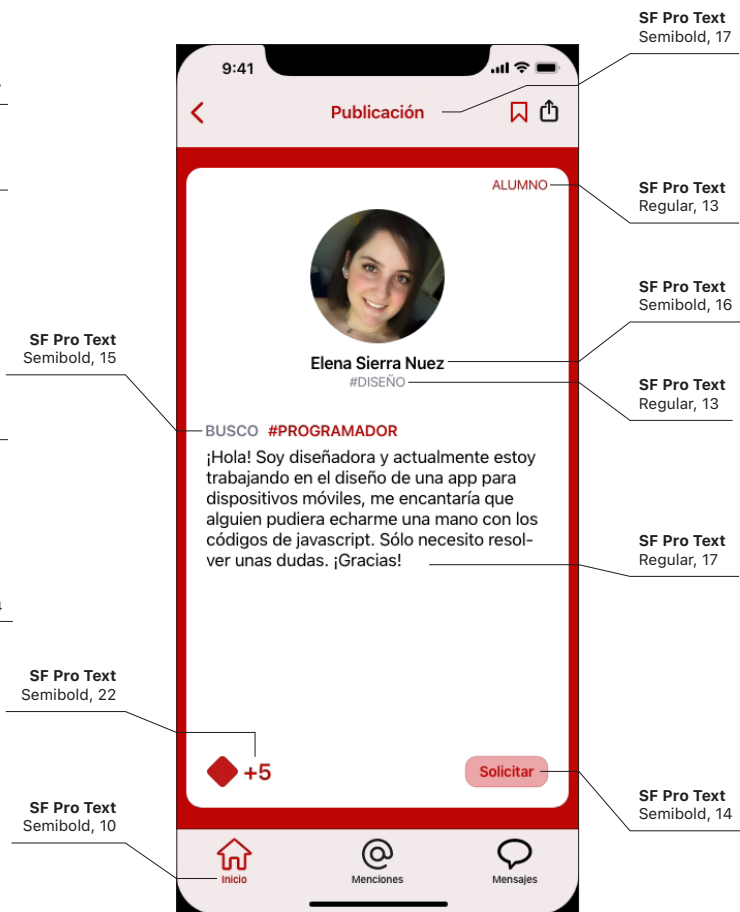
Menú de opciones



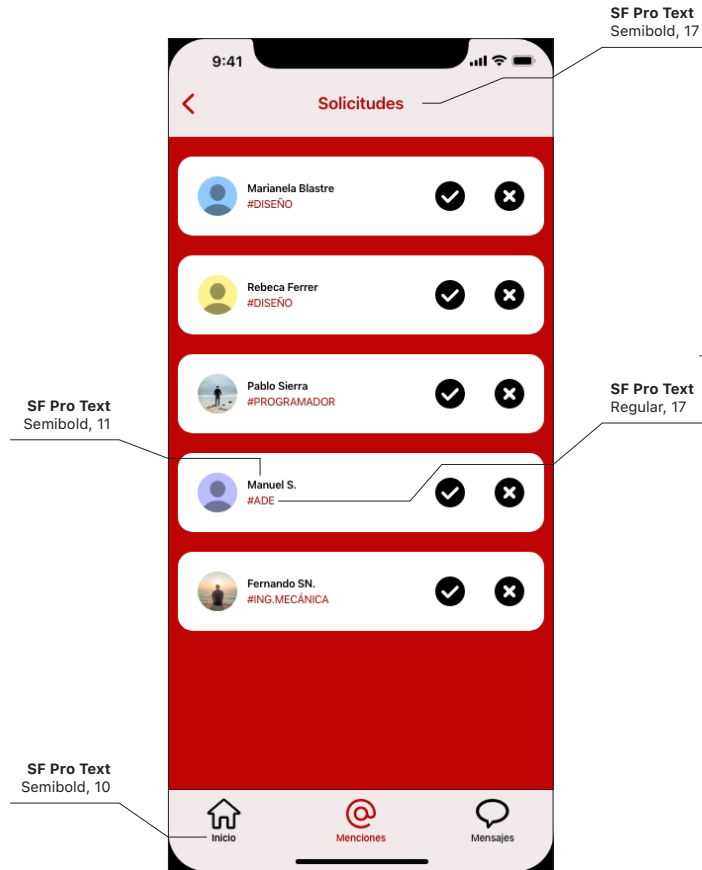
Mis peticiones



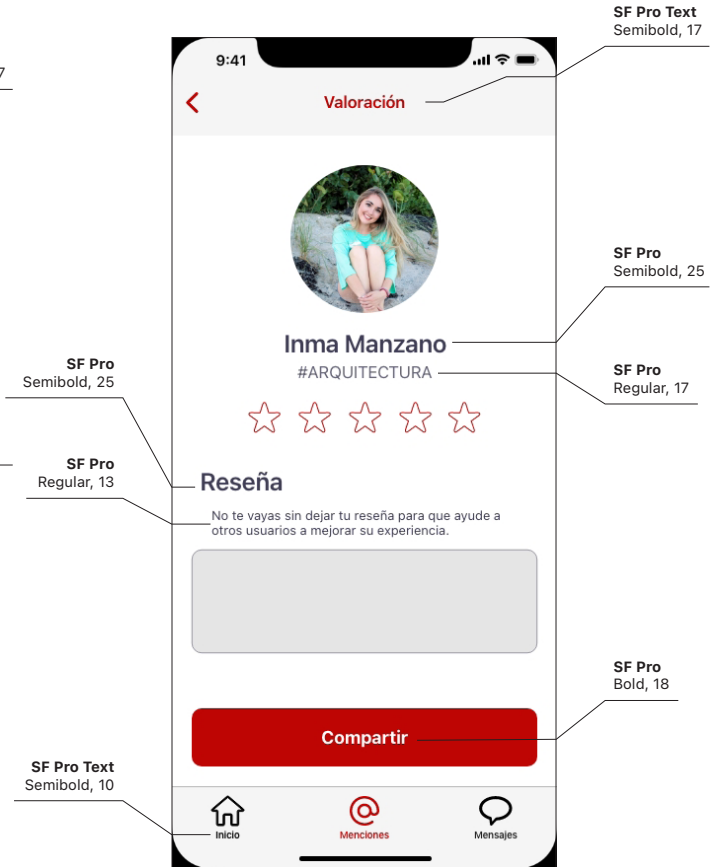
Publicación



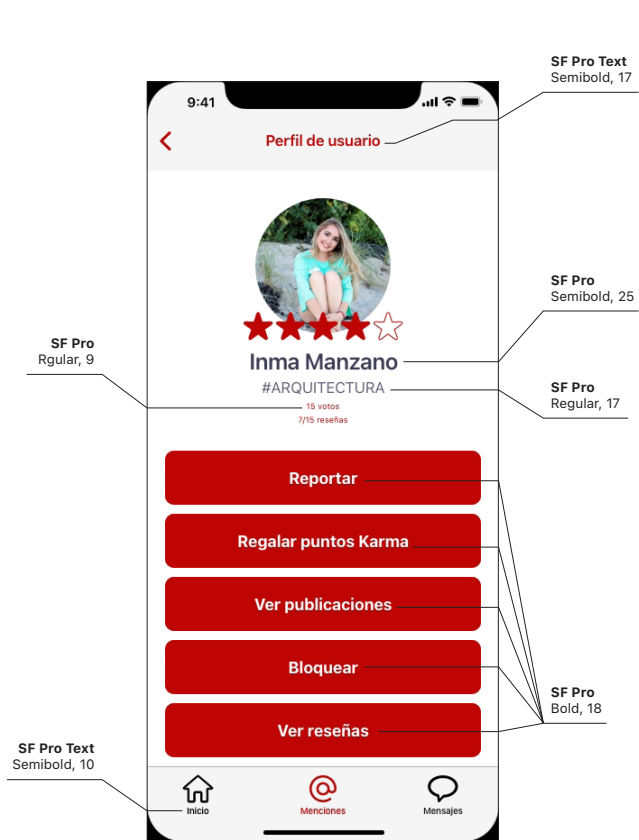
Solicitudes



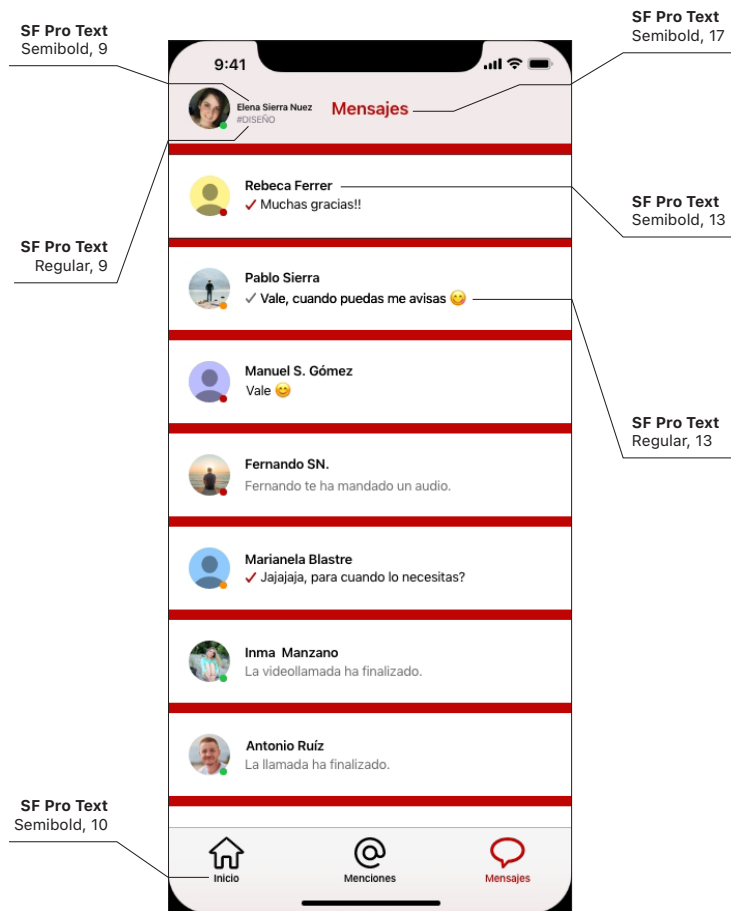
Valoración



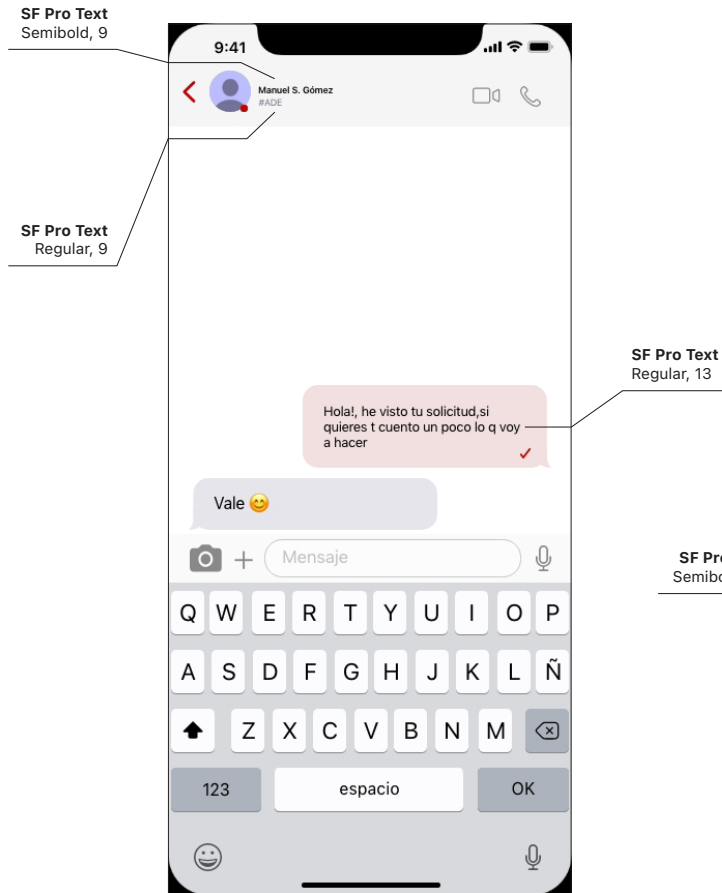
Perfil de usuario



Mensajes



Chat



Regalar puntos karma

