

Exploración del formato EPUB 3.0 y desarrollo de catálogo digital para la Fundación Mapfre Guanarteme

Tutor

Sergio Miguel Fernández Montañez Madan

Alumno

Alejandro Hernández del Pino

Grado en Diseño
Curso académico 2019/2020

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a toda mi familia, en especial a mis padres y a mi pareja, por apoyarme en todo aquello que me ha llevado hasta aquí. De la misma forma, gracias a mi tutor, Sergio, por guiarme en el desarrollo de este proyecto y a la artista, Eliana Vero, por aconsejarme y cederme parte de su trabajo como tal para la realización del mismo.

Todos y cada uno de ellos han hecho que esto sea posible.

ÍNDICE

Resumen/Abstract

Introducción

Descripción del proyecto y objetivos

1. Estado de la cuestión y metodología

1.1 Publicaciones digitales, ¿qué son?

1.1.1 Tipos de publicaciones digitales

1.1.2 Formatos de publicaciones digitales

1.1.3 Lectores y quioscos virtuales

1.2 Historia y recorrido de las publicaciones digitales

1.3 El consumo de las publicaciones digitales

1.3.1 Encuesta

1.3.2 Datos estadísticos

1.4 EPUB 3.0

1.4.1 Características y tecnologías del EPUB 3.0

1.5 Referentes

1.5.1 Páginas web

1.5.2 Catálogos online

2. Desarrollo

2.1 Software

2.1.1 Adobe InDesign

2.1.2 Adobe Photoshop

2.1.3 Adobe Illustrator

2.1.4 Adobe After Effects

2.2 Animación

2.2.1 Bocetos

2.2.2 Storyboard

2.2.3 Color

2.2.4 Elementos que componen la animación

2.2.5 Formato

2.3 Catálogo

2.3.1 Formato

2.3.2 Márgenes

2.3.3 Modulación

2.3.4 Rejilla base

2.3.5 Tipografía

2.3.6 Elementos tipográficos

2.3.7 Elementos de estilo

2.3.8 Color

2.3.9 Contenido multimedia

2.3.10 Interacciones e iconografía

2.3.11 Animaciones

2.3.12 Exportación

3. Conclusiones

4. Referencias bibliográficas

5. Anexos

RESUMEN

El proyecto se centra en la creación de un catálogo digital para la Fundación Mapfre Guanarteme basado en el formato ePub 3.0 y una animación que muestre las ventajas del mismo. Gracias a las oportunidades que ofrece el formato a la hora de incluir contenido multimedia, interacciones y diversos tipos de animaciones; tiene la finalidad de proporcionar una experiencia de lectura innovadora y cercana. Todo esto mediante un diseño y una maquetación adaptados a dichas características y pensados para ser visualizados, principalmente, en ordenadores y tablets, existiendo la posibilidad de disfrutarlo en cualquier otro dispositivo.

Palabras clave: publicación digital, animación, EPUB 3, catálogo digital.

ABSTRACT

The project focuses on creating a digital catalog for Mapfre Guanarteme Foundation based on the ePub 3.0 format and an animation that shows the advantages of this. Thanks to the opportunities offered by this digital format we can include multimedia content, interactions and various kinds of animations. Its distinctive look has as the aim of providing an innovative and close reading experience. All this became possible through a design and layout adapted to the characteristics and designed to be displayed on computers and tablets with the possibility of enjoying it on another digital devices too.

Keywords: digital publication, animation, EPUB 3, digital catalog.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Y OBJETIVOS

El proyecto desarrollado se centra, principalmente, en la creación de un catálogo de arte, tal como ya se ha explicado. Este mismo se basa en el formato EPUB 3.0 con el objetivo de explorar, experimentar y mostrar todas aquellas oportunidades que nos brinda este tipo de publicación para generar una lectura más inmersiva y diferencial. De la misma manera he desarrollado de forma paralela una animación donde enfatizo aún más la idea de enseñar todas las ventajas que nos ofrece el formato.

INTRODUCCIÓN

A lo largo de esta memoria se explican todos aquellos pasos que se han seguido a la hora de desarrollar la animación y el catálogo digital, el cual sigue el propósito de aprovechar al máximo todas las posibilidades que se nos ofrecen en los más nuevos formatos de exportación.

Se comienza con la etapa de investigación, donde tuve que profundizar en todos aquellos aspectos que definen a una publicación digital, cuál es su historia y cuántos tipos existen. Tras tener todo esto definido comencé a explorar todas las características y posibilidades que posee el formato EPUB 3.0 a la hora de generar una lectura completamente interactiva y satisfactoria para toda aquella persona deseara disponer del catálogo. Tras tener gran parte de la investigación inicial desarrollada, realicé una encuesta en la que evalué el uso que se hace hoy en día de las publicaciones digitales, obtenido resultados bastante interesantes.

Después de mostrar toda la fase de investigación, la memoria recoge todos los aspectos tratados durante el desarrollo del propio catálogo, todas aquellas características, tanto de diseño como de interactividad, que ofrecerían al lector la experiencia de lectura mejorada que se persigue. Aparte del catálogo, también realicé una animación con gráficos vectoriales donde muestro todas aquellas posibilidades que ofrece el formato EPUB 3.0.

Para finalizar la memoria, expongo todas mis conclusiones acerca del trabajo comentando los resultados obtenidos y todo lo aprendido a lo largo del proyecto.

1

Estado de la cuestión y
metodología

Actualmente la sociedad en la que vivimos se encuentra en un constante desarrollo de las telecomunicaciones que nos permiten, cada día más, estar conectados con nuestro entorno en todo momento dándonos la posibilidad de enterarnos de las noticias más novedosas y los hechos más destacados que ocurren en cualquier parte del globo.

Gracias a la creación y desarrollo de las publicaciones digitales podemos, de una forma rápida y eficaz, informarnos sobre todo aquello que nos interese. Dentro del entorno de este tipo de servicios las posibilidades son bastantes diversas; el principal medio de difusión suelen ser las páginas webs, estas permitan una actualización constante de la información y la posibilidad de acceder a ella en cualquier momento con una conexión a internet. Aparte de las páginas web existen diversos formatos de publicaciones los cuales nos permiten una serie de características determinadas como pueden ser la inclusión de material multimedia y el uso de animaciones, la diferencia entre estos formatos con la página web sería la imposibilidad de actualización constante al ser un archivo descargable y no editable. A pesar de no poseer esta característica las publicaciones descargadas permiten un contacto más directo y personal con el lector ya que se posee una experiencia de lectura mejorada con la inclusión de los detalles nombrados anteriormente y el hecho de poseer el archivo y poder revivir la experiencia de lectura cuantas veces se desee.

Dentro de los formatos disponibles para la creación de publicaciones digitales podemos encontrar el PDF, el ePub, el SWF o el HTML (el cual se encarga de dar forma a las páginas web).

1.1 PUBLICACIONES DIGITALES, ¿QUÉ SON?

Una publicación digital es toda aquella publicación con una finalidad informativa que posee cierta periodicidad y la cual puede ser accesible a través de cualquier dispositivo electrónico, principalmente ordenadores.

La Real Academia española (s.f.) define una publicación como un “escrito impreso, como un libro, una revista, un periódico, etc., que ha sido publicado” y lo que es un elemento digital como aquel “que se realiza o transmite por medios digitales” y “todo aquel dispositivo o sistema: que crea, presenta, transporta o almacena información mediante la combinación de bits”. Teniendo en cuenta estas definiciones se puede llegar a la conclusión de que la RAE definiría una publicación digital como todo aquel contenido publicado; ya sea una revista o un periódico, por ejemplo, que se reproduce en cualquier tipo de dispositivo electrónico.

“Publicación digital es aquella obra cuyo formato, almacenamiento y distribución está basado en medios digitales y electrónicos” (Wikipedia, s.f.). Aparte de esto se especifica que “existen una gran variedad de ellas y cubre las de su versión en papel y variantes digitales: revistas, periódicos, blogs, libros, etc.”. Por último, describe varios soportes en los que se pueden contener las publicaciones digitales, estos son los USB, el CD-ROM, el DVD y el HTML.

1.1.1 TIPOS DE PUBLICACIONES DIGITALES

Abierto

Dentro de este tipo de publicaciones encontramos las que se pueden consultar vía online, aquí se encuentran las páginas web.

Cerrado

Dentro de este tipo de publicaciones encontramos todas aquellas que nos podemos descargar de forma gratuita o de pago a través de plataformas o quioscos digitales, por ejemplo.

Cada tipo de publicación digital nos ofrece una serie de ventajas y desventajas, en el caso de las publicaciones accesibles a través de internet encontramos la ventaja de poder acceder siempre que se desee y tener la información disponible sin que ocupe espacio en la memoria de nuestro dispositivo. Por otro lado, tiene la desventaja de no poder acceder al contenido sin tener conexión a internet y tampoco permite acceder durante un tiempo ilimitado, ya que la información en muchos casos es efímera.

En el caso de las publicaciones que nos podemos descargar, tenemos la ventaja de acceder al documento siempre que se desee aunque no dispongamos de conexión a la red. También poseeremos la publicación y podemos usarla como nos convenga, con el inconveniente de que ésta estará ocupando espacio en la memoria de los dispositivos donde se encuentre.

1.1.2 FORMATOS DE PUBLICACIONES DIGITALES

Formatos para ebooks genéricos:

- Txt
- HTML
- ePub
- PDF
- DJVU
- MOBI

Otra clase de formatos genéricos:

- OEB
- OPF
- LIT
- PRC

Formatos principales de ebooks nativos:

- iBook
- AZW
- FB2
- PDB



Thorium Reader



iBooks



Adobe Acrobat Reader



1.1.2 LECTORES Y QUIOSCOS VIRTUALES

Lectores para formato EPUB 3:

- Thorium Reader (disponible en la Microsoft Store).
- iBooks (disponible de forma nativa en dispositivos de Apple).

Lectores para formato PDF:

- Adobe Acrobat Reader (descarga gratuita).

Quioscos virtuales:

- Issu

Acceso a publicaciones digitales en línea.

<https://issuu.com/>

- Fundación Juan March

Acceso a catálogos de arte en línea.

<https://www.march.es/arte/catalogos/>

Yumpu **publitas**



- Yumpu

Acceso a publicaciones digitales en línea.
<https://www.yumpu.com/es>

- Publitas

Acceso a catálogos online.
<https://www.publitas.com/>

- Kiosco y más

Accesos a periódicos y revistas digitales en línea.
<https://www.kioskoymas.com/>

- Readz

Creación y visualización de publicaciones digitales en línea.
<https://www.readz.com/>

- Scribd

Acceso a revistas, libros, audiolibros, etc.
<https://es.scribd.com/>

- Joomag

Creación y visualización de publicaciones digitales en línea.
<https://www.joomag.com/es/>



ZINIO

- Orbyt

Acceso a periódicos y revistas digitales mediante suscripciones.

<http://quiosco.orbyt.es/>

- Zinio

Acceso a revistas digitales mediante compra de números o suscripción.

<https://www.zinio.com/es>

La mayor parte de estos quioscos virtuales no ofrecen publicaciones digitales como tal, sino que ponen a disposición del lector versiones virtuales de las ediciones de periódicos y revistas en formato de papel. Debido a esto no se ofrece ningún tipo de interacción, se visualiza la publicación a doble página con aspecto similar al del papel y se genera una animación al cambiar de página que imita al mismo.

1.2 HISTORIA Y RECORRIDO DE LAS PUBLICACIONES DIGITALES

Las primeras publicaciones digitales en España surgieron en el año 1994, estas fueron el Boletín Oficial del Estado (BOE) y la revista valenciana El Temps, ambas permitían acceder a sus contenidos a través de la red. Al año siguiente tomarán el mismo camino multitud de periódicos importantes como son La Vanguardia, El Periódico de Catalunya, Avui, El Comercio o El País. Desde el año 1996 El País, El Mundo y Marca cuentan también con su propia versión online.

La primera vez que el BOE se puede consultar de forma online lo hace siendo de pago con la empresa vasca Spritel. El método de acceso a dicho contenido se hacía mediante una conexión por suscripción denominada Telnet (TELEcommunication NETwork), ésta da la posibilidad de generar una interconexión entre dispositivos permitiendo controlar uno de ellos de forma remota. Este sistema servía para hacer consultas diversas como información bibliográfica o información personal.

El BOE cuenta con un sitio web desde el año 1999, se puede acceder de forma gratuita mientras se sigue editando su versión impresa hasta diciembre de 2008. En el año 2002 se publica el contenido de este en formato PDF y en 2009 se hace exclusivamente digital desapareciendo por completo la versión impresa. En 1994 la revista El Temps anuncia en un número el nuevo servicio online que ofrecería a los lectores,

explicaba qué sería necesario para acceder, qué pasos se deberían de llevar a cabo y que sería distribuido a través de Servicom, empresa de distribución de información vía ordenador. El acceso al servicio era de pago, se destaca el hecho de que la revista quisiera venderse de una manera innovadora al permitir a sus lectores acceder a información y servicios que no existían en España en ese momento.

Toda esta evolución tecnológica que conlleva a un cambio del papel a los medios digitales produce un gran cambio en el futuro diseño de la composición y maquetación de las páginas respecto a lo que antiguamente conocíamos. Diversos formatos digitales pasaron de dos columnas usadas en las publicaciones clásicas a una sola columna ancha, ya no existía la obligación de realizar un determinado número de páginas para llegar al número de pliegos indispensables para la impresión, por lo que la nueva maquetación se hace más ágil y legible.

En julio del año 2011 US News & World Report decide sacar una versión de su publicación para el iPad a través de la Apple Store a un precio de 99 centavos al mes o 9,99 dólares al año. Todo el contenido que se encuentra en esta edición para la famosa tablet no se encuentra en su totalidad en la web, este tipo de acción la llevan a cabo con el objetivo de centrarse en un nuevo modelo de negocio digital dejando comple-

tamente de lado los medios físicos al desaparecer la revista impresa.

Durante 1994 fueron diversas las empresas que proporcionaban este tipo de servicios en nuestro país, entre las españolas destacamos a Servicom, Espritel y Goya; todas ellas competían con la norteamericana CompuServe. La última nombrada llegó a convertirse en una gran amenaza para las compañías nacionales, éstas se centraban en el desarrollo de un servicio online al estilo americano y animaban a la población española a hacer uso de este para poder competir con el gigante americano y conseguir que España avanzara en ese sector que todavía tenía poco desarrollado.

El primero de los medios de comunicación en España en poseer una versión en digital fue El Comercio de Gijón el 10 de enero de 1995. Un estudiante fue quien empezó a subir una versión diaria del periódico, más tarde, ya en el año 1995, se incluyó el servicio de noticias de agencia. El estudiante recopilaba toda la información en un disquete y desde su casa la subía por un módem a la web de la ETSIIG (Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales de Gijón). A pesar de que ya existiera esta versión en web de un medio de comunicación en España, fue la revista El Temps la que realmente tuvo ese mérito al unirse al método online con los medios técnicos disponibles en la época y de la forma más similar de la que lo hacemos hoy en día.

En el año 1994 el periódico El Mundo puso a la venta un CDRom donde aparecían informaciones de los meses de enero a junio en formato PDF. Fue una ex-

periencia offline que no dejaba de ser una publicación digital. El Periódico de Catalunya fue el primero en tener una edición digital, más tarde El Mundo también la tendría, ambos trabajando con la compañía Servicom. Más adelante siguieron los mismos pasos periódicos como el ABC o El Diario Vasco.

Estrella Digital fue el primer periódico creado únicamente para la red en el año 1998, poseía una periodicidad de lunes a viernes, aparte de actualizar su información durante la tarde, la noche y la madrugada. La estructura era similar a la seguida en los diarios tradicionales.

[1994 - 2014]	Noviembre. El Periódico se convierte en el primer medio en permitir la consulta 'online' de su edición periódica de papel mediante una BBS.	1994
	Noviembre. Lanzamiento del primer medio digital por parte del periódico catalán 'Avui'.	1995
	Junio. Comienza a funcionar 'La Infopista' el primer directorio 'online' de recursos en catalán.	
	Marzo. Puesta en marcha de 'El Mundo.es'.	1996
	Mayo. Nace 'El País Digital'.	
	Enero. Se crea 'OLÉ' el primer buscador de Internet disponible en lengua castellana. En 1999 lo adquiere Terra.	
	Febrero. El Pleno del Senado español aprueba crear una comisión de estudio sobre internet.	1998
	Noviembre. Yahoo! aterriza en España con el nombre de Yahoo.es	
	Junio. 'La Estrella Digital', primer diario 'puro digital', abre sus puertas en la red.	
	Septiembre. Larry Page y Sergey Brin rebautizan su buscador 'BackRub', nace Google.	
	Microsoft presenta la versión española de MSN.	2001
	Noviembre. Se crea ARDE, Asociación de Revistas Digitales de España.	2002
Septiembre. Nace Google News en España. Comenzó agregando de forma automatizada 700 fuentes de información.	2003	

Yunquera, J. (2014). *La red y los medios digitales en España: Cronología*.

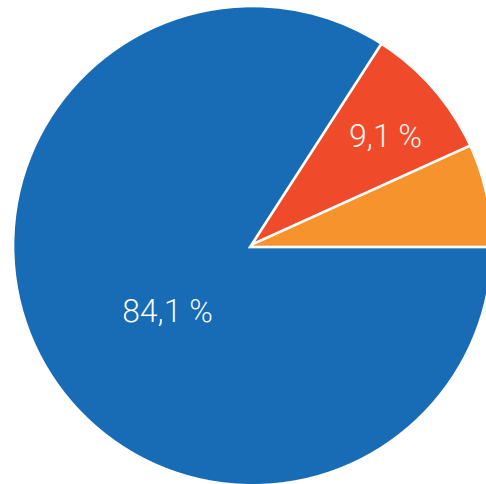
[1994 - 2014]	Enero. Aparece la versión digital del diario gratuito '20Minutos'. Es el primero que ofrece todas sus noticias bajo licencia Creative Commons.	2005
	Enero. Primeros blogs en medios por parte del diario gratuito 'Qué!' y el lanzamiento de una plataforma de blogs en 'DiarioVasco.com'.	
	Diciembre. Lanzamiento de 'Meneame.net', primer sitio web de recomendación social de información en España.	
	Septiembre. Se lanza en papel y en internet el diario 'Público', última cabecera de información general de ámbito nacional.	2007
	Diciembre. Lanzamiento de 'Soitu.es', liderado por Gumersindo Lafuente, director hasta julio de 2006 de 'El mundo.es'.	
	Julio. Nace 'App Store', la tienda de aplicaciones de Apple.	2008
	Febrero. Nace MediosOn, la asociación española de medios de comunicación 'online' de los grupos: Unidad Editorial, Prisa, Vocento, Zeta, Godó, 20 minutos, Editorial Prensa Ibérica y Grupo Antena 3.	2009
	Marzo. Se crea 'Orbyt', la primera plataforma digital de contenidos de pago.	2010
	Diciembre. Aparece 'iMag', la primera revista española 'solo' para 'iPad'.	
	Febrero. Aparece 'Cuartopoder.es', el primer periódico de blogs en castellano.	
Junio. Comienza la andadura de la versión española del portal 'Huffington Post'.	2012	
Abril. La plataforma de publicaciones digitales de pago sueca Ztory, creada en 2013, se instala en España.	2014	

Yunquera, J. (2014). *La red y los medios digitales en España: Cronología*.

1.3 EL CONSUMO DE LAS PUBLICACIONES DIGITALES

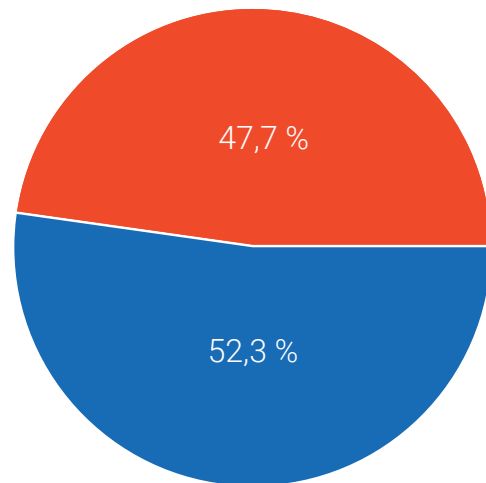
1.3.1 ENCUESTA

Con el objetivo conocer el alcance y la influencia que tienen las publicaciones digitales en la población hoy en día, realicé una breve encuesta donde se le pregunta a la persona si conoce lo que es una publicación digital, si las consume, de qué tipo serían (en el caso de que sí se consuman) y en qué formato y con qué frecuencia las visualizan.



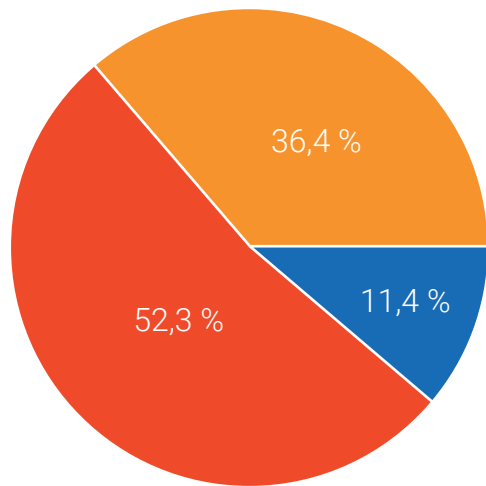
EDAD

- Menos de 25
- 25 - 40
- 41 - 60
- Más de 60



SEXO

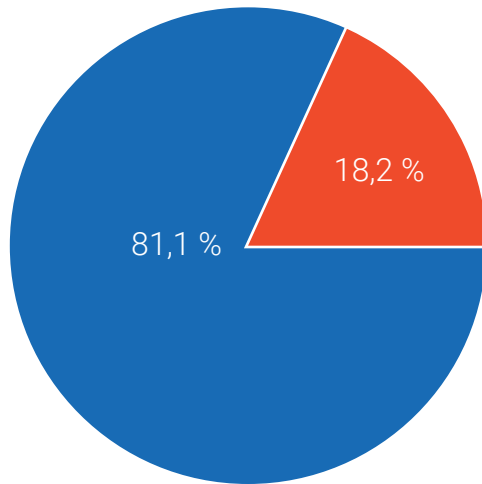
- Hombre
- Mujer



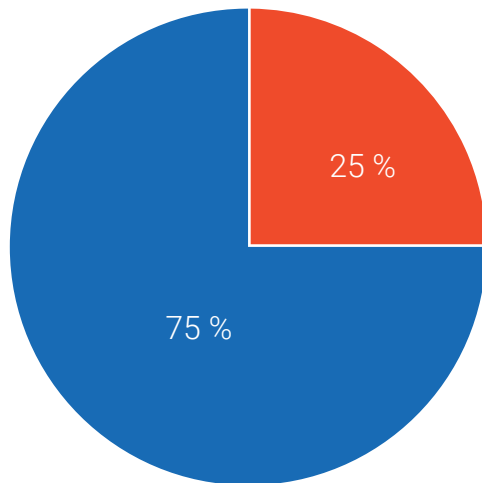
NIVEL DE ESTUDIOS

- Sin estudios o estudios primarios
- Estudios secundarios (Bachillerato/FP)
- Estudios superiores (Universitarios o similares)

Analizando los datos básicos obtenidos en la encuesta se determina que la mayor parte de personas que han realizado la encuesta son menores de 25 años, mientras que el restante se divide entre personas de entre 25 y 60 años. En el caso del sexo, el número de hombres supera ligeramente al de mujeres. El nivel de estudios que poseen los encuestados se encuentra algo dividido, por un lado, algo más de la mitad poseen estudios secundarios equivalentes al nivel de Bachillerato o una Formación Profesional. Por otro lado, un 11,4% no poseen estudios o poseen estudios primarios. El número restante de personas posee estudios superiores equivalentes a un nivel universitario.



¿CONOCES LO QUE ES UNA PUBLICACIÓN DIGITAL?

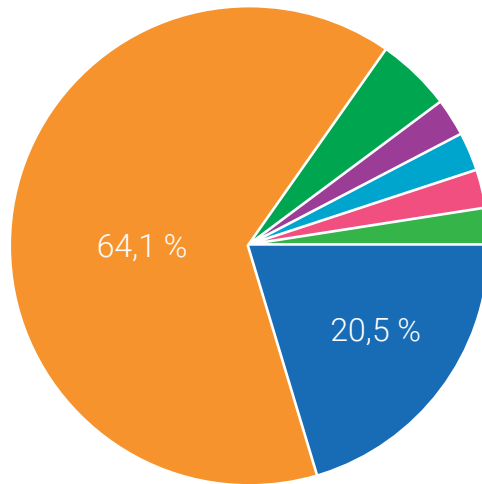


¿CONSUMES ALGÚN TIPO DE PUBLICACIÓN DIGITAL?



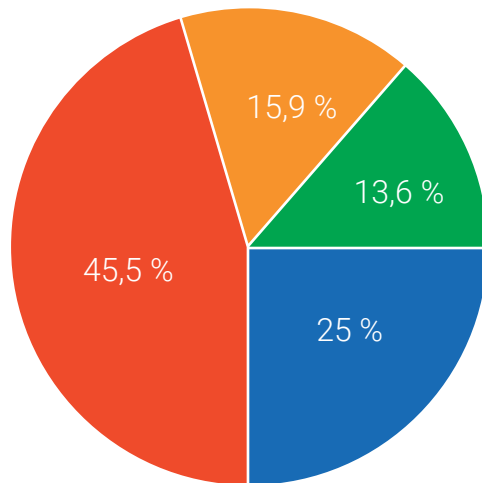
EN EL CASO DE CONSUMIRLAS, ¿CUÁLES SERÍAN?

- Facebook
- YouTube, Marca, etc.
- El País
- Revistas digitales y páginas web
- Periódicos, revistas, libros, etc.
- Periódicos y revistas
- Noticias en páginas de periódicos digitales
- Flipboard
- Periódicos de deportes
- Upday
- El País
- Libros digitales
- El Día
- Noticias deportivas
- Diarios
- El Diario de Avisos
- Universidad
- Periódicos digital
- Noticias digitales
- El Mundo
- Revistas de videojuegos, periódicos
- Lagenda, Hipótesis, Yorokubo
- Prensa digital
- Noticias de periódicos
- Periódicos digitales del Google News
- Vogue, Cosmopolitan, Elle, Harper Bazaar



¿EN QUÉ FORMATO LAS VISUALIZAS?

- PDF
- ePub
- Página web
- Aplicación
- Red social
- App
- App
- Periódicos digitales



¿CON QUÉ FRECUENCIA LAS CONSUMES?

- Todos los días
- Una o varias veces a la semana
- Una o varias veces al mes
- Nunca

La interactividad ha proporcionado un uso social de la red a la hora de consumir información. El acceso a periódicos y revistas digitales tiene un efecto multiplicador cuando se deriva en uso compartido direccionado o redirigido a través de redes sociales como Twitter, Facebook y agregadores RSS. Las noticias llegan al usuario a través de otros usuarios que pertenecen al mismo ecosistema y se accede a esa información sin tener que pasar primero por el medio que ha generado dicha información. (Yunquera, 2014)

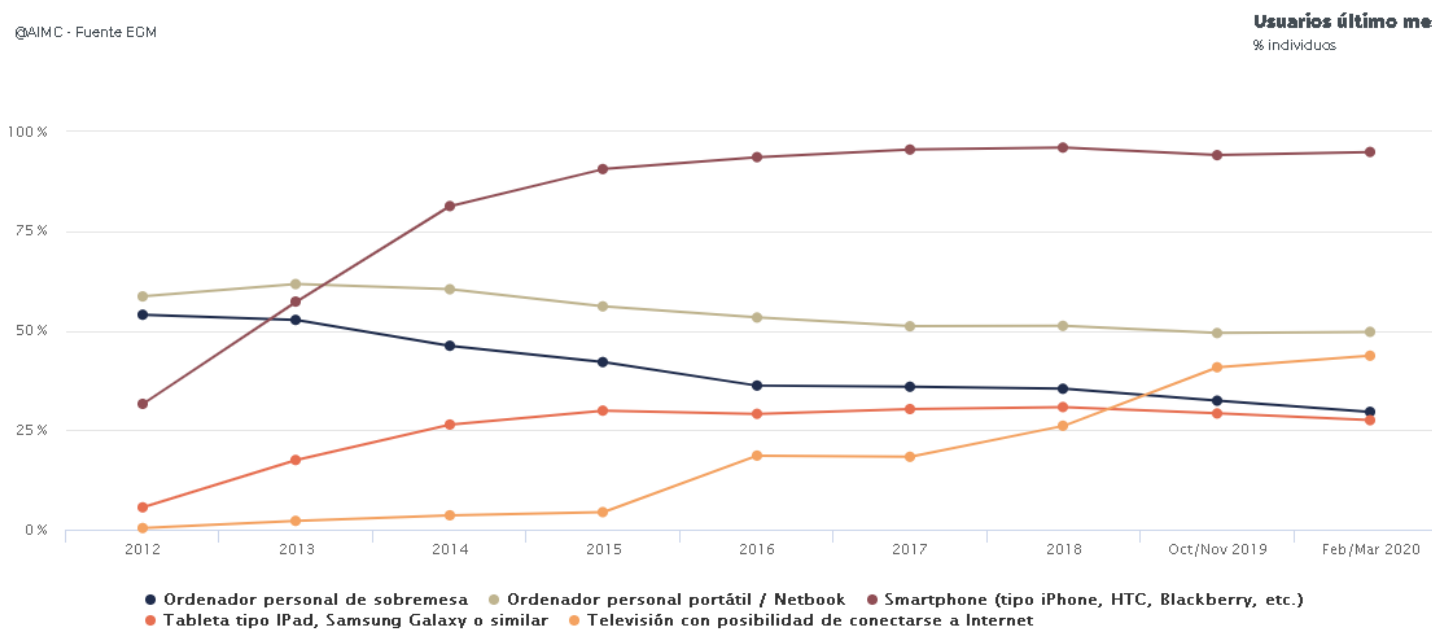
Mediante la encuesta llegué a varias conclusiones sobre el uso que se les da a las publicaciones digitales. En primer lugar, se puede observar que, mayoritariamente, las personas hacen uso de periódicos y revistas digitales a través de enlaces a páginas web. Esto se debe a que este tipo de acción es bastante simple para el lector ya que se puede acceder al contenido que desee en cualquier momento y en muchas ocasiones nuestro smartphone nos facilita la búsqueda mediante aplicaciones que sirven como administradoras de noticias o a través de las redes sociales, tal como afirma Yunquera. Por último, se puede observar que una quinta parte de los encuestados hace uso del formato PDF, por lo que ha llegado a descargarse algún tipo de publicación.

1.3.2 DATOS ESTADÍSTICOS

Investigando un poco más a fondo sobre cuánto consume publicaciones digitales la población a nivel general visité dos páginas web, la del EGM (Estudio general de medios), que se dedica a realizar estudios estadísticos y Statista (portal de estadística en línea). El primer estudio que visualicé pude recopilar datos sobre los dispositivos de los que se suele hacer uso para acceder a internet en España con el fin de conocer el uso que se le da a los ordenadores y a las tablets para realizar esta acción.

Por otro lado, consulté otro estudio realizado también por el EGM donde se especifica cuáles son las páginas web que más suele consultar la población en España y una estadística de Statista donde se especifica el porcentaje de personas, por grupo de edad, que ha hecho uso de revistas o periódicos digitales en la Unión Europea durante el año 2019.

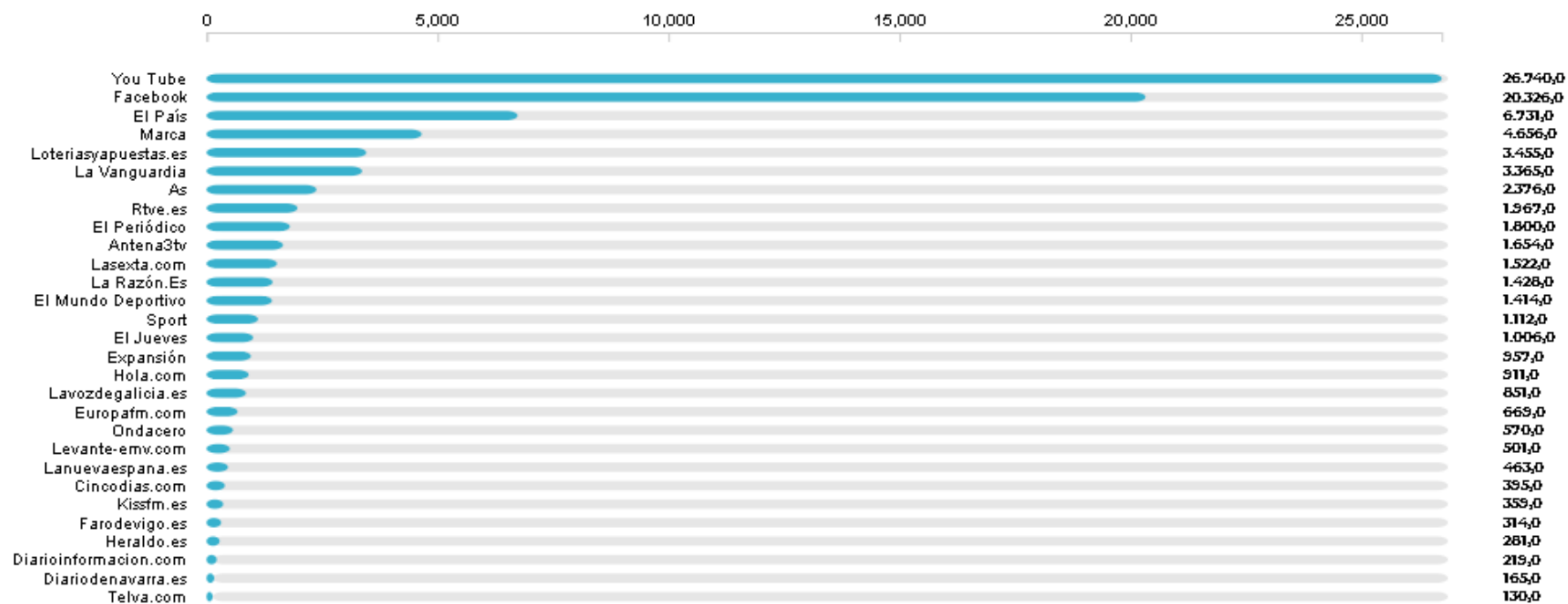
DISPOSITIVO DE ACCESO A INTERNET



EGM (2020). DISPOSITIVO DE ACCESO A INTERNET.

Acceso mediante el siguiente enlace:

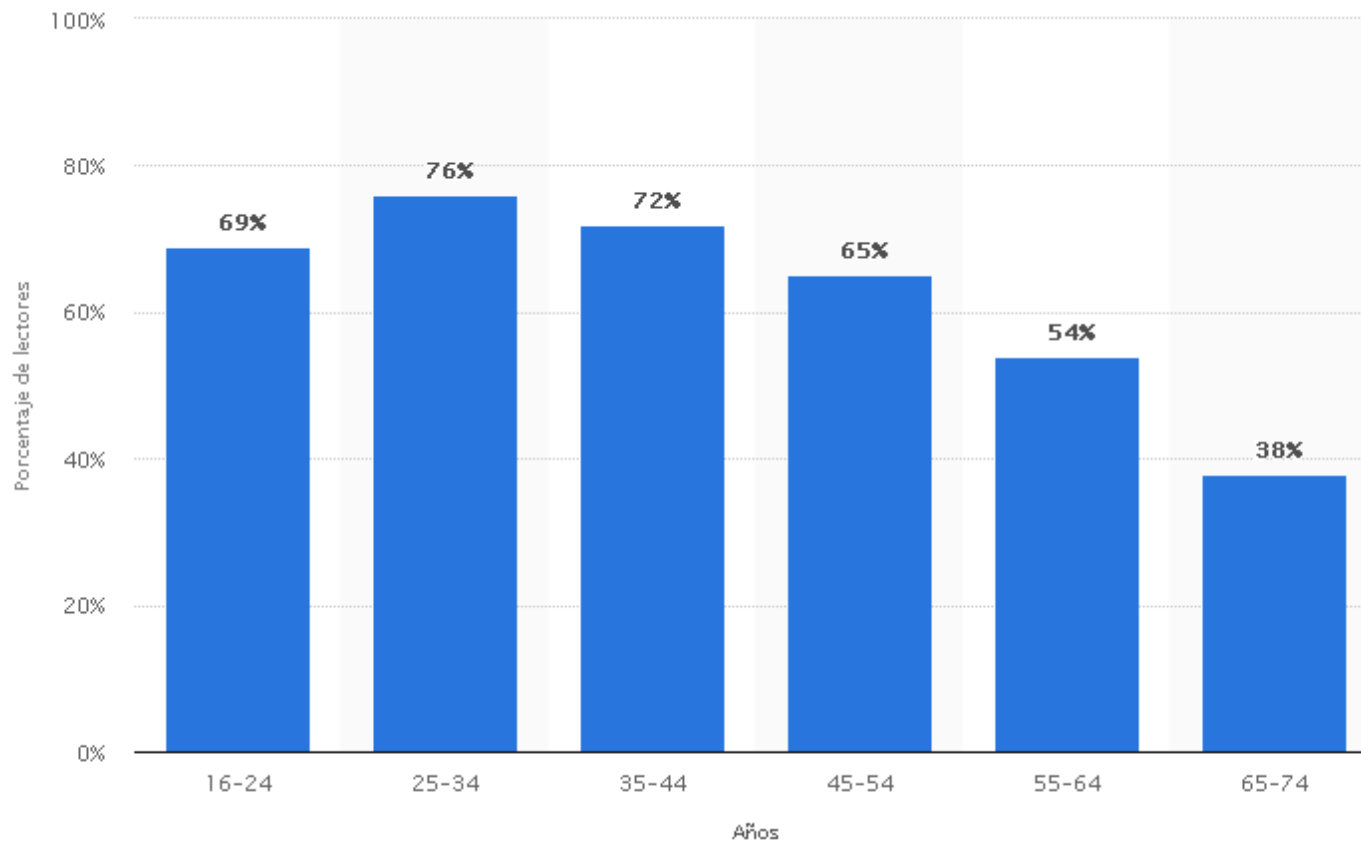
<http://internet.aimc.es/index.html#/main/dispositivoacceso>



EGM (2020). SITIOS DE INTERNET VISITADOS.

Acceso mediante el siguiente enlace:

<http://internet.aimc.es/index.html#/main/sitiosinternet>



Statista (2020). Porcentaje de población que leyó portales de noticias, periódicos y revistas digitales en la Unión Europea en 2019, por grupo de edad.

Acceso mediante el siguiente enlace:

<https://es.statista.com/estadisticas/944431/porcentaje-de-lectores-de-periodicos-y-revistas-digitales-por-edad-ue/>

En los resultados de las estadísticas mostradas se puede observar que, por un lado, la población española sigue haciendo uso del ordenador para acceder a internet, por lo que su uso sigue siendo habitual. En el caso de las tablets, el acceso a internet desde las mismas ha ido creciendo a lo largo de la década. Por detrás de los smartphones estos dispositivos son los más usados para realizar este tipo de acción. En la segunda estadística mostrada se puede observar que se suele acceder a la red para, en su mayoría, visitar enlaces pertenecientes a periódicos, lo que demuestra el incremento que ha tenido a lo largo de los años la lectura de publicaciones digitales de este tipo que ofrece un acceso rápido, con interacciones, intuitivo y gratuito.

Yunquera (2014) afirma que “los periódicos digitales *pure players* creados solo en versión online, del mismo modo que las réplicas digitales de los medios convencionales, ya sean diarios o revistas, son considerados por la gran mayoría de la sociedad como medios periodísticos”. De esta forma, tal como nombra el autor, se suele hacer uso de páginas web que solo poseen una edición digital de su periódico”.

En cuanto a los resultados de la última estadística se puede visualizar como se incrementa el consumo de revistas y periódicos digitales en la población más joven, siendo la franja de edad de entre 25 y 34 años la que más hace uso de este tipo de publicaciones.

1.4 EPUB 3.0

El ePub o EPUB es un formato de archivo digital, el cual es utilizado con frecuencia en libros electrónicos. La versión 3.0 del ePub permite la integración total de cualquier contenido multimedia dentro del documento, al mismo tiempo que se pueden incorporar todo tipo de interacciones y animaciones para acompañar a este contenido interactivo.

Este tipo de formato de publicación digital es el seleccionado para desarrollar el catálogo digital en el que principalmente se basa el proyecto, esto se debe a todas aquellas posibilidades que permite a la hora de innovar en la lectura, generando una cercanía e interactividad con el lector que no otro tipo de formatos permiten.

El EPUB siempre tuvo la intención de ser un formato de documento de propósito general, y se puede usar para representar muchos tipos de publicaciones además de libros: desde revistas hasta periódicos y diarios, pasando por documentos y políticas de oficina y más. (Garrish, 2011)

1.4.1 CARACTERÍSTICAS Y TECNOLOGÍAS DEL EPUB 3.0

XHTML 5 (Lenguaje de programación)

Capacidad que permite añadir todo tipo de texto, vídeos, audios e imágenes, que generan una experiencia mucho más inmersiva. Para los elementos multimedia se puede hacer uso de formatos estándar como el mp3 y mp4 con el códec H.264. También se pueden añadir todo tipo de gráficos vectoriales.

SVG 1.1 (Formato)

Para presentar cualquier tipo de trabajo gráfico realizado con vectores. Estos elementos serán escalables a cualquier tipo de tamaño sin sufrir ningún tipo de pérdida de calidad.

CSS 2.1 Y 3 (Formato)

Mejora la apariencia de la interfaz y la representación del contenido. Se puede diseñar la página como quieras, tanto colores como distribución y forma del contenido.

JAVASCRIPT (Lenguaje de programación)

Para la interactividad y las animaciones. Con esta tecnología, el formato permite añadir multitud de interacciones que crean una experiencia digital similar a la que puede ofrecer una página web, por ejemplo, al incluir botones y elementos que interactúan unos con otros. Por otro lado, se pueden añadir multitud de animaciones para que el contenido se mueva y reaccione como se quiera.

TRUETYPE Y WOFF (Formatos tipográficos)

Proporcionar un soporte para fuentes más extenso que el de los sistemas de lectura usuales.

SSML/PLC/CSS 3 SPEECH (Lenguajes de programación)

Mejoras de la representación de los textos mediante sintetizador de voz.

SMIL 3 (Lenguaje de programación)

Sincronización de la reproducción de texto y audio como, por ejemplo, el subtítulo de un vídeo.

RDF (Marco de Descripción de Recursos)

Para incorporar información semántica de los textos que componen el contenido de la publicación.

XML (Lenguaje de programación)

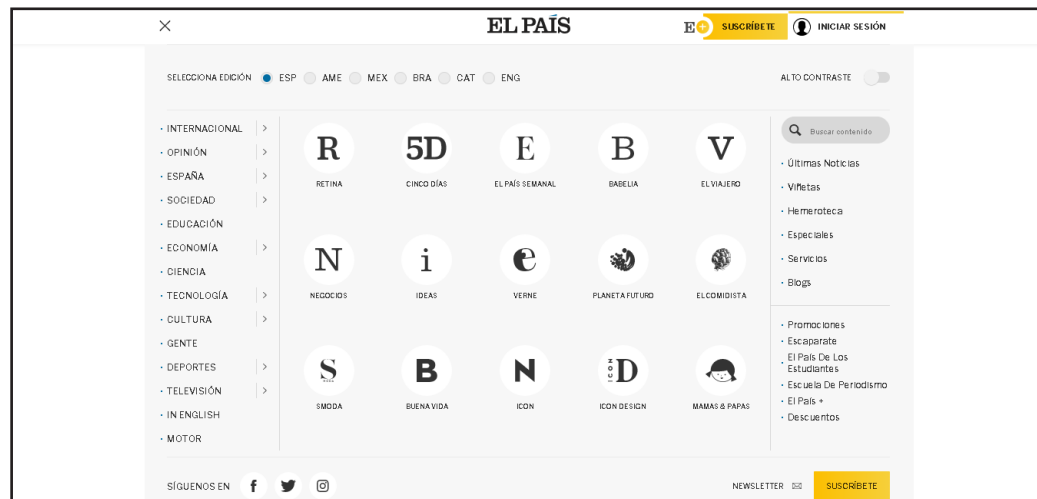
Gramáticas especializadas con el fin de facilitar el descubrimiento y aspectos de procesamiento del EPUB.

ZIP (Formato de compresión)

Compresión de todo el contenido en un único archivo.

1.5 REFERENTES

En base a las características que ofrecen y a los resultados obtenidos en la encuesta, mis principales referente a la hora de desarrollar el catálogo han sido las páginas web, ya que éstas poseen todo tipo de interacciones y contenido multimedia que cumplen a la perfección ofreciendo la experiencia óptima que puede ofrecer una publicación digital. Por otro lado, a la hora de explorar qué contenido se suele usar en un catálogo y cómo se distribuye el mismo he recurrido a catálogos a los cuales se puede acceder de forma online desde la página de la Fundación Juan March.



Interfaz y menú del periódico español "El País".

los detalles superfluos, imprime a la materia una pureza y una simplicidad extremas, atendiéndole el infinito trabajo del pulido.

Archipenko es otro caso particular y, aunque también él rechaza cualquier escuela, su arte se relaciona con el cubismo. La geometrización de las formas cóncavas y convexas confiere a su escultura un rigor y una monumentalidad que parecía querer obviarse (González, 1914).

En el umbral del cubismo aparecen nuevas formas con Picasso, Laurens, Lipchitz. El objeto se descompone mediante planos simplificados para dar una visión fuerte y renovada de la escultura (*Botella y perisidos, Fratero con asas*, Laurens, 1915 y 1918). En este intenso entremetido de formas la escultura, liberada por algún tiempo del «bulto completo» encuentra un nuevo vigor (*Marinero con guitarra*, Lipchitz, 1917-1918).

Surgen, por otra parte, formas sin precedente histórico: la mecanización ha hecho su entrada en escena desde finales del siglo XIX, creando así una necesidad de análisis en el artista. En lo futuro se verá obligado a captar los componentes del movimiento y a traducir en un nuevo lenguaje óptico este cambio radical de tradiciones y costumbres. «Todo se mueve, todo corre, todo se transforma velozmente», señala Boccioni. Los objetos, los rostros, las formas encuentran otra dimensión. A él se debe, aparentemente, la transposición del análisis cubista en tres dimensiones de acuerdo con los preceptos de los teóricos futuristas (*Desarrollo de una botella en el espacio*, 1912; *Formas únicas de la continuidad en el espacio*, 1913). Duchamp-Villon, con *El caballo mayor*, 1915, combina en una recomposición de ritmos todavía cubistas una nueva dinámica plástica. Se trata, de hecho, de una síntesis de elementos tomados de la naturaleza, pero en la que la máquina es contemporánea. Una fuerza excepcional se desprende de esta obra: «El predominio de la línea recta sobre la curva expresa mejor nuestra tendencia hacia el mañana, obligatoriamente rígido, sin énfasis», escribe. El concepto de naturaleza que siempre ha estado en las bases de la escultura e incluso el contenido de su evolución es ignorado por esos investigadores e ingenieros que son los constructivistas. Aparece,




Boccioni. 12. Desarrollo de una botella en el espacio, 1912

Picasso. 101. Cabeza (para la mujer del mozo), 1943 ▶
93. El loco, 1905 ▶▶

Fundación Juan March

Raymond Duchamp-Villon



1876
Nace el 3 de noviembre en Damville (Francia). Es hermano de los pintores Jacques Villon, Marcel Duchamp y Suzanne Duchamp.

1886-1894
Realiza estudios clásicos en el liceo Corneille de Rouen.

1894-1896
Estudios de Medicina en París interrumpidos debido a una enfermedad. Aprovecha los descansos para dedicarse a la escultura, actividad que siempre le había atraído, y a ella se consagra en el futuro.

c. 1901
Adopta el nombre de Duchamp-Villon.


1902
Expone por primera vez en el Salón de la Sociedad Nacional de Bellas Artes.

1903
Instala un taller en Neuilly-sur-Seine.

1905
Expone en el Salón de Otoño, donde sigue haciéndolo hasta 1914. Expone en la Galerie Legrip de Rouen con Jacques Villon.

1907
Es miembro del jurado de la sección de escultura del Salón de Otoño. Se instala en Putaux con Jacques Villon.

33. Mujer sentada, 1914



Fundación Juan March

1911
Se interesa por los corrientes del cubismo y toma parte activa en las numerosas discusiones que tienen lugar en Putaux con Duchamp, Léger, Metzinger, Gris, Delaunay y Archipenko.

1912
El grupo toma el nombre de «Sociedad de Ocho» (Société d'Oct) y expone en la Galerie La Boétie de París. Esta exposición va acompañada de una conferencia de Guillaume Apollinaire. Duchamp-Villon expone en el Salón de Otoño un proyecto titulado *La casa cubista*. Continúa personalmente toda la actividad de la casa. Se adhiere al grupo de los «Artistas de París» creado por Henri-Martin Barzun, editor de la revista *Phœbus* y *Dynamos*.


1913-1914
Expone en el Armory Show de Nueva York. Expone en el Salón de Otoño varias obras, incorporadas a conjuntos decorativos de André Mare.

1914
Destina al Salón de Otoño *El caballo*, *Maggi* y *La mujer sentada*, pero la guerra interviene su obra. Es declarado inútil, pero se envía como médico auxiliar. Enviado al frente de Champagne contra la fiebre tifoidea de la que no se cura totalmente.

1917
Realiza *El gallo*, un decorado para el escenario de un teatro del distrito y el *Retrato del profesor Giotto*, uno de los medallones que lo adornan.

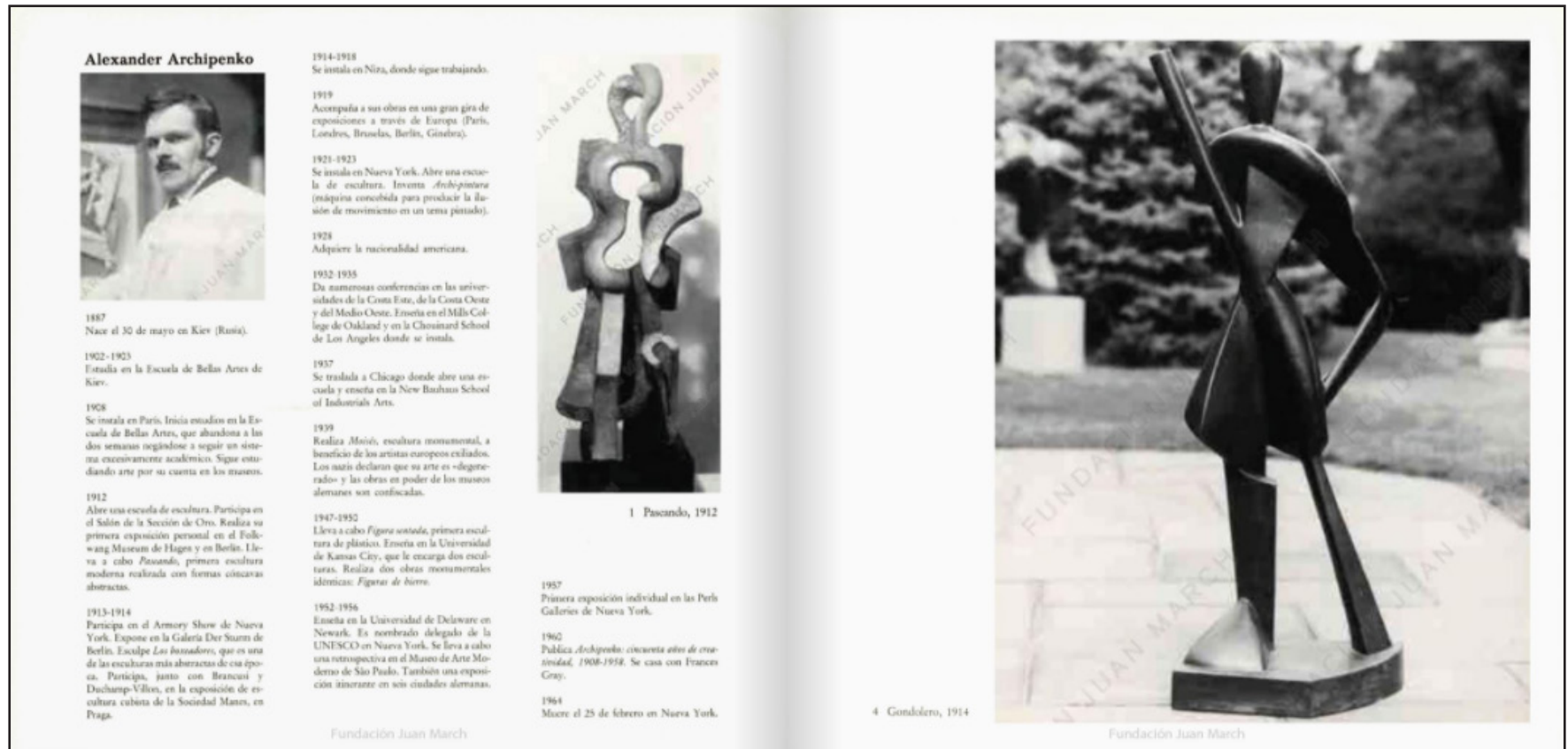
1918
Muere en octubre en Cannes.

36. El caballo mayor, 1914 ▶



Fundación Juan March

Páginas pertenecientes al catálogo "Medio Siglo de Escultura (1900-1945)".



Página perteneciente al catálogo "Medio Siglo de Escultura (1900-1945)".

2

Desarrollo

En este apartado de desarrollo he redactado diferentes subapartados donde se explica todo el procedimiento seguido para realizar el proyecto. Por un lado, comenzaré explicando cuál ha sido el software que he utilizado y las características que posee cada uno de ellos a la hora de aportar contenido al trabajo. Por otro lado, he procedido a exponer los pasos realizados para el desarrollo de la animación sobre las características del EPUB, donde he tenido que desarrollar un storyboard y diseñar cada una de sus partes en Adobe Illustrator para finalmente incrustar y animar todo el contenido en Adobe After Effects. Por último, he expuesto todos los aspectos de diseño que definen al catálogo desarrollado, cómo los he seleccionado y de qué manera se complementan con las animaciones y el resto del contenido interactivo que lo componen.



2.1 SOFTWARE UTILIZADO

2.1.1 ADOBE INDESIGN

Software especializado en el diseño y la maquetación de páginas en cualquier tipo de formato pensadas para ser impresas o visualizadas de manera digital. De forma común se suele utilizar para la maquetación de periódicos, revistas o libros.

El catálogo desarrollado en el trabajo ha sido maquetado con el propio InDesign, esto se debe a todas las posibilidades que nos brinda el programa. Por un lado, ofrece una inmensidad de posibilidades para generar una retícula y un diseño apropiado en el formato que deseemos que se base el documento. Con respecto a las características diferenciales que posee el catálogo, InDesign posee un apartado específico para el diseño de publicaciones digitales en el que podemos incluir ciertas animaciones a cualquiera de los elementos que conforman las páginas. En cuanto a las interacciones, también poseemos un apartado donde podemos aplicarle la función de botón a un elemento y añadirle ciertas funcionalidades como pueden ser ir a una página web, conducir a un destino dentro del documento a través del uso de marcadores, mostrar u ocultar otros botones o incluso controlar el contenido multimedia reproduciendo un vídeo o pausándolo, por ejemplo. Por último, poseemos un apartado para la inclusión de elementos multimedia donde principalmente trabajaremos con archivos de audio y de vídeo.



2.1.2 ADOBE ILLUSTRATOR

Software especializado en la realización de gráficos vectoriales. Suele ser utilizado en el diseño de identidades corporativas, ya que un logotipo vectorial se puede reproducir en el tamaño que se desee sin que pierda calidad. Illustrator también puede ser usado para la elaboración de trípticos, carteles o cualquier otro tipo de diseño sobre soporte gráfico si se desea.

Cada uno de los elementos que se encuentra en el catálogo, sin ser contenido multimedia y texto, ha sido diseñado en Illustrator con gráficos vectoriales y una retícula, siendo todo proporcional. Del mismo modo, también he desarrollado todos los elementos que conforman la animación realizada con este programa. Illustrator posee multitud de posibilidades a la hora de crear cualquier tipo de elemento, sobre todo cuando se trata de figuras geométricas y proporcionales, ya que pueden ser usadas y adaptadas en cualquier tipo de soporte sin sufrir ninguna pérdida de calidad.



2.1.3 ADOBE PHOTOSHOP

Software especializado en la edición y el tratamiento de imágenes ráster. Cualquier tipo de imagen que se desarrolle debe ser reproducida en un tamaño máximo, ya que si este se sobrepasa la misma perdería calidad.

Todas las imágenes que se encuentran en el catálogo son tratadas y recortadas según convenga para que mantengan la máxima calidad y pesen lo menos posible a la hora colocarlas en sus debidas páginas. La imágenes poseen una tamaño y una resolución determinada, por lo que estas características de deben modificar para adaptarse a las que requiera su utilización dentro del documento.



2.1.4 ADOBE AFTER EFFECTS

Software especializado en la postproducción, dentro de sus múltiples usos destaco los gráficos animados, ya que junto a Illustrator se pueden llegar a obtener resultados bastante interesantes gracias al uso de vectores.

La animación que he realizado ha sido desarrollada con After Effects, el cual posee una perfecta compatibilidad con Illustrator y, gracias a la integración de gráficos vectoriales, genera un gran abanico de posibilidades.

2.2 ANIMACIÓN

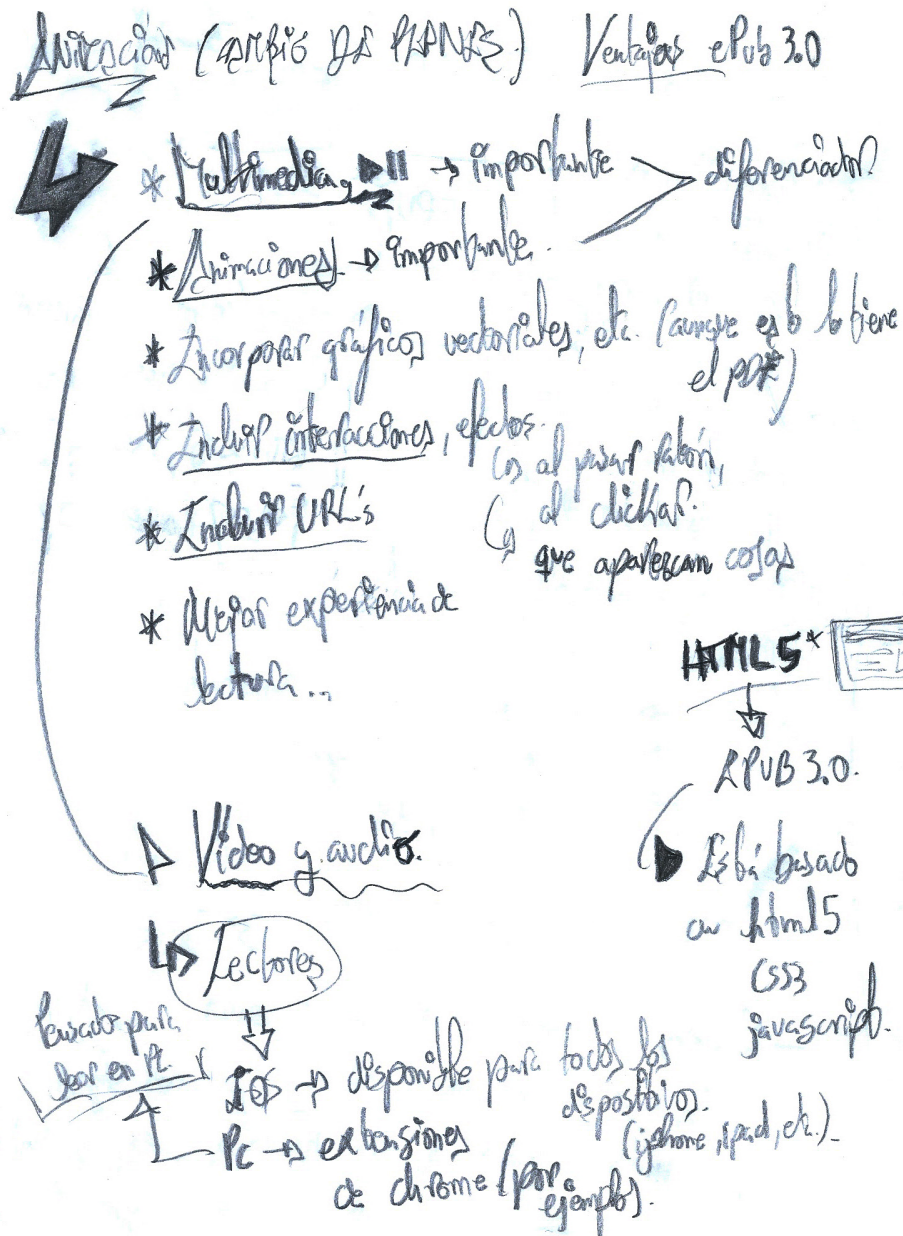
¿Qué son los motion graphics?

Los motion graphics se definen como “un vídeo o una animación digital que crea la ilusión de movimiento mediante imágenes, fotografías, títulos, colores y diseños” o “una animación gráfica en movimiento” (Wikipedia, 2020).

Con el objetivo de exponer todas aquellas ventajas que nos ofrece el formato EPUB 3 de una forma bastante visual, he realizado una animación con gráficos vectoriales. Para el desarrollo de esta he tenido que llevar a cabo una metodología. Al principio, realicé un guión con el propósito de destacar aquellas características más diferenciales que servirían para dar a entender a cualquier persona que viera la animación lo que es el formato y de lo que es capaz en apenas un minuto. A continuación, procedí con el storyboard, en el cual acabé plasmando de manera visual y dinámica todas las ideas desarrolladas para construir lo que finalmente sería el vídeo.

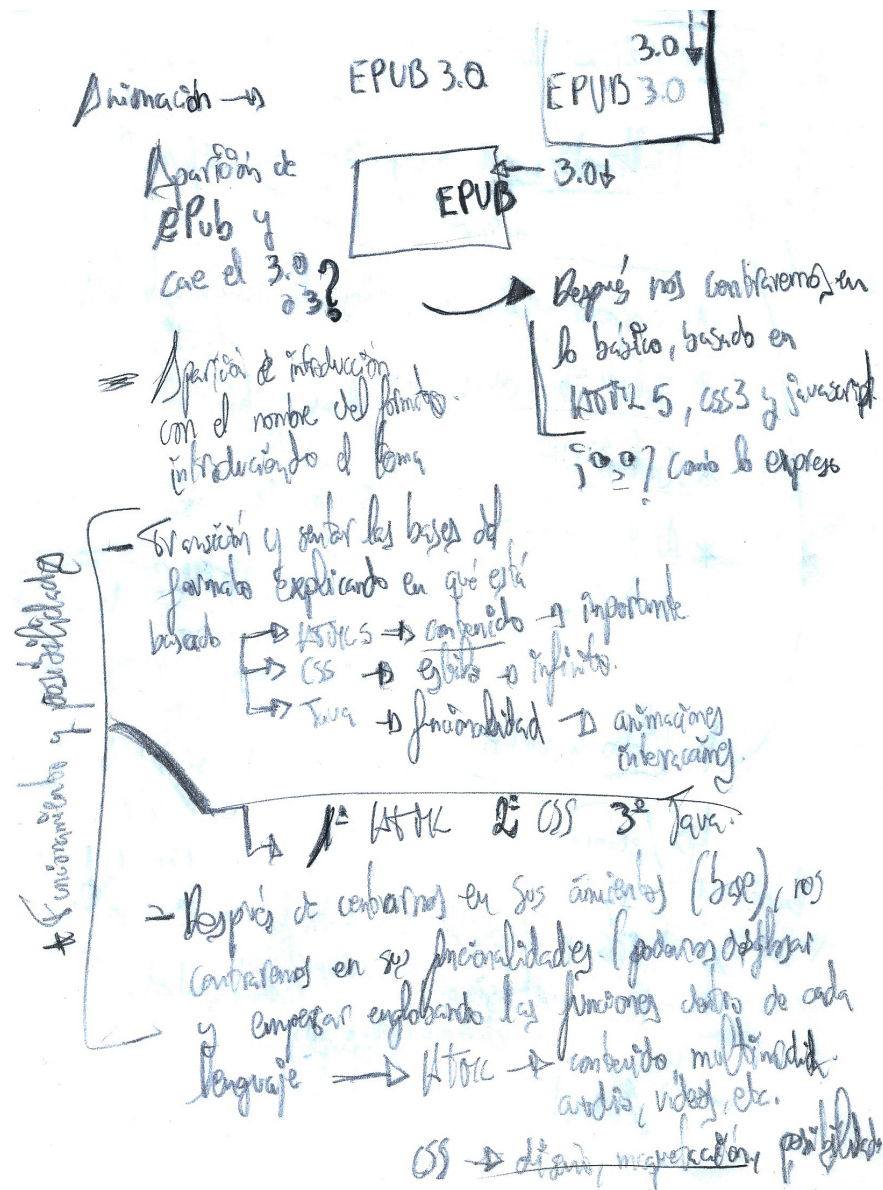
Para comenzar con lo que posteriormente sería el desarrollo de la animación final, diseñé todos los elementos con el programa Adobe Illustrator, del cual se explican sus características en el apartado anterior. Entre los elementos realizados se encuentran una tablet, un texto compuesto por líneas, imágenes, iconos, etc. Todos ellos vectoriales y formados por cuatro colores planos. Con todos los elementos hechos, empecé a integrarlos de forma combinada en el pro-

grama Adobe After Effects para que posteriormente fueran animados.



2.2.1 BOCETOS

Para comenzar a realizar la animación, tuve que desarrollar una serie de bocetos donde establecería el guión de la misma. En éste destacué todas las características que definen al formato ePub 3, entre las que destacan que está basado en el HTML 5 y de esta manera tenga la capacidad de añadir interacciones, animaciones y contenido multimedia. Todos estos aspectos se descatacan en el guión con el propósito de mostrarlas de una manera dinámica y fluida en la animación.



Java → Animaciones (scroll, aparecer cosas, gifs, etc) las posibilidades inmensas también.

Interacciones → clickal y cambio apariencia. pasar por encima y cambiar apariencia. aparecer y desaparecer elementos.

Después nos centraremos en la experiencia de usuario. No haber bloques y las funcionalidades.

Dispositivos y compatibilidad

Guion:

- 1: ePub 3, intro.
- 2: Básico en HTML 5
- 3: CSS, estilos
- 4: Java, interacciones y animaciones.
- 5: Experiencia de usuario.
- 6: Dispositivos y compatibilidad.

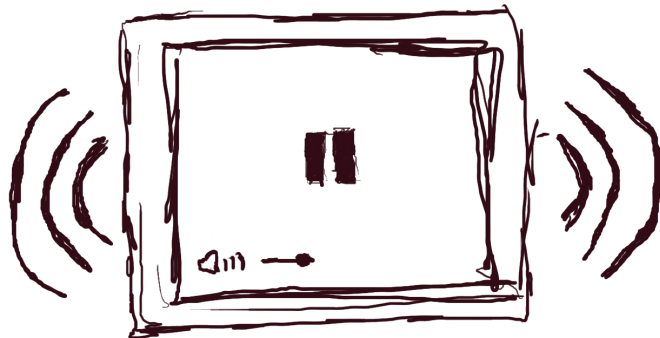
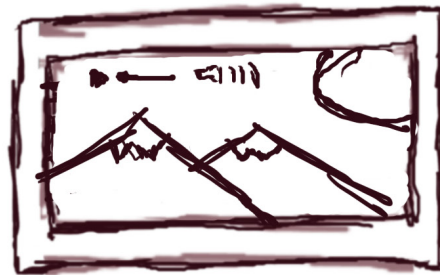
Aplicar al SVG, estar viendo un catálogo de arte y ver un video sobre la obra.

Cómo, adaptable? Mejor experiencia al leer al conectar lectura con elementos multimedia. por ejemplo estar viendo un artículo sobre belenus y al lado ver un video o escuchar lo que hacen.





DISENALO
COMO
QUIERAS



2.2.2 STORYBOARD

Todo el storyboard lo he desarrollado con el programa Storyboarder, éste ofrece diversas posibilidades a la hora ajustar los tiempo de cada escena de la animación y cuenta con características que permiten un seguimiento preciso de los bocetos en cada una de las escenas al hacer uso del dibujado sobre la escena anterior.

Acceso al storyboard mediante el enlace proporcionado en el apartado de anexos.

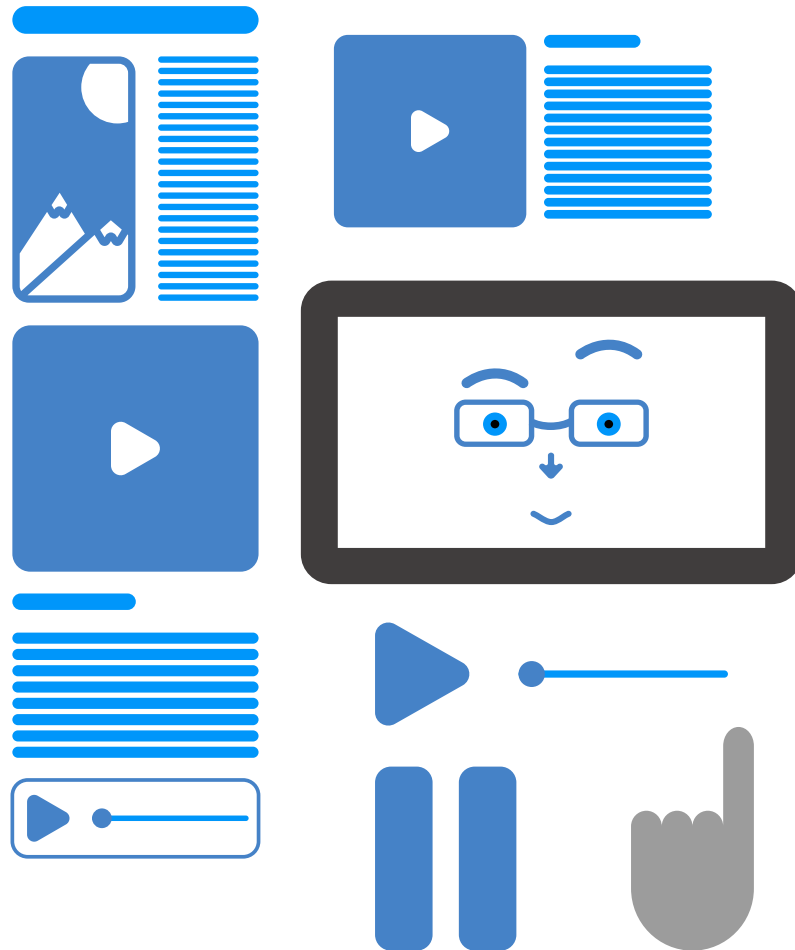


Colores usados y sus respectivos valores en RGB.

2.2.3 COLOR

Los colores utilizados en la animación han sido trabajados en RGB, ya que la animación únicamente puede ser visualizada en una pantalla. Para representar la mayoría de los elementos como son las imágenes y los iconos de esta he utilizado una tonalidad de azul. En otros elementos complementarios como los rectángulos que simulan a los textos del documento he usado una tonalidad de azul algo más suave. La tablet que aparece a lo largo de la animación se compone de una tonalidad de gris oscuro y, en otros elementos como el icono de la mano que simula la interactividad del EPUB he hecho uso de una tonalidad gris más suave.

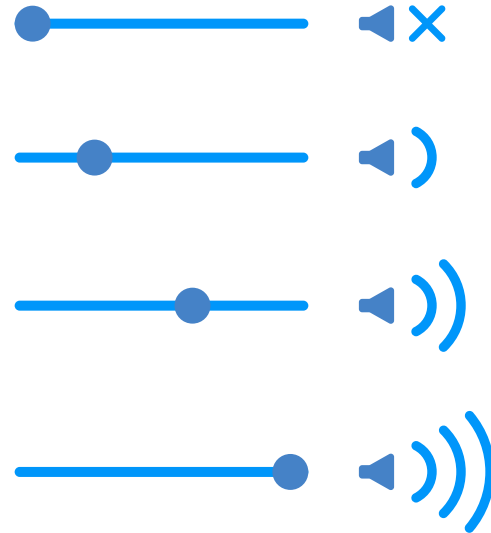
He elegido estos colores por lo que representan, en la mayoría de las ocasiones el color azul representa confianza y, en esta ocasión, muestra con total claridad lo que puede ofrecer el EPUB. Las tonalidades grises complementan muy bien a estos azules al tratarse de colores neutros.



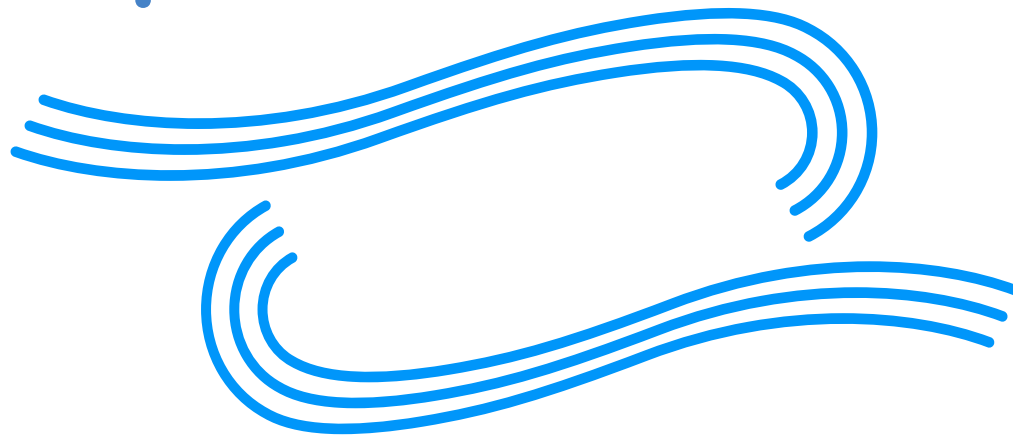
Elementos que forman parte de la animación.

2.2.4 ELEMENTOS QUE COMPONEN LA ANIMACIÓN

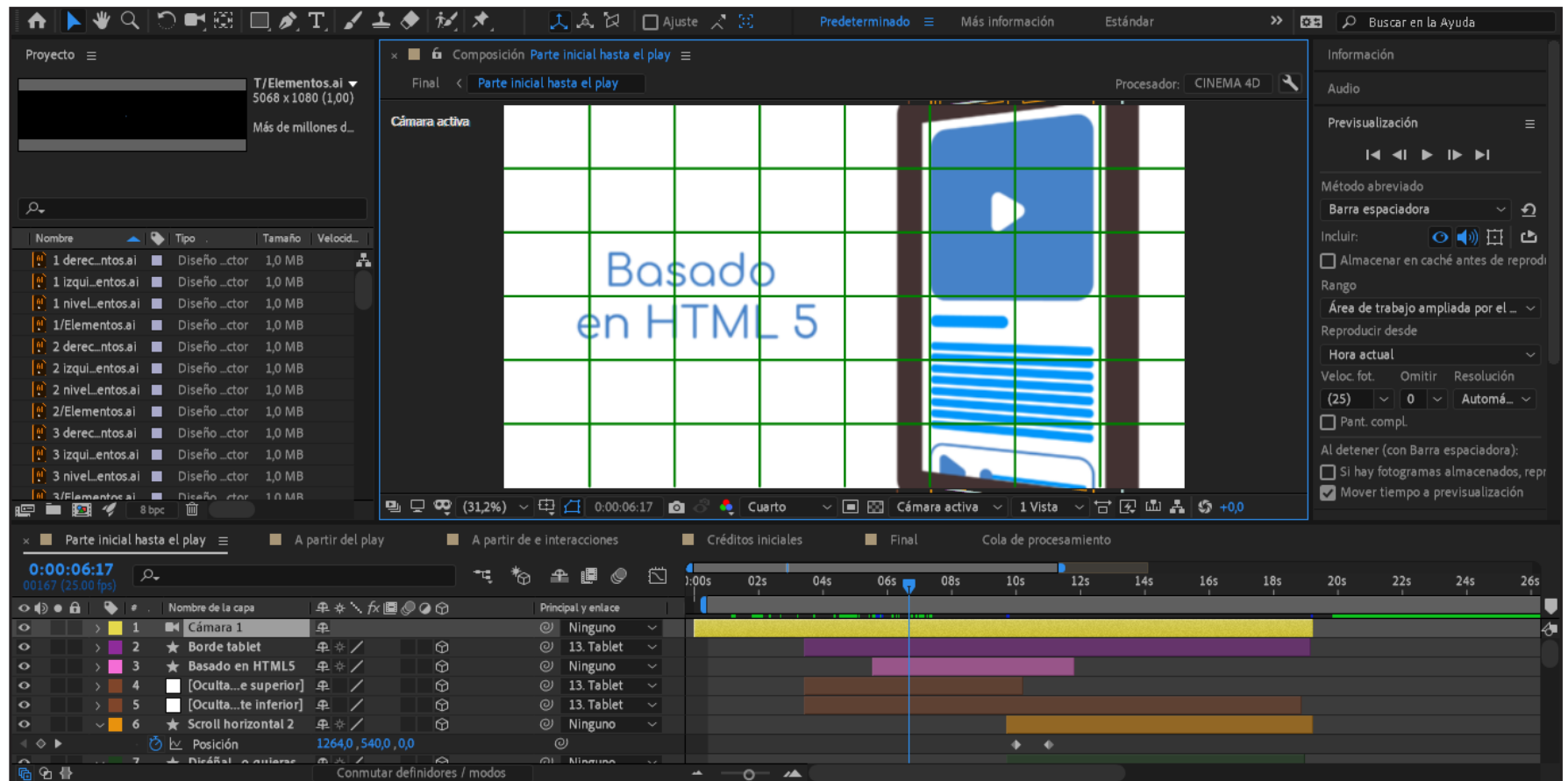
Todos los elementos que forman parte de la animación los he realizado con Adobe Illustrator, por lo que están formados por gráficos vectoriales totalmente escalables hasta el tamaño que más convenga usar según la circunstancia. Estos elementos aportan bastante en After Effects, ya que son totalmente modificables y animables. La estructura que forma los objetos está formada por vectores, los cuáles pueden moverse y adaptarse, al mismo tiempo que se les puede modificar su trazo y relleno. Todas las características nombradas se animan, porque, aparte de otorgar movimiento, podemos otorgarles a los elementos cambios de color, variaciones en su estructura, opacidad, etc.



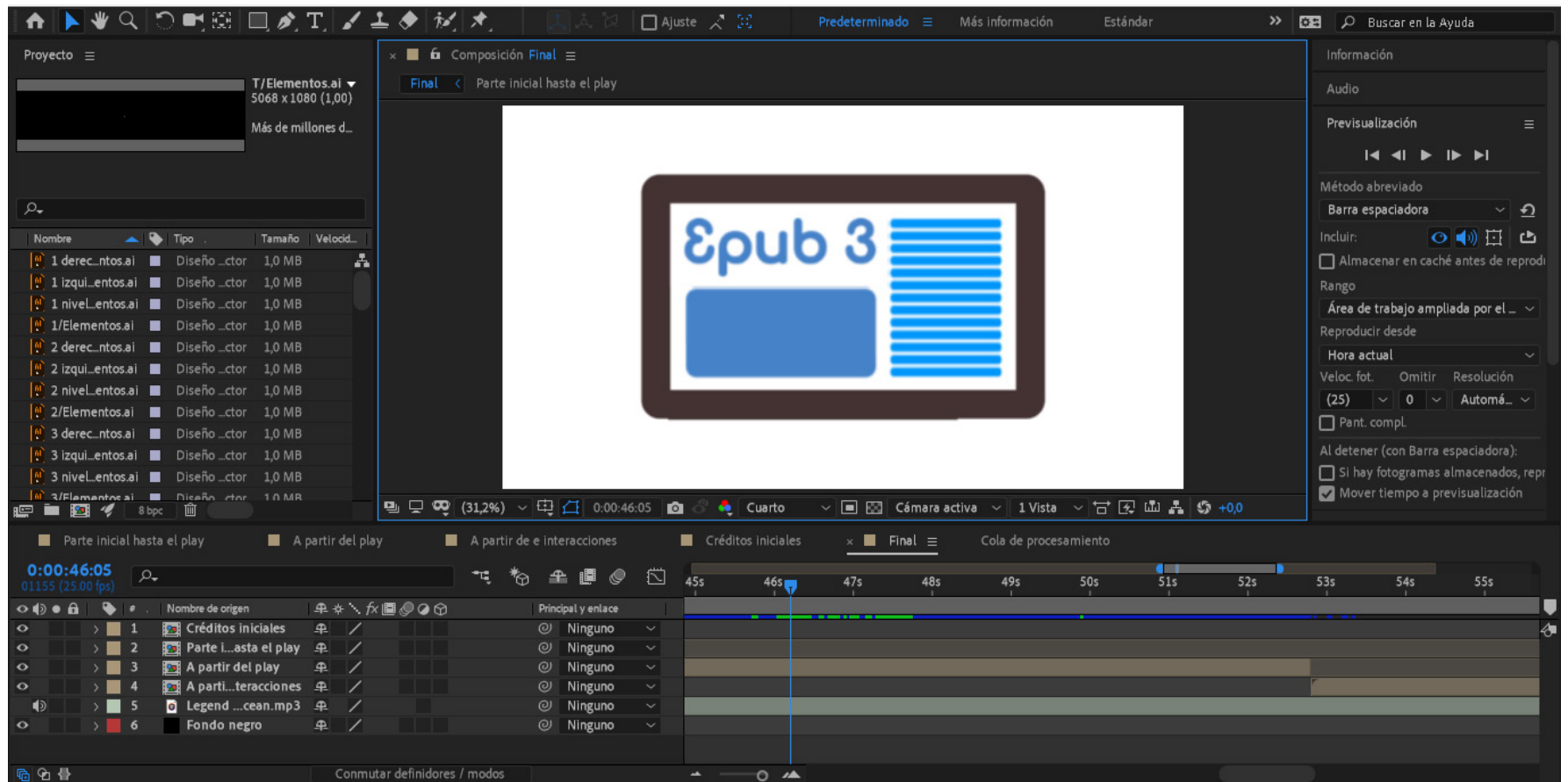
Εpub 3
Εpub 3



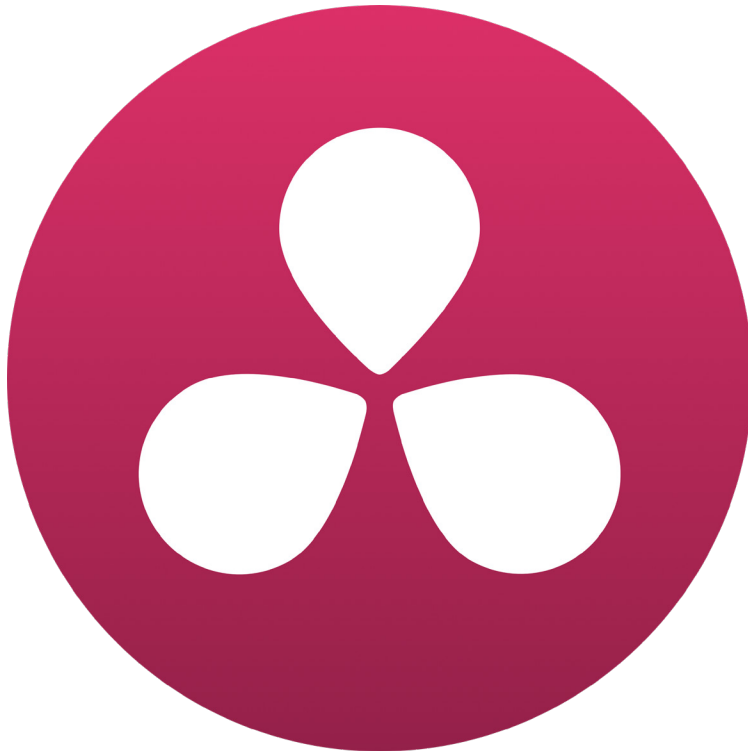
Elementos que forman parte de la animación.



Composición de la animación en After Effects



Montaje de la animación en After Effects



DaVinci Resolve

2.2.5 FORMATO

A la hora de exportar la animación del Adobe After Effects lo he hecho en el formato QuickTime con un códec de vídeo Apple ProRes 422 HQ. Al hacer esto se nos exporta un vídeo en formato MOV, pero que ocupa demasiada memoria. Para optimizar el vídeo y convertirlo al formato mp4 con el códec H.264 lo inserté en el programa DaVinci Resolve (software de edición de vídeo y postproducción) y realicé una exportación rápida en el formato especificando, obteniendo la misma calidad de imagen con una resolución de 1920 x 1080 píxeles con un peso menor al inicial.

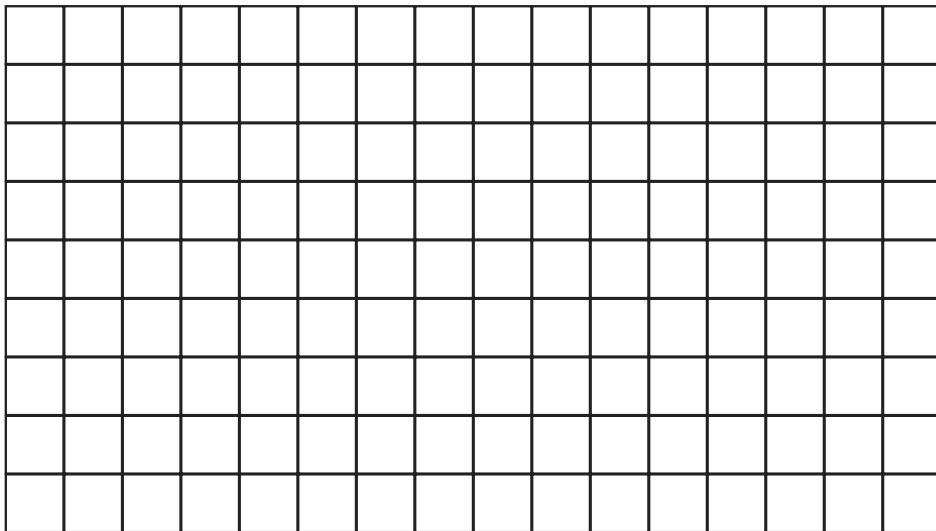
Acceso a la animación mediante el enlace proporcionado en el apartado de anexos.

2.3 CATÁLOGO

Un catálogo de exposición es definido como “un medio impreso en forma de un listado con aclaraciones de aquello que se muestra en una exposición” (Wikipedia, s.f.) y, por lo general, incluye fotografías en color de las obras expuestas y cualquier otro material relevante que las acompañe.

Este proyecto parte de las bases que constituyen a un catálogo de arte como tradicionalmente se conoce, ya que se sigue haciendo el mismo contenido. Pero, el catálogo digital toma un rumbo distinto en lo que a experiencia de lectura se refiere, esto se refleja en la inmersión que se logra en el tema que se trate mediante el uso de vídeos, audios, elementos extras interactivos y animaciones que se compaginan bien a la hora de visualizar el contenido de cada página.

A lo largo de este apartado procederé a explicar todos los pasos que seguí a la hora de definir el diseño y la estructura del catálogo. En primer lugar, explicaré cómo establecí el formato, la retícula y la rejilla base y a continuación expondré todas las características que diferencian este trabajo de uno impreso, como son las interacciones y las animaciones.

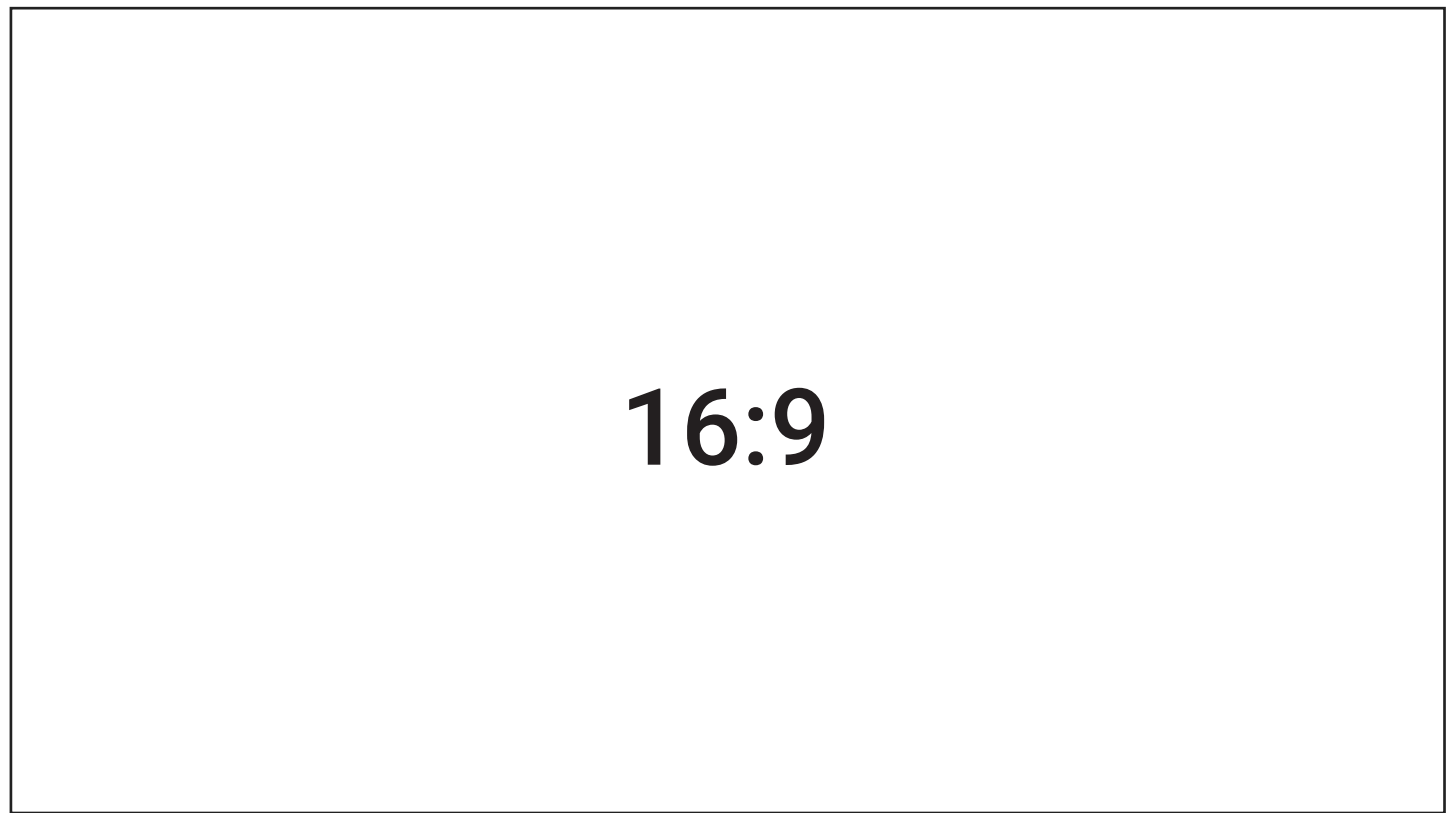


Formato con relación de aspecto de 16:9

2.3.1 FORMATO

Para empezar a definir el formato me saldré de las medidas típicas usadas en la mayoría de los trabajos realizados en el mundo del diseño editorial, ya que para un proyecto pensado para ser leído y disfrutado con dispositivos digitales debemos de centrarnos en un máximo aprovechamiento de las pantallas de estos en lugar de pensar qué formato en papel es más útil según en qué circunstancias. Para definir el tamaño que deberá tener el catálogo para visualizarse debemos de dejar de tener en cuenta el tamaño real que tienen en sí las pantallas y comenzar a pensar en la resolución que posee, es decir, cuantos píxeles tienen de alto y de ancho y cuál es la proporción entre estos. Todo esto nos llevaría a definir un formato concreto que posea una relación de aspecto entre alto y ancho equivalente al que tienen la mayor parte de pantallas en el mercado y un número de píxeles que cumpla con un mínimo estándar de calidad y que sea posible disfrutar en la gran mayoría de los ordenadores, tablets, etc.

El mejor formato que se adapta a los ordenadores y tablets al mismo tiempo que permite un máximo aprovechamiento de las pantallas con una calidad más que notable, sin exigir llegar a niveles como el 4K, es el formato Full HD, con un ratio de pantalla estándar de 16/9 que equivale a 1920 x 1080 píxeles.



16:9

1080 px

1920 px

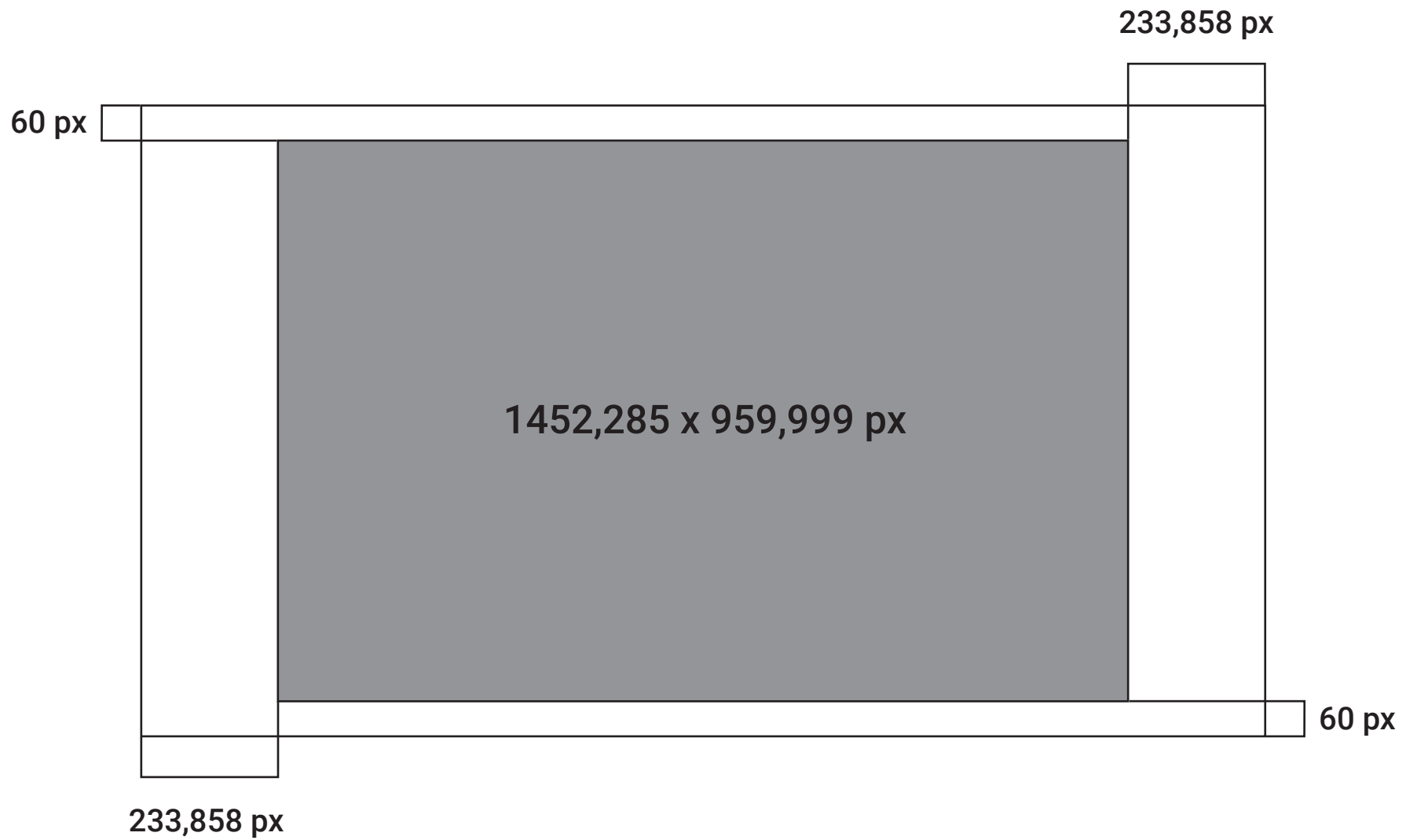
2.3.2 MÁRGENES

El proceso de selección de márgenes que posee el catálogo se encuentra completamente ligado a la creación de la retícula, ya que estos se basan en la misma. Los mismos fueron ideados, con el propósito de dejar espacio suficiente en los laterales para la inclusión de interacciones y que al lector no le resultara incómoda la lectura en el caso de hacer uso de una tablet o del smartphone.

Al principio, los márgenes se basaron en los módulos cuadrados que dividen al formato, los cuales eran 16 de ancho y 9 de alto. La medida que poseían los márgenes laterales eran equivalentes a dos módulos, cuya medida eran 240 píxeles; mientras que el superior y el inferior eran equivalentes a un módulo, cuya medida era de 120 píxeles.

Las medidas que finalmente poseen los márgenes son equivalentes a 233,858 píxeles en los laterales y a 60 píxeles en la parte superior y en la inferior. La primera de las medidas se vio modificada durante el proceso de creación de la retícula explicado en el siguiente apartado, ya que para obtener unos módulos cuadrados con un ancho y unos medianiles directamente proporcionales con la rejilla base, los márgenes debían de sufrir una ligera modificación. En el caso de los márgenes superior e inferior, estos se vieron modificados a la mitad para alcanzar un mayor aprovechamiento de los márgenes con el objetivo de que la información como el número de página o diversas interacciones fueran situadas dentro de los márgenes laterales.

El hecho de que los márgenes laterales sean bastante grandes produce un estrechamiento de la superficie donde se va a visualizar el contenido y de esta forma se logra que en dispositivos que posean otro tipo de ratio de pantalla se pueda visualizar en contenido de forma correcta.



2.3.3 MODULACIÓN

La retícula que he desarrollado para el catálogo está basada en la proporcionalidad que posee el propio formato usado, el 16:9. De la misma forma que, en la superficie de la página, obtenemos 16 módulos de ancho, la retícula posee 12 columnas de ancho. Estas mismas poseen un ancho equivalente a la medida del interlineado, el cuál da forma a la rejilla base, multiplicado por cuatro.

A la hora de comenzar a desarrollar el catálogo tuve en cuenta que el contenido del catálogo estaría principalmente compuesto por imágenes, por lo que los módulos deberían estar basados en las proporciones que comúnmente poseen las fotografías. Para lograr que la retícula del catálogo cumpliera con esto, la medida de los módulos debía de ser igual en cada uno de sus lados.

La proporción más común en la fotografía es de 3:2, la siguiente sería de 4:3 y por último la 1:1. En el caso de las fotografías verticales, el formato más utilizado es el 2:3.

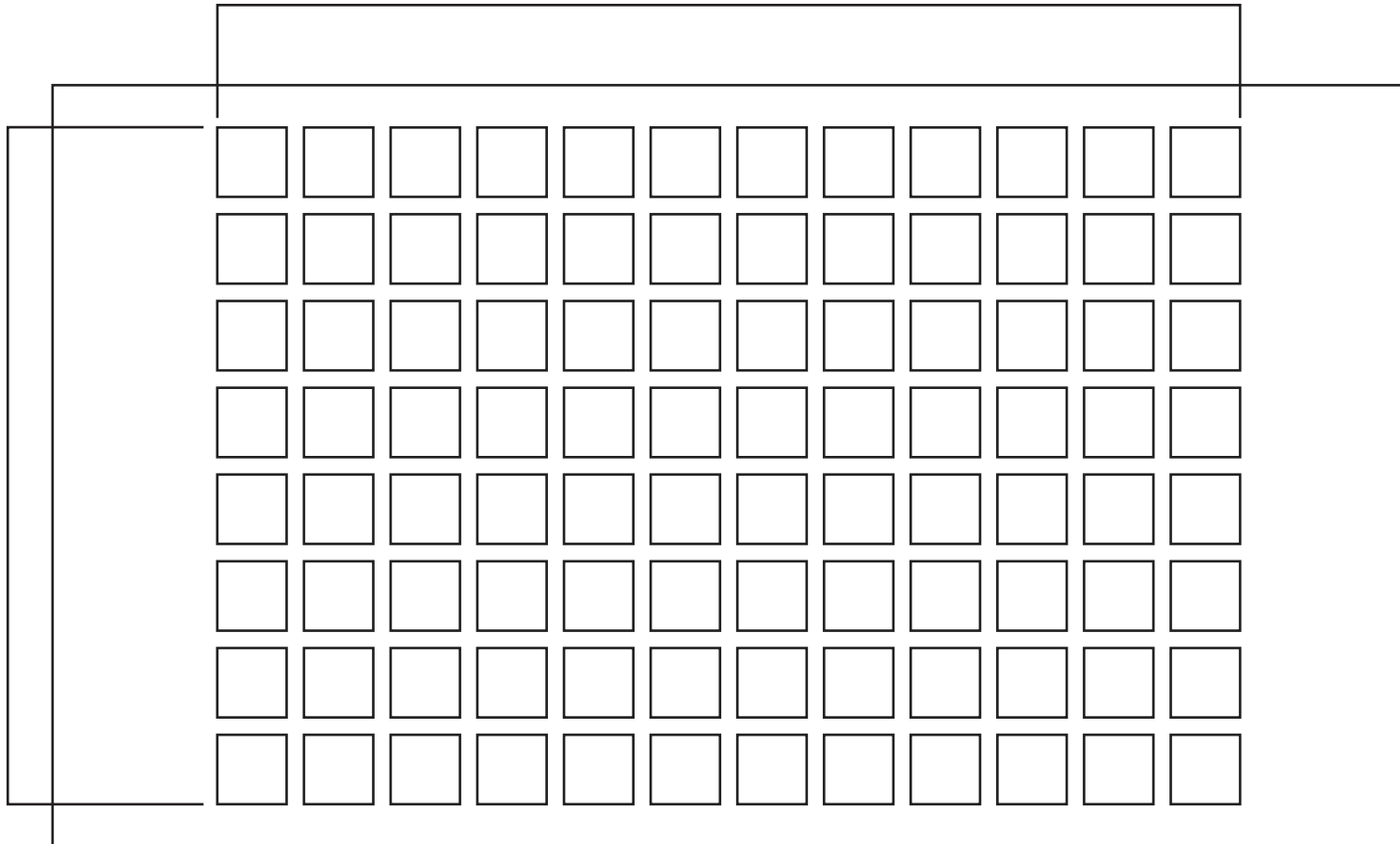
Tal y como se ha explicado en el apartado anterior, para la creación de los márgenes del catálogo me basé en la proporción del propio formato utilizado, equivalente a 16:9. De la misma manera, he basado la retícula del catálogo en dicha proporción. En un principio, la estructura estaría compuesta por 12 módulos de ancho y 7 de alto, aumentados a 8 con la reducción llevada a cabo en los márgenes superior e inferior. Con este número de divisiones dentro de

la mancha tipográfica obtenemos una superficie que posee una proporción de 3:2, por lo que la retícula es directamente proporcional a la misma.

Con el objetivo de lograr una mayor versatilidad a la hora de distribuir el contenido en la página, desarrollé la rejilla base, la cual se explica en el siguiente apartado, y creé unos medianiles con la misma medida, pudiendo obtener unos módulos cuadrados. Estos son equivalentes a cuatro veces la medida de la rejilla base, que equivale a 24,615 píxeles.

12 columnas

8 filas



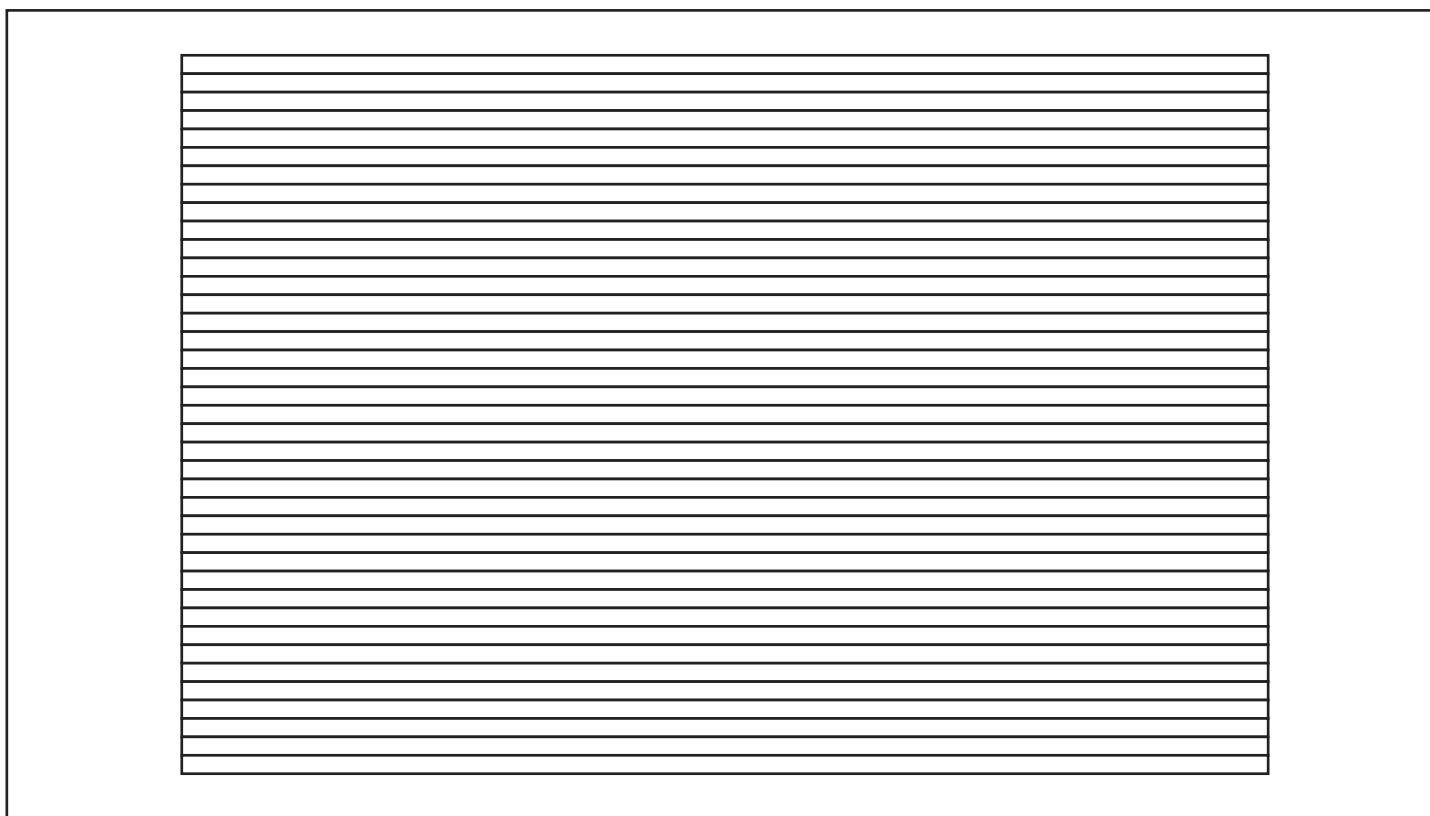
98,46 px

2.3.4 REJILLA BASE

Para establecer la medida de la rejilla tuve que basarme en el interlineado que poseerían los textos principales del catálogo. Estos se componen con la tipografía Roboto Slab con un cuerpo de 17 puntos, el porqué de su elección y su uso se explicarán en los apartados siguientes.

El procedimiento que seguí para obtener la medida de la rejilla sería el siguiente. El primer paso consistió en generar un texto falso que poseyera todas las características nombradas y ocupara todo el alto de la mancha. Para continuar, revisé el número de líneas que componían ese texto con el interlineado automático y posteriormente calculé cuántas líneas tendría cada módulo dividiendo el número de filas menos 7, ya que serían las líneas que se situarían en la respectiva división de cada fila. El resultado de todo este proceso derivó en que 39 líneas serían las que ocuparían todo el alto de la superficie usable con el texto principal. Para finalizar con el cálculo, dividí lo que mide el alto de la mancha entre el número de líneas. La respectiva división fue de 960 píxeles entre 39 y el resultado equivalió a un interlineado de 24,615 píxeles.

Después de obtener esta medida, las establecí en la cuadrícula base del documento, en los medianiles de las filas y en los medianiles de las columnas.



39 líneas con una interlínea de **24,615 puntos**

2.3.5 TIPOGRAFÍAS

A la hora de seleccionar las tipografías que compondrían los textos del catálogo investigué y comparé la legibilidad que poseían ciertas fuentes diseñadas para ser visualizadas en dispositivos digitales. Entre las tipografías seleccionadas se encontraban la Open Sans y la Roboto, ambas de uso libre disponibles en Google Fonts. Al momento de compararlas tuve en cuenta su morfología, cómo ocuparían el ancho de columna establecido en el catálogo y, en definitiva, comprobar cual de ellas se adaptaba más. Finalmente, las tipografías seleccionadas para componer el catálogo fueron la Roboto Slab y la propia Roboto. Aprovechando que esta tipografía tenía una variante con serifa, llegué a la conclusión de que las mismas se complementarían adecuadamente. La Roboto Slab aporta cierto grado de elegancia y tradicionalismo a los textos principales gracias a sus remates, específicamente diseñados para entornos digitales. Por otro lado, la Roboto es la utilizada en todo aquel texto secundario como son elementos informativos e interactivos, obteniendo una legibilidad correcta y adecuada con su diseño de palo seco.

Ab Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890
|@#~€¬¡¿?()/&=·\$.:;,;

Light

Ab Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890
|@#~€¬¡¿?()/&=·\$.:;,;

Bold

Roboto Slab

Ab Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890
|@#~€¬¡¿?()/&=·\$.:;,;

Light

*Ab Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890
|@#~€¬¡¿?()/&=·\$.:;,;*

Light Italic

**Ab Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890
|@#~€¬¡¿?()/&=·\$.:;,;**

Medium

Roboto

**Ab Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890
|@#~€¬¡¿?()/&=·\$.:;,;**

Bold

***Ab Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890
|@#~€¬¡¿?()/&=·\$.:;,;***

Bold Italic

Roboto

La medicina preventiva no está enteramente reconocida por la medicina moderna, incluso si sus fundamentos están basados en ella. La ayurveda, por ejemplo, es una medicina alternativa que viene de La India y está basada en la fitoterapia. La medicina ayurvédica tiene en cuenta la dieta, el estilo de vida del paciente, su estado psicofísico y reconoce que la raíz de todas las enfermedades consiste en la violación de las leyes naturales. Ella promueve el balance y el rejuvenecimiento del cuerpo a través del 'estilo de vida simple y pensamientos elevados', proporcionando longevidad a través del uso de plantas medicinales. Ha sido llamada 'la madre de todas las curas', así como también se la considera la medicina preventiva más completa en el mundo que incluye ciencia, filosofía y salud física. Con la fitoterapia un doctor solo necesita el conocimiento de las emociones y los secretos de la naturaleza.

Desde el siglo XVII al XIX los doctores plenamente racionalistas llegaron a la conclusión de que el cuerpo humano es como una máquina mecánica, los llevó a la conclusión de que no existe la enfermedad, solo cuer-

Texto principal con 3 columnas de ancho

2.3.6 ELEMENTOS TIPOGRÁFICOS

En este apartado procederé a explicar las diferentes circunstancias donde se hace uso de las tipografías y cuál es el criterio que he seguido a la hora de organizarlas y representar un elemento u otro del catálogo.

TEXTO GENERAL

Para el texto general del catálogo he usado la tipografía Robot Slab Light, como expliqué en el apartado anterior, caracterizada por tener remates y estar específicamente diseñada para dispositivos digitales. El cuerpo en el que se desarrolla el texto es de 17 puntos con un interlineado de 24, 615 píxelex (ajustado a la rejilla) equivalentes a un número similar de puntos. El ancho que ocupa la columna del texto es variable, ya que depende de las circunstancias en las que se haga uso del mismo. Principalmente ocupa 3 columnas, pero en diversos casos se le añaden dos medianiles a éstas o simplemente se ocupan 2 columnas y dos medianiles. Estas medidas de columna son idóneas ya que en los dos primeros casos el número de caracteres de una línea oscila entre 40 y 50, el número adecuado para que el lector no se canse al leer ni sienta que la línea es demasiado corta. En el caso de la última medida nombrada, el número de caracteres por línea es algo inferior a 40, lo cual no afecta de forma notable a la lectura, ya que esto ocurre de forma poco habitual.

En un mundo en constante desarrollo, las consecuencias del olvido de nuestro conocimiento cultural y conexión con los reinos (vegetal, animal y mineral) nos lleva a conflictos internos. La globalización trata la ley y la medicina como un negocio y no como un servicio armonioso, priorizando el dinero antes que la vida cuando el sendero más saludable sería de la otra forma.

‘La Declaración Universal de los Derechos Humanos’. Un documento escrito después de la Segunda Guerra Mundial, firmado el 10 de diciembre de 1948.

Yo estoy utilizando la Declaración de los Derechos Humanos como una herramienta educativa de valores universales porque la verdadera esencia de estos derechos es crear un mundo ético más allá de los intereses financieros o privados. Una cosa es cierta, conocer estos derechos no garantiza que aprendamos el mensaje detrás de la palabra, pero debemos intentar hacerlos realidad. El libro llamado ‘Derechos humanos y justicia social’ escrito por Joseph Wronka (profesor de trabajo social en la Universidad de Springfield, EE.UU.), me ayudó a considerar ampliamente los derechos para este proyecto cuando él dijo: ‘Los derechos humanos son un instrumento que nos sirve como herramienta para ‘preparar el terreno’ y crear una pilares con los cuales las necesidades humanas puedan florecer’ (Wronka 2008, 36).

Texto principal con 3 columnas y dos medianiles de ancho

Jay Choi nació en Seúl, Corea del Sur, y estudió actuación en la Real Academia de Artes Dramáticas en Londres. Desde su graduación ella ha escrito y dirigido cortometrajes y obras de teatro en Londres, Berlín, Seúl y Oslo. Actualmente está haciendo una maestría en dirección de series en la Escuela de Cine Noruega y se encuentra desarrollando su primer largometraje denominado ‘Glowed Up’ con el Instituto de Cine Británico. ‘The Travellers’ es una serie de cortometrajes protagoniza-

Texto principal con 2 columnas y 2 medianiles de ancho



Con el objetivo de asegurar una lectura lo más cómoda posible los valores de espacio entre palabras y las letras fueron modificados. En el caso de las palabras, la separación mínima es del 80%, la óptima del 100% y la máxima del 120%. En el caso de las letras la mínima es del -10%, la óptima del 0% y la máxima del 10%.

Títulos del catálogo

El manifiesto del artista

La exhibición de la escultura interactiva es el medio que he elegido para mostrar mi trabajo artístico, donde la escala y los sentidos se fusionan. La conexión entre conceptos es un ingrediente importante que une lo que parece separado. Mi búsqueda va a través de las leyes sociales y los reinos animal, mineral y vegetal, estos maestros silenciosos que dan forma a nuestra realidad física.

Biografía

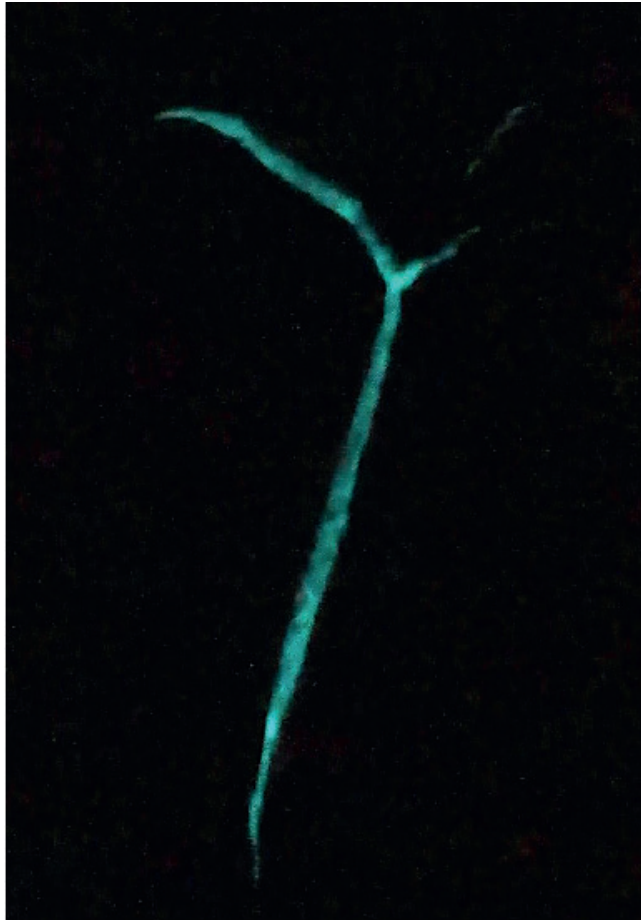
Eliana Verónica Hernández nació en Venezuela, se crio en las Islas Canarias y actualmente vive en Oslo, Noruega.

Ella es una escultora y diseñadora de interiores que ha trabajado por más de una década con espacios interiores y urbanos. A través de su carrera y su experiencia profesional ella ha estudiado varias disciplinas artísticas entre las que se encuentran la geometría, el diseño de productos, ciencias y poesía, los cuales fluyen libremente en su trabajo. Trabajando de esta forma, ella disfruta la oportunidad de

TÍTULOS

Para todos aquellos títulos que componen los textos del catálogo he hecho uso de la tipografía Roboto Slab Bold. Estos tienen un cuerpo de 24 puntos y un interlineado de 30 puntos, ya que no se apoyan sobre la rejilla base, sino que posee su propio interlineado con el fin de que el lector los lea con comodidad.

Ejemplo práctico donde se pueden apreciar los títulos insertados en el texto.



Grieta desprendiendo luz

Ejemplo práctico donde se puede apreciar cómo se aplica el pie de foto.

PIES DE FOTOS

Para los pies de fotos he hecho uso de un texto centrado con la tipografía Roboto Light Italic, la cual hace que destaque el texto sin llegar a apartar la atención de los principales elementos de la página. El tamaño que posee es de 18 puntos y un interlineado de 21,6 puntos. La primera de las líneas se apoya sobre la rejilla base, mientras que el resto poseen una interlinea de la medida ya nombrada.

De esta forma se aplican las **negritas** en los textos del catálogo.

De esta forma se destacan textos en el catálogo.

ASÍ SON LAS PORTADAS

NEGRITAS

Para destacar ciertas palabras o partes del texto he usado la tipografía Roboto Slab Bold y, como son partes insertadas del texto principal, poseen un tamaño similar de 17 puntos y un interlineado de 24,615 puntos.

CURSIVAS

Para todos aquellos textos destacables del catálogo, entre los que destacan frases del artista o algún otro autor, he usado la tipografía Roboto Bold Italic. El hecho de usar una de las variantes de la Roboto entre textos principales del catálogo es el hecho de que la tipografía Roboto Slab no posee ninguna fuente en cursiva, por lo que la mejor manera de complementar esos textos a resaltar es la nombrada.

PORTADAS DE APARTADOS

En los textos de las portadas de las secciones, como son la biografía y la obra del autor, he utilizado la tipografía Roboto Slab Light a un tamaño de 90 puntos y un interlineado de 108 puntos con la primera de las líneas apoyada sobre la rejilla base.

BIOGRAFÍA

Ejemplo de portada.

Para todos aquellos textos que no formen parte del propio contenido del catálogo, es decir, todos aquellos textos que no hablen sobre el/la artista o l@s artistas, sean informativos o se encuentren en las páginas iniciales he usado la tipografía Roboto en su variedad de estilos. Entre estos textos se destacan los interactivos, todos aquellos que sirven para informar sobre una interacción o para la propia realización de esta como pueden ser las opciones que llevan directamente a los apartados que se quiera del catálogo y se encuentran incluidos en el menú situado en la parte superior derecha de la página.

Se usará la tipografía Roboto, tal y como nombre en el apartado anterior. Dicha tipografía juega un papel perfecto a la hora de combinar con la Roboto Slab, tipografía que parte de un diseño similar pensado para ser visualizado en dispositivos digitales y que tiene serifa. La Roboto, gracias a su diseño de palo seco, y todo lo anteriormente nombrado, consigue mostrar de manera clara y concisa todas aquellas acciones informativas que componen el documento sin interferir en la composición de los textos principales consiguiendo un equilibrio perfecto a la hora de mostrar para qué es usada cada una de ellas.

Vocales

Tomás Bobo Díaz
José Luis Catalinas Calleja
Julio Domingo Souto
Fundación Ignacio Larramendi
- Repr es. Miguel Hernando de Larramendi -
José Hernández Barbosa
Miguel Herreros Altamirano
Andrés Jiménez Herradón
Alfredo Montes García
Humberto Pérez Hidalgo
Jorge Carlos Petit Sánchez
Asunción Rodríguez Betancort
Julián Pedro Saénz Cortés
Juan Francisco Sánchez Mayor
Isabel Suárez Velázquez
Antonio Vigil-Escalera del Pozo

CRÉDITOS INICIALES

Para componer los textos de los créditos iniciales he hecho uso de la tipografía Roboto Light centrada con un cuerpo de 18 puntos y un interlineado de 22 puntos. En el caso de los títulos, la tipografía es la Roboto Medium y aumenta hasta los 20 puntos con interlineado de 24. La primera de las líneas que sirve como separación entre los nombres y el título posee una interlínea de 30 puntos.

Clicar para acceder a la web



10

BIOGRAFÍA

Redes sociales de la fundación

TEXTO INFORMATIVO DE INTERACCIÓN

Con el propósito de informar de diversas interacciones que posee el catálogo, he creado textos informativos que aparecen al interactuar con un icono específicamente diseñado para ellos o, en el caso de ir a un enlace, informar de que existe un enlace a una URL. La tipografía usada en este caso es la Roboto Light Italic con un tamaño e interlineado similares a los de los pies de fotos.

NUMERACIÓN DE LAS PÁGINAS

La numeración de las páginas está compuesta por la tipografía Roboto Light con un cuerpo de 20 puntos. Este tamaño permite una visibilidad correcta al igual que el uso de dicha fuente genera una cohesión aún mayor con el resto de los elementos tipográficos que posee el catálogo.

REDES SOCIALES E ÍNDICE

Para redactar cada uno de los apartados del índice y de las redes sociales he usado la tipografía Roboto Bold a un cuerpo de 24 puntos y un interlineado de 30 de forma centrada y sin separaciones. El índice se redacta con mayúsculas, mientras que el apartado de las redes en minúscula.

De esta forma se vería un texto donde se hablaría del contenido de un apartado específico

Opción 1

Opción 2

Opción 3

1 2 3 4 5 6

TEXTO INFORMATIVO DE ÍNDICE Y REDES SOCIALES

Dentro del índice y del apartado de las redes sociales se pueden encontrar textos que sirven para explicar alguna parte del apartado o resumir el contenido de estos, en el caso del índice. Estos textos son centrados sin separación y se componen por la tipografía Roboto Light con un cuerpo de 22 puntos y un interlineado de 26,4 puntos. La primera de sus líneas se apoya sobre la rejilla base.

OPCIONES DEL MENÚ

Las opciones que componen el menú, situado en la esquina superior derecha, están compuestas por la tipografía Roboto Bold, la cual genera suficiente atracción sobre el lector debido al peso que tiene. El tamaño que poseen es de 20 puntos y tienen una separación de 30 píxeles entre sí.

OPCIONES INTERACTIVAS

A la hora de interactuar con ciertos elementos de las páginas del catálogo he creado botones que, en uno de los casos, sirven para trasladarse a distintas fotografías que componen una galería gracias a la opción de estados en InDesign. Estos botones se forman con la tipografía Roboto Medium, consiguiendo que destaquen como botones, aunque teniendo menos peso que las opciones del menú. El tamaño que poseen es de 40 puntos.

2.3.7 ELEMENTOS DE ESTILO

En este apartado explicaré como se deben usar elementos de estilo del catálogo en distintas situaciones. En primer lugar, describiré el diseño establecido para la portada del catálogo y, en segundo lugar, procederé a explicar el uso que se les da a los filetes como elemento de diseño y organizativo de la información dentro del documento.

y una extensión que equivale a 6 veces la medida del interlineado para llevar a cabo una separación entre el título y la frase.

PORTADA

Para disponer estos elementos sobre la página, principalmente la imagen escogida ocupará todo el espacio posible de la mancha tipográfica y sobre la misma se dispondrá un filete blanco centrado con un alto equivalente a dos filas de la retícula y un ancho equivalente a 10 columnas y dos medianiles. Sobre el filete se colocará el texto que da título al catálogo mediante un párrafo centrado ocupando un ancho de 4 columnas y con la tipografía Roboto Slab Light a un cuerpo de 80 puntos y un interlineado de 96, en el caso de que no se pueda se usará un cuerpo de 60 puntos. Para la frase referente a la fundación se hace uso de un párrafo centrado con 6 columnas de ancho y será la misma tipografía, pero a un tamaño de 60 puntos, un interlineado de 72 puntos y con el rojo del logotipo de la fundación. Este último tendrá un ancho equivalente a 2 columnas junto a dos medianiles y, centrado en la página, tendrá una separación del límite del margen inferior equivalente a 5 veces la medida del interlineado de la rejilla base. El último elemento será el filete con un trazo negro de 2 puntos



30
Seeds

Fondos de la Fundación

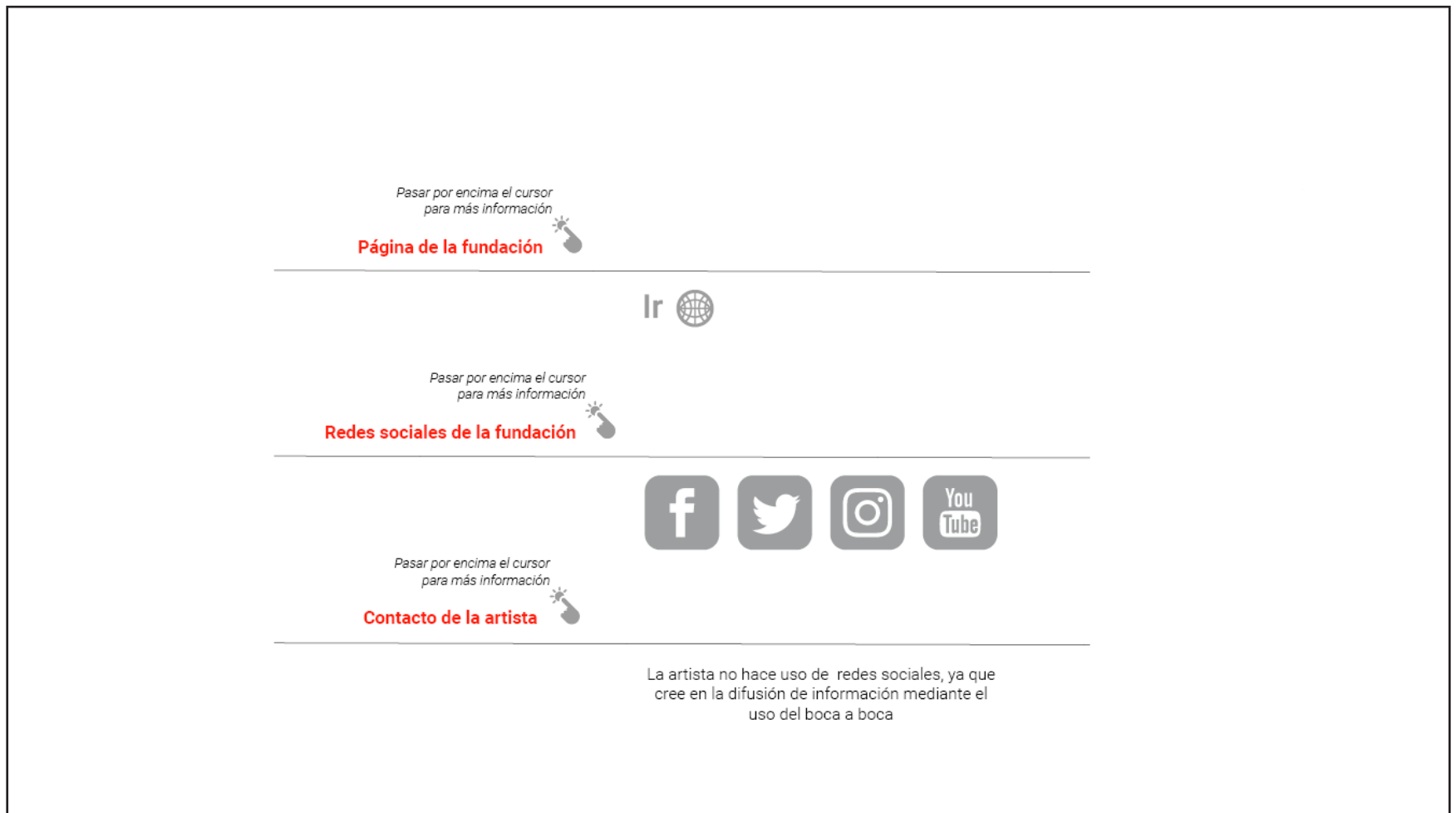
Fundación **MAPFRE**
g_{uanarteme}

FILETES

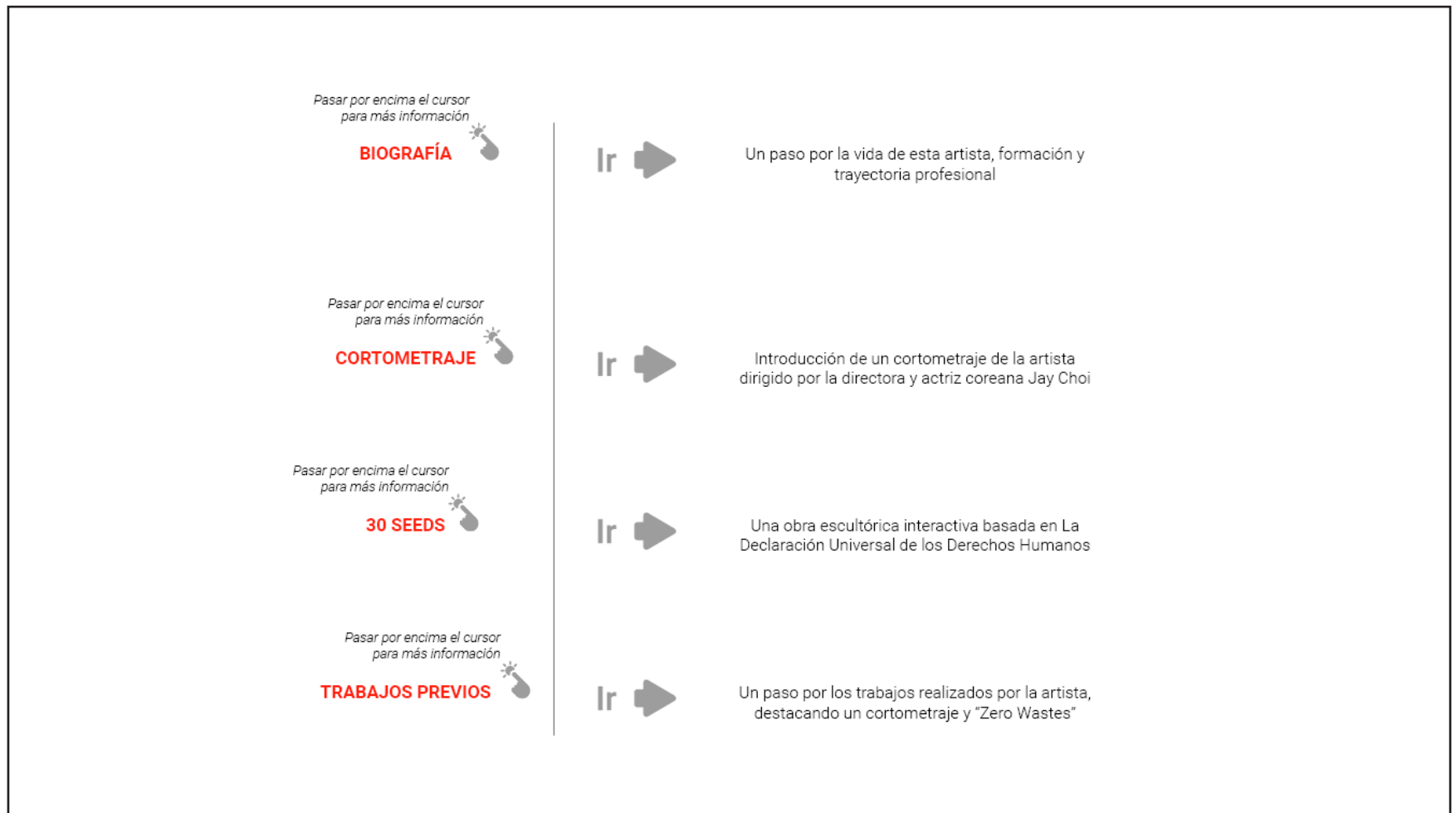
Los siguientes elementos de estilo que posee el catálogo son los filetes, ya que estos pueden ser usados en diversas circunstancias para marcar límites entre diferentes elementos del catálogo como pueden ser apartados y la explicación de estos (en el caso del índice, por ejemplo), o imágenes y texto.

En las situaciones que siempre se hará uso de los filetes, tal y como se dijo en el apartado anterior, serán el índice y el apartado de redes sociales y contacto. En el primero de estos, los filetes sirven de separación entre los textos que resumen los apartados y los títulos de estos últimos. El filete tendrá un trazo negro de un punto y un largo que supera con una medida equivalente a 4 veces la rejilla base a cada uno de los límites que marcan los apartados en los externos superior e inferior. Por otro lado, el uso que se le dará a los filetes en las redes sociales será horizontal y cumplirá exactamente la misma función que en el índice con el mismo trazo. Esta vez su longitud será equivalente a 9 columnas.

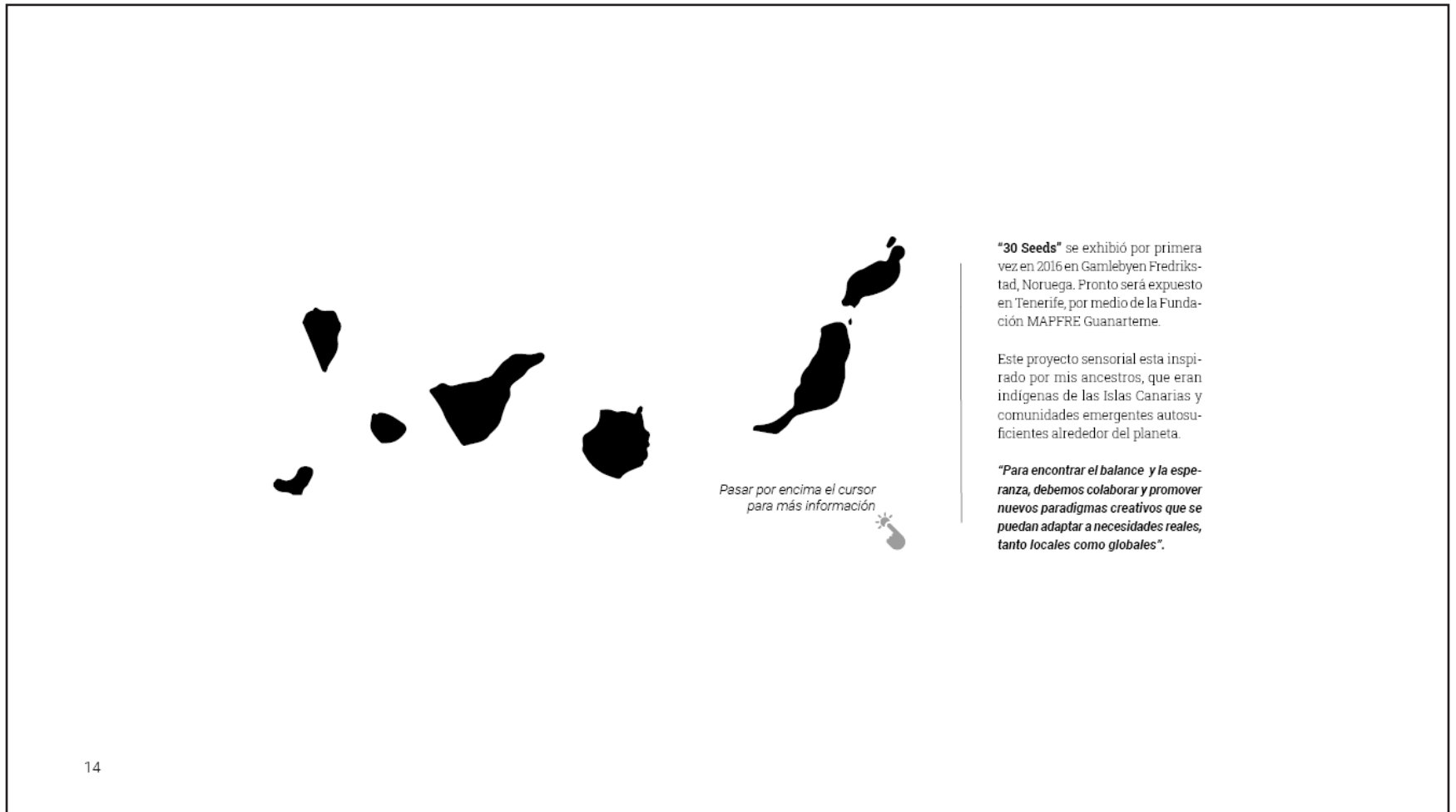
Los otros usos que se les da a los filetes, tal y como se dijo en el primer párrafo, se centrarán en la separación de diversos elementos según la circunstancia y la tipología de la imagen. El trazo que se le dará al filete será similar al nombrado anteriormente y su longitud dependerá de los elementos de alrededor. En el caso del catálogo, usé un filete en la separación de un texto corto y una imagen vectorial en la que apliqué una animación diferencial con el fin de captar mucho más la atención sobre la misma.



Ejemplo de uso de los filetes.



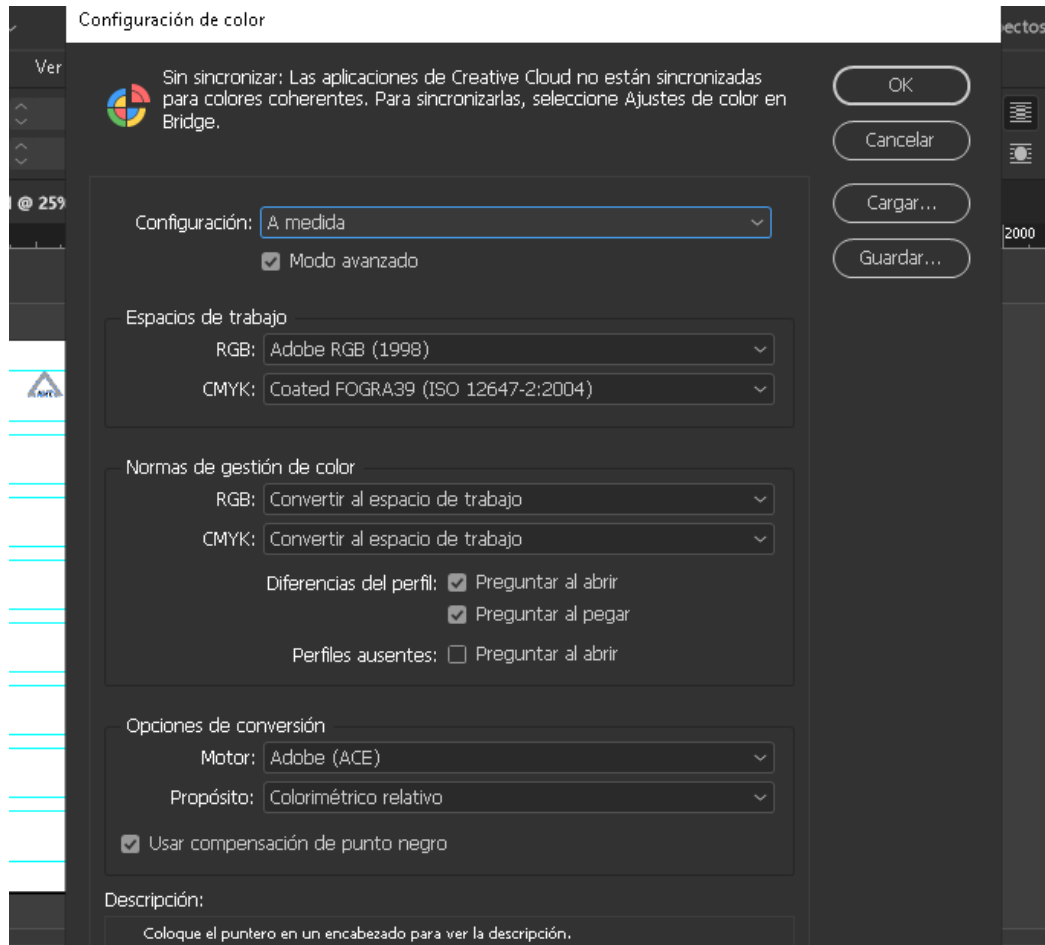
Ejemplo de uso de los filetes.



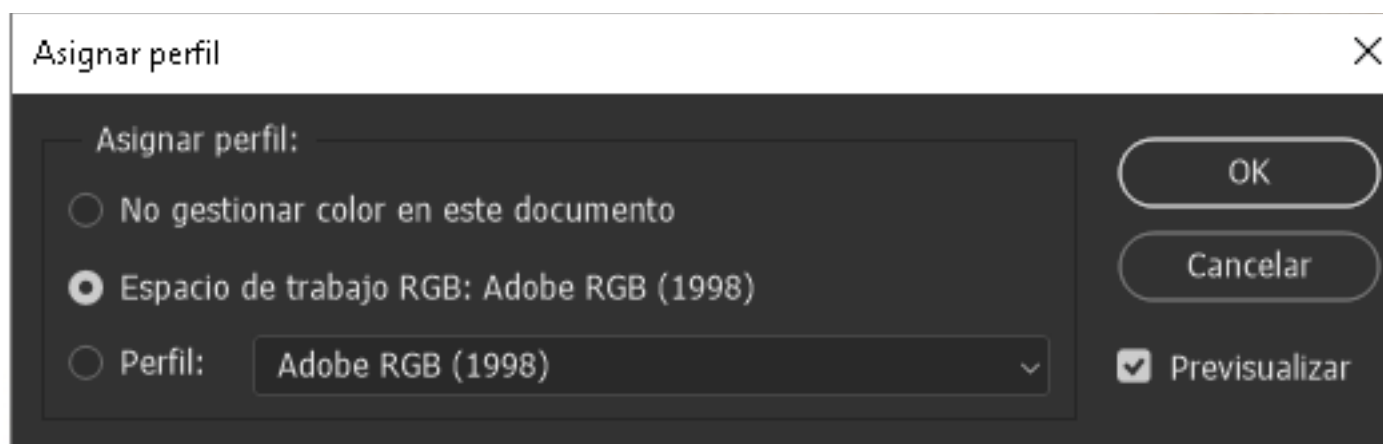
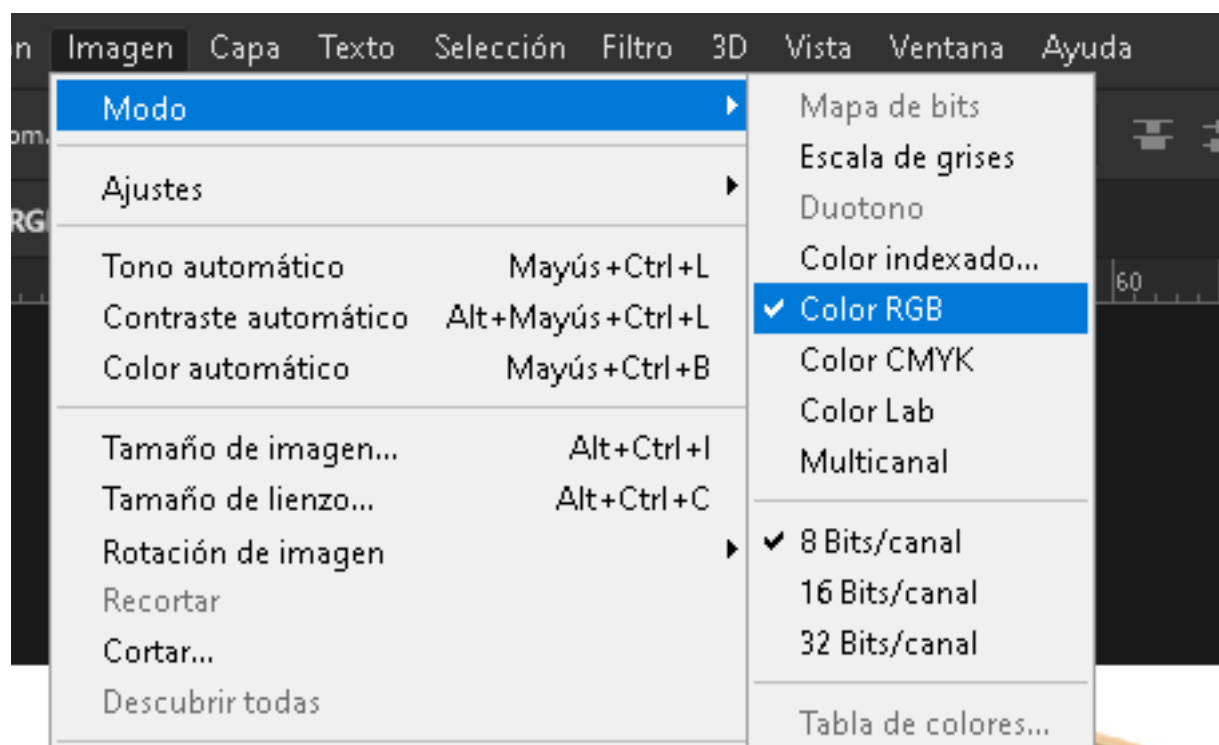
Ejemplo de uso de los filetes.

2.3.8 COLOR

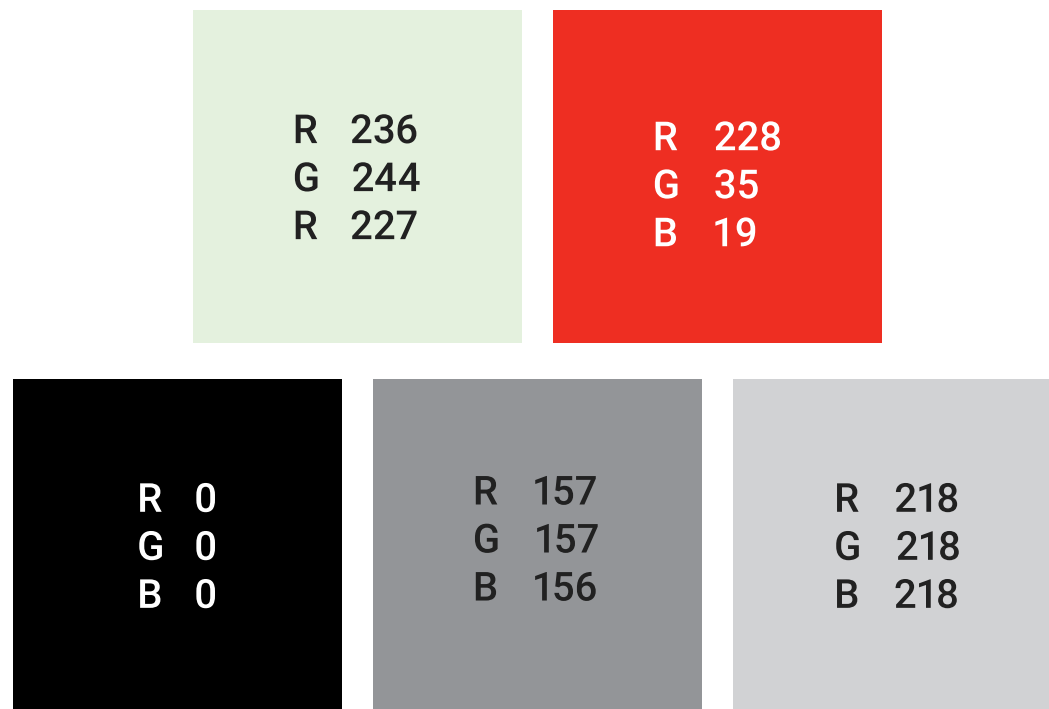
Todos los colores del catálogo son tratados en modo RGB, ya que el catálogo está diseñado y pensado para ser visualizado en pantallas. El documento InDesign en el que desarrollo el catálogo debe encontrarse en este modo nombrado, al igual que las imágenes que componen el mismo y el resto de programas con los que he trabajado. El espacio de trabajo es el Adobe RGB (1998).



Captura donde se muestra que se trabaja con el espacio de color Adobe RGB (1998) en Adobe Indesgin.



Capturas donde se muestra como se trabaja con el mismo perfil de color en Adobe Photoshop.



Colores usados y sus respectivos valores en RGB.

COLORES DEL CATÁLOGO

Para el catálogo he escogido cinco colores, los cuales se complementan de manera efectiva y consiguen que el catálogo tenga una continuidad y coherencia en lo que al diseño se refiere.

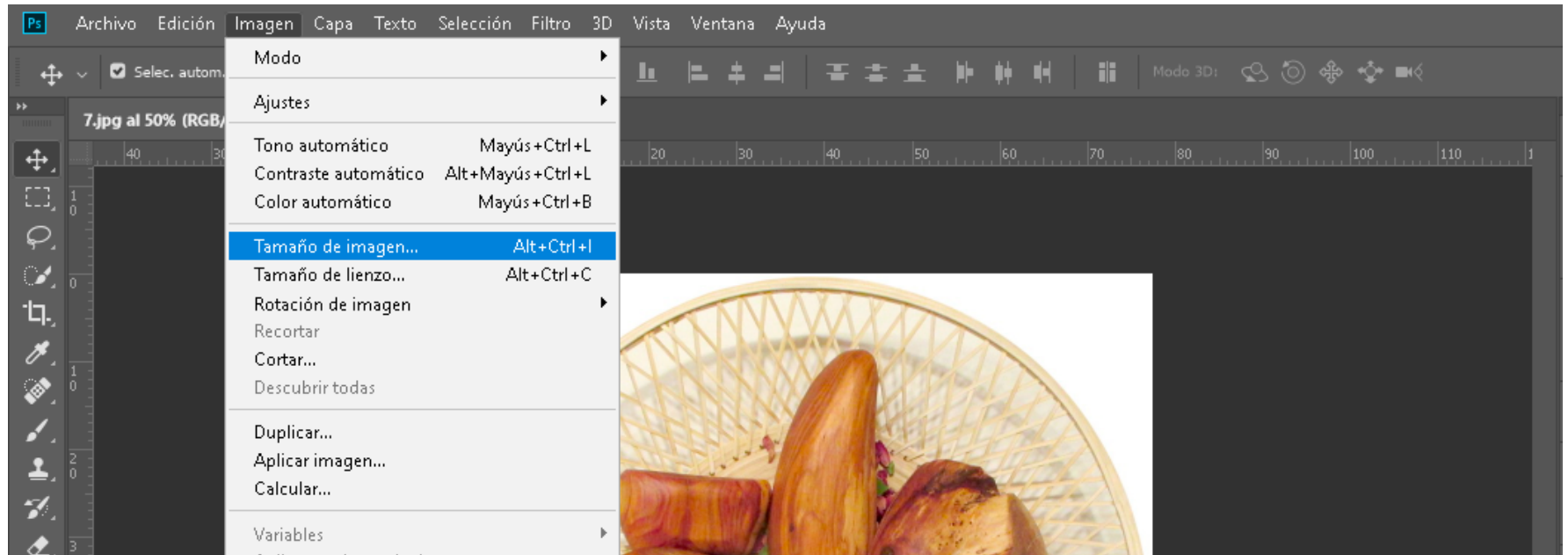
En primer lugar, he hecho uso de dos tonalidades de gris en los botones y las interacciones, la más oscura sirve para el estado normal del botón y la segunda se manifiesta al pasar por encima del mismo. Al clicar vuelve a aparecer la primera de las tonalidades. Por otro lado, he hecho uso del negro para la mayoría de los textos y, en el caso de los botones de opciones que sirven para pasar de una fotografía a otra en la galería de imágenes, este color se manifiesta en el botón de la fotografía que se está visualizando, mientras el resto de ellos se encuentran en la tonalidad más oscura de gris. Otro de los colores de los que he hecho uso, es una tonalidad bastante suave producto de unos leves porcentajes de cian y amarillo, la cual uso para la animación de las portadas de los apartados del catálogo. El último color del que he hecho uso es del rojo perteneciente a la marca de la Fundación MAPFRE Guanarteme. Éste lo uso para destacar palabras en los créditos iniciales, en el apartado de redes sociales y en el índice del catálogo.

2.3.9 CONTENIDO MULTIMEDIA

“Uno de los mayores atractivos de las publicaciones digitales es su capacidad para integrar elementos audiovisuales: vídeos, animaciones, audio y otras opciones que facilitan al usuario la posibilidad de interactuar a conveniencia” (Yunquera, 2014).

Uno de los aspectos más importantes a tratar en el catálogo es el contenido multimedia que se puede incluir en el mismo. Esta característica es una de las más importantes y diferenciales que hacen que leer una publicación en formato EPUB 3 sea una experiencia completamente diferente en comparación a la lectura tradicional, ya que gracias a ella se logra transmitir mucho más de lo que se está hablando con el hecho de mostrar información extra que sobrepasa el límite que supone una imagen estática. Un ejemplo práctico de lo útil e innovador que es la inclusión de contenido multimedia aplicado al catálogo es la posibilidad que tiene el artista de hablar de su obra, ya sea en un vídeo o en un audio, y que el lector/oyente pueda escucharlo.

En este apartado procederé a explicar los tres tipos de contenido multimedia que se pueden encontrar en el catálogo (imágenes, vídeos y audios) y cual es el tratamiento que reciben a la hora de ser incrustados en el documento. Todos deben de tener asignado un formato y una calidad previa.



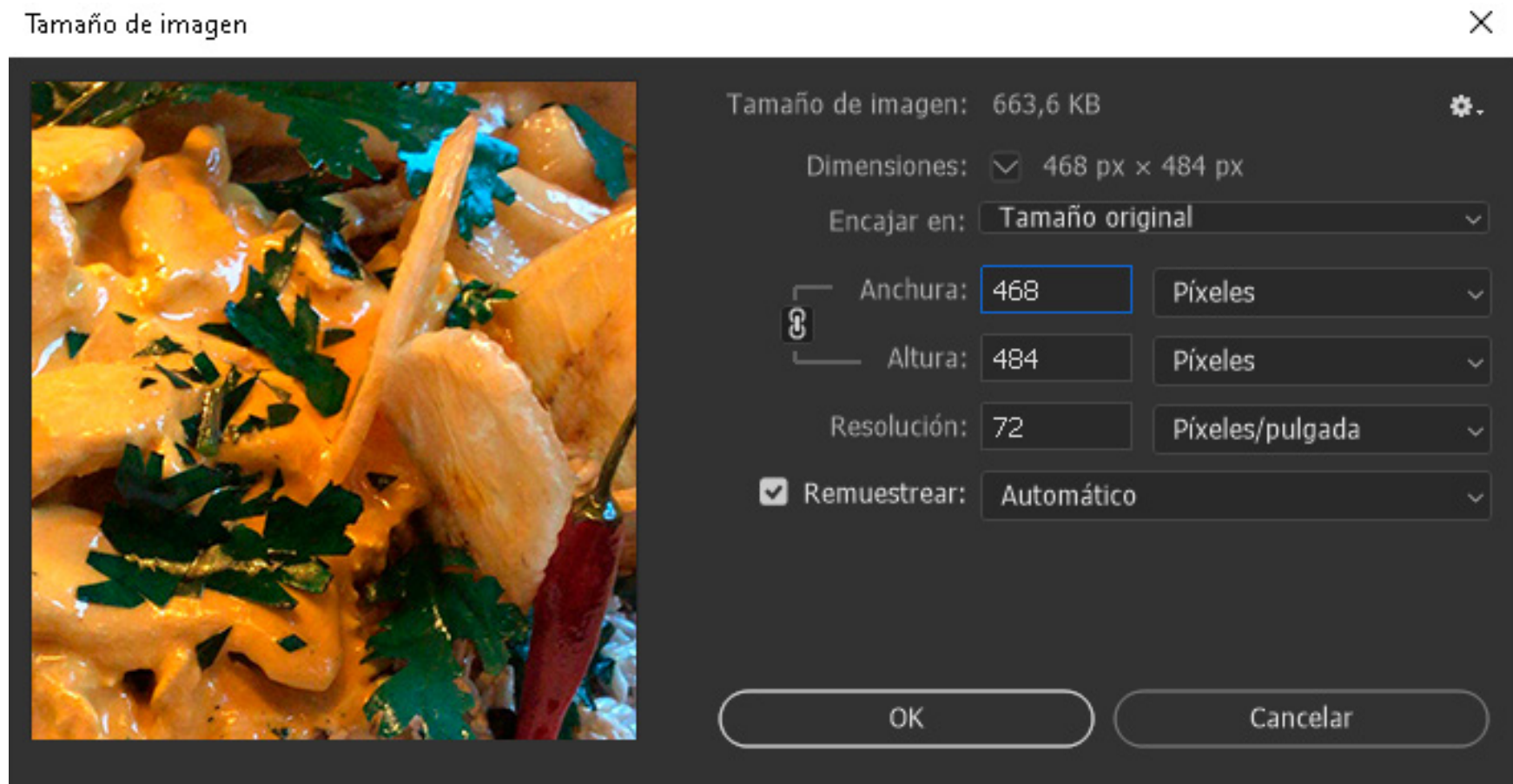
Modificar tamaño de imagen en Adobe Photoshop.

IMÁGENES

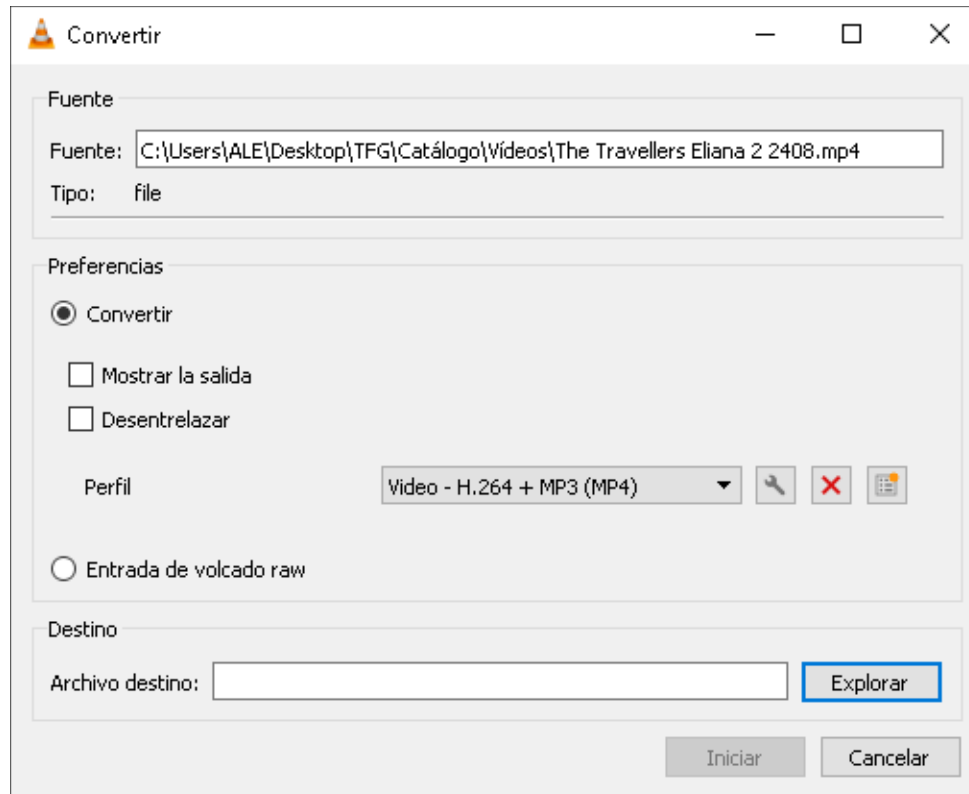
Cada una de las imágenes que he incluido en el catálogo ha sido previamente colocada de la forma y en el lugar deseado de la página. Después de haberlas situado he revisado cuáles son los píxeles de ancho y alto que están ocupando para, posteriormente, ajustarlas a ese tamaño con una resolución estándar de 72 píxeles por pulgada, recortar aquellas partes que no se fueran a usar y establecer el Adobe RGB (1998) como el perfil de color con el programa Adobe Photoshop. De esta manera optimizo las imágenes para que ofrezcan la mayor calidad posible y ocupen la

menor cantidad de espacio a la hora de exportar el archivo y que sea visualizado.

Los formatos utilizados pueden ser JPG o PNG, este último cobra protagonismo a la hora de usar imágenes sin fondo.



Modificación de resolución y tamaño de imagen en Adobe Photoshop.



Captura de las opciones de conversión en el programa VLC media player.

VÍDEOS

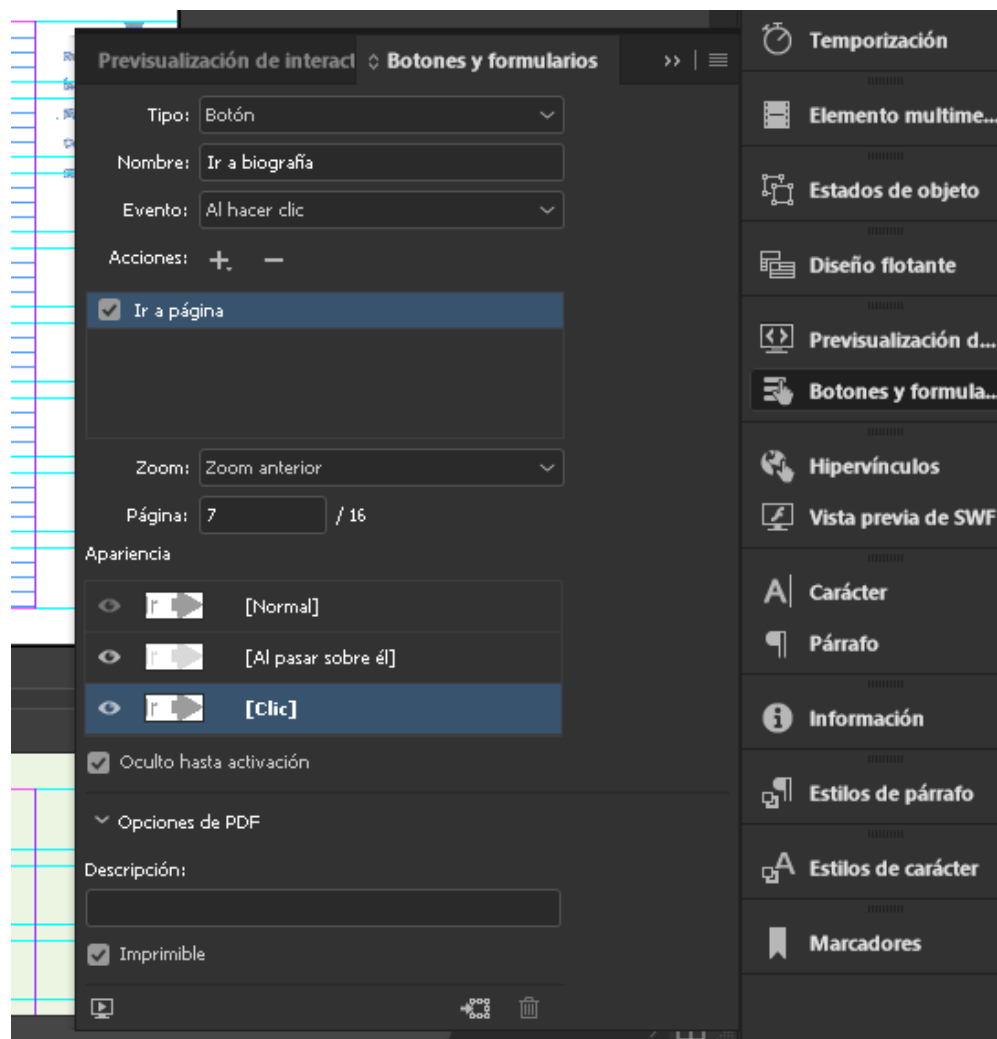
Los vídeos utilizados en el catálogo estarán en una resolución Full HD equivalente a 1920 x 1080 píxeles, medida equivalente al ancho y alto del formato del catálogo asegurando que todo el contenido se pueda visualizar a la máxima calidad disponible utilizando la pantalla completa y ofreciendo una experiencia mucho más inmersiva. El formato en el que se incrustan los vídeos dentro del catálogo es el mp4 con el códec H.264, ya que es un estándar dentro de la industria audiovisual y el formato EPUB 3.0 lo permite. En el caso de que el vídeo no cumpla con estas características procedo a convertirlo dentro de la opción de convertir que ofrece el software VLC media player.



Convertor de audio online.

AUDIO

Los audios incrustado en el catálogo deben estar en formato mp3, el cual es compatible con el EPUB 3. En el caso de que el audio que tenga que utilizar no cuente con estas características hago uso de un convertor online de audio, en el que establezco el formato mp3 a una calidad estándar de 128 kbps (kilobits por segundo) con el propósito de garantizar que se oiga adecuadamente y el documento esté lo más optimizado posible en lo que a la memoria que ocupe se refiere.



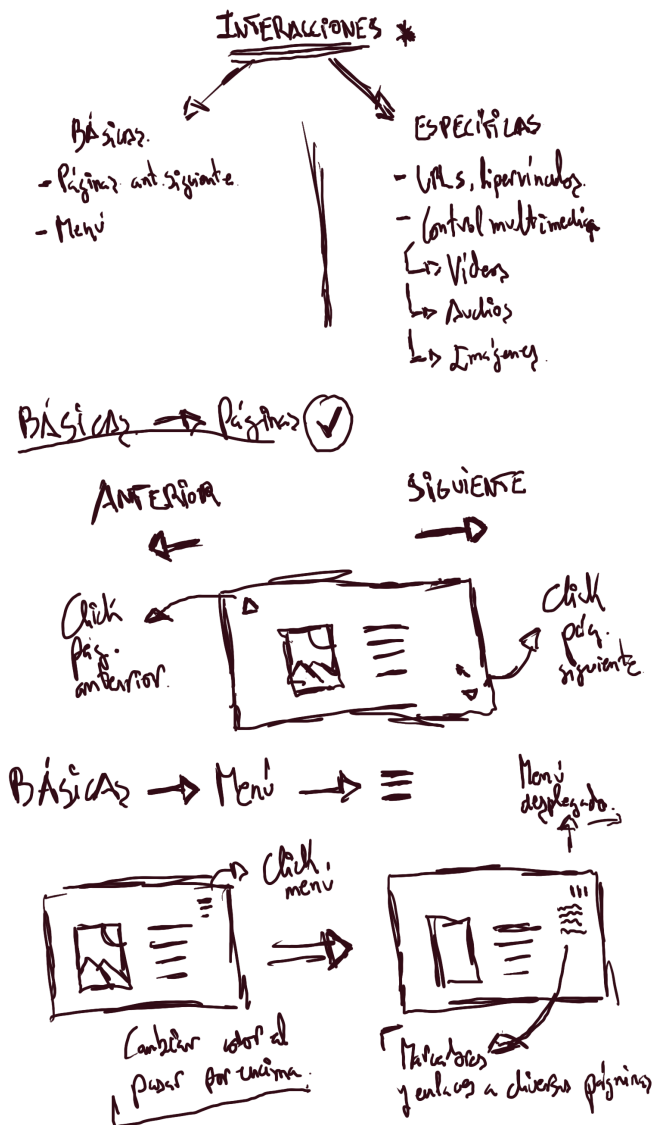
Captura de InDesign donde puede verse la ventana para la creación de botones interactivos.

2.3.10 INTERACCIONES E ICONOGRAFÍA

Otra de las características diferenciales del formato elegido para el desarrollo de este proyecto son las interacciones, todas aquellas acciones que nos permiten modificar elementos de la página con el fin de llevar a cabo una determinada acción, como puede ser un cambio de página, desplegar un menú, ir a una página web, que aparezca un texto o una imagen, etc. Cualquier cosa que se nos ocurra dentro de las posibilidades que el programa Adobe InDesign nos permite.

Para llevar a cabo las diferentes interacciones que se encuentran en el catálogo he diseñado unos iconos específicos mediante el uso de una retícula con Adobe Illustrator, por lo que son totalmente escalables sin perder ningún tipo de calidad al ser vectoriales.

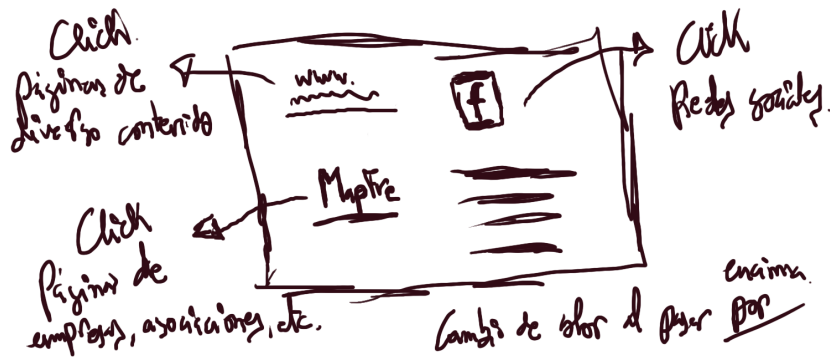
A lo largo de este apartado mostraré como empecé realizando un storyboard de las interacciones que añadí y posteriormente cada una de las acciones que se puede realizar. Explicaré el procedimiento de estas y se mostrarán todos los iconos creados con sus respectivas retículas.



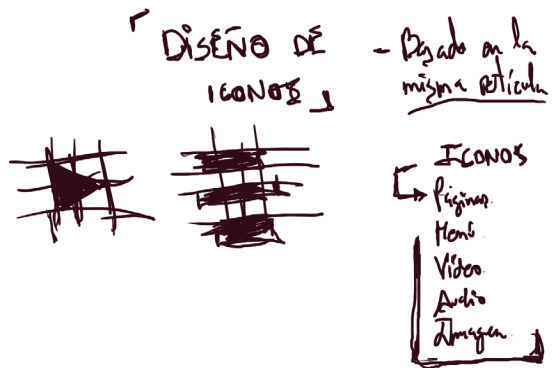
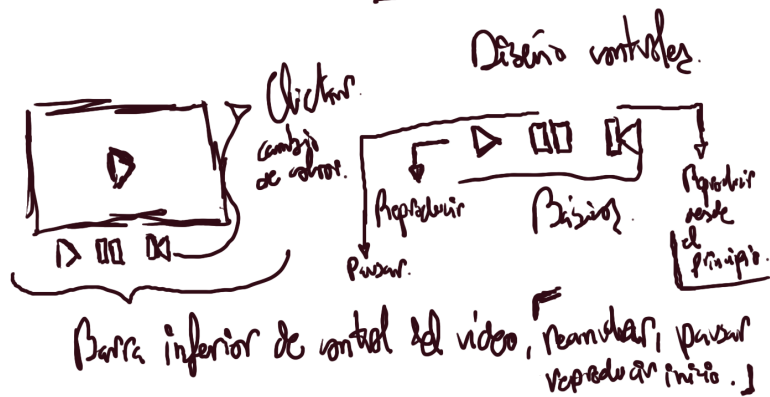
STORYBOARD

Como nombré en la introducción del apartado, el primer paso que seguí para establecer las interacciones del catálogo fue la realización de un storyboard. Éste lo realicé con el mismo programa que realicé el de la animación anteriormente explicada, el Storyboarder. Dentro del mismo desarrollé dos vertientes dentro de las interacciones, primero las básicas, donde destaco los cambios de página (finalmente descartados por innecesarios), el menú y los enlaces a páginas web; y por otro lado las específicas, todas aquellas interacciones relacionadas con el contenido multimedia, las animaciones y los textos.

ESPECÍFICAS → Aplicaciones (enlaces externos).



ESPECÍFICAS → Videos → control.

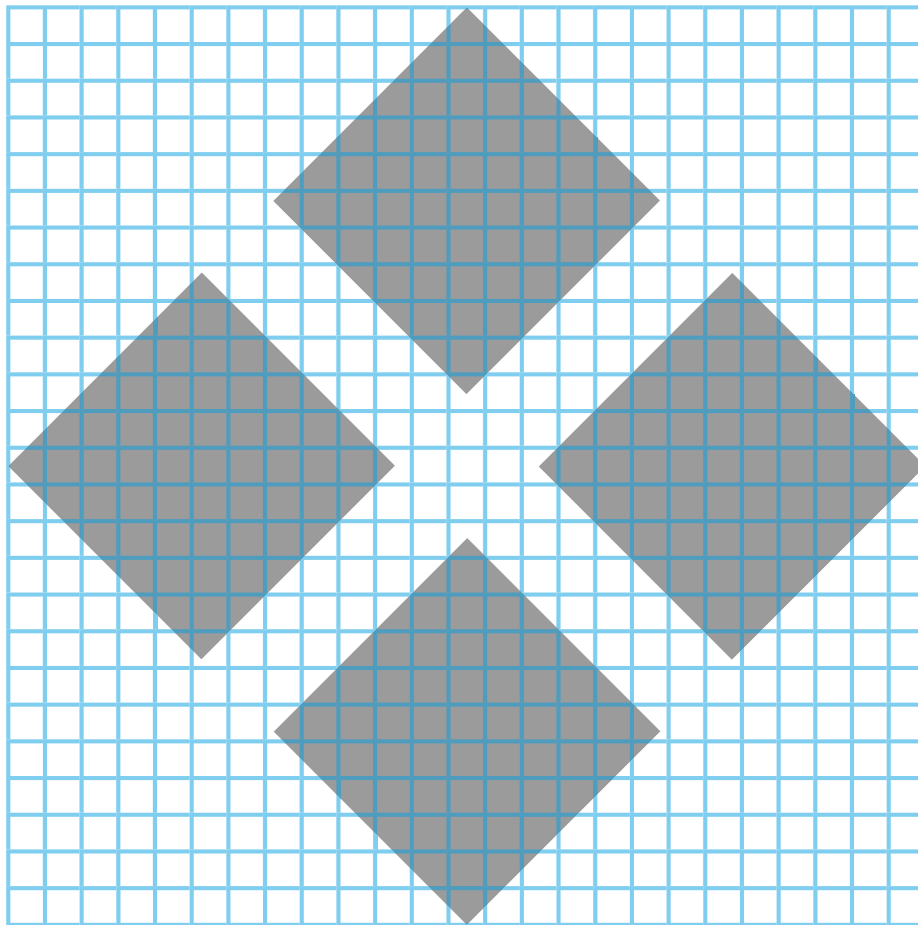


ESPECÍFICAS → IMÁGENES → Galería de Imágenes.



ESPECÍFICAS → AUDIO → Control y similitud a los videos.

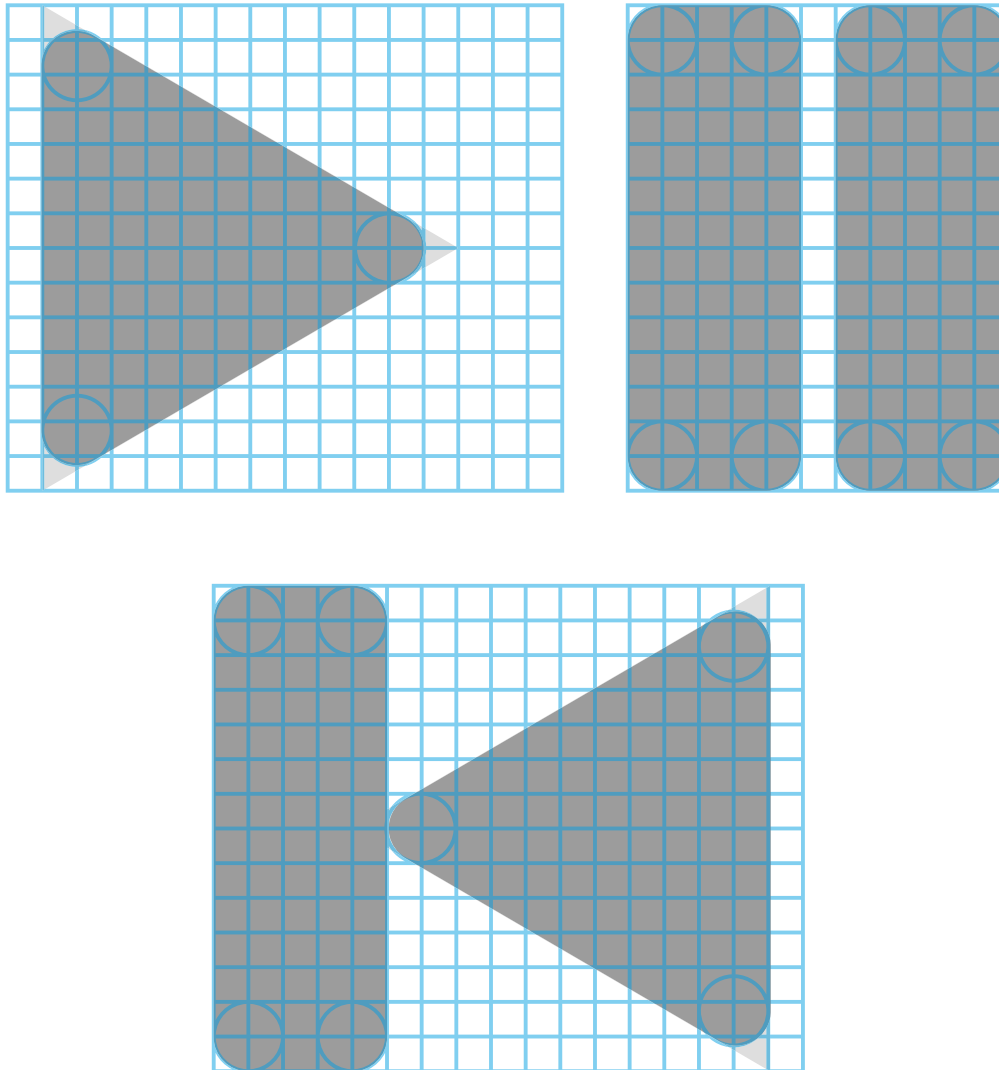




Retícula sobre la que se basa el icono.

MENÚ

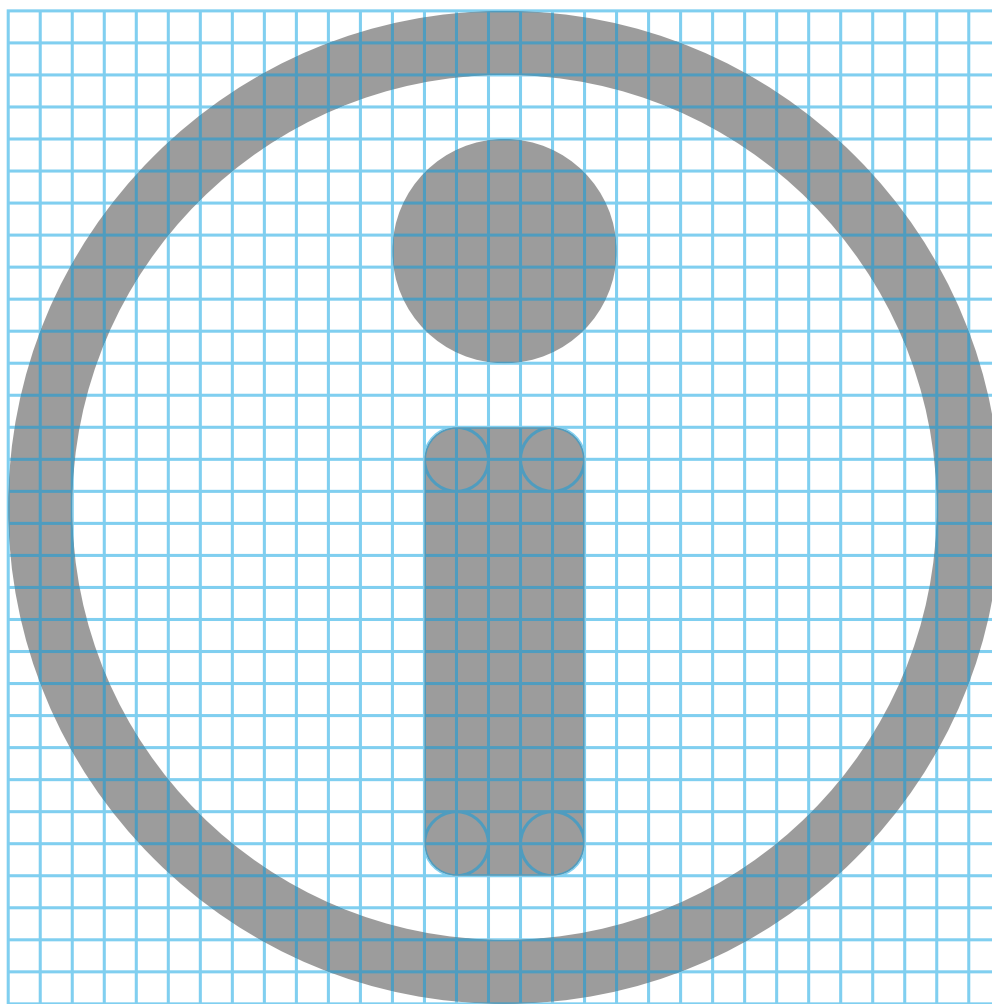
La primera interacción incluida en el catálogo tras descartar los cambios de página fue un menú, desde el cual se puede acceder a un menú de opciones que te trasladan al apartado del documento que desees. Para incluir la acción diseñé un icono en Illustrator con una retícula. La posición original del icono es la mostrada en la imagen, al desplegar el menú se coloca en su posición "natural". Al volver a plegar el menú el icono vuelve a su posición original. Para lograr este efecto he tenido que crear dos botones en el documento InDesign. El primero de ellos se encuentra tal como se muestra y, al pulsarlo, tiene la orden de hacer aparecer el resto de los botones que forman las opciones al mismo tiempo que se hace desaparecer a él mismo mientras aparece el segundo botón modificado. Al pulsar el segundo botón vuelven a ocurrir la misma secuencia de acciones, pero a la inversa.



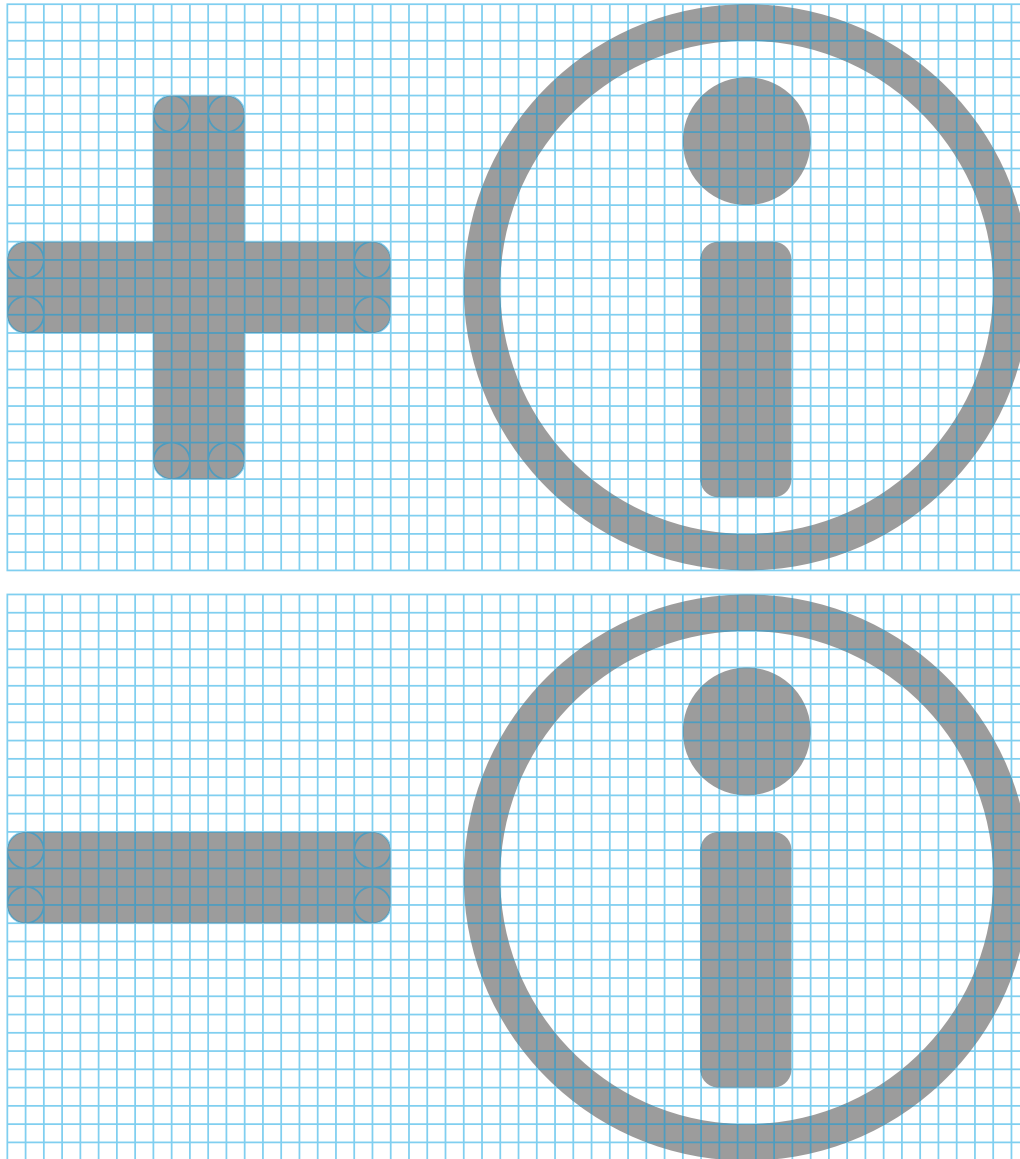
CONTROL DEL CONTENIDO MULTIMEDIA

Tres de las interacciones más importantes que posee el catálogo están relacionadas con el control multimedia, característica que diferencia al mismo del resto de publicaciones de las mismas características. Para realizar estas acciones he creado tres botones de la misma forma que el resto, ajustados a una misma retícula. El primero de los botones se centra en reproducir el vídeo/audio, desde el principio o desde donde se haya quedado pausado. Para realizar esta acción, el botón tiene la orden de reanudar, la cual permite reproducir el archivo incrustado desde cualquier parte en la que se haya quedado. El siguiente botón creado se corresponde con la acción de pausar el vídeo y en este caso el mismo tiene la orden de pausa. El último de los botones es el que se corresponde con volver a reproducir desde el principio y, para tal fin, posee la orden de reproducir. Esta acción siempre volverá a iniciar el audio o el vídeo desde el principio.

Retícula sobre la que se basan los iconos.



Retícula sobre la que se basa el icono principal de "más información".



Retícula sobre la que se basan los iconos.

MÁS Y MENOS INFORMACIÓN

A la hora de ocultar ciertos textos, he creado una acción que se centra en activar o desactivar los mismos. Con la acción de más o menos información se puede hacer aparecer un texto o una imagen mediante una animación que aporta un extra al contenido que ya se está mostrando. Para esta acción he creado dos botones que representan el “más” y el “menos” y, aparte, un icono que representa a la palabra información, todos ellos basados en una retícula. El funcionamiento de estas acciones es parecido al del menú, al pulsar “más información” el propio botón se oculta mientras aparece el de “menos información” y se activa la animación del texto o imagen. De forma contraria, he creado un segundo texto situado sobre el original que posee una animación inversa que se activa al pulsar “menos información”. De esta forma se logra hacer que el texto desaparezca, ya que el original se deja de visualizar y el botón de “más información” vuelve a reaparecer.

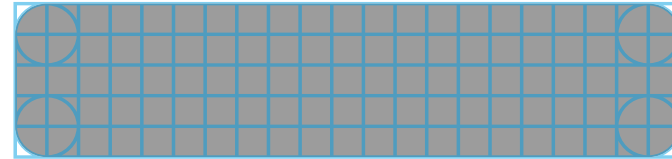
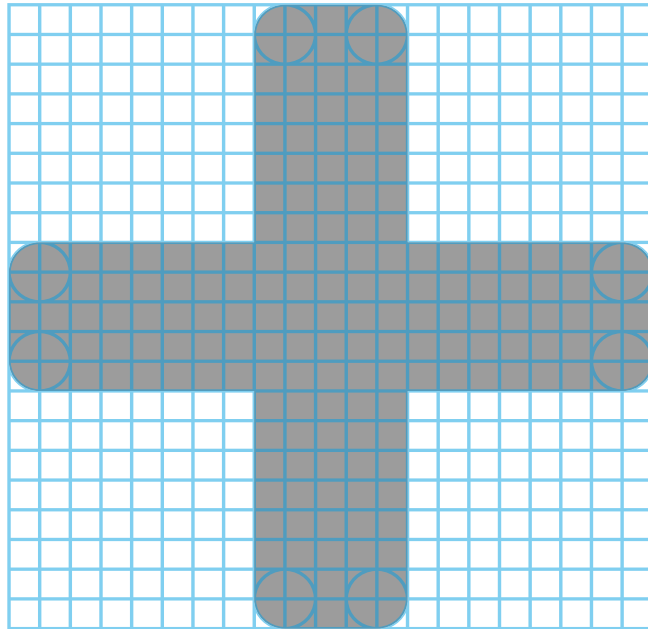
The screenshot shows a web page layout for a director's profile. On the left, there is a large black rectangular area representing a video player. Below it are three navigation icons: a play button, a pause button, and a previous button. Underneath these icons is the text "Fragmento del cortometraje." In the bottom left corner of the page, the number "15" is displayed.

On the right side of the page, there is a vertical list of navigation links: "Redes sociales", "Índice", "Biografía", "30 Seeds", "Trabajos previos", "Cortometraje", "Zero Wastes", and "Portafolio". Above this list is a grid icon. To the left of the list is a plus sign followed by an information icon. Below the list, there is a scroll icon and the text "Texto con scroll".

**Directora artística,
Jay Choi**

Jay Choi nació en Seúl, Corea del Sur, y estudió actuación en la Real Academia de Artes Dramáticas en Londres. Desde su graduación ella ha escrito y dirigido cortometrajes y obras de teatro en Londres, Berlín, Seúl y Oslo. Actualmente está haciendo una maestría en dirección de series en la Escuela de Cine Noruega y se encuentra desarrollando su primer largometraje denominado 'Glowed Up' con el Instituto de Cine

Ejemplo de página donde se visualizan las interacciones explicadas.

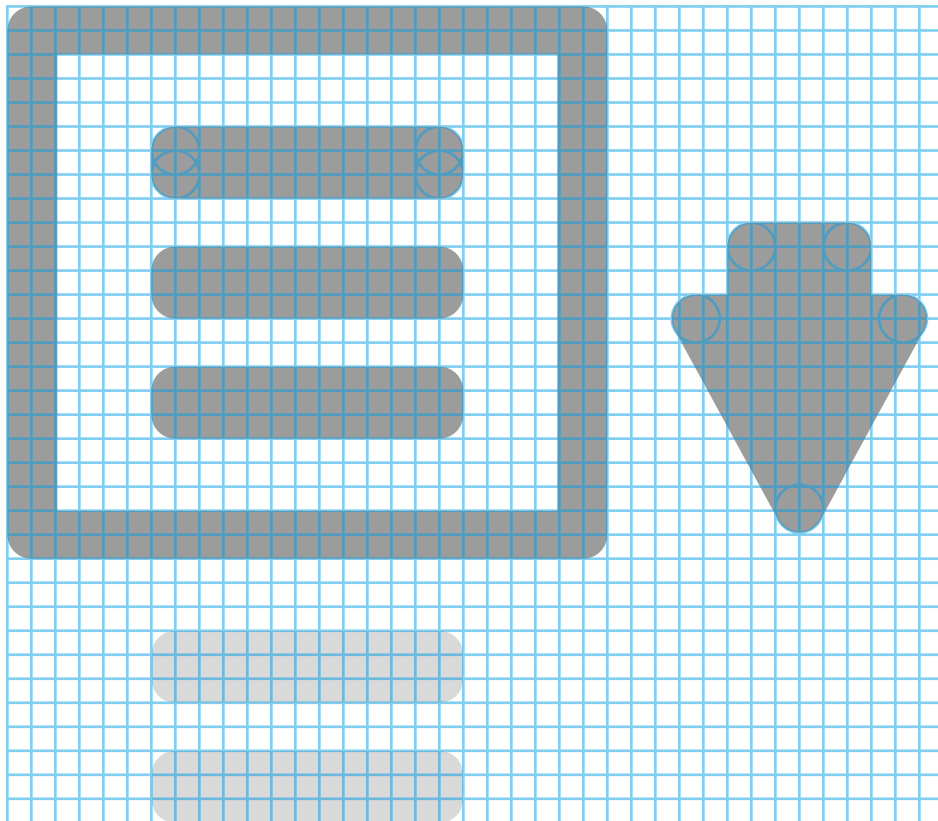


Retícula sobre la que se basan los iconos y proporciones.

DESPLEGAR OPCIONES

La acción de desplegar opciones dentro del catálogo es algo tan importante como el propio menú, pero, en vez de interactuar cambiando de página, las opciones interactúan con el propio contenido que ya se encuentra en la página. Para llevar a cabo esta opción he hecho uso de los iconos de “más” y “menos”, aunque esta vez sin el icono de información. Para diversos casos, el icono irá acompañado de la palabra que haga referencia al contenido desplegable con la tipografía Roboto Medium a un tamaño proporcional al mismo, tal como se muestra en la imagen.

El funcionamiento de esta opción vuelve a ser similar al del menú, pero en el caso del catálogo he añadido que al pulsar el “más” se active la animación de la galería de imágenes y se traslade hacia un lado. La galería de imágenes esta formada por estados que le otorgan una imagen diferente al objeto en cada una de ellas. Al aparecer el botón “menos” y pulsarlo, éste ocultará las opciones y todo lo relacionado con ellas al mismo tiempo que activa la misma animación de la galería a la inversa, posicionándola en su lugar original.



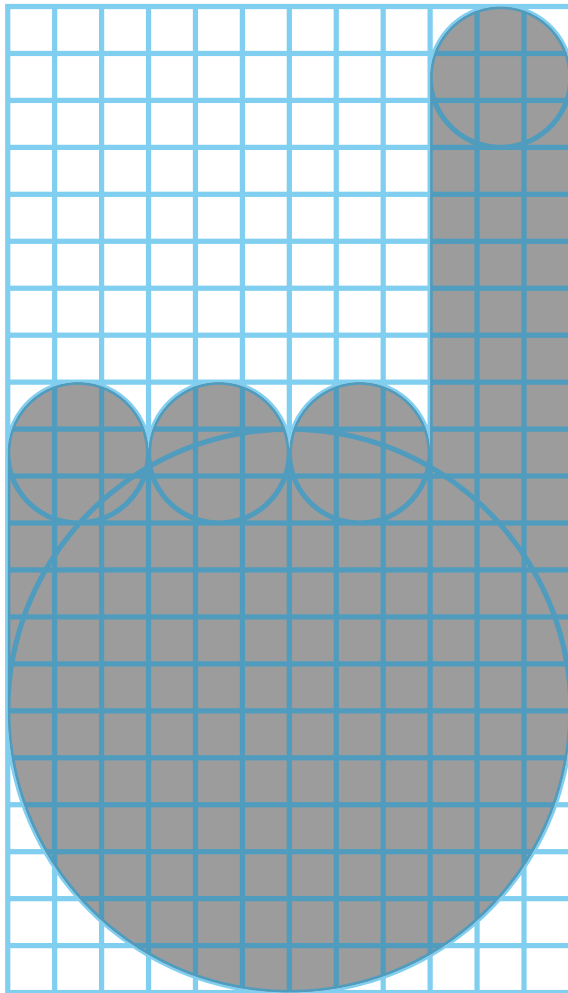
Retícula sobre la que se basa el icono.

SCROLL

Gracias a un plugin llamado “Universal Scrolling Frames”, InDesign tiene la posibilidad de generar un “scroll” en cualquier elemento que se desee. En el caso del catálogo, he añadido esta cualidad a ciertos textos con el propósito de disminuir el tamaño que ocupa en la página optimizando el espacio.

Para informar al lector de que en diversos textos existe esta característica he diseñado un icono que se sitúa al lado de los textos. El mismo está realizado en base a una retícula en Illustrator usando un 20% de negro en parte de él para simular el texto oculto. Tiene una característica diferencial con respecto al resto de botones nombrados, ya que realiza acciones informativas. La acción que realiza se centra en que al pasar por encima del objeto aparece un texto informativo explicando la acción y al alejarse del mismo éste desaparece.

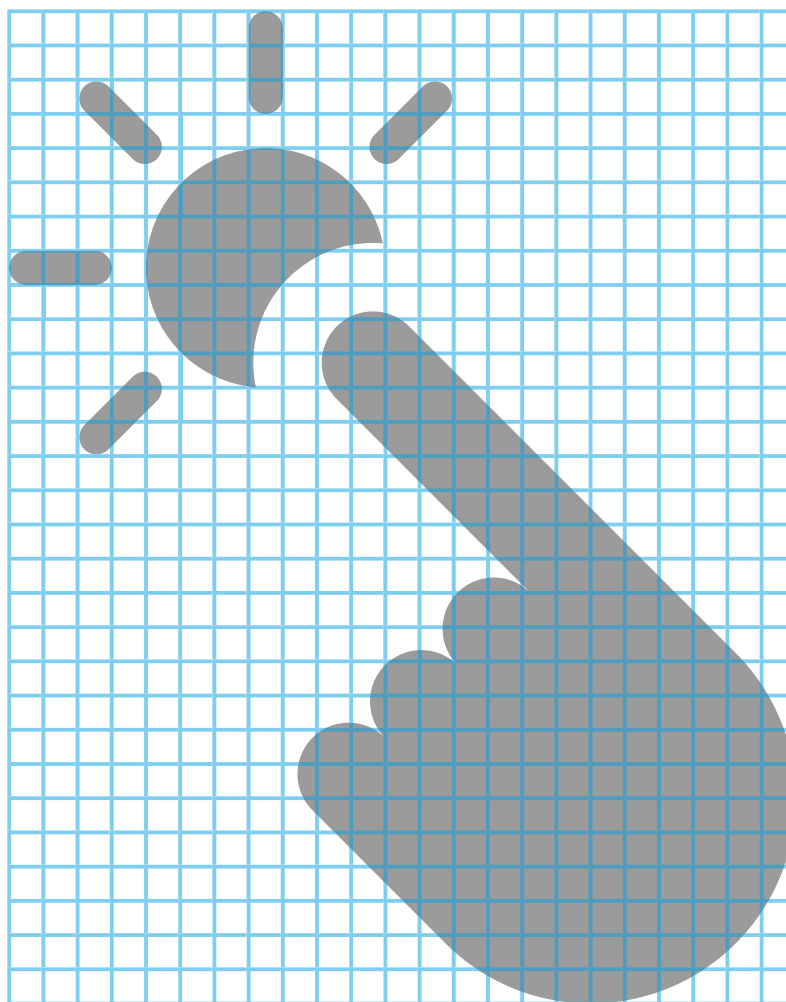
Para conseguir esta interacción he tenido que generar dos botones que, al pasar por encima de uno el otro aparece en el mismo lugar y el original desaparece. Al alejarse del segundo objeto vuelve a ocurrir lo mismo a la inversa. Para generar un texto que aparezca y desaparezca he generado un objeto con dos estados, el estado del texto y un estado vacío. De esta forma, el primer botón creado tiene la orden de ir al estado con texto de ese objeto al pasar por encima de él y el segundo botón posee la orden de ir al estado vacío al alejarse.



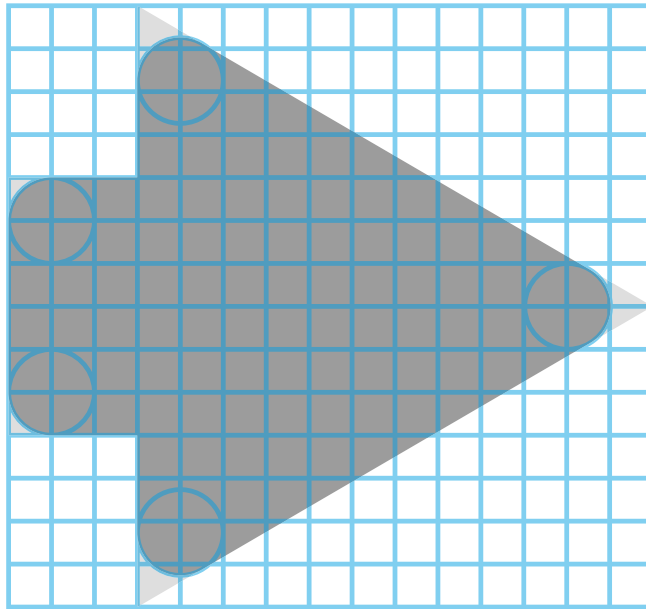
Retícula de la mano.

INFORMACIÓN SOBRE INTERACCIONES

Tal y como nombre en el apartado anterior, generé un botón informativo para los textos con "scroll". De la misma forma también desarrollé otro botón que, con exactamente el mismo procedimiento, informaría al lector de cualquier interacción que se pueda llevar a cabo. Este botón, también diseñado en base a un retícula, permite informar sobre acciones que se puedan llevar a cabo en la página y no sean del todo intuitivas como, por ejemplo, el hecho de deslizarse sobre una palabra para que aparezca algún tipo de contenido o se pueda clicar sobre un texto para dirigirse hacia una página web.

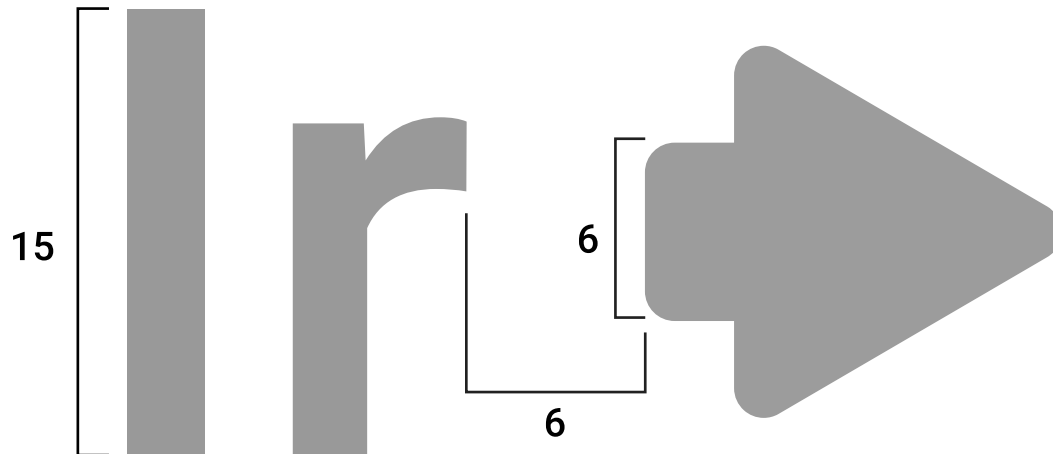


Retícula sobre la que se basa el icono completo.

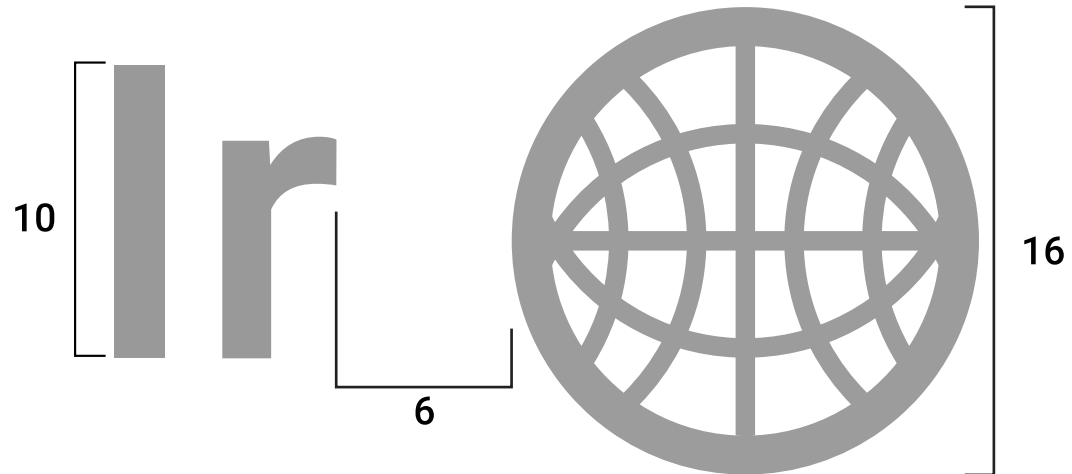
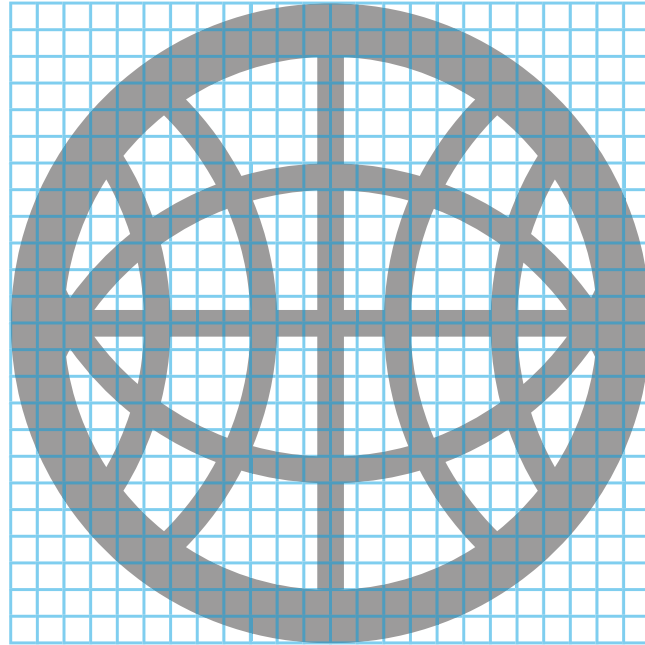


IR A UNA URL O UN DESTINO

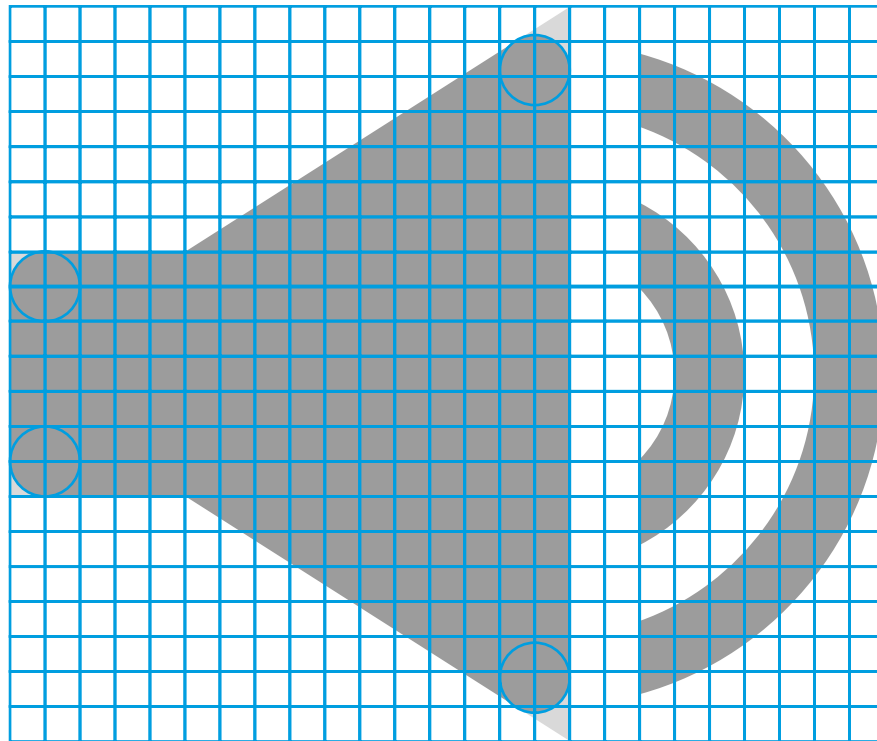
La posibilidad de clicar en un documento, ya sea PDF o EPUB, y dirigirse a una página web concreta es una característica que no puede faltar en el catálogo. Para cumplir esta función junto a la ir a una página determinada desde el índice, por ejemplo, he creado dos botones específicos basados en una retícula en Illustrator. Por un lado, una flecha diseñada en una retícula junto a la palabra “Ir” en la tipografía Roboto Medium. Y, por otro lado, un icono con forma de globo terráqueo junto a la misma palabra. Las proporciones que posee cada uno se puede visualizar en las imágenes expuestas.



Retícula y proporciones del icono para ir a una página.



Retícula y proporciones del icono para ir a una página web.



Retícula y proporciones del icono.

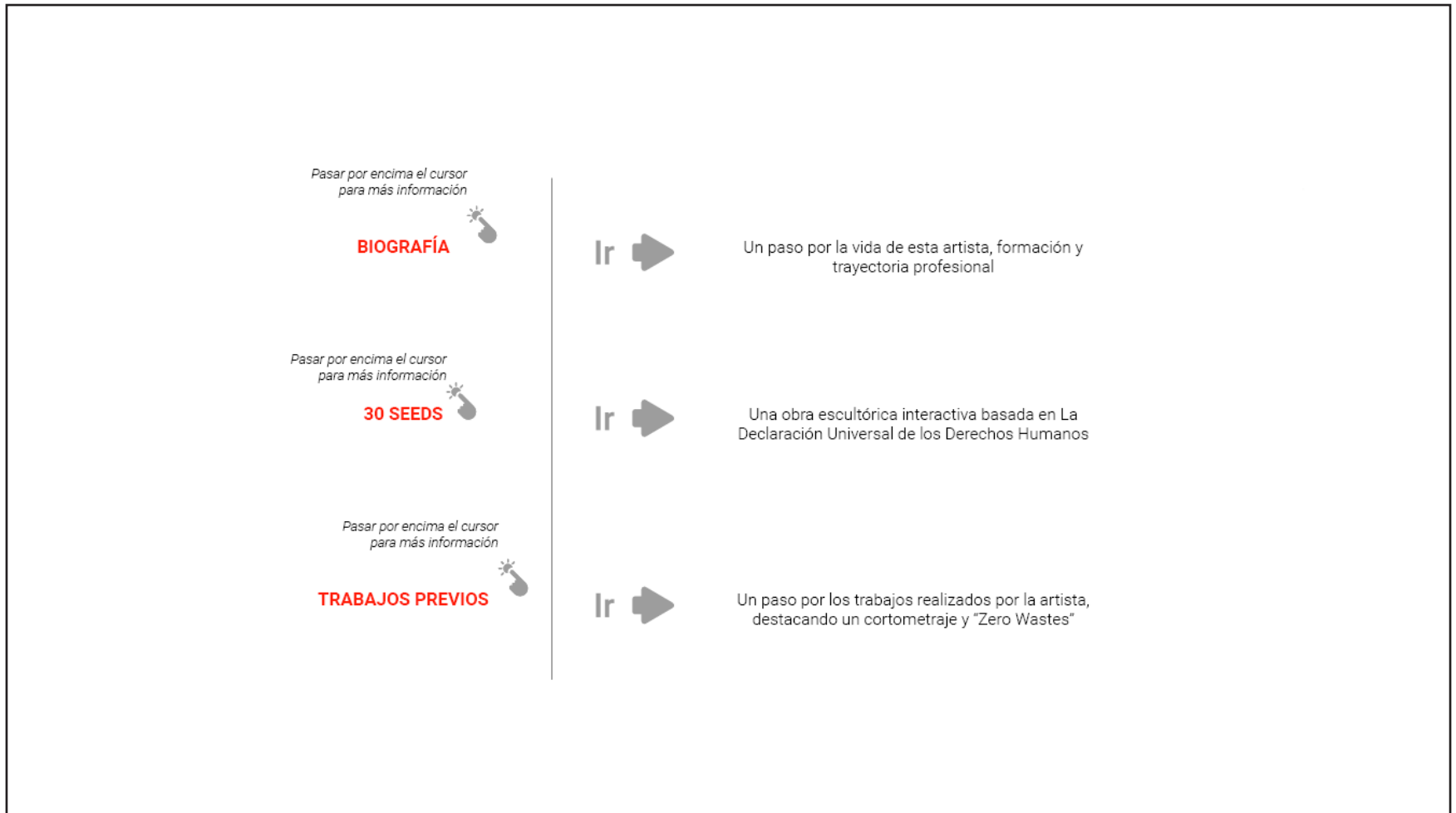
ICONO DE AUDIOS

El último icono que he creado para el catálogo no sirve para realizar ninguna interacción, sino que tiene la función de representar a los archivos de audio dentro del catálogo. La imagen se incrusta dentro del propio archivo en InDesign para identificarlo. El hecho de utilizar esta imagen para dicho fin supone algo inútil en diversas circunstancias, ya que multitud de lectores de EPUB reflejan directamente una interfaz propia para la reproducción de archivos sonoros y el icono no aparece.

El símbolo ha sido diseñado en un retícula en Illustrator, tal y como lo han sido todos los botones interactivos del catálogo.

El tamaño que poseen los iconos dentro del catálogo es de un alto equivalente a dos veces la medida del interlineado de la rejilla base. Su posición se apoya sobre la rejilla base y se alinean con la mitad de las columnas y medianiles. La separación con otros elementos es de uno o medio medianil, dependiendo del tamaño del objeto al que se acompañe.

En el caso del icono del menú, éste tiene un alto equivalente a la medida del interlineado de la rejilla base y, alineado con el límite del margen superior, tiene una separación de 139 píxeles con respecto al límite del margen lateral derecho.



Distribución de botones en una página maquetada.

- Redes sociales
- Índice
- Biografía
- 30 Seeds
- Trabajos previos
- Cortometraje
- Zero Wastes
- Portafolio

30 Seeds

"30 Seeds" es una exhibición de escultura interactiva que une dos conceptos muy conocidos como con 'La Declaración Universal de los Derechos Humanos' la 'Fitoterapia o Medicina Herbal'.

El objetivo consiste en abrir el diálogo entre culturas sobre leyes y medicina alternativa dándole al visitante aproximación orgánica de los sentidos humanos que evocarán su memoria ancestral, reconociendo e el fondo de su corazón que la humanidad está fuertemente conectada a lo creativo.

Concepto

Cada semilla contiene vida. Un pigmento fotolumínico (no tóxico) creado a partir de cristales que absorben luz natural o artificial y que en la oscuridad desprenden luz. El pigmento está localizado dentro de una grieta natural y esto, simbólicamente hablando, representa 'el potencial de vida que todas las semillas contienen'. Varios visitantes se sintieron evocados tras este fenómeno con una canción de Leonard Cohen que dice:

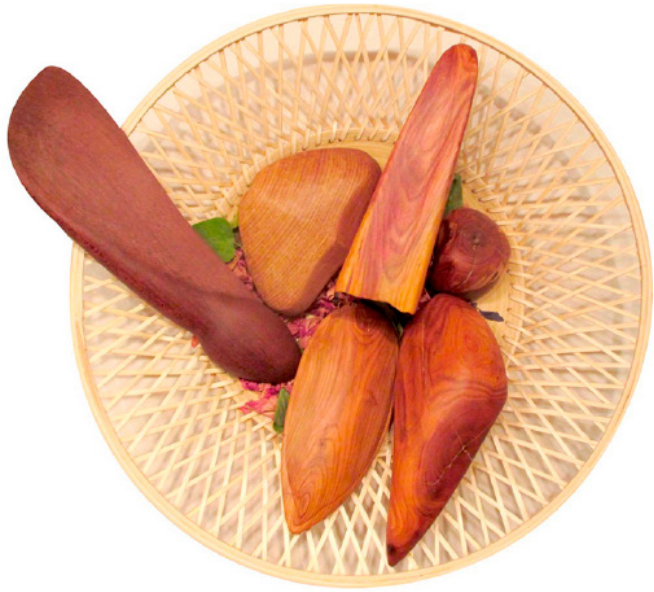
Texto con scroll

Hay una grieta en todo, así es como la luz penetra ...

Grieta desprendiendo luz.

8

Página maquetada.



☐☐
☐☐

Platos +

1 2 3 4 5 6

Frijol

Art. 5 No ser sometidos a tortura

Caja de semillas

Art. 14 Derecho a buscar un lugar seguro donde vivir

Dátil

Art. 9 Una detención justa, no ser arbitrariamente detenido


Girasol

Art. 28 Un mundo libre y justo

Trigo

Art. 25 Alimentos y refugio para todos

Clicar para acceder a la web de la ONU



Redes sociales

Índice

Biografía

30 Seeds

Trabajos previos

Cortometraje

Zero Wastes


Portafolio

13

Página maquetada con opciones y galería de imágenes.

Perú

Lomo saltado. Carne de res con salsa de soja salteada en wok con cebolla roja, cebollín y tomate. Acompañado de arroz blanco y papas fritas.

lr 
Receta

Redes sociales
Índice
Biografía
30 Seeds
Trabajos previos
Cortometraje
Zero Wastes
Portafolio

Pasar por encima el cursor para más información

17

Página maquetada con accesos a páginas web.



Fundamentos

"La Declaración Universal de los Derechos Humanos". Un documento escrito después de la Segunda Guerra Mundial, firmado el 10 de diciembre de 1948.

En un mundo en constante desarrollo, las consecuencias del olvido de nuestro conocimiento cultural y conexión con los reinos (vegetal, animal y mineral) nos lleva a conflictos internos. La globalización trata la ley y la medicina como un negocio y no como un servicio armonioso, priorizando el dine-

ro antes que la vida cuando el sendero más saludable sería de la otra forma.

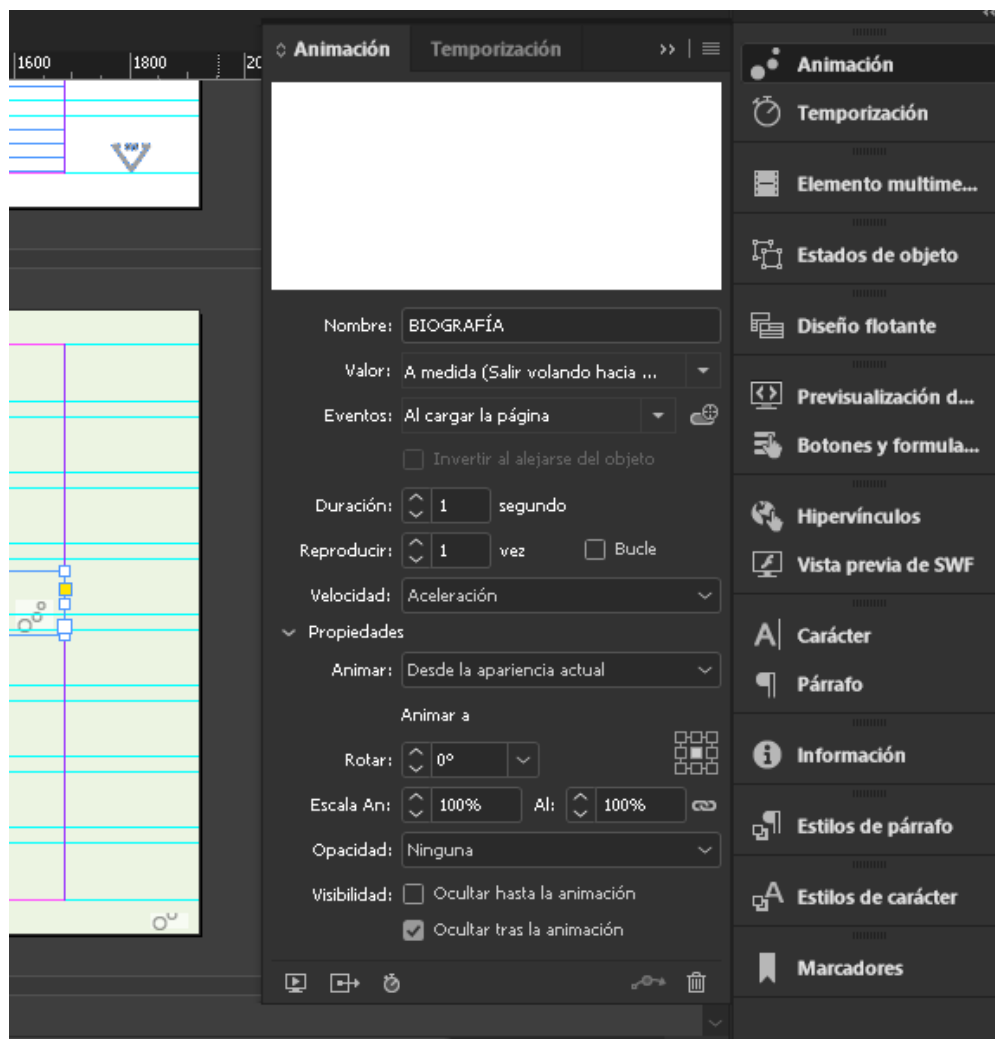
Yo estoy utilizando la Declaración de los Derechos Humanos como una herramienta educacional de valores universales porque la verdadera esencia de estos derechos es crear un mundo ético más allá de los intereses financieros o privados. Una cosa es cierta, conocer estos derechos no garantiza que aprendamos el mensaje detrás de la palabra, pero debemos intentar hacerlos realidad. El

libro llamado "Derechos humanos y justicia social" escrito por Joseph Wronka (profesor de trabajo social en la Universidad de Springfield, EE.UU.), me ayudó a considerar ampliamente los derechos para este proyecto cuando él dijo:

Los derechos humanos son un instrumento que nos sirve como herramienta para "preparar el terreno" y crear una pilares con los cuales las necesidades humanas puedan florecer" (Wronka 2008, 36).


[Redes sociales](#)
[Índice](#)
[Biografía](#)
[30 Seeds](#)
[Trabajos previos](#)
[Cortometraje](#)
[Zero Wastes](#)
[Portafolio](#)

Página maquetada con un archivo de audio y su respectivo icono.

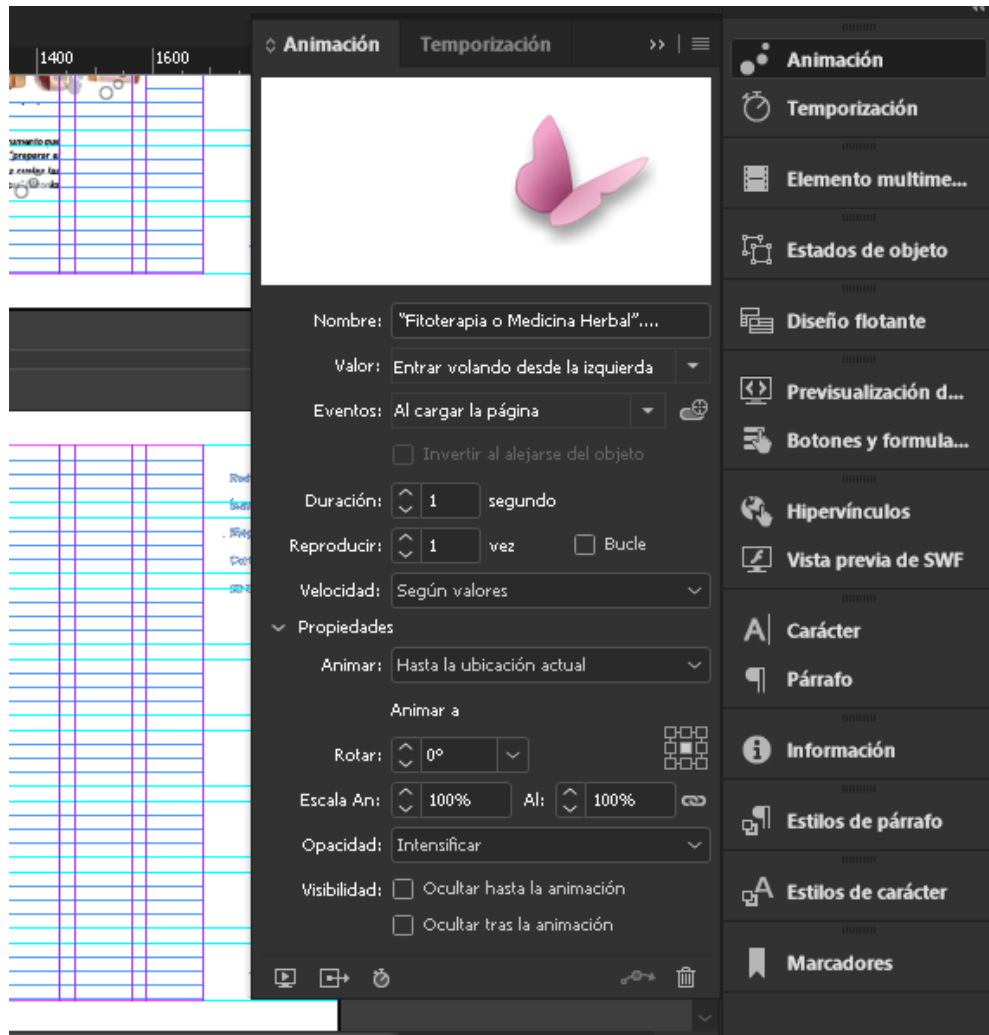


Captura de InDesign donde puede verse la ventana para la creación de las animaciones.

2.3.11 ANIMACIONES

En el último de los apartados que definen todos los aspectos que he desarrollado a la hora de establecer el diseño y el contenido que define al catálogo realizado explicaré todas las animaciones utilizadas para destacar los elementos de este. Junto a diversas interacciones, las animaciones juegan un papel importante en lo que a la mejora de la experiencia de usuario se refiere, ya que usándolas de manera ingeniosa podemos llegar a obtener resultados interesantes. Por ejemplo, hacer que diversos elementos se muevan y se oculten para mostrar otros, textos que aparecen y desaparecen con una animación o fotografías que se ordenan de una determinada forma mediante unos determinados movimientos.

A lo largo de este último apartado explicaré todas las animaciones utilizadas, recalcando cómo interactúan con el resto de los elementos según las circunstancias de la página en la que se desarrolle la acción.

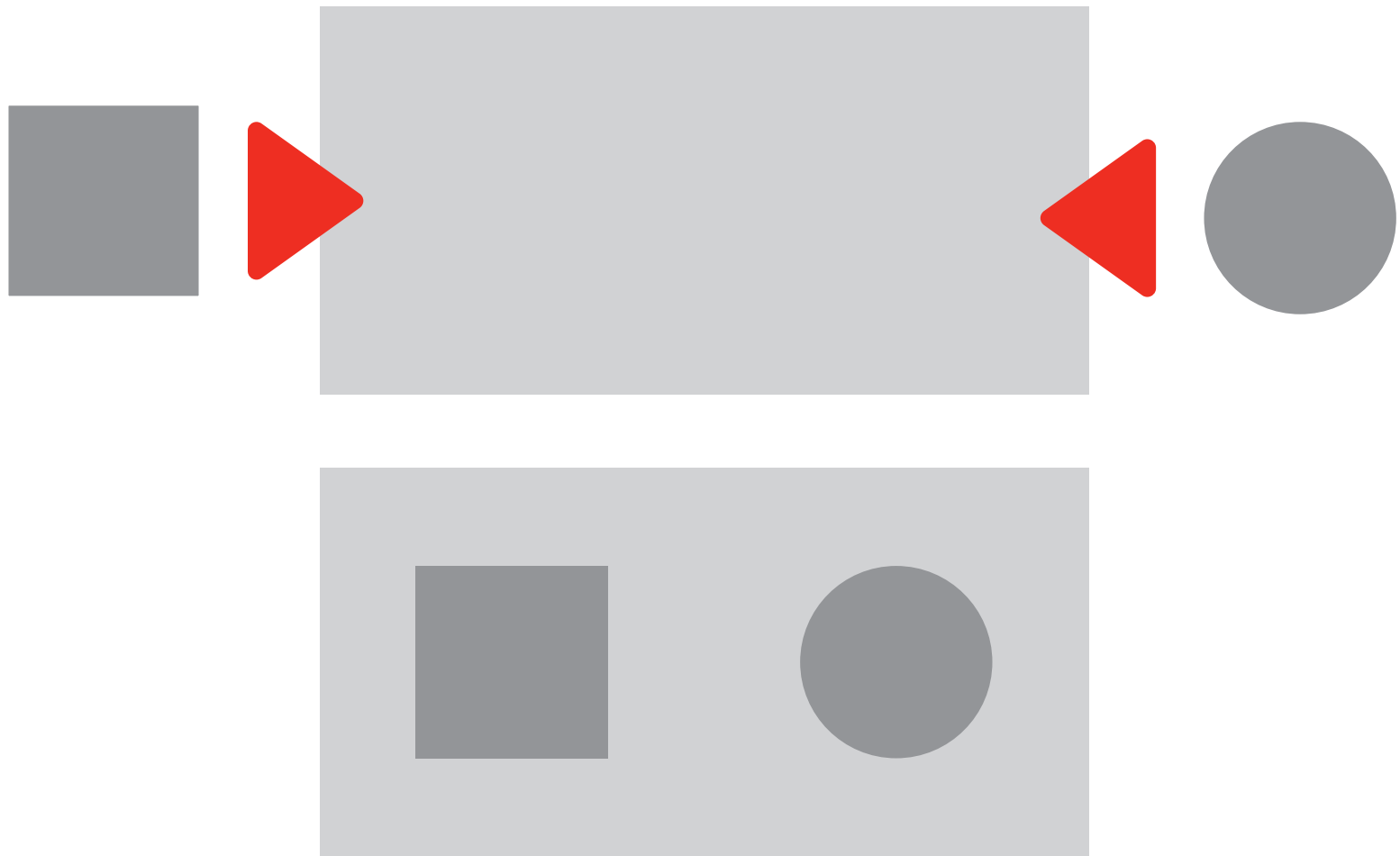


Ventana de animaciones en la que un objeto tiene asignada la acción de "entrar volando desde la izquierda".

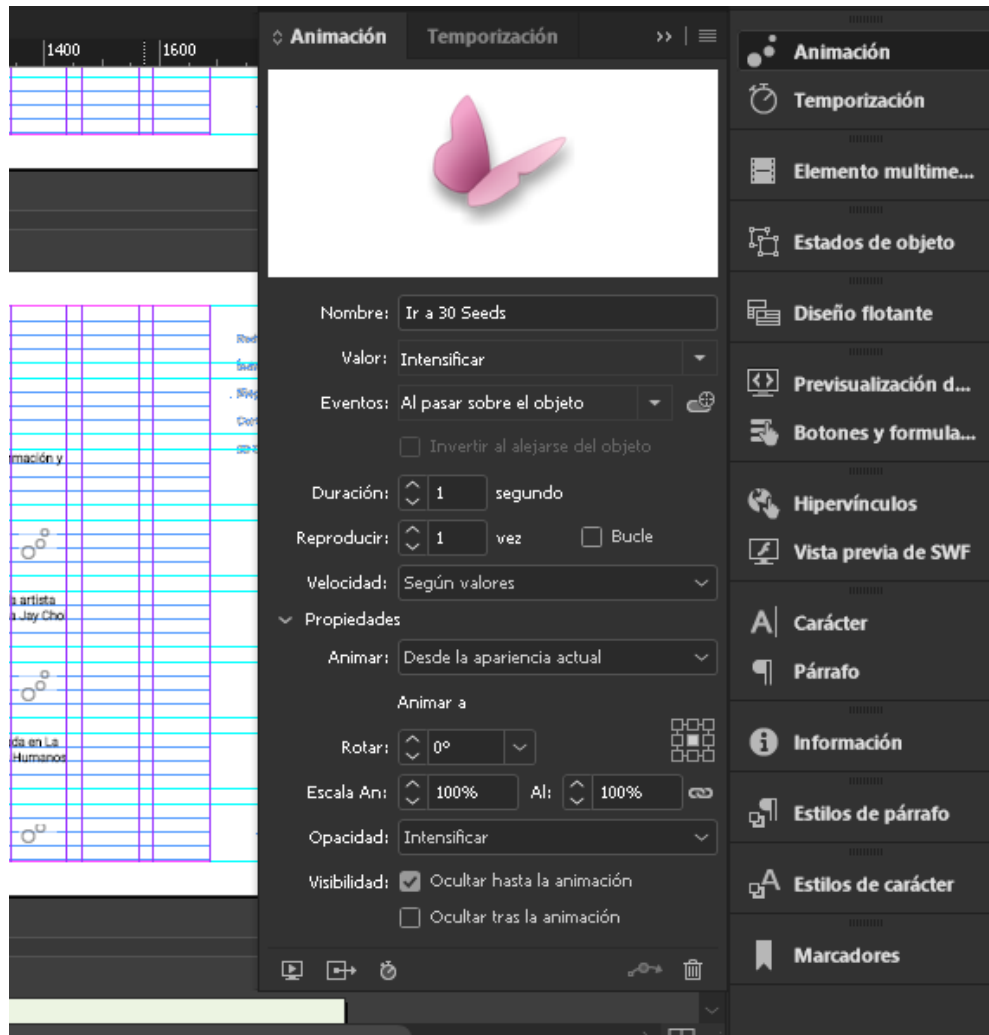
ENTRAR VOLANDO

La principal animación que he utilizado para que aparezcan ciertos elementos es una de las más básicas. Según como estén dispuestos los elementos de una página, he utilizado la animación de "entrar volando" para que entren desde la dirección en la que deben estar colocados, por ejemplo, en el caso del índice las opciones entran volando desde la izquierda, lugar en el que están posicionadas. En otros casos en los que un texto se sitúa al lado de una imagen, uno de ellos entra volando desde arriba y el otro desde abajo.

Aparte de los elementos mencionados, también he utilizado esta animación para la parte de los créditos iniciales donde tres párrafos bien diferenciados reflejan los nombres de los miembros de la fundación. En este caso el texto de la izquierda entra desde esa misma dirección, el del centro desde arriba, el de la derecha desde esta dirección y el logo situado en la parte inferior entra desde abajo. Con este ejemplo se muestra que, según como estén posicionados los elementos, entran desde una dirección o de otra.



Acción que llevan a cabo los objetos al "entrar volando".



Ventana de animaciones en la que un objeto tiene asignada la acción de "intensificar".

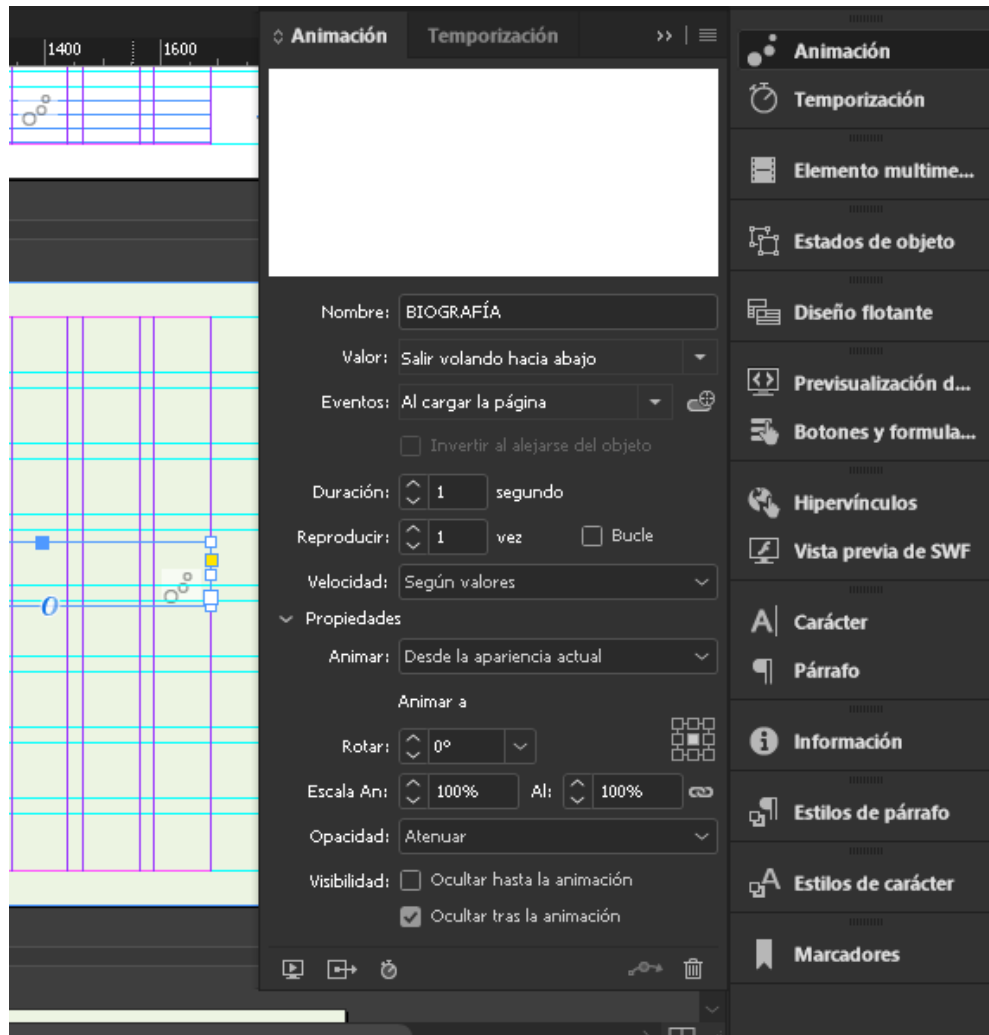
INTENSIFICAR

La siguiente animación de la que he hecho uso es una de las que más caracterizan al catálogo. Cada vez que se abre una página los botones (que no estén ocultos) y filetes que forman parte de ella aparecerán intensificándose. De la misma forma, esta animación también la he usado en la página inicial con el logo de la fundación y en la frase "Fondos de la Fundación" al igual que en los créditos iniciales donde aparece la artista.

El hecho de que esta animación afecte, por lo general, a los botones y a los pies de fotos es con la finalidad de lograr que se resalte más el resto del contenido del catálogo, como textos e imágenes, con otro tipo de animaciones.



Acción que llevan a acabo los objetos al "intensificar".



Ventana de animaciones en la que un objeto tiene asignada la acción de “salir volando hacia abajo”.

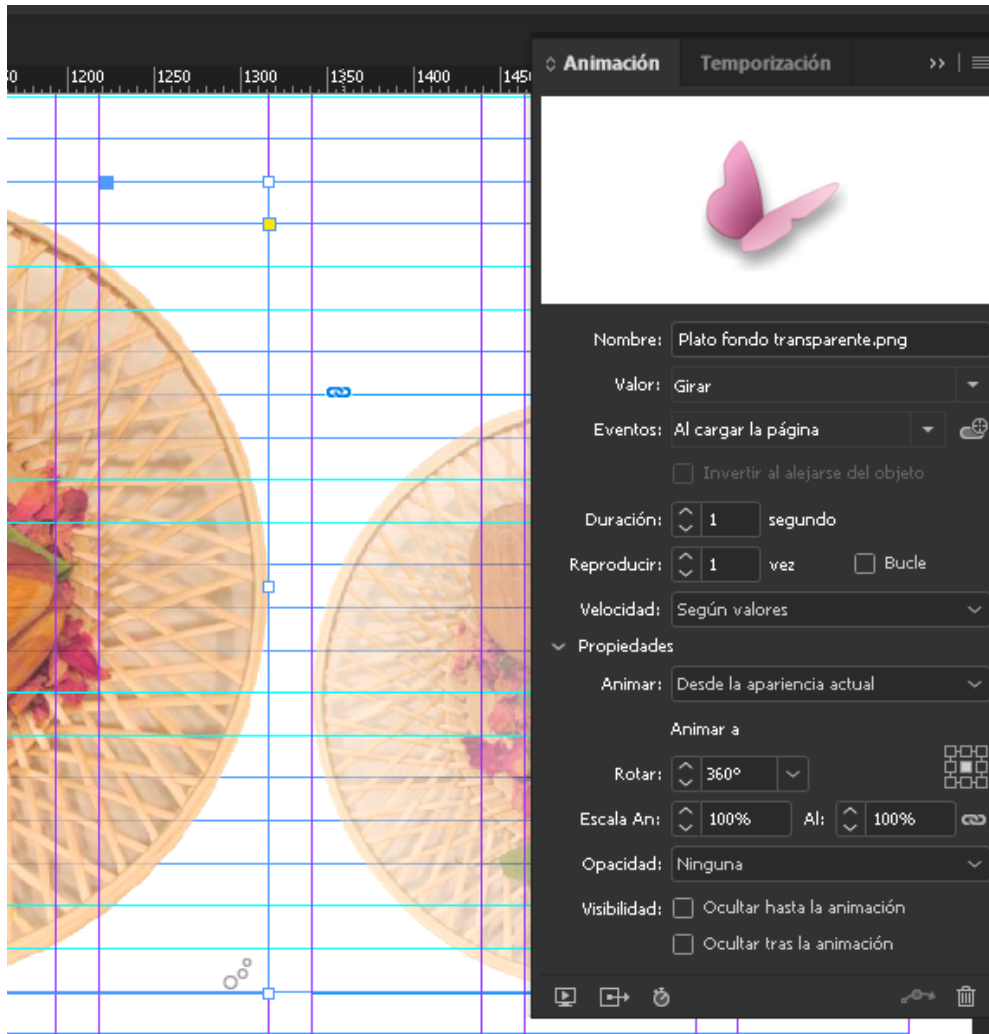
SALIR VOLANDO

En diversas partes del catálogo he colocado imágenes o texto cuya finalidad se centra en animarse y abandonar la página para mostrar otros elementos ocultos tras este objeto. Para la realización de este tipo de acciones le he asignado a ciertos objetos la animación de “salir volando” y “ocultar tras animación”, ya que si no desaparece no se podría interactuar con el resto de la página. Esta animación es similar a la de “entrar volando” pero a la inversa. Dentro del catálogo la he usado principalmente para las portadas de los apartados con el objetivo de que al llegar a la página el rectángulo de color y el título del apartado desaparecerán desplazándose hacia la izquierda y hacia abajo respectivamente para dar paso al contenido que se encuentra oculto.

Otra situación en la que he hecho uso de esta animación es en una imagen convertida en botón, la cual ocupa todo el ancho de la página y cumple la función de activar su propia animación al pasar por encima de él y desaparezca volando hacia arriba. De esta misma manera también se activa la animación de un texto situado en la parte inferior para que éste y los elementos ocultos detrás de la imagen aparezcan.



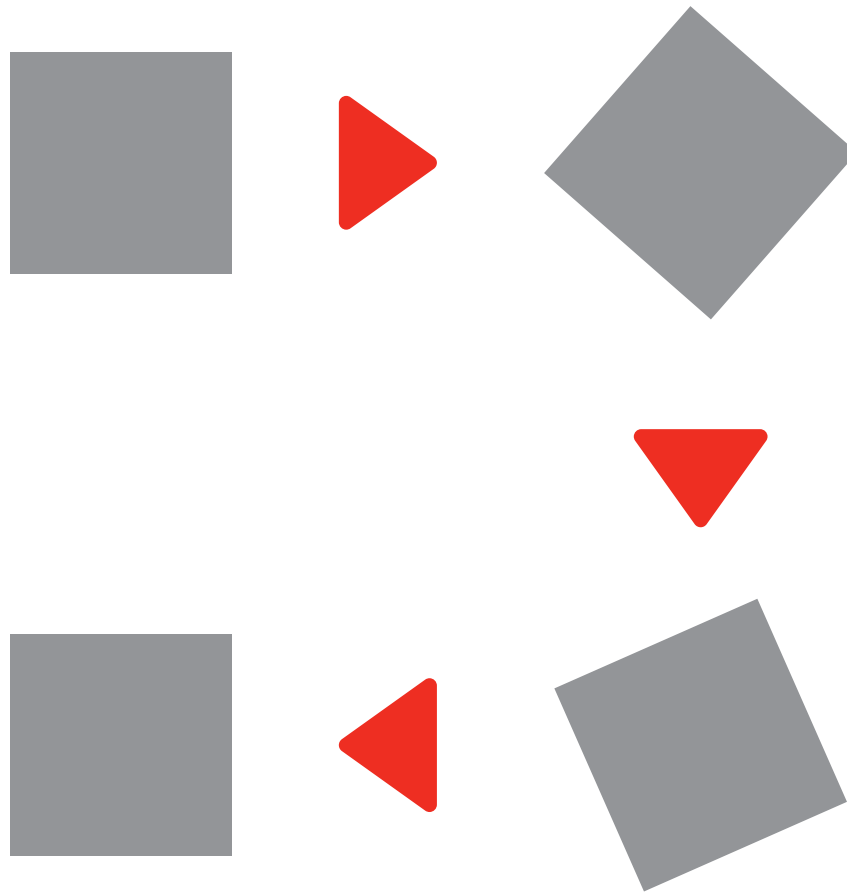
Acción que llevan a acabo los objetos al "salir volando".



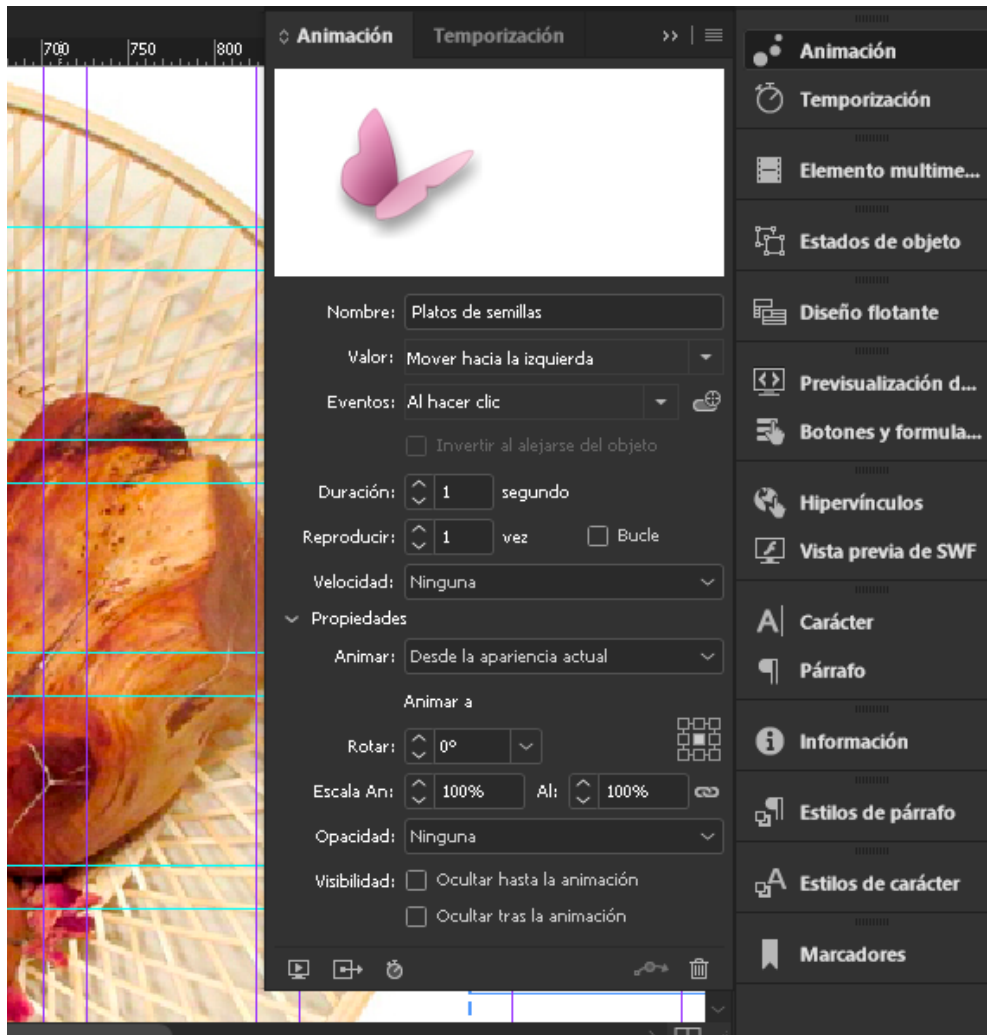
Ventana de animaciones en la que el objeto nombrado tiene asignada la acción de "girar".

GIRAR

Para determinados elementos que componen el catálogo se puede hacer uso de un tipo de animación u otra dependiendo de la morfología de estos. En uno de estos casos utilicé la animación de "girar" para resaltar en una página las fotografías de unos platos que formaban parte de la obra de la artista. De esta forma, la animación fluye con la morfología del objeto y hace que destaque.



Acción que llevan a cabo los objetos al "girar".



Ventana de animaciones en la que el objeto nombrado tiene asignada la acción de “mover hacia la izquierda”.

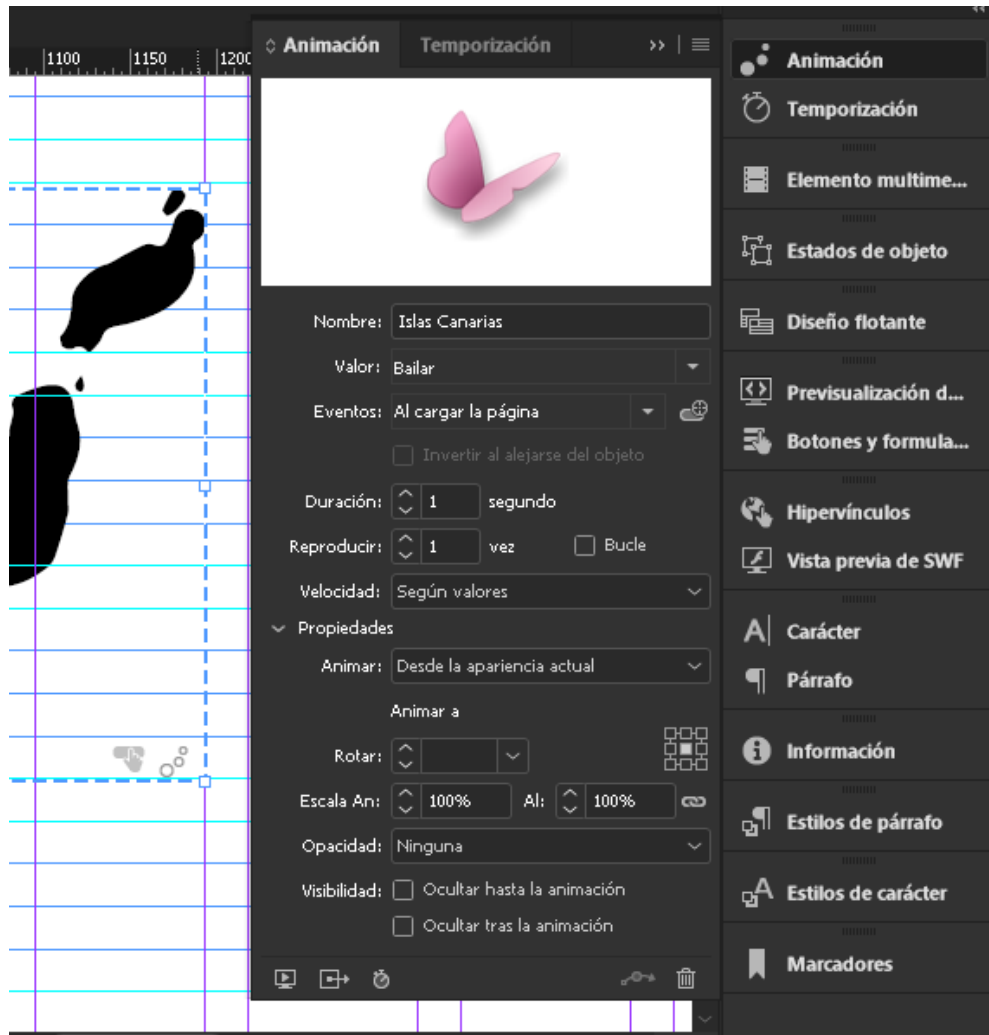
MOVER HACIA UN LADO

Como ya comenté con anterioridad, mediante el uso de una animación y un botón se pueden desplazar elementos como una galería de imágenes. En ese caso, la animación que le he aplicado al objeto es la de “mover hacia un lado”. El objetivo de esta acción es dejar hueco para que aparezca otro tipo de información al lado como puede ser un texto. De la misma forma, para que la galería vuelva a su posición original le apliqué al botón correspondiente la acción de ejecutar la misma animación, pero a la inversa.

Para controlar cual es la posición a la que se debe mover el objeto InDesign permite modificar unos puntos de anclaje situados en la zona central del mismo.



Acción que llevan a acabo los objetos al "mover hacia un lado".

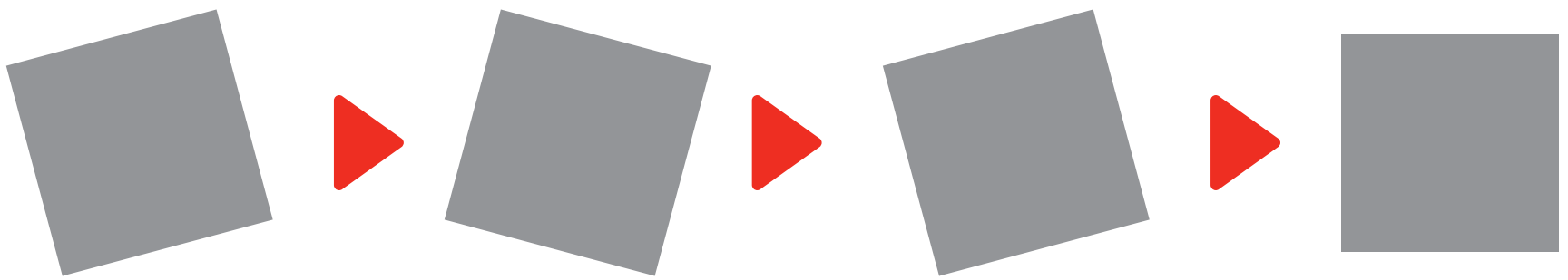


Ventana de animaciones en la que el elemento nombrado tiene asignada la acción de "bailar".

BAILAR

La última animación que utilicé en el catálogo sirvió para destacar un elemento interactivo, el cual quería que destacara de manera especial sobre el resto al servir como botón para dar visibilidad a otro botón oculto por debajo del mismo. La animación que utilicé para este caso, que fue un mapa de Canarias, fue la de bailar. Esta genera una especie de vibración que resalta la interacción que tiene el objeto.

Este tipo de animación como cualquier otra diferente a las ya nombradas se suelen utilizar para elementos que se quiera resaltar de una manera diferencial, aquella en la que se quiera que el lector ponga toda su atención.



Acción que llevan a acabo los objetos al "bailar".

2.3.12 EXPORTACIÓN

La exportación del catálogo a través de Adobe InDesign la realicé en formato EPUB (maquetación fija), esto se debe a que es un diseño fijo y no adaptable como ocurre en exportaciones en formato EPUB que están enfocadas a ser visualizadas en libros electrónicos. La versión del EPUB, como se lleva destacando a lo largo de la memoria es la 3.0 y entre las opciones de exportación remarcadas he puesto que la portada este rasterizada con el fin de que el documento cargue más rápido y mejore la experiencia de visualización. En la configuración de conversión el formato automático a una resolución de 72 ppp para garantizar una correcta visualización del contenido y que el archivo no tenga un peso excesivo. En las opciones JPEG he marcado una calidad de imagen alta.

Acceso al manual de diseño y al catálogo mediante los enlaces proporcionados en el apartado de anexos.

3

Conclusiones

CONCLUSIONES

Durante el desarrollo de este proyecto, he hecho uso de todas las habilidades que he aprendido a lo largo de estos cuatro años en el grado y he realizado las tareas necesarias en base a las competencias de este. Gracias a los ejercicios realizados a lo largo del curso y al trabajo de fin de grado he adquirido las capacidades necesarias para empezar a desenvolverme en el mundo laboral como futuro diseñador. Al principio de la investigación y junto con la fase de desarrollo tuve que indagar una infinidad de fuentes y así obtener toda aquella información que sentaría las bases que definirían la puesta en marcha del proyecto en cuestión. Un ejemplo claro de lo descrito sería la necesidad de estudiar y definir de forma concreta qué es exactamente una publicación digital, qué tipologías existen en la actualidad y cuáles son los formatos con los que puedo brindar de forma efectiva y accesible la información a un público cada vez más exigente.

Cuando comencé a abordar el diseño del catálogo tuve que tomar como esquema las nociones básicas aprendidas en el grado, estas pautas sentaron las bases que definen lo que es un buen diseño y donde me topé con grandes cuestiones tipográficas como la elección de una fuente que mostrara de forma clara y coherente el contenido de la información ofrecida, observando que tuviera una correcta legibilidad, que hiciera un buen uso del color en el contexto visual y que complementase todos aquellos elementos del trabajo de una forma eficaz. Debo destacar que la creación de imágenes nítidas y la representación de

diversas acciones complementarias ayudan a ofrecer una experiencia gráfica sin igual y considero que son la clave para ofrecer un producto más competitivo a aquellas personas que hacen uso del formato digital. Para lograr todos estos objetivos necesité hacer uso de los software de la familia Adobe, donde se encuentran principalmente Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Adobe InDesign. Haciendo un buen uso de los programas descritos y junto a la nueva experiencia adquirida en Adobe After Effects, he obtenido un resultado interesante en la animación y el catálogo realizados. Debo añadir que la importancia de la puesta en escena del catálogo me ha permitido desarrollar una estética limpia y trabajada que pone en evidencia todos los conceptos de diseño trabajados a lo largo de estos años.

Este proyecto, aparte de las habilidades anteriormente mencionadas, ha supuesto un paso más en todo lo que se refiere a mi conocimientos sobre diseño editorial. El catálogo ha supuesto un nuevo reto a la hora de crear un tipo de maquetación enfocada hacia dispositivos digitales y, lo que es más importante, adaptable a interacciones de todo tipo, subrayando las animaciones para el contenido multimedia en especial, que nacen con el fin de proporcionar al lector una nueva forma de descubrir y explorar un documento de texto que va más allá del formato PDF. Sin lugar a duda, esta nueva herramienta es capaz de acercarnos a otro tipo de lectura y ofrecer sensaciones que continúan siendo un camino a explorar.

La capacidad de una conexión más íntima con el contenido es algo que cada vez más demandado en el uso de las nuevas tecnologías, por lo tanto, debemos aprovechar todas aquellas oportunidades que nos brindan una pantalla y unos altavoces.

Con respecto a la animación, la realización de esta ha supuesto el descubrimiento de un ámbito del diseño del que nunca había desarrollado ningún otro proyecto. El simple hecho de utilizar un programa completamente nuevo ha supuesto un gran reto, en el que tuve que superar diversos obstáculos para lograr alcanzar el resultado deseado. Adobe After Effects me brindó una infinidad de posibilidades a la hora de animar todo tipo de gráficos, sobre todo gráficos vectoriales, totalmente animables y que se vinculan de forma directa con el uso de Adobe Illustrator. El proceso de elaboración de la animación me hizo descubrir nuevas vías que realmente me hacen descubrir hasta donde podrían llegar realmente mis posibilidades como diseñador. La realización de un guion, la síntesis de la información que se desea expresar y la representación de una forma gráfica animada genera un abanico impresionante de posibilidades creativas.

Este trabajo me ha hecho verdaderamente conocer las infinitas posibilidades que puede llegar a crear una experiencia de lectura mejorada gracias al formato EPUB y el desarrollo de una buena maquetación adaptada a los dispositivos. Por el contrario, es una lástima que hoy en día aún siga siendo necesario el desarrollo de las interacciones dentro de este formato, ya que como expliqué anteriormente, el mismo sigue sin poder ofrecer una interacción fluida que pue-

da ser usada en cualquier tipo de documento, ya sea un periódico, una revista o un catálogo, como es el caso. Como punto negativo, he destacar el poco desarrollo que se le ha dado a este tipo de formatos de exportación, a la hora de descargar múltiples lectores, tanto en la web como en la Microsoft Store (en mi caso uso el sistema operativo Windows), ninguno de ellos ha llegado a interpretar la información que compone el catálogo ni han respetado el diseño que he establecido. El único lector que, de forma algo torpe, interpreta las animaciones, interacciones y contenido multimedia es el Thorium Reader, el cual he nombrado en el apartado correspondiente. Por último, quiero destacar que el establecer todas las interacciones y animaciones incluidas en el catálogo ha sido un reto en la mayoría de las ocasiones. El software Adobe In-Design producía varios errores como, por ejemplo, al añadir acciones a un botón determinado, éstas desaparecían o se modificaban de forma repentina cuando volvía a seleccionar el objeto. Este tipo de inconvenientes unido a todas las exportaciones realizadas en las fases de prueba han hecho aún más complicado el desarrollo del trabajo, pero las he logrado solucionar con grandes dosis de paciencia, perseverancia y buen humor.

4

Referencias bibliográficas

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Catálogo de exposición. (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 20 de marzo de 2020 de https://es.wikipedia.org/wiki/Cat%C3%A1logo_de_exposici%C3%B3n

EGM. (2020). Dispositivo de acceso a internet. Recuperado de <http://internet.aimc.es/index.html#/main/dispositivoacceso>

EGM. (2020). Ranking tipologías de soporte de internet. Recuperado de <http://reporting.aimc.es/index.html#/main/internet>

Extensible Markup Language. (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 26 de agosto de 2020 de https://es.wikipedia.org/wiki/Extensible_Markup_Language

Formato de compresión ZIP. (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 26 de agosto de 2020 de https://es.wikipedia.org/wiki/Formato_de_compresi%C3%B3n_ZIP

Garrish, M. (2011). *What is EPUB 3?* [versión electrónica]. Recuperado de: <https://play.google.com/books/reader?id=yM6SYIRnFpMC&hl=es&printsec=frontcover>

Joan Muñoz, G. (2012). *Estudio sobre la implementación del nuevo formato EPUB 3 y su repercusión en el concepto de libro electrónico enriquecido* (Trabajo Final de Máster, Universitat Oberta de Catalunya). Recuperado de <http://hdl.handle.net/10609/15241>

Motion Graphics. (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 10 de agosto de 2020 de https://es.wikipedia.org/wiki/Motion_Graphics

Publicación digital. (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 20 de marzo de 2020 de https://es.wikipedia.org/wiki/Publicaci%C3%B3n_digital

Real Academia Española. (s.f.). Digital. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 29 de agosto de 2019, de <https://dle.rae.es/digital>

Real Academia Española. (s.f.). Publicación. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 29 de agosto de 2019, de <https://dle.rae.es/publicaci%C3%B3n>

Resource Description Framework. (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 26 de agosto de https://es.wikipedia.org/wiki/Resource_Description_Framework

SMIL. (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 26 de agosto de 2020 de <https://es.wikipedia.org/wiki/SMIL>

Speech Synthesis Markup Language. (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 26 de agosto de 2020 de https://es.wikipedia.org/wiki/Speech_Synthesis_Markup_Language

TrueType. (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 26 de agosto de 2020 de <https://en.wikipedia.org/wiki/TrueType>

Web Open Font Format. (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 26 de agosto de 2020 de https://es.wikipedia.org/wiki/Web_Open_Font_Format

Yunquera Nieto, J. (2014). *Desarrollo de las publicaciones digitales y nuevos soportes informativos: historia y evolución de las revistas y diarios digitales en España, 1994-2014* (Tesis doctoral, Universidad Carlos III de Madrid). Recuperado de <http://hdl.handle.net/10016/19344>

5

Anexos

ANEXOS

Storyboard de la animación sobre características y posibilidades del EPUB 3.0:

https://drive.google.com/file/d/1N0Vr1Ojl5_CEyypMWlo3KsegrpTEo4_N/view?usp=sharing

Animación sobre las características y posibilidades del EPUB 3.0:

<https://drive.google.com/file/d/1bKTFMQpS9bhSbiq12GSWH1c7-Vufj9Sn/view?usp=sharing>

Manual de diseño del catálogo digital para la Fundación MAPFRE Guanarteme:

<https://drive.google.com/file/d/1ELOgFrElpQzQvmZ37zZ1qwHyhdTVa3RK/view?usp=sharing>

Catálogo digital en formato EPUB 3.0:

<https://drive.google.com/file/d/11AD9d4eBkPSTIaUxn7L6ZpdWCoaTj7eF/view?usp=sharing>

Cátalofo digital en formato PDF (interactivo, sin animaciones y menos funciones):

https://drive.google.com/file/d/13q4nXkzC_AKepiJzsgAyYx2zXICWi3zi/view?usp=sharing

Empaquetado del archivo InDesign del catálogo:

https://drive.google.com/file/d/1TcmDIC1dlhKbpDRkIZuB0yH337__dF78/view?usp=sharing



Universidad
de La Laguna

Fundación **MAPFRE**
guanarteme