



Universidad  
Politécnica  
de Nicaragua

Sirviendo a la Comunidad

## Monografía para optar al título de Lic. Diseño Gráfico

# Nativos e inmigrantes digitales en la adaptación del diseño gráfico en las aplicaciones móviles

### Realizado por:

- Franyelena García
- Luis Téllez
- Erick Chévez

### Tutor:

-Alejandro Tijerino

### Fecha:

15 de diciembre 2016



Escuela de  
Diseño

# Dedicatoria

En primer lugar se lo dedico a Dios ya que por Él estoy aquí ahora, a mis padres Octavio García y Bertha Duarte porque antes de ser mi sueño fue su más grande sueño, meta y anhelo verme llegar hasta esta meta y se lo orgullosos que se sienten, pero más orgullosa estoy yo de ellos por ser su hija, a mis hermanas Lucía y Amy que fueron mi mayor ejemplo a seguir y sé que hoy gozan conmigo el verme triunfar porque mi felicidad es su felicidad, así como su felicidad es mi felicidad; a mi prima y hermana del alma Massiel quien siempre ha gozado mis triunfos y apoyado en mis flaquezas, a mis familiares (tíos, tías, primos, primas, abuelitos, abuelitas) y a mis amig@s más cercanos pues ellos también se alegran y enorgullecen de mis triunfos como padres, madres, hermanos y hermanas (aunque algunos ya no estén físicamente conmigo, están en mi alma y en cada grato recuerdo que permanece en mi mente). Y a quién entro como luz a mi vida en días de adversidad y aún está.

Franyelena García



Dedico este logro a mi madre, que siempre me apoyó a lo largo de toda la carrera y vida profesional, igualmente a mi padre que me instruyó y enseñó a crecer como persona.

Y a mis tutores y profesores que me guiaron a formarme como profesional.

Erick Chévez

Primeramente a Dios por permitirme llegar hasta este punto con salud.

A mi madre, a mi abuela y a mi familia que me guiaron en mi crecimiento, con sus consejos y valores. A los profesores que me transmitieron sus conocimientos y me apoyaron para culminar mis estudios profesionales.

Luis Téllez



# Agradecimientos

Agradezco especialmente a mi familia por el apoyo constante que me brindan para seguir adelante en la vida.

A los tutores que con su conocimiento nos guiaron hasta la culminación de nuestro trabajo monográfico. A los profesores que tuve a lo largo de mis estudios por su apoyo y por transmitir su conocimiento.

A nuestro colaborador y programador de aplicaciones que por su apoyo logramos finalizar con éxito nuestro objetivo en este trabajo.

Luis Téllez



Quiero agradecer en primer lugar como siempre a Dios por su gran generosidad, misericordia y amor pues mi vida siempre la he puesto en sus manos. A mis padres por ser mi apoyo incondicional, aún cuando tropecé, caí y fallé ellos no dejaron de confiar, de creer en mí; me dieron la mano para ayudarme a levantar, su hombro para apoyarme y llorar si hacía falta, me dieron animo emocional, espiritual y mental para continuar después de errar. Gracias por sacrificarse, por luchar, por esforzarse para salir a delante, para sacarnos adelante y darnos siempre lo mejor que pudieron pues realmente siempre fue lo mejor para nosotras, gracias; por los valores que nos inculcaron, la educación que nos dieron, por ser nuestro mayor ejemplo de vida a seguir, nuestro mayor orgullo. Todo lo bueno que hay y existe en mi vida y en mí ser es gracias a ustedes. Los amo.

A mis hermanas quienes me ayudaron, guiaron, instruyeron y apoyaron durante toda mi vida, aunque a veces no ha sido fácil nunca me han negado su apoyo incondicional, por ser mis compañeras de vida y cómplices en cada plan acertado y fallado, pero aún así seguir ahí, por amarme y cuidarme casi como unas mamás. Las amo.

A mi prima hermana Massiel por ser mi compañera desde que tengo memoria en la mayor parte de este camino, por estar conmigo siempre, por ser mi cómplice y apoyarnos mutuamente siempre de una forma tan incondicional, por estar en momentos felices y seguir apoyándome en los momentos difíciles. Gracias por seguir ahí.

A mis familiares y amigos más cercanos porque de una u otra forma siempre me ayudaron, apoyaron y estuvieron presentes durante el transcurso de mi vida y el camino que hoy me lleva a culminar esta meta. Gracias.

A todas aquellas personas que entraron, salieron y a los que aun permanecen en mi vida (amigos, maestros, tutores y desconocidos) qué compartieron conmigo conocimientos, experiencias y consejos. Gracias por permitirme compartir algún instante con ustedes pues me llevo algo bueno y provechoso para mi vida.

Franyelena García



# Índice

1. Resumen.....	1
2. Introducción.....	2
3. Antecedentes.....	3
4. Justificación.....	5
5. Objetivos.....	6
6. Marco teórico.....	7
7. Hipótesis.....	25
8. Metodología de investigación.....	26
9. Desarrollo.....	28
10. Desarrollo de la app.....	37
11. Manual de identidad corporativa.....	51
12. Conclusiones.....	66
13. Recomendaciones.....	67
14. Bibliografía.....	68
15. Anexos.....	69



# 1. Resumen

El trabajo monográfico está basado en los nativos e inmigrantes digitales y el acceso que tienen al diseño gráfico mediante la evolución de la tecnología, viviendo la experiencia de los avances diarios que benefician y hacen cada vez más sencilla la experiencia laboral de un diseñador gráfico.

La tecnología ha evolucionado ahora los programas de diseño están a un mayor alcance y cada vez más avanzados para que los nativos digitales se beneficien con su fácil alcance ampliando sus conocimientos, ideas y habilidades. Siendo los inmigrantes digitales los cambiantes al paso de la tecnología para avanzar y estar a un mismo nivel de conocimiento y habilidades que los nativos digitales.

Después de toda la investigación debida referente al tema, se concluye este trabajo con la creación de una aplicación móvil dirigida a los nativos e inmigrantes digitales diseñadores gráficos, como una herramienta de entretenimiento y práctica de sus conocimientos manteniendo a la mano cada concepto básico del diseño grafico.

## 2. Introducción

El presente trabajo monográfico se realiza como forma de culminación de estudios de la carrera de diseño gráfico de la escuela de diseño de la UPOLI.

El tema seleccionado es Nativos e inmigrantes digitales en la adaptación del diseño gráfico en las aplicaciones móviles. Está motivado porque hoy en día el diseño gráfico ha evolucionado y va de la mano adaptándose al cambio con la tecnología en dispositivos avanzados, con programaciones y aplicaciones móviles de fácil acceso a todo público, los nativos digitales quienes son todas las personas que han nacido y han ido creciendo en el mundo digital han sacado gran provecho de estos avances creando en muchas ocasiones sus propios medios de diseño creando programas y aplicaciones, mientras que los inmigrantes digitales quienes son los que han ido adaptando a esta era digital, aún siguen en la transición hacia estas nuevas aplicaciones que brindan facilidades en múltiples áreas. De las cuales también existen app relacionadas con el diseño gráfico. Estas aplicaciones si bien son de diseño están más enfocadas para retoques y mejoramiento de imágenes como editores de fotos, debido a esto notamos una debilidad en la evolución que ha tenido el diseño en las aplicaciones ya que no existe una app en la cual se pueda aprender los conceptos del diseño.

Los diseñadores gráficos nativos digitales aprovechan al máximo esta era digital en la creación de sus diseños, mientras que algunos inmigrantes digitales prefieren continuar con sus métodos y aprendizajes ortodoxos pues consideran que son los correctos o adecuados y no aprovechan las facilidades que se les han brindado.

La culminación de esta monografía será con la creación de una aplicación móvil dirigida a personas de 16 a 30 años en la cual nuestros usuarios pondrán a prueba sus conocimientos sobre diseño gráfico, por medio de trívía donde ellos practicarán, se divertirán y aprenderán lo necesario sobre los temas más importantes del diseño.



## 3. Antecedentes

Sabemos que el diseño gráfico esta en todo lo que nos rodea, pues el lenguaje del diseño es mediante lo visual y es algo que el publico ve a diario en las calles, es sus trabajos y hasta en sus hogares por diferentes medios como la televisión, carteles, periódicos, entre otros. El lenguaje visual es lo primero que aprendemos a reconocer, es el que nuestro cerebro capta más rápido.

El aprendizaje y la comprensión se facilitan si la información viene acompañada de elementos visuales que ofrezcan una forma más completa de interpretación. De esta manera el diseñador gráfico no puede ser considerado solo un experto en el campo visual, sino también un profesional que percibe el mundo para interpretar la realidad en términos gráficos.

Los Jóvenes de hoy no han cambiado solo gradualmente con respecto a los del pasado, su ropa, sus adornos corporales o su estilo, como había ocurrido hasta ahora entre las distintas generaciones. Ha tenido lugar una auténtica discontinuidad. Podríamos incluso llamarlo una "singularidad": un acontecimiento que cambia las cosas de manera tan fundamental que no hay vuelta atrás. Esto que damos en llamar "singularidad" es la llegada y rápida propagación de la tecnología digital en las últimas décadas del siglo XX.

Los nativos digitales son todas las personas que han nacido y han ido creciendo en el mundo digital, por otro lado están los inmigrantes digitales que son las personas que han ido adaptándose a esta era digital.

Los Nativos Digitales están acostumbrados a recibir información muy rápidamente. Les gusta procesar en paralelo y la multitarea. Prefieren los gráficos antes que el texto y no lo contrario. Los Inmigrantes Digitales suelen tener muy poco aprecio por estas nuevas habilidades que los Nativos han adquirido y perfeccionado a través de años de interacción y práctica.

Debido a este avance que ha tenido la juventud de Nicaragua se han realizados app móviles relacionadas con humor, tradición e información del país para satisfacer la necesidad de aprender, investigar y entretenerse con fácil de alcance. Algunos ejemplo de estas aplicaciones son el Chacuatool (app informática), Angry bird (app de juego), Lumier (app cinematográfica), Macho Ratón (app de juego).

Una app es una aplicación informática diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles y que permite al usuario efectuar una tarea concreta de cualquier tipo profesional, de ocio, educativas, de acceso a servicios, etc., facilitando las gestiones o actividades a desarrollar.

Las características de algunas de estas aplicaciones son: **la app Chacuatool** que fue lanzada el 27 de octubre del año 2015, creada para que los usuarios donde encontrarán con facilidad las noticias de los diferentes medios de comunicación en una sola aplicación y conocer los eventos que se realicen.

**Aplicación móvil Nicamóvil** es una app donde las personas pueden elegir entre el directorio telefónico, eventos, conocer la cartelera de cine y leer noticias. Esta aplicación salió al público el 14 de diciembre y en una semana de su inicio tuvieron 500 descargas.

**La aplicación Grumer** le brinda la opción al usuario de encontrar restaurantes, conocer sus precios, menú, promociones, horarios de atención, ubicación etc. Muestra las características de los restaurantes en ocho departamentos del país.

En Nicaragua estas aplicaciones están abriendo camino al desarrollo tecnológico y a la actualización de información y entretenimiento al alcance de todos por medios de los dispositivos móviles tomando en cuenta que con las app se pueden realizar las tareas facilitando o descartando el trabajo rudimentario.

## 4. Justificación

Consideramos que este tema es de gran interés puesto que es algo que se está viviendo hoy en día, la tecnología va tomando gran importancia en la sociedad conforme pasa el tiempo. Los nativos digitales van aumentando sus conocimientos con todas las herramientas tecnológicas que se van creando, y conforme se va desarrollando la tecnología también va avanzando y desarrollándose el diseño gráfico ya que el acceso a las aplicaciones de diseño cada vez es mayor, ahora la gran mayoría de personas tienen un dispositivo inteligente al alcance y una que otra app para realizar retoques o creaciones empíricas de diseño ya que estas aplicaciones les facilitan herramientas necesarias y mientras los inmigrantes digitales se van contagiando de esta era digital, ya que están en la transición por la necesidad de actualizarse y adaptarse al mundo tecnológico que nos brinda muchos beneficios.

Creemos también que es necesario realizar una aplicación móvil relacionada al diseño gráfico debido a que las existentes se enfocan solo en edición olvidando la base y conceptualización que es lo más importante para hacer trabajos correctos. Realizando esta aplicación le daremos la oportunidad a los estudiantes de diseño gráfico a que además de diseñar en sus dispositivos móviles también tengan una guía de teoría relacionada a la profesión necesarias para el proceso de diseño.

# 5. Objetivos

## Objetivos General:

-Identificar los motivos por que los nativos o inmigrantes digitales de la carrera de Diseño a Grafico no utilizan la tecnología para la búsqueda de información relacionada al quehacer profesional.

## Objetivos Específicos:

-Conocer qué nivel de uso de la tecnología tienen los diseñadores gráficos nativos e inmigrantes digitales para buscar información de la profesión.

- Identificar los beneficios que brindan las aplicaciones móviles con contenidos de diseño hoy en día.

-Identificar las necesidades que tiene el diseño grafico en el área de las aplicaciones móvil.

-Seleccionar los contenidos necesarios que debe de llevar una aplicación móvil de teoría del diseño gráfico.

-Diseñar la imagen corporativa y la estructura de la aplicación móvil.

## 6. Marco teórico

### Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales

Los estudiantes de hoy son todos “hablantes nativos” del lenguaje digital de los ordenadores, los videojuegos e Internet. Entonces, ¿en qué convierte esto a los demás? Aquellos que no nacieron en el mundo digital, pero que, en algún momento más avanzado de sus vidas han quedado fascinados y adoptan muchos o la mayoría de los aspectos de la nueva tecnología, ellos son y siempre serán en comparación con los nativos, Inmigrantes Digitales.

**Según Marc Prensky los nativos digitales** son Jóvenes de hoy desde la guardería a la universidad representan las primeras generaciones que han crecido con esta nueva tecnología. Han pasado toda su vida rodeados de, y usando, ordenadores, video juegos, reproductores digitales de música, videocámaras, móviles, y todos los demás juguetes y herramientas de la era digital.

Resulta claro ahora que como resultado de este entorno omnipresente y del enorme volumen de su interacción con él, los estudiantes de hoy piensan y procesan la información de manera fundamentalmente diferente a sus predecesores.

**Se concibe que los nativos digitales** sean la generación nacida a partir de los años 90” ya que es desde ahí que los niños crecieron interactuando consecutivamente con la tecnología debido a su fácil alcance a ella.

**Según Marc Prensky los inmigrantes digitales** son aquellos que no nacieron en el mundo digital, pero que, en algún momento más avanzado de sus vidas quedaron fascinados y adoptaron muchos o la mayoría de los aspectos de la nueva tecnología son, y siempre lo serán en comparación con los nativos.

**Se concibe que los inmigrantes digitales sean** la generación nacida antes de los años 90” ya que nacieron en la época donde la tecnología estaba comenzando a expandirse y era más difícil o nula la interacción con un dispositivo tecnológico.

Los Jóvenes de hoy representan las primeras generaciones que han crecido con esta nueva tecnología. Han pasado toda su vida rodeados de, y usando, ordenadores, videojuegos, reproductores digitales de música, videocámaras, móviles, y todos los demás juguetes y herramientas de la era digital.

Resulta claro ahora que como resultado de este entorno omnipresente y del enorme volumen de su interacción con él, los estudiantes de hoy piensan y procesan la información de manera fundamentalmente diferente a sus predecesores. La designación más útil es Nativos Digitales.

Lamentablemente, no importa cuánto lo deseen los Inmigrantes, es muy poco probable que los Nativos Digitales vuelvan hacia atrás. En primer lugar, puede resultar imposible, pues sus cerebros pueden ser ya diferentes. También iría en contra de todo lo que sabemos sobre la migración cultural. Los niños nacidos en cualquier nueva cultura aprenden el nuevo idioma con facilidad, y se resisten enérgicamente a usar el antiguo. Los Inmigrantes adultos aceptan que no conocen su nuevo mundo y se adelantan a sus hijos para ayudarles a aprender e integrarse. Así que, a menos que queramos sencillamente olvidarnos de educar a los Nativos Digitales hasta que crezcan y lo hagan ellos mismos, es mejor enfrentar esta cuestión. Y, al hacerlo, tenemos que reconsiderar tanto nuestra metodología como nuestro contenido.

## Diseño Gráfico

**Según Jorge Frascara:** El **diseño gráfico**, visto como una actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos determinados.

**Por lo tanto, en esta investigación se concibe el diseño gráfico** como la acción de comunicarnos visualmente con el objetivo de transmitir un mensaje. De manera técnica y creativa para solucionar visualmente problemas de comunicación.

**El diseñador según Jorge Frascara:** da forma visual a las comunicaciones. Éste no es un acto simple, donde las opciones posibles pueden alinearse de la mejor a la peor. Los procesos de decisión en el diseño de comunicación visual se caracterizan por implicar muchas variables, y la información disponible acerca de ellas es siempre incompleta. Los diseñadores siempre deben tratar de basar sus decisiones, tanto como sea posible, en información confiable y explicable, pero el proceso de dar forma siempre requiere un “salto al vacío”, de una serie de recomendaciones hasta la creación de una forma visual; es un proceso que precisa demasiadas decisiones para que puedan ser tomadas en una forma lineal y digitalmente controlada.

**En este caso se entiende que el Diseñador Gráfico es:** Es la persona que tiene la habilidad y practica para crear métodos de respuestas visuales para los problemas de comunicación.

## Evolución del diseño grafico

La definición de la profesión del diseñador gráfico es más bien reciente, en lo que se refiere a su preparación, su actividad y sus objetivos. Aunque no existe consenso acerca de la fecha exacta en la que nació el diseño gráfico, algunos lo datan durante el período de entre guerras. Otros entienden que comienza a identificarse como tal para finales del siglo XIX.

Puede argumentarse que comunicaciones gráficas con propósitos específicos tienen su origen en las pinturas rupestres del Paleolítico y en el nacimiento del lenguaje escrito en el tercer milenio a. de C. Pero las diferencias de métodos de trabajo, ciencias auxiliares y formación requerida son tales que no es posible identificar con claridad al diseñador gráfico actual con el hombre de la prehistoria, con el xilógrafo del siglo XV o con el litógrafo de 1890.

La diversidad de opiniones responde a que algunos consideran como producto del diseño gráfico a cualquier manifestación gráfica y otros solamente a aquellas que surgen como resultado de la aplicación de un modelo de producción industrial; es decir, aquellas manifestaciones visuales que han sido "proyectadas" contemplando necesidades de diversos tipos: productivas, simbólicas, ergonómicas, contextuales, etc.

Hoy en día, gran parte del trabajo de los diseñadores gráficos es asistido por herramientas digitales. El diseño gráfico se ha transformado enormemente por causa de los ordenadores. A partir de 1984, con la aparición de los primeros sistemas de autoedición, los ordenadores personales sustituyeron de forma paulatina todos los procedimientos técnicos de naturaleza analógica por sistemas digitales.

Por lo tanto los ordenadores se han transformado en herramientas imprescindibles y, con la aparición del hipertexto y la web, sus funciones se han extendido como medio de comunicación. Aun así, la práctica profesional de diseño no ha tenido cambios esenciales. Mientras que las formas de producción han cambiado y los canales de comunicación se han extendido, los conceptos fundamentales que nos permiten entender la comunicación humana continúan siendo los mismos.



A la par del desarrollo tecnológico y del diseño y comunicación visual también se han modificado nuestras necesidades, hábitos cotidianos y condiciones de emisión y recepción de mensajes, Hoy más que nunca es indispensable recurrir nuevamente a las posibilidades expresivas de la imagen en la búsqueda de una mayor eficiencia en la comunicación y con significado en el contexto del lenguaje.

La sociedad demanda nuevas soluciones ante la saturación de información visual y multimedia que nos atrapa y desvía hacia el consumo de productos comunicativos ajenos a nuestro interés, por lo cual resulta imprescindible la participación de las instituciones educativas para promover el desarrollo de estrategias más creativas que se enfoquen más al aprovechamiento de la información y al aprendizaje que a la acumulación arbitraria de datos.

Debido a la convergencia y democratización de los medios y al exceso del componente tecnológico que ha irrumpido también en el panorama del diseño, se ha relegado a un segundo plano los aspectos estéticos y de comunicación. Incluso cualquier usuario con un dispositivo móvil puede editar y publicar contenidos digitales y multimedia. En este sentido, hay que considerar que la creatividad es una cualidad, un proceso y búsqueda constante que se puede asociar con formas de pensamiento constructivo para promover el uso razonado de las tecnologías en el diseño ante los nuevos escenarios de la comunicación visual.

## Aplicaciones móviles

Debido a este avance que ha tenido la juventud de Nicaragua se han realizados diversos proyectos tecnológicos entre ellos están las aplicaciones móviles relacionadas con humor, tradición e información del país para satisfacer la necesidad de aprender, investigar, entretenerse y facilitar sus tareas diarias con fácil de alcance.

**En el blog virtual de tecnología Qodeblog aplicación móvil se define como:**

Una App es una aplicación de software que se instala en dispositivos móviles o tablets para ayudar al usuario en una labor concreta, ya sea de carácter profesional o de ocio y entretenimiento. El objetivo de una app es facilitarnos la consecución de una tarea determinada o asistirnos en operaciones y gestiones del día a día.

**Se entiende app móvil como:** una aplicación móvil es un programa que se puede descargar y al que puede acceder directamente desde su teléfono o desde algún otro aparato tecnológico móvil el cual tiene como objetivo satisfacer las necesidades cotidianas de las personas.

Por lo general se encuentran disponibles a través de plataformas de distribución, operadas por las compañías propietarias de los sistemas operativos móviles como Android, iOS, BlackBerry OS, Windows Phone, entre otros. Existen aplicaciones móviles gratuitas u otras de pago.

Al ser aplicaciones residentes en los dispositivos están escritas en algún lenguaje de programación compilado, y su funcionamiento y recursos se encaminan a aportar una serie de ventajas tales como:

- Un acceso más rápido y sencillo a la información necesaria sin necesidad de los datos de autenticación en cada acceso.
- Un almacenamiento de datos personales que, a priori, es de una manera segura.
- Una gran versatilidad en cuanto a su utilización o aplicación práctica.

- La atribución de funcionalidades específicas.
- Mejorar la capacidad de conectividad y disponibilidad de servicios y productos (usuario-usuario, usuario-proveedor de servicios, etc.).

**Según el portal LanceTalent en su sitio web** el proceso de desarrollo de aplicaciones se puede romper en cuatro partes principales: idea, distribución y planificación, diseño, y puesta en funcionamiento.

1. Idea: primero realizar un análisis de las necesidades a cumplir con la aplicación que deseas crear, investigar temas relacionados a tu idea y costos que conlleva la creación de la aplicación.
2. Planificación: este paso implica ir a través de cada pantalla individual y comprender cómo todas las partes de la aplicación interactúan entre sí
3. Diseño: el diseño puede hacer o deshacer una aplicación, así de simple, por lo que es prioritario en su desarrollo la selección de un buen diseño.
4. Puesta en funcionamiento: una vez que tengas la aplicación construida podrás sacar la aplicación en la tienda correspondiente (iTunes por ejemplo).

### Según Andrés Fdo Cuéllar C. experto técnico en el portal de Apps.co

Explica qué es lo que se debe de tener en cuenta a la hora de desarrollar aplicaciones móviles:

Una de las mayores limitaciones es la duración de las baterías, un uso inadecuado de los recursos del equipo significará el consumo de la batería en un tiempo corto, lo cual no hará que tu app sea muy popular, así mismo hay aspectos importantes a tenerse en cuenta como sensores de proximidad, localización, orientación de pantalla vertical u horizontal, lectores biométricos.

-El contexto de uso de aplicativo:

El contexto es de gran importancia para el desarrollo de aplicaciones móviles, ya que se espera que en la mayoría de casos se usen mientras el usuario está en la calle o en espacios públicos.

-La usabilidad:

No olvidar el contexto dentro del cual se espere funcione la aplicación, pues podría ser usada mientras se está en movimiento, se camina u otra actividad.

**Por ende se entiende:** que estos tres son puntos principales de tener en cuenta la creación de una aplicación móvil ya que si nos enfocamos en la capacidad y elementos que agregamos a la app distribuiríamos las prioridades si preferimos el ahorro de energía, o la localización o demás complementos.

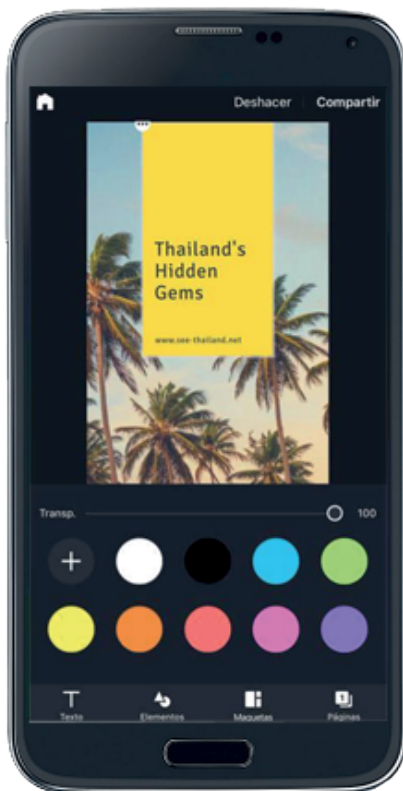
El contextos de uso de la aplicación nos ayuda a definir la estructura y la mejor manera de de diseño de la app para interactuar sin dificultad al entorno que se encuentre la persona.

La usabilidad los guía para tener siempre presente el porqué se creó la aplicación para enfocarnos es las necesidades que tiene el consumidor y destacar la solución que brindamos en la app.

## Aplicaciones de Diseño Gráfico

Podemos encontrar aplicaciones relacionadas al diseño gráfico en las tiendas de aplicaciones las cuales ofrecen por lo general la edición de imágenes ya sea con filtros, colocación de texto o colocación de vectores que ofrece la app.

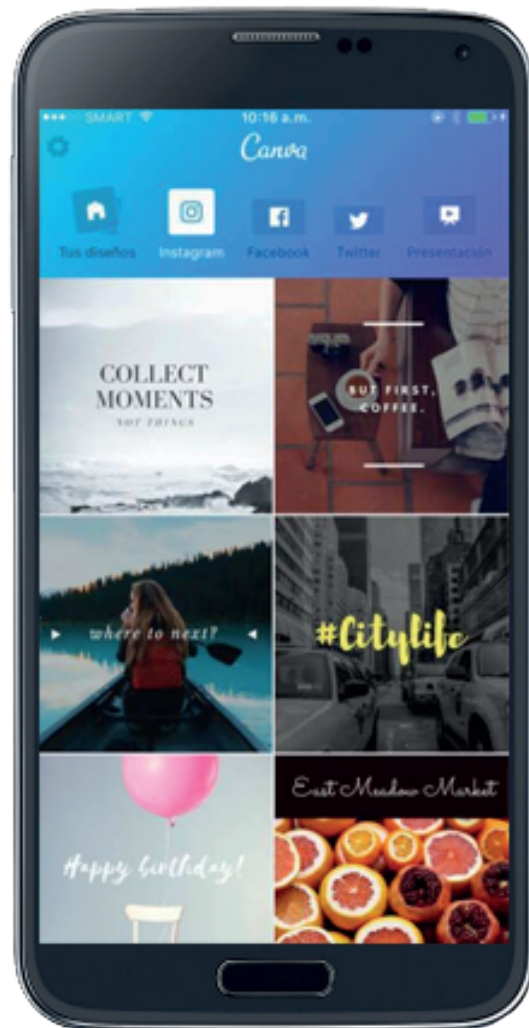
### Canva. (gratuita)



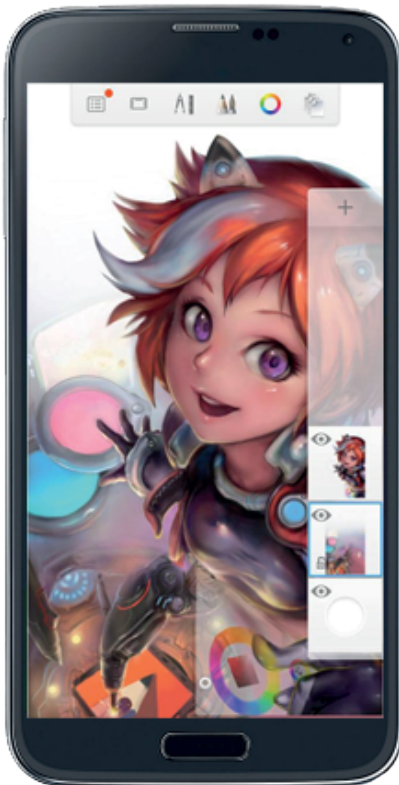
Aplicación móvil para editar fotos y crear imágenes profesionales y diseños creativos. Puedes usar tus fotos o elegir entre más de un millón de diseños predeterminados creados por diseñadores profesionales para las siguientes categorías:

- Tarjetas de felicitaciones.
- Tarjetas de agradecimientos.
- Tarjetas con fotos.
- Invitaciones y tarjetas de cumpleaños.
- Invitaciones para fiestas, bodas, compromisos.
- Posts de inspiración, música, viajes.
- Posters y flyers de ventas, eventos.
- Presentaciones de comerciales, de ventas.
- Portadas de facebook.
- Imágenes para redes sociales.

# Canva



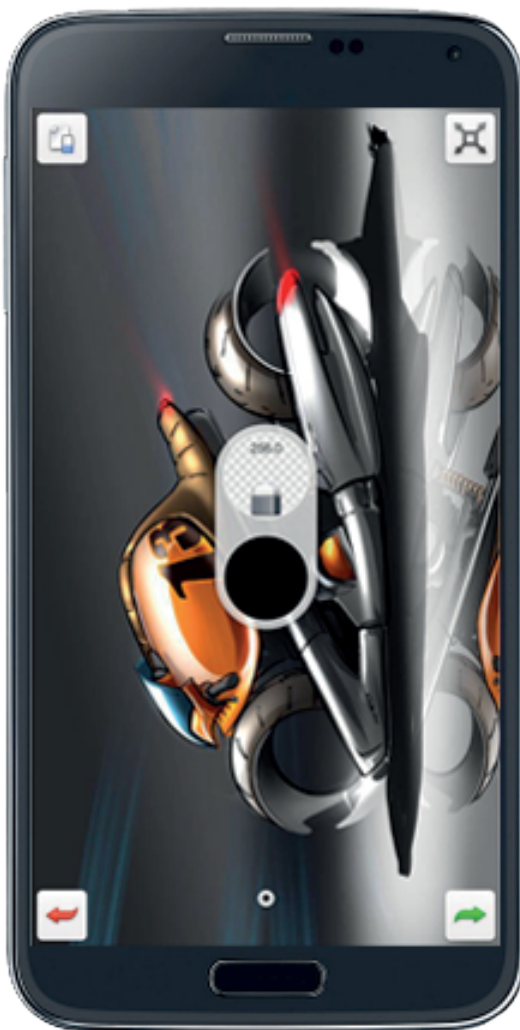
## Autodesk Sketchbook. (gratuita)



Aplicación móvil para realizar bocetos, crear dibujos lineales y pintar con una experiencia de dibujo natural parecida al lápiz, pluma, al marcador o al pincel sobre papel. Funciones gratuita:

- Espacio de trabajo a pantalla completa.
- Más de 10 pinceles predefinidos, incluidos lápices, plumas y marcadores personalizables, que ofrecen una experiencia de dibujo natural.
- Sensibilidad a la presión sintética.
- Zoom de 2.500% para controlar hasta los mínimos detalles de sus diseños.
- Un completo editor de capas con hasta tres capas y 16 modos de fusión de capas.
- Herramientas de simetría y transformación proporcional.

## Autodesk Sketchbook

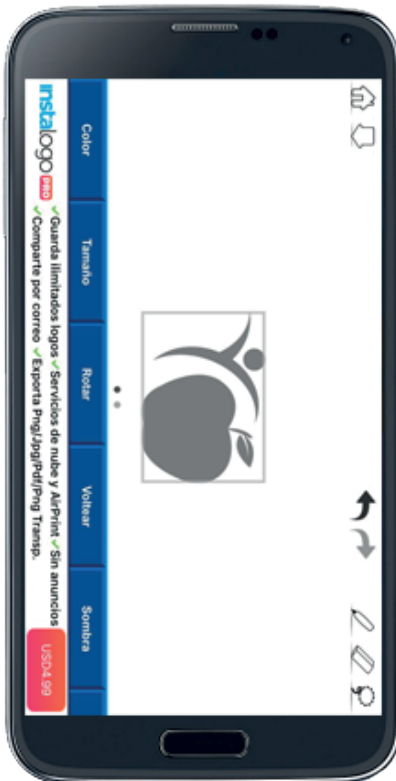




## Creador de Logos Instalogo. (gratuita)

Aplicación móvil que te permite crear logos originales, flyers, pósters, tarjetas de invitación o cualquier diseño.

Funcionalidades:



- Una forma fácil y rápida para crear logotipos para empresas, productos, organizaciones, blogs, equipos, presentaciones, etc.
- Funcion para importar fotos de la biblioteca de fotos.
- Permite compartir logos por Facebook y correo electrónico.
- Amplia biblioteca con logotipos y fuentes.
- Cientos de colores de fondos para elegir.
- Se pueden cambiar los colores del logotipo, de las fuentes y agregar sombra, degradados, contornos, etc. (para las fuentes).
- Nuestros logotipos fueron diseñados por diseñadores gráficos profesionales.
- Sin imágenes prediseñadas genéricas.

## Creador de Logos Instalogo



## Aplicaciones de Trivia

### Preguntados. (gratis)

Aplicación móvil de juego para desafiar a amigos a una trivia, con una ruleta para contestar preguntas en seis categorías diferentes.



- Puedes crear tus propias preguntas en la fábrica.
- Chatea con tus oponentes.
- Aprenderás algo nuevo mientras te diviertes.



## Preguntados



## Mx Trivias. (gratis)



Aplicación móvil para soporte educativo, contesta trivias sobre temas diversos y ponte listo para los exámenes parciales de acuerdo al contenido de los libros de Grupo Editorial MX.

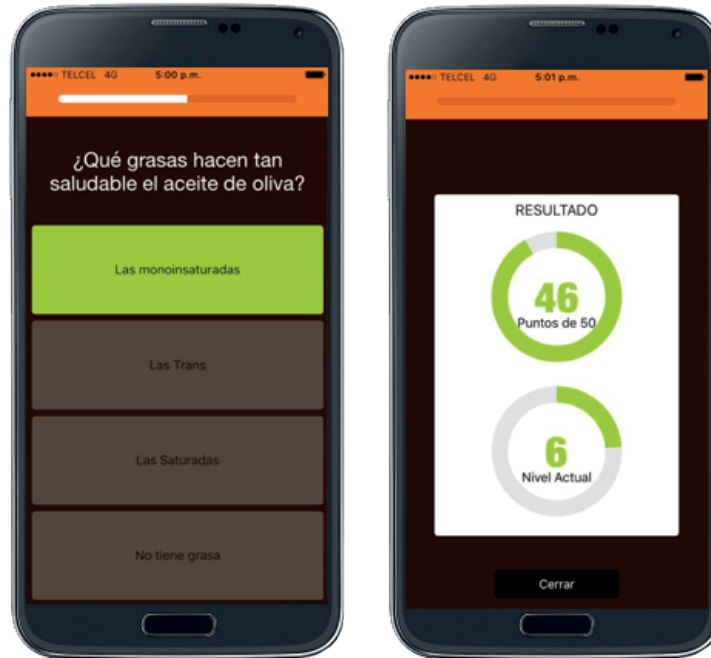
## Aves silvestres quiz y trivias. (\$2.99)



Aplicación móvil de trivia, con más de 100 preguntas clasificadas en 10 temas sobre el mundo de las aves silvestres. Cada tema tiene prueba de calentamiento seguido de la prueba real, con preguntas aleatorias seleccionadas de la base de preguntas y un temporizador. Esta aplicación también registra las puntuaciones de cada intento de la prueba para ver el progreso.

- Las pruebas se clasifican por diferentes temas.
- Puntajes anteriores se registran para mostrar su progreso.
- Cada prueba, incluyendo el calentamiento tiene temporizador.

## Mx Trivias



## Aves silvestres quiz y trivias



## 7. Hipótesis

Los estudiantes y egresados de Diseño gráfico de la universidad Politécnica de Nicaragua sean estos nativos e inmigrantes digitales no utilizan la tecnología móvil para su quehacer profesional y las aplicaciones móviles ya que no existe una aplicación que funcione como herramienta básica en la teoría del diseño.

# 8. Metodología de investigación

## Universo:

Estudiantes y egresados de diseño gráfico y nativos digitales de la universidad Politécnica de Nicaragua.

## Muestra:

-Estudiantes de 1-4 año de diseño gráfico de la universidad Politécnica de Nicaragua. Cantidad: 100

-Egresados de la carrera de diseño gráfico de la universidad Politécnica de Nicaragua. Cantidad: 5

-creadores o realizadores involucrados de la creación de aplicaciones móviles. Cantidad: 3

## Criterio de selección:

- Desarrolladores de aplicaciones móviles.
- Profesionales del diseño gráfico.
- Inmigrantes digitales.
- Egresados del diseño gráfico.
- Diseñadores Gráficos.
- Nativos digitales.
- Estudiantes de diseño gráfico de 1 – 4 año.



## Contexto:

Estudiantes y egresados de la universidad Politécnica de Nicaragua de la carrera de diseño gráfico carecen de una herramienta móvil la cual contenga información vital para el desarrollo de sus actividades estudiantiles o laborales.

## Tipo de investigación:

La investigación será DESCRIPTIVA debido a que se trata de describir el proceso que ha sucedido estos últimos años con respecto a los nativos e inmigrantes digitales en la adaptación de la evolución de la tecnología en el diseño gráfico, y APLICADA debido a que utilizaremos los conocimientos registrados en esta investigación para llevarlos a la práctica y proponer una solución a esto como lo es una aplicación móvil dirigida a los fundamentos del diseños.

## Enfoque de la investigación:

El enfoque de la investigación será mixta (cuantitativa y cualitativa) ya que utilizaremos métodos y técnicas que nos permitirá identificar los principales contenidos para el diseño de una aplicación móvil, las necesidades que tienen los estudiantes de diseño gráfico así como también nos permitirá diseñar la estructura de la misma.

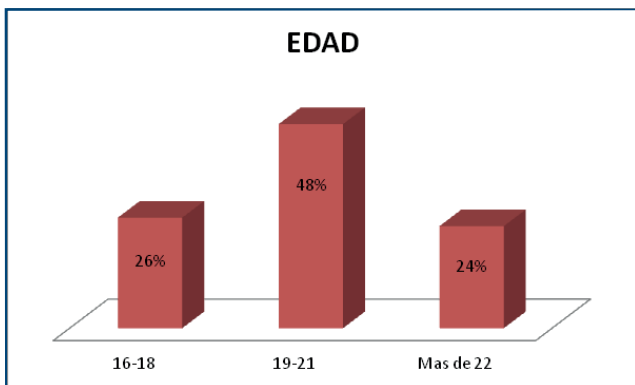
## Métodos de investigación:

En cuanto a los métodos a utilizar, desde el enfoque cualitativo se aplicará el método de la entrevista centrada en un problema, a partir de la técnica de la entrevista se utilizará su respectiva guía de entrevista, así mismo se aplicará el método de análisis de documento. En cuanto al método cuantitativo se aplicará el método de la encuesta con su respectivo instrumento de utilidad.

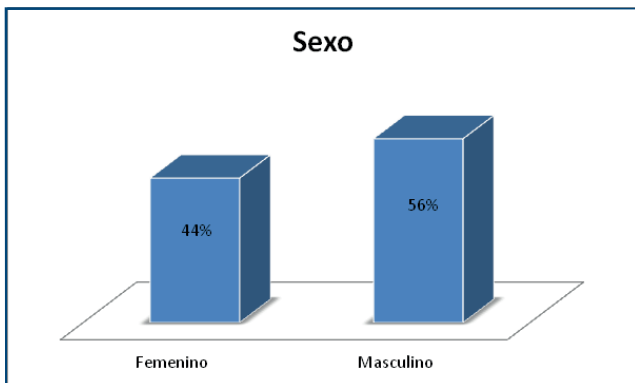
# 9. Desarrollo

## Análisis del trabajo de campo

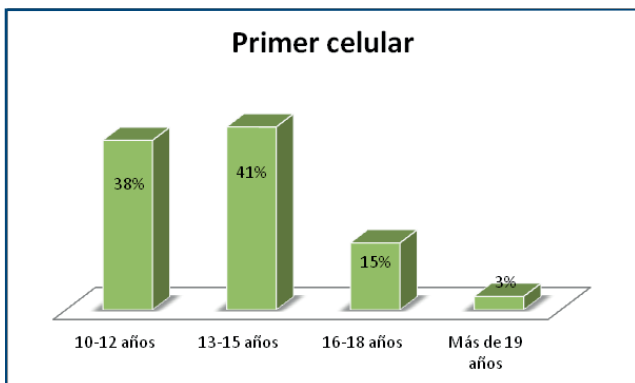
### Encuestas de los Nativos digitales



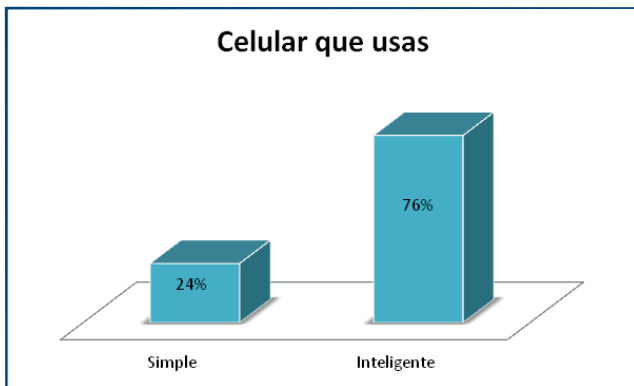
La edad de los encuestados el 48% oscilan entre las edades de 19-21 años, el 26% entre los 16- 28 años y el 24 % son mayores de 22 años.



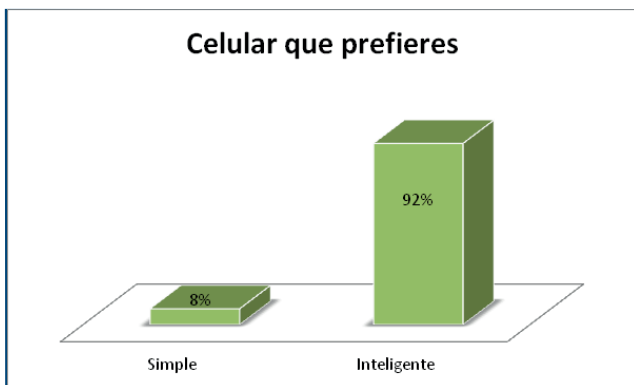
El 56% de los encuestados son del sexo masculino y el 44% pertenecen al sexo femenino.



El 41% de los encuestados tuvo su primer celular en edades comprendidas entre 13-15 años, el 38% entre las edades de 10-12 años, el 15% entre las edades de 16 -18 y el 3 % más de 19 años.

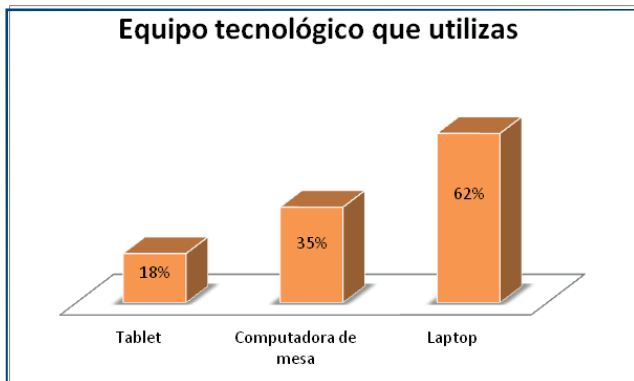


El 76% de los encuestados utilizan celulares inteligentes, y el 24% celulares simples, reflejando el gusto de los encuestados por lo modernos y por la satisfacción de complacer sus necesidades con los dispositivos inteligentes.

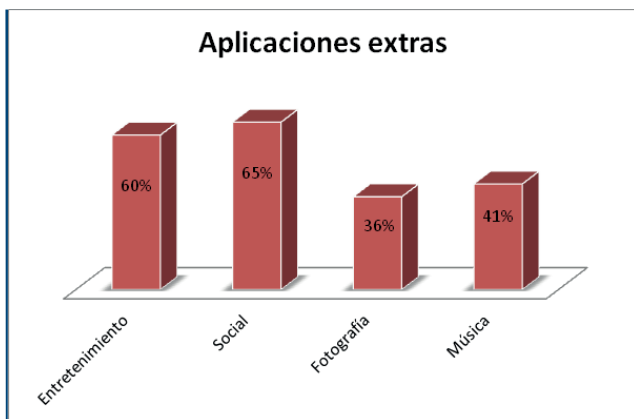


Ante la pregunta qué tipo de celular prefiere, el 92% de los encuestados prefieren celulares inteligentes, mientras que un 8% de los encuestados prefieren celulares simples.

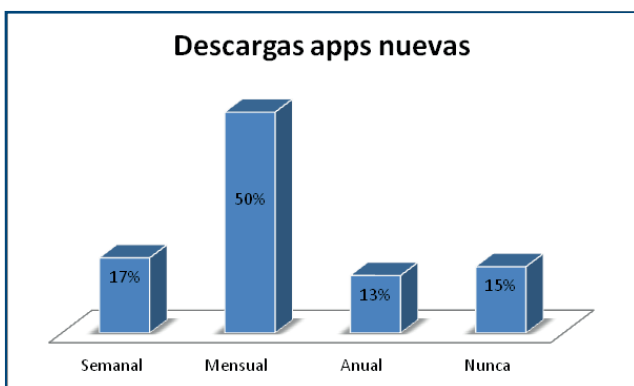
La muestra de los encuestados pertenecientes al grupo de nativos digitales, prefieren un celular inteligente, por los siguientes aspectos: "Facilita nuestra vida cotidiana, estudio y trabajo", "Por los beneficios y diferentes opciones que brindan las aplicaciones", "Por el fácil acceso a internet y entretenimientos que te ofrecen".



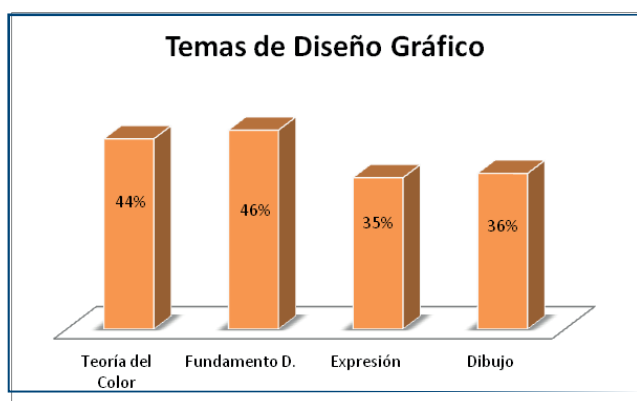
Ante la pregunta que Equipo tecnológico que utiliza además del celular, el 62% de los encuestados utilizan su Laptop diariamente, el 35% utilizan Computadoras de mesa y el 18% de los encuestados utilizan Tablet demostrando la frecuencia y la accesibilidad que tienen para trabajar con diferentes herramientas tecnológicas.



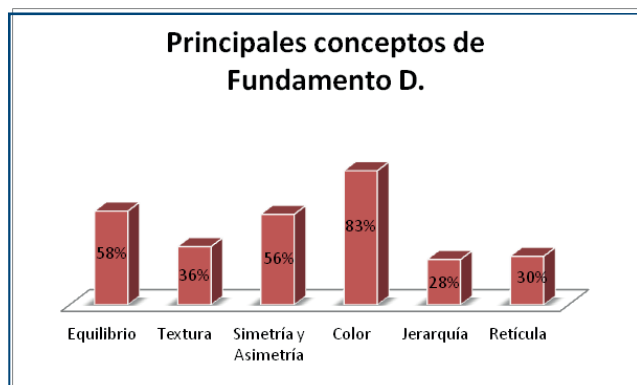
En relación a que otras aplicaciones tienen sus celulares, el 65% de los encuestados tienen en sus celulares aplicaciones extras de entretenimiento que no vienen de fábrica, el 60% tienen aplicaciones extras de redes sociales, el 41% de los encuestados tienen aplicaciones de música y el 36% tienen aplicaciones de fotografía que no vienen de fábrica.



En relación a la frecuencia de descargas de aplicaciones, el 50% descarga aplicaciones nuevas mensualmente, el 17% descarga aplicaciones semanalmente, el 15% nunca descarga aplicaciones nuevas y el 13% descarga aplicaciones nuevas cada año. Esta cifra nos refleja que la frecuencia mayoritaria es de un mes por cada descarga realizada en sus dispositivos móviles.

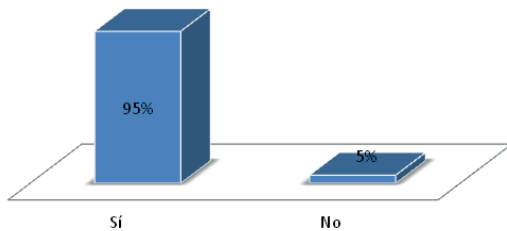


En cuanto a los temas de Diseño que más les ha llamado la atención en su proceso de formación a los nativos digitales ha sido al 46% han sido los temas de Fundamento del Diseño, al 44% los temas de la Teoría del Color, al 35% el tema de Dibujo y al 35% el tema de Expresión. Debido a esto los conceptos escogidos adecuadamente para el inicio de nuestra app son los fundamentos del diseño.



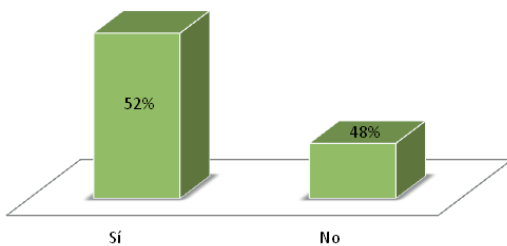
El 83% de los encuestados considera que para tener un buen conocimiento en el diseño gráfico el principal concepto de Fundamento del Diseño que se debe de conocer es Teoría del Color, el 58% considera que se debe de conocer sobre Equilibrio, el 56% considera que se debe de conocer sobre Simetría y Asimetría, el 36% considera que se debe de conocer sobre Textura, el 30% considera que se debe de conocer que es Reticula y un 28% de los encuestados considera que el principal concepto de Fundamento del Diseño que se debe de conocer es Jerarquía.

## Investigas temas de Diseño Gráfico



En cuanto a la pregunta, si utilizan la tecnología para investigar temas de diseño gráfico, el 95% utiliza la tecnología para investigar temas de diseño gráfico para obtener nuevos conocimientos y solo un 5% de los encuestados No utiliza la tecnología para investigar temas de diseño gráfico. Lo cual demuestra el interés de los estudiantes de relacionar su aprendizaje con las herramientas que nos brinda la actualidad.

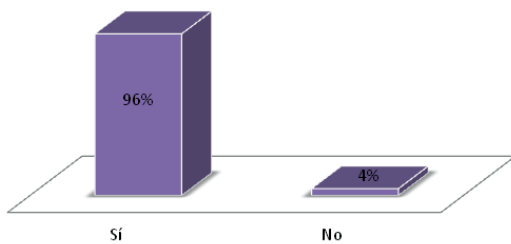
## Páginas Web o Foros



En cuanto a la pregunta si los encuestados conocen sitios web o foros donde particularmente suben temas de diseño gráfico, el 52% si conocen, en contraste con el 48% que no conocen ningún sitio web donde suben temas de diseño.

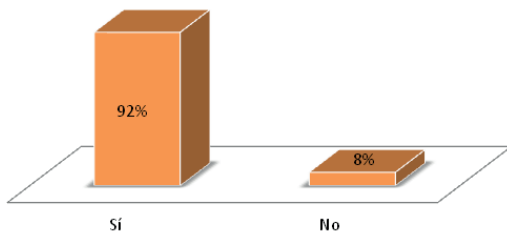
Los sitios webs más visitados para obtener nuevos conocimientos sobre temas de diseño gráfico por parte de los encuestados son "Foro Alfa", "Behance" y "La gran red del diseño".

## Te gustaría una app de Diseño Gráfico



Ante la interrogante a los encuestados si les gustaría tener una aplicación de Diseño Gráfico, al 96% Sí les gustaría tener una aplicación móvil que contenga elementos de diseño gráfico y solo el 4% de los encuestados dijo que No les gustaría tener una aplicación móvil que contenga elementos de diseño gráfico.

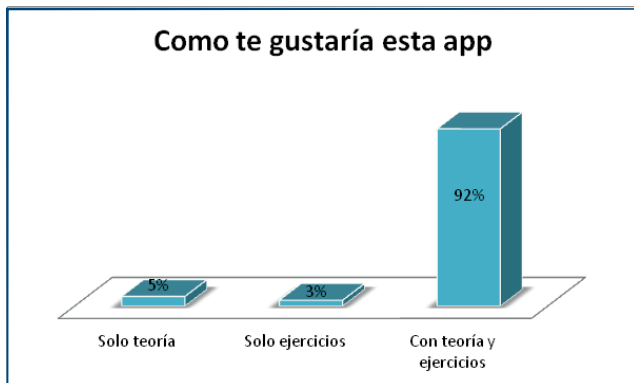
## Necesaria una app de Diseño Gráfico



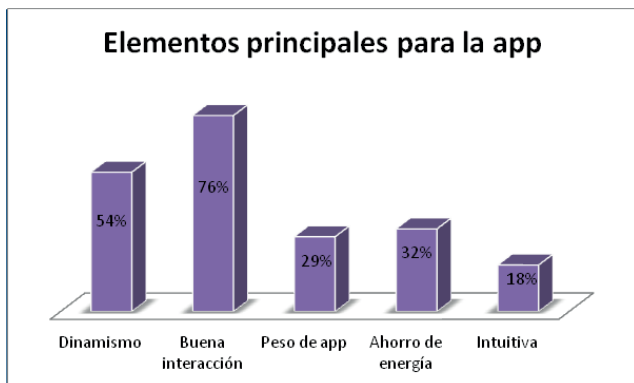
En cuanto a la pregunta a los encuestados de que si consideran necesario una aplicación de Diseño Grafico, el 92% de los encuestados considera que Sí es necesaria tener una aplicación móvil de diseño gráfico y solo un 8% de los encuestados considera que No necesaria tener una aplicación móvil de diseño gráfico.

Las principales razones por la que se considera necesaria esta aplicación por parte de los encuestados están las siguientes:

“Una aplicación de diseño gráfico reforzaría los conocimientos obtenidos”, “Por la facilidad, factibilidad y accesibilidad al alcance de nuestras manos” “Aumentar los conocimientos sobre diseño”.



En relación a como les gustaría que estuviera diseñada la aplicación de Diseño, el 92% de los encuestados considera que la aplicación llevara Teoría y ejercicios, al 5% de los considera que la aplicación fuera solo de Teoría y a un 3% de los encuestados les gustaría que esta aplicación fuera solo de Ejercicios.



En cuanto a los elementos principales que se deben de considerar en la aplicación, los encuestados señalan los siguiente, el 76% considera que esta aplicación debe de tener una Buena Interacción, el 54% considera que debe de ser Dinámica, el 32% considera que debe contemplar el Ahorro de Energía, el 29% considera que se debe de considerar el Peso de la App y el 18% de los encuestados considera que el principal elemento para esta aplicación móvil es que tiene que ser Intuitiva.



# Entrevistas de los Inmigrantes Digitales

En cuanto a los inmigrantes digitales, los entrevistados en su mayoría tuvieron su primer celular a una edad mayor de los 19 años. Actualmente ellos usan celulares inteligentes y los prefieren por las opciones que le brindan incluso para su trabajo, de igual manera poseen en sus celulares más aplicaciones de entretenimiento que educativas, entre ellas están: social, fotografía, música y normalmente descargan aplicaciones nuevas en su celular mensualmente.

A los entrevistados el tema de diseño gráfico que más les llamo la atención en su preparación universitaria fue Fundamento del Diseño y consideran que todos los temas desde Equilibrio, Textura, Simetría y Asimetría, Color, Jerarquía y Retícula son los conceptos principales de Fundamento del diseño que se deben de conocer para tener un buen conocimiento en el diseño gráfico. También recomendaron a Foro Alfa y Behance como sitios web o foros donde se pueden encontrar e informar sobre temas de diseño.

Todos los entrevistados consideran necesaria una aplicación móvil de diseño gráfico para fines educativos que refuercen los conocimientos obtenidos, también comentaron que al pasar de los años las bases del diseño gráfico siempre son las mismas, sin embargo la tecnología ha hecho grandes avances desde software y el fácil acceso a la información que han beneficiado a los diseñadores.

Para el crecimiento intelectual y laboral, no obstante consideran que la tecnología puede brindar aún más aportes y soluciones prácticas para quienes nos desempeñamos en esta carrera.

### Entrevista a Creadores de Aplicaciones

Conforme a las entrevistas realizadas a personas que tiene experiencia creando aplicaciones móviles, nos comentaron que la mayoría de las aplicaciones creadas son para dar soluciones a las necesidades del público, sin embargo hay aplicaciones que son creadas con el fin de entretener como lo son los juegos y han habido muchas de estas aplicaciones que han tenido gran éxito.

Refiriéndose nuevamente a las aplicaciones que son creadas con el fin de brindar soluciones a las problemáticas o necesidades del público, nos brindaron sus conocimientos y experiencias, ellos recomiendan que en primer lugar se debe de elegir el tema (debe ser un tema de interés para el usuario y así lograr un excelente resultado en la aceptación del público); realizar entrevistas o encuestas al público meta (esto para determinar una lista de requerimientos y necesidades); investigar y analizar los datos más importante de la información requerida por el usuario (para implementarlo en la aplicación), el diseño visual de la interfaz de la aplicación y una vez terminado el diseño se puede proceder a la programación de la aplicación.

Los expertos agregaron que la plataforma más accesible para desarrollar aplicaciones es la de Android, esto también es debido a la accesibilidad económica que ofrece ya que en comparación con la plataforma de IOS (Iphone) tiene un precio más reducido para poder publicar la app creada en su Store. Por lo tanto para la creación de aplicaciones en la plataforma Android los programas más usados y recomendados son: Android Studio y SDK de Android, entre otros.

Según los creadores de aplicaciones el tiempo aproximado que se lleva en la creación de una aplicación es de 3 meses, esto podría variar un poco según la complicación o complejidad que pueda presentar la app durante su desarrollo y los costos aproximados van desde \$500 hasta \$1,500. Unas de las últimas recomendaciones que brindan los entrevistados es realizar una aplicación que aparte de solucionar un problema, sea atractiva, intuitiva (fácil de usar), precisión de la información y que sea una app en constante actualización (que este al día con las novedades y tendencias sobre el tema informativo o de servicio que esta brinda), para así brindar una muy buena experiencia al usuario.

# 10. Desarrollo de la app

## Lenguajes utilizados

### HTML5

Es un lenguaje que se utiliza fundamentalmente en el desarrollo de páginas web. HTML es la sigla de HiperText Markup Language (Lenguaje de Marcación de Hipertexto) se utiliza comúnmente para establecer la estructura y contenido de un sitio web, tanto de texto, objetos e imágenes.

### CSS

Es un lenguaje utilizado en la presentación de documentos HTML. Sirve para organizar la presentación y aspecto de una página web. También para elegir multitud de opciones de presentación como colores, tipos y tamaños de letra, etc.

### JAVA script

JavaScript es un lenguaje de programación, se utiliza principalmente del lado del cliente (es decir, se ejecuta en nuestro ordenador, no en el servidor) permitiendo crear efectos atractivos y dinámicos en las páginas web. Los navegadores modernos interpretan el código JavaScript integrado en las páginas web.

## Programas usados

### Cordova

Cordova es un convertidor para cualquier plataforma móvil desarrollando una aplicación en menos tiempo y funcional para cualquier dispositivo móvil sin utilizar Android studio.

### Sublime text

Se usó un editor de texto (sublime) porque abarca diferentes lenguajes de programación ya sea html5, css y java script.

### Programas que se pudo haber utilizado

#### Android studio, Java para Android

Según el criterio del programador no se utilizaron estos programas porque consume 3 o 4 veces más de tiempo para desarrollar una aplicación móvil.

### Metodología de la aplicación

#### Prototipado o prototyping en ingles

El prototipado permite desarrollar modelos de aplicaciones de software que permiten ver la funcionalidad básica de la misma, sin necesariamente incluir toda la lógica o características del modelo terminado.

El prototipado permite al cliente evaluar en forma temprana el producto, e interactuar con los diseñadores y desarrolladores para saber si se está cumpliendo con las expectativas y las funcionalidades acordadas. Los Prototipos no poseen la funcionalidad total del sistema pero si condensa la idea principal del mismo, Paso a Paso crece su funcionalidad, y maneja un alto grado de participación del usuario.

Escogimos esta metodología para trabajar gradualmente de la malo el diseño y la programación de aplicación móvil modificando y haciendo cambios necesarios para tener un mejor producto final.

## Proceso de diseño



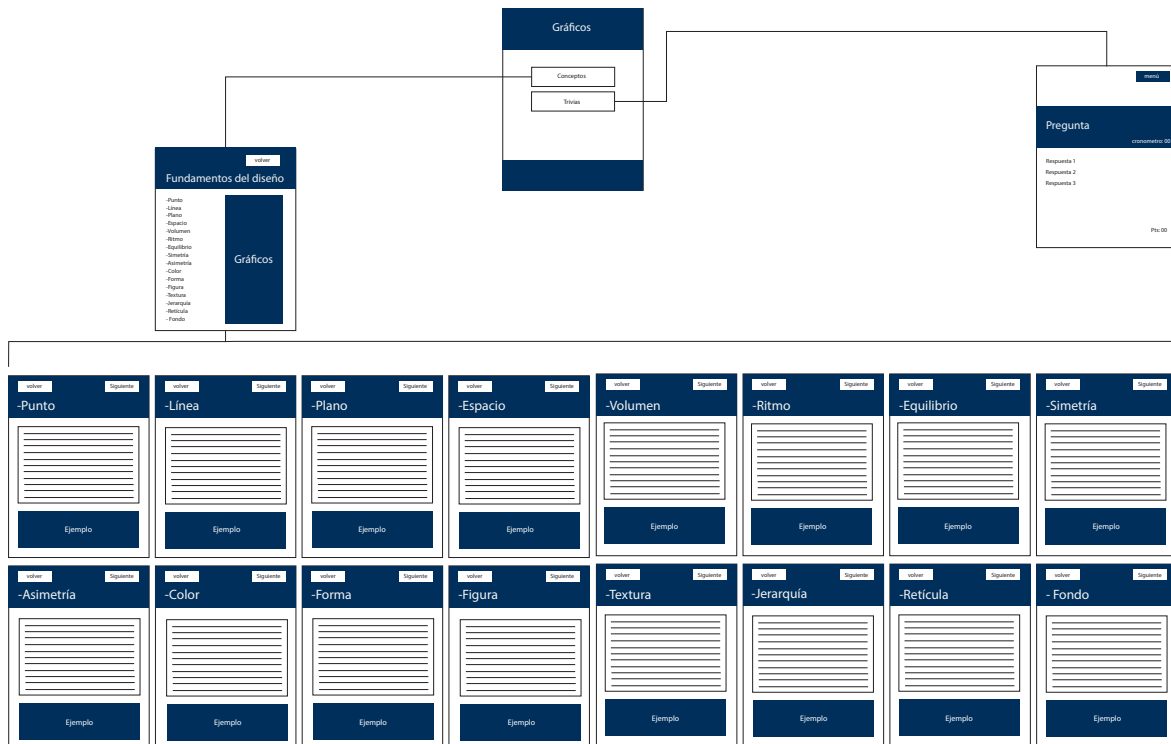
-El primer paso del diseño de la aplicación fue escoger un nombre para partir con el diseño del logo e ícono que representara la identidad de la app con sus colores corporativos.

Así se creó la marca Grappe nombrada así por la conexión de las primeras letras de las palabras aplicación grafica educativa formando la palabra grappe que en español significa uva la cual se relaciona con la aplicación ya que nos caracterizamos en agrupar todos los conceptos necesarios para el diseño gráfico como un racimo de uvas.

grappe

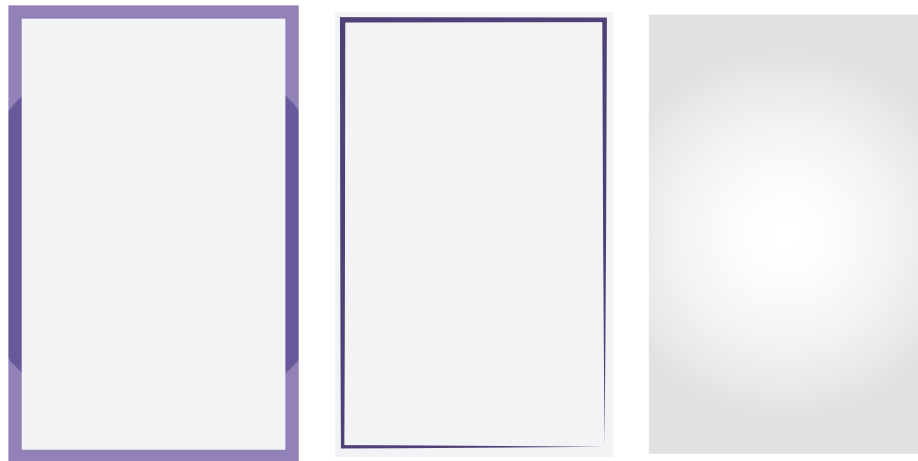
The word 'grappe' is written in a lowercase, rounded, sans-serif font in a light gray color. To the right of the word, there is a cluster of several purple circles of different sizes, arranged in a way that suggests a bunch of grapes or a decorative graphic element.

-Creamos el orden y la estructura que llevaría la app por medio de mapas los cuales detallaban como imaginamos de primera instancia la app teniendo el primer vistazo de la app muy rústicamente.

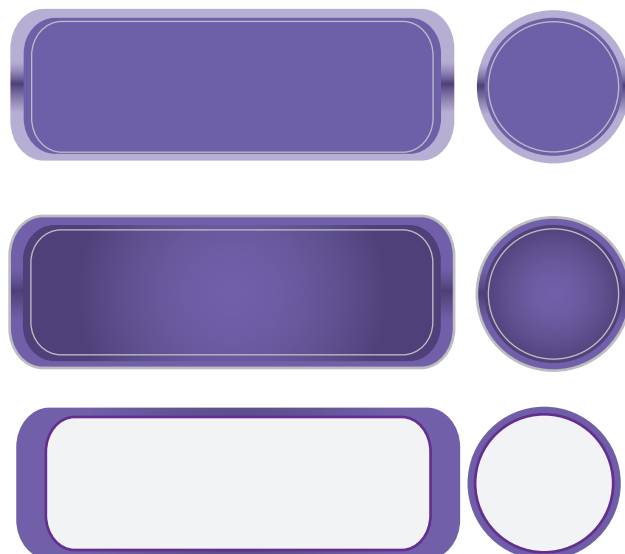


-Al ya tener definido el orden seguimos con el diseño de posibles elementos que utilizaríamos por el ejemplo el fondo, los botones, demás elementos.

## Fondos



## Botones

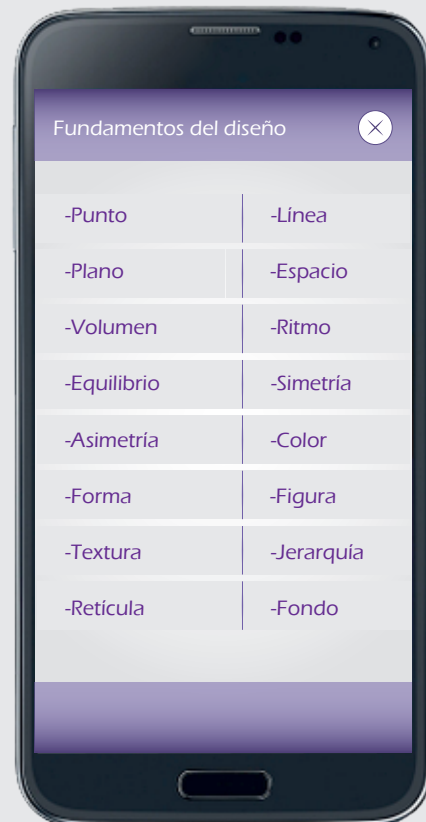


-Por último llegamos a la selección final de los elementos finales los cuales consideramos que serían los adecuados de utilizar para que nuestra app sea vistosa y atractiva. Recopilamos todos estos elementos para así tener una imagen previa de cómo pudo ser nuestra aplicación.

### Pantalla Principal



### Pantalla de conceptos





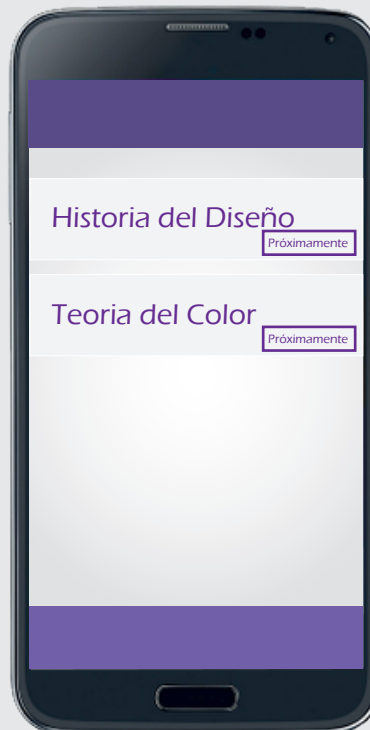
## Conceptos



## Trivia



## Próximos temas



# Conceptos utilizados

## Fundamentos del diseño

**Según Wucius Wong en Fundamentos del diseño el Punto es:**

La forma más común representada por un círculo simple, compacto, carente de ángulos y de dirección. Sin embargo un punto puede ser cuadrado, triangular, oval o incluso de forma irregular.

Por lo tanto, las características principales de un punto son:

- Su tamaño debe ser comparativamente pequeño.
- su forma tiene que ser simple.

**Se entiende Punto en diseño como:** Es el elemento gráfico más básico con apariencia simple sin extremidades, pero con gran importancia de atracción y sensaciones de acuerdo a su utilización y agrupación con otros elementos.

**Según Wucius Wong en Fundamentos del diseño la Línea es:**

Una forma es reconocida como línea por dos razones: su ancho es extremadamente estrecho. Su longitud es prominente. Una línea, por lo general, transmite la sensación de delgadez. La delgadez, igual que la pequeñez, es relativa. La relación entre la longitud y el ancho de una forma puede convertirla en una línea, pero no existe para eso un criterio absoluto.

**Se entiende Línea en diseño como:** Una forma delgada con sensación de movimiento con gran longitud de sus extremos que tiende a unir dos puntos con dinamismo ya que nunca es estática.

## **Según Wucius Wong en Fundamentos del diseño el Plano es:**

En una superficie bi-dimensional, todas las formas lisas que comúnmente no sean reconocidas como puntos o líneas son planos. Una forma plana está limitada por líneas conceptuales que constituyen los bordes de la forma. Las características de estas líneas conceptuales, y sus interrelaciones, determinan la figura de la forma plana.

Las formas planas pueden ser sugeridas por medio del dibujo. En este caso, debe considerarse el grosor de las líneas. Los puntos dispuestos en una fila pueden asimismo sugerir una forma plana. Los puntos o líneas, agrupados en forma densa y regular, pueden sugerir asimismo formas planas. Se convierten en la textura del plano.

**Se entiende Plano en diseño como:** La representación gráfica en dos dimensiones con superficie plana y tamaño limitado con bordes que contienen las formas y figuras.

## **Según Wucius Wong el Espacio se define como:**

A Los cuatro límites del plano gráfico que suponen por lo general las principales direcciones del espacio, y cada unidad óptica diferente que hay en la superficie recibe evaluación espacial, su posición, dirección e intervalo debido a su relación con los márgenes considerados como los ejes horizontal y vertical del mundo recién creado.

**Se entiende Espacio en diseño como:** Como el elemento que compone un diseño bi-dimensional que se da como el área sugerida entre una forma u otra, siendo la distancia vacía rodeada de elementos de la composición.

### **Según Wucius Wong en Fundamentos del diseño el Volumen es:**

El volumen está contenido por planos que pueden ser representados de varias maneras. Si tenemos que representar un cubo, que tiene seis lados iguales, que se encuentran en ángulos rectos entre sí, los sistemas simples de proyección mantienen la igualdad de los lados y ángulos hasta cierto grado, pero la perspectiva que nos da una imagen más convincente es la que muestra como desiguales a los elementos iguales.

**Se entiende Volumen en diseño como:** Elementos planos en un diseño bi-dimensional que se les otorga movimiento, grosor o color para sugerir la sensación de profundidad ilusoria y que elementos resalten más o menos que otros.

### **Según Wucius Wong el Ritmo es:**

El movimiento unificador caracterizado por la repetición o alternancia modulada de elementos o motivos formales que tengan una configuración idéntica o diversa.

**Se entiende Ritmo en el diseño como:** La representación de elementos con variación a su orden y la manera de integrar dichos elementos a la composición.

### **En la página web fotonostra el Equilibrio se define como:**

Definimos el equilibrio como una apreciación subjetiva, en la cual, los elementos de una composición no se van a desprender. Una composición se encuentra en equilibrio si los pesos de los distintos elementos que la forman se compensan entre sí.

**Se entiende Equilibrio en el diseño como:** El peso visual que reciben elementos en la composición la cual es generada debido a la posición, tamaño y resalte de dichos elementos.

### **Según Wucius Wong en Fundamentos del diseño la Simetría es:**

Son figuras regulares cuyas mitades izquierda y derecha se pueden obtener por reflexión en el espejo. Una recta invisible, un eje, divide la figura en dos partes iguales. Una figura simétrica puede colocarse horizontalmente o con una inclinación.

**Se entiende Simetría en el diseño como:** Las formas o figuras en la composición las cuales partidas a la mitad se puede obtener dos partes iguales ya sea horizontal o verticalmente.

### **Según Wucius Wong en Fundamentos del diseño la Asimetría es:**

Se puede introducir una ligera variación en una figura simétrica desalineando las dos mitades, solapándolas o añadiendo alguna variación a una de ellas.

**Se entiende Asimetría en el diseño como:** Las formas o figuras en la composición las cuales partidas a la mitad son diferentes debido alguna variación en una de las mitades.

### **Según Wucius Wong en Fundamentos del diseño el Color es:**

Manera como la luz es reflejada y percibida por el ojo a partir de la superficie de una figura o forma. Esto puede estar relacionado con su pigmentación por la aplicación de tinta o pintura. El color en sentido amplio, incluyen no solo las tonalidades del espectro, como son rojo, naranja, amarillo, verde, azul y púrpura, sino también el negro, el blanco y todos los tonos intermedios de gris.

**Se entiende Color en el diseño como:** La capacidad de la visión para percibir figuras o formas con diversas especificaciones de longitud, pigmentación que crea un espectro de luz reflejada en la composición.

## **Según Wucius Wong en Fundamentos del diseño la Forma es:**

La forma es todo lo que se puede ver todo lo que tiene contorno, tamaño, color y textura, ocupa espacio, señala una posición e indica una dirección. Una forma creada, puede basarse en la realidad reconocible o ser abstracta irreconocible. Una forma puede haberse creado para transmitir un significado o mensaje, ser simple o compleja, armónica o discordante. En sentido estricto, las formas ocupan espacio y se diferencian del fondo.

**Se entiende Forma en el diseño como:** Es todo lo que ocupa espacio diferenciándose del fondo en la composición con diversas características de color, tamaño forma, etc ya sean líneas, puntos y planos.

## **Según Wucius Wong en Fundamentos del diseño la Figura es:**

Una figura es un área delimitada con una línea. Una figura a la que se le da volumen y grosor que se puede mostrar en diferentes vistas es una forma.

**Se entiende Figura en el diseño como:** Es un aspecto externo del objeto siendo su configuración delimitada con una línea rodeada de vacío a la cual se le puede añadir volumen y grosor representándose de distintas vistas.

## **Según Wucius Wong en Fundamentos del diseño la Textura es:**

La textura se refiere a las características de superficie de una figura. Toda figura tiene una superficie y toda superficie debe tener ciertas características, que pueden ser descritos como suaves o rugosos, lisos o decorados, opacos o brillantes, blandos o duros. La textura puede ser clasificada en dos importantes categorías: textura visual y textura táctil. La textura apropiada añade riqueza a un diseño.

**Se entiende Textura en el diseño como:** La apariencia externa que recibe una figura transmitiendo reacciones variables en el espectador como profundidad, suavidad o dureza, liso o rugoso, etc. La textura puede ser visual o táctil.

**Según Wucius Wong la Jerarquía se define como:**

La articulación de una forma o de un espacio con el propósito de darle importancia o significación debe llevarse a cabo de modo claramente exclusivo y unitario.

Jerarquía visual cuando la estructura se organiza de forma visual es un fundamento esencial en el área del diseño. En la jerarquía visual se diferencian los elementos en base a la forma en cómo lucen, su apariencia es un indicador de su orden de importancia y su relación con otros elementos.

**Se entiende Jerarquía en el diseño como:** El posicionamiento de elementos ordenados de acuerdo a su peso o importancia en la obra. En cuando a la jerarquía visual es específicamente cuando se ordena según su apariencia visual.

**Según Wucius Wong en Fundamentos del diseño la Retícula es:**

Se componen de líneas verticales y horizontales, que cruzan entre sí, lo que resulta en una cantidad de subdivisiones cuadradas de igual medida. Aporta a cada modulo una cantidad igualitaria de espacio a cada cuadro arriba, abajo, derecha, izquierda.

**Se entiende Retícula en el diseño como:** Es un armazón que les sirve para dar mayor equilibrio a la composición brindando una mejor organización de los elementos, es conformadas por líneas horizontales y verticales creando cuadros iguales juntos elaborando una estructura guía.

**Según Wucius Wong en Fundamentos del diseño el fondo es:**

Espacio vacío de detrás de las formas positivas en un diseño bi-dimensional. Las figuras que generalmente se esconden detrás de otras figuras a veces también forman parte del fondo.

**Se entiende Fondo en el diseño como:** El espacio negativo que existe entre las forma más de la composición delimitado según el elemento donde se implemente.



11. Manual de

# IDENTIDAD CORPORATIVA

# Índice

1. Introducción.....	53
2. Terminología.....	54
3. Usos del Logotipo.....	55
3.1. Planimetría del Logotipo.....	56
3.2. Área de Seguridad.....	57
3.3. Usos Correctos del Logotipo....	58
3.4. Usos Incorrectos del Logotipo.	59
3.5. Tamaños mínimos.....	60
4. Uso de los Colores.....	61
5. Tipografía.....	62
6. Estructura Gráfica.....	63

# 1. Introducción

Este manual de identidad visual corporativa de Grappe es un documento que recoge elementos gráficos para la distinción de marca y su representación ante el medio publicitario. Ha sido creado como referencia y guía de normas básicas para la correcta utilización de los elementos gráficos que conforman la imagen corporativa de Grappe.

Abarca las normas de aplicación, ya que es una herramienta eficaz para controlar todos aquellos aspectos que garantizan la coherencia y la correcta aplicación de los elementos visuales, con el fin de dar solidez, claridad y carácter propio en la identidad visual por medio de parámetros establecidos.

## 2. Terminología

**LOGOTIPO:** Marca en la cual la palabra funciona como imagen.

**ISOTIPO:** Marca donde la imagen funciona sin texto. Generalmente están acompañados por el texto pero son reconocidos independientemente de esto.

**ISOLOGOTIPO:** Interacción de logo e isotipo. Imagen y texto fundidos, sin poder separarse.

**IMAGOTIPO:** Interacción de logo e isotipo. Imagen en la parte superior y texto en la inferior. La mayoría de las marcas se corresponden con esta categoría.

**TIPOGRAFÍA:** Diseño-nombre del grupo de signos o caracteres que comprende un alfabeto incluidos los números y signos especiales.

**CUATRICROMÍA:** El modelo CMYK (acrónimo de Cyan, Magenta, Yellow y Key) es un modelo de color sustractivo que se utiliza en la impresión en colores. Permite representar una gama de color más amplia, y tiene una mejor adaptación a los medios industriales.

**PANTONE:** Es un sistema de identificación, comparación y comunicación del color para las artes gráficas. Su sistema de definición cromática es el más reconocido y utilizado por lo que normalmente se llama Pantone al sistema de control de colores. Este modo de color a diferencia de los modos CMYK y RGB suele denominarse color sólido.

**MONOCROMÁTICO:** Son aquellos colores que se encuentran aislados, sin presencia de otros colores. Usados producen sensación de unidad, homogeneidad y robustez.

**IDENTIDAD CORPORATIVA:** Es todo el conjunto de unidad e igualdad entre todos los elementos que constituyen una empresa. Es la unidad de su perfil interior y exterior.

**DISEÑO CORPORATIVO:** Definimos como diseño corporativo a la representación física del concepto, la idea y el conjunto de unidad. El diseño gráfico, es el que se encarga de transmitir la visión de una empresa a través de sus productos e imagen corporativa.

### 3. Uso del logotipo

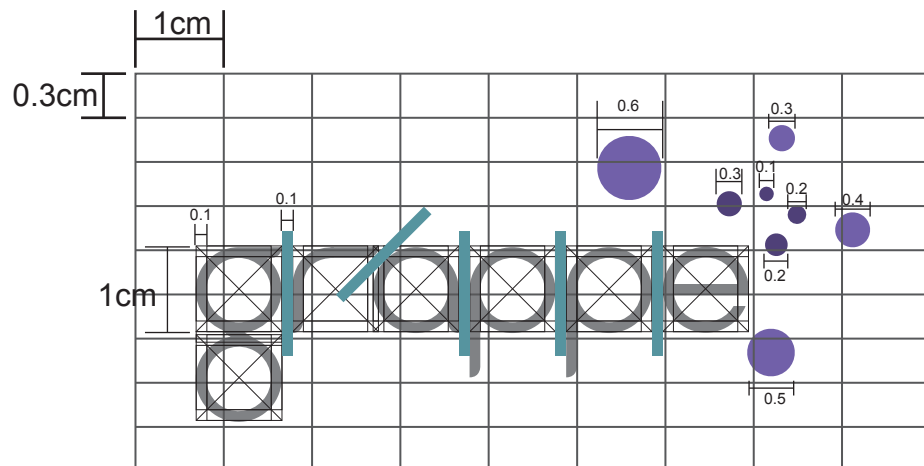
Este isologotipo representa la aplicación móvil grappe, destacando las principales cualidades de la app como la versatilidad, modernismo y creatividad, desde su estética y detallada tipografía hasta el isotipo creando la combinación perfecta para destacar estos aspectos. Posee colores armónicos entre ellos siendo más agradable a la vista.



## 3.1. Planimetría: composición

Sirviéndonos de una retícula podemos apreciar y mantener proporciones del Isologotipo corporativo para cualquier aplicación en la que se deba representar.

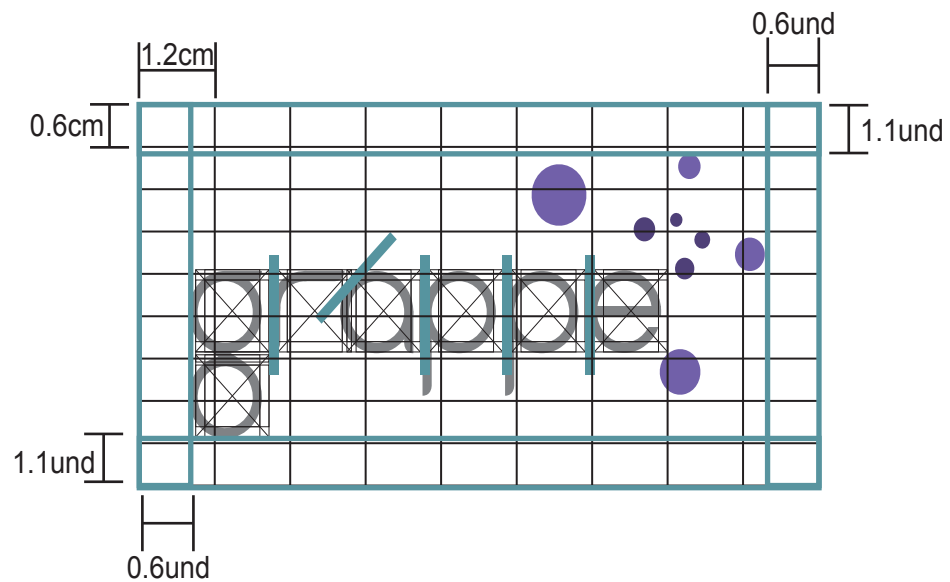
La composición reticular representada permite evitar distorsiones incorrectas en la utilización del Isotipo, manteniendo su proporcionalidad independientemente del tamaño de uso o medio de reproducción.



## 3.2. Planimetría: Área de Seguridad.

Se entiende como área de seguridad al espacio que debe existir alrededor del logotipo o marca sin que ningún otro elemento lo rebase e interfiera, consiguiendo así una correcta visualización del mismo e impidiendo, por tanto, su contaminación visual.

Proporciona una zona de seguridad para el logotipo, isotipo, etc. Asegura la independencia visual del mismo respecto a otros elementos gráficos que pudieran acompañarlo. Facilitando de esta forma su inmediata identificación.



### 3.3. Uso correcto del logotipo.

Las muestras aquí presentes son las formas en las que se puede utilizar o aplicar la marca:

1-Monocromático: NEGRO.

2-Monocromático: BLANCO.

3-En Escala de grises.

4-En morados.





## 3.4. Uso incorrecto del logotipo.

La necesidad de evitar cambios en sus proporciones, en la ubicación de sus elementos así como en los colores que le son propios radica en conservar intacto el objetivo de identificación que se pretende con este Manual.

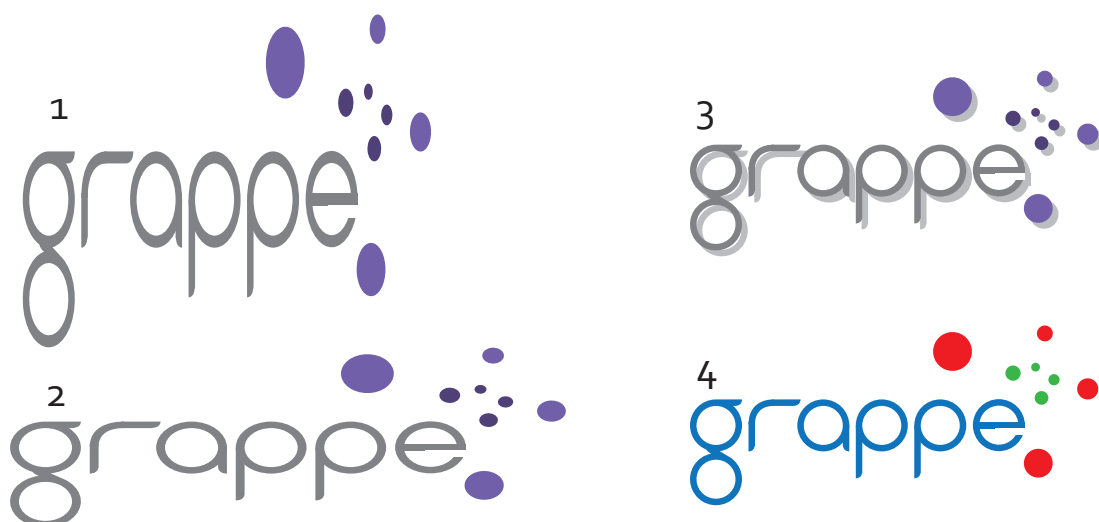
A continuación y a modo de ejemplo construimos algunos usos incorrectos de configuración del logotipo.

1-Distorsionado Verticalmente.

2-Distorsionado Horizontalmente.

3-Con sombras

4-con diferentes colores.



## 3.5. Tamaños mínimos

Tamaños mínimos: debemos respetar este aspecto ya que es muy importante al momento de hacer un buen uso del logotipo es por eso se da como ejemplo el tamaño mínimo permitido, para las diferentes modalidades de uso.

La marca no podrá ser en ningún caso más pequeña que el tamaño mínimo indicado.

El Logotipo es capaz de reducirse bastante debido a que presenta formas geométricas y tipografía simple de identificar.



## 4. Colores

Los colores morados adoptados en el isologotipo de la aplicación móvil grappe, reflejan la sabiduría y creatividad además de distinguirse como elegante. Estos colores están definidos inalterablemente en las siguientes proporciones y sistemas de color:

En caso de reemplazar los colores por grises, la tinta deberán ser las siguientes:

La marca deberá utilizarse en ocasiones a una sola tinta, generalmente negra, aunque a veces puede ser otra. Esto puede ocurrir sobre fondos claros o sobre fondos oscuros, caso en que la marca aparecerá en negativo.



C:64  
M:70  
Y:00  
K:36



C:64  
M:70  
Y:00  
K:00



C:00  
M:00  
Y:00  
K:60



C:00  
M:00  
Y:00  
K:30



C:00  
M:00  
Y:00  
K:100



C:00  
M:00  
Y:00  
K:00

## 5. Tipografías

Para apoyo en el diseño o diagramación de material de promoción o publicaciones debe utilizarse la tipografía [Eras Medium ITC](#).

Tipografía: Eras Medium ITC

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890(:\_@#\$\$%&\*!?)

Se recomienda el uso de estas tipografías para cuerpos de texto en plegables informativos, publicaciones, comunicaciones internas y todo lo referente a papelería de la app.

Tipografía: Corbel

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890(:\_@#\$\$%&\*!?)

Tipografía: Nyala

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890(:\_@#\$\$%&\*!?)

## 6. Estructura Gráfica

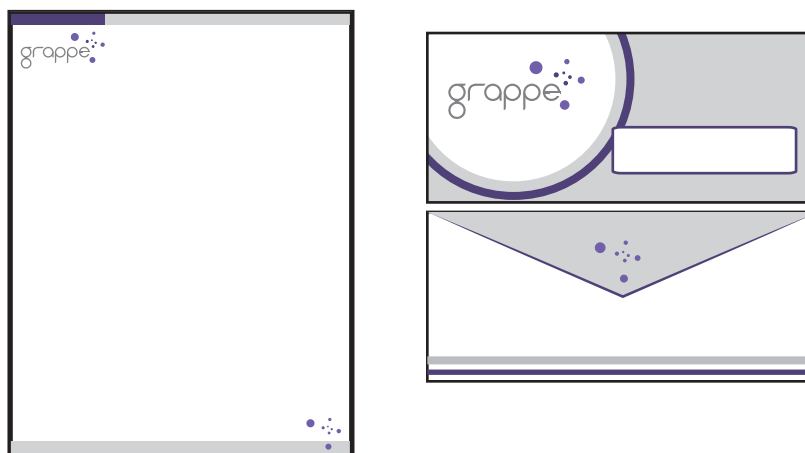
Regularizar y potenciar la imagen es objetivo fundamental a la hora de plantearse su identidad. Para satisfacer esta necesidad tiene que configurarse una estructura gráfica ordenada y perceptible en cuanto al mensaje.

Ha de contar con un referente gráfico, directo, que sea portador de la identidad. Para el diseño de esta papelería y misceláneos corporativos se tomó en cuenta los lineamientos del manual de identidad corporativa del local.

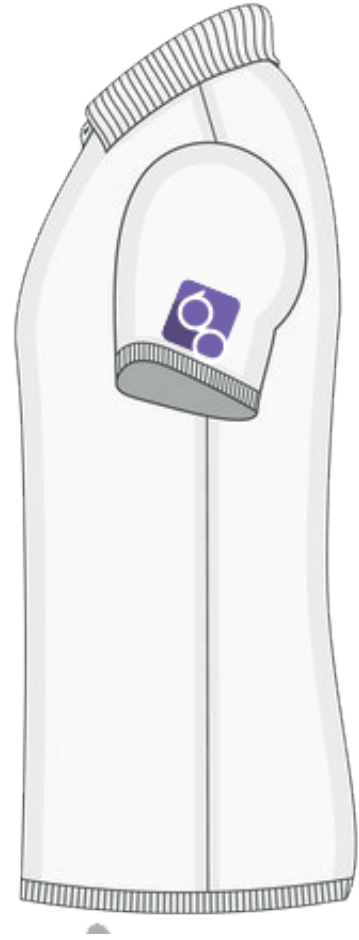
### Tarjeta de presentación



### Cartas



# Misceláneos





## 12. Conclusiones

Diseñamos una aplicación móvil funcional como alternativa digital, que contiene los fundamentos básicos de diseño gráfico, contribuyendo al proceso de aprendizaje como una referencia teórica de los estudiantes de diseño gráfico.

Realizamos el análisis del proceso de evolución que han tenido los diseñadores gráficos nativos e inmigrantes digitales en cuanto al uso de la tecnología y como ha venido evolucionando las aplicaciones móviles.

Con el trabajo investigativo realizado identificamos las necesidades en cuanto a la tecnología con respecto al diseño que tienen los estudiantes de diseño gráfico y variables que sean referentes a las aplicaciones móviles. Y Seleccionamos los contenidos necesarios que lleva la aplicación móvil.

Realizamos la imagen corporativa y la estructura de la aplicación móvil de acuerdo a las necesidades de los estudiantes entrevistados.



## 13. Recomendaciones

-Que la escuela de diseño grafico de la Upoli integre clases y proyectos relacionados con el diseño y programación de aplicaciones móviles.

-A los diseñadores gráficos profesionales que estén en constante actualización de información con respecto a tendencias y herramientas tecnológicas nuevas que facilitan los trabajos de diseño.

-A los estudiantes de la carrera de diseño gráfico que estimulen las ganas de seguir siempre aprendiendo nuevas cosas del diseño que no se conformen con solo la información aprendida en la universidad ya que el diseño gráfico está en constante cambio ya sea por tendencias, programas o herramientas utilizadas en el diseño.

# 14. Bibliografía

-Fundamentos del diseño de Wucius Wong.

-El diseño de comunicación Jorge Frascara.

-<https://apps.co/comunicaciones/noticias/algunos-aspectos-a-tener-en-cuenta-en-el-desarroll/>

-<https://www.lancetalent.com/blog/cuanto-cuesta-crear-una-app-como-se-desarrolla/>

-<http://www.hoy.com.ni/2016/03/02/aplicaciones-en-nicaragua/>

-<http://www.fotonostra.com/grafico/equilibriosimetrico.htm>

# 15. Anexos

## Encuesta a nativos digitales

### Datos Generales

Edad (16 – 18) \_\_\_\_\_ Sexo F \_\_\_\_\_ Turno M \_\_\_\_\_  
(19 – 21) \_\_\_\_\_ M \_\_\_\_\_ V \_\_\_\_\_  
Más de 22 \_\_\_\_\_ N \_\_\_\_\_

Ocupación Estudia \_\_\_\_\_ Trabaja \_\_\_\_\_ Trabaja y estudia \_\_\_\_\_

Año universitario 1ero \_\_\_\_\_ 2do \_\_\_\_\_ 3ero \_\_\_\_\_ 4to \_\_\_\_\_

1) ¿A qué edad tuviste tu 1er celular?

10 – 12 años \_\_\_\_\_ 13 – 15 años \_\_\_\_\_ 16 – 18 años \_\_\_\_\_ más de 19 años \_\_\_\_\_

2) ¿Qué tipo de celular usas?

Simple \_\_\_\_\_ Inteligentes \_\_\_\_\_

3) ¿Qué tipo de celular prefieres?

Simple \_\_\_\_\_ Inteligentes \_\_\_\_\_

¿Porque? \_\_\_\_\_

4) Además del celular que otro equipo tecnológico utilizas diariamente

Tablet \_\_\_\_\_ Computadora de mesa \_\_\_\_\_ Laptop \_\_\_\_\_

5) En tu celular ¿Qué aplicaciones extras que no viene de fabrica tienes?

Entretenimiento \_\_\_\_\_ Social \_\_\_\_\_ Fotografía \_\_\_\_\_ Música \_\_\_\_\_

6) ¿Cuántas de las aplicaciones que tienes en tu celular son educativas y cuantas de entretenimiento?

Educativos 1 – 3 \_\_\_\_\_ 4 – 6 \_\_\_\_\_ más de 7 \_\_\_\_\_

Entretenimientos 1 – 3 \_\_\_\_\_ 4 – 6 \_\_\_\_\_ más de 7 \_\_\_\_\_

7) ¿Con que frecuencia descargas nuevas aplicaciones en tu celular?

Semanal \_\_\_\_\_ Mensual \_\_\_\_\_ Anual \_\_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_\_

8) ¿Cuáles son los temas de diseño gráfico que más te han llamado la atención en tu preparación universitaria?

Teoría del color \_\_\_\_\_ Fundamento del diseño \_\_\_\_\_ Expresión \_\_\_\_\_ Dibujo \_\_\_\_\_

9) ¿Cuáles son los conceptos principales de fundamentos del diseño que deberías conocer para tener un buen conocimiento en el diseño gráfico?

Equilibrio \_\_\_\_\_ Textura \_\_\_\_\_ Simetría y Asimetría \_\_\_\_\_ Color \_\_\_\_\_

Jerarquía \_\_\_\_\_ Réticula \_\_\_\_\_

10) ¿Utilizas la tecnología para investigar los temas de estudios de diseño gráfico para tener nuevos conocimientos?

Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_

11) ¿Conoces páginas web o foros en los que particularmente suban temas de diseño gráfico?

Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_ Mencione una \_\_\_\_\_

12) ¿En tu dispositivo móvil te gustaría tener una aplicación móvil que contenga elementos de diseño gráfico?

Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_

13) ¿Crees necesario tener una aplicación móvil de diseño gráfico?

Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_

14) ¿Cómo te gustaría que fuera esta aplicación?

Solo teoría \_\_\_\_ Solo ejercicios \_\_\_\_ Con teoría y ejercicios \_\_\_\_

15) ¿Qué elementos consideras principales para esta aplicación móvil?

Dinamismo \_\_\_\_ Buena interacción \_\_\_\_ Peso de app \_\_\_\_

Ahorro de energía \_\_\_\_ intuitiva \_\_\_\_

## Entrevistas de los Inmigrantes Digitales

### Datos generales

Nombre \_\_\_\_\_  
 Edad \_\_\_\_\_ Sexo F \_\_\_\_\_ M \_\_\_\_\_  
 Año de egreso \_\_\_\_\_  
 Ocupación \_\_\_\_\_

1) ¿A qué edad tuviste tu 1er celular?

10 – 12 años \_\_\_\_\_ 13 – 15 años \_\_\_\_\_ 16 – 18 años \_\_\_\_\_ más de 19 años \_\_\_\_\_

2) ¿Qué tipo de celular usas?

Simple \_\_\_\_\_ Inteligentes \_\_\_\_\_

3) ¿Qué tipo de celular prefieres?

Simple \_\_\_\_\_ Inteligentes \_\_\_\_\_

¿Porque? \_\_\_\_\_

4) En tu celular ¿Qué aplicaciones extras que no viene de fabrica tienes?

Entretenimiento \_\_\_\_\_ Social \_\_\_\_\_ Fotografía \_\_\_\_\_ Música \_\_\_\_\_

5) ¿Cuántas de las aplicaciones que tienes en tu celular son educativas y cuantas de entretenimiento?

Educativos 1 – 3 \_\_\_\_\_ 4 – 6 \_\_\_\_\_ más de 7 \_\_\_\_\_

Entretenimientos 1 – 3 \_\_\_\_\_ 4 – 6 \_\_\_\_\_ más de 7 \_\_\_\_\_

6) ¿Con que frecuencia descargas nuevas aplicaciones en tu celular?

Semanal \_\_\_\_\_ Mensual \_\_\_\_\_ Anual \_\_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_\_

7) ¿Cuáles son los temas de diseño gráfico que más te llamó la atención en tu preparación universitaria?

Teoría del color \_\_\_\_\_ Fundamento del diseño \_\_\_\_\_ Expresión \_\_\_\_\_ Dibujo \_\_\_\_\_

8) ¿Cuáles son los conceptos principales de fundamentos del diseño que deberías conocer para tener un buen conocimiento en el diseño gráfico?

Equilibrio \_\_\_\_\_ Textura ⇄ \_\_\_\_\_ Simetría y Asimetría \_\_\_\_\_ Textura \_\_\_\_\_ Color \_\_\_\_\_ Jerarquía \_\_\_\_\_

Retícula \_\_\_\_\_

9) ¿Conoces páginas web o foros en los que particularmente suban temas de diseño gráfico?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ Mencione una \_\_\_\_\_

10) ¿Crees necesario tener una aplicación móvil de diseño gráfico?

Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_

11) ¿Se ha modificado de alguna manera los conceptos básicos del diseño desde que estaba estudiando a la actualidad? Mencione

12) ¿Qué beneficio ha traído la evolución de la tecnología a la carrera de diseño gráfico y a los diseñadores?

13) ¿Cómo puede un diseñador gráfico estar siempre actualizado con las nuevas tendencias tecnológicas y no quedarse atrás?

14) ¿Qué te gustaría que desarrollaran o mejoraran con la tecnología referente al diseño gráfico?

15) ¿Cual crees que es la mejor manera de tener un guía de conceptos básicos de diseño gráfico al alcance de tus manos siempre cuando lo necesites?

## Entrevista a Creadores de Aplicaciones

### Datos generales

Nombre \_\_\_\_\_

Edad \_\_\_\_\_ Sexo F \_\_\_\_\_ M \_\_\_\_\_

Ocupación \_\_\_\_\_

- 1) ¿Cómo se les ocurrió la idea de crear su app ?
- 2) ¿Cómo se llevó a cabo la creación de la app?
- 3) ¿Qué programa utilizaron para la creación y desarrollo de su app?
- 4) ¿Qué complicaciones se les presentaron en el desarrollo de la app?
- 5) ¿Cómo fue el proceso de la app mediante iban desarrollándose con los programas utilizados?
- 6) ¿Cuáles fueron los pasos principales desde la idea a ya montar la app?
- 7) Aproximadamente ¿Cuánto tiempo les tomo hacer la app desde la formulación hasta montarla en internet?
- 8) Aproximadamente ¿Cual fue el costo de la app ?
- 9) ¿Cómo fue la aceptación de la app por los usuarios?
- 10) ¿Qué crees que fue lo que más le llamo la atención al público de tu app?
- 11) ¿Qué crees que es lo más importante que tiene que tener una app?
- 12) ¿Cuáles fueros los diferentes resultados de tu app?
- 13) ¿Cual crees que es la mejor manera de sacarle beneficios monetarios a una app?
- 14) ¿Si pudieras cambiar o mejorar algo de tu app que sería?

## Creación del logotipo

Al crear el logo siempre tuvimos en cuenta las figuras geométricas en representación de la naturaleza y la uva tomando como figura principal el círculo. Además de esto buscando la armonía visual acomodando elementos con ayuda de la espiral de Fibonacci.

