



**UNIVERSIDAD DE PAMAMÁ**  
**VICERRECTORIA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO**

*Proyecto de Investigación sometido a la consideración de la Vicerrectoría de Investigación y Postgrado para optar al título de Maestría en Diseño Creativo*

*“Guía interactiva para Diseñar Revista en programa  
InDesign aplicada en App”*

***Yelena Asheleight Benitez M.***  
***8-306-880***

Asesora  
Magter. Liliana Russo de Jaén

Panamá, 2021

**Firma de Profesores del Tribunal Examinador**

---

Mgter. LILIANA RUSSO DE JAÉN

---

Mgter. MÁXIMO OLAYA

---

Mgter. EDGAR VISUETI

## **Dedicatoria**

Primero que todo a Dios, por darme salud, sabiduría y muchas ganas de vivir; y permitirme cumplir todas mis metas .

A mi Esposo Ismael Quintero y mis hijo, Irael e Ibrahim que me apoyaron con todo su amor, comprensión.

A mis padres Fabio Benitez y Marianela Muñoz, por darme la vida, su amor y sobre todo su apoyo incondicional cuando más los he necesitado han esto allí, muchas gracias los amo con todo mi alma... hoy y siempre!

## Agradecimiento

*A Dios, por todo lo que has hecho en mí.*

*A la Universidad de Panamá por haberme aceptado, ser parte de ella y haberme abierto las puertas en la Facultad de Arquitectura y Diseño para poder impartir mis conocimientos y estudiar esta Maestría; así como también a los diferentes docentes que brindaron sus conocimientos y apoyo para seguir adelante en el día a día.*

*A mis familiares y amigos, que siempre me animaron para terminar este proyecto y a los tutores con sus sugerencias y atinados comentarios.*

## *Indice General*

INDICE DE GRÁFICAS  
INDICE DE FIGURAS  
INTRODUCCIÓN

### **Capítulo 1 Planteamiento del Problema**

1.1 Situación actual .....	14
1.2 Planteamiento del Problema .....	14
1.3 Justificación .....	15
1.4 Objetivos Generales .....	16
1.4.1 Objetivos Específico .....	16
1.5 Beneficios .....	17
1.6 Limitaciones.....	17
1.7 Metodología .....	17

### **Capítulo 2 Marco teórico y Conceptual**

2.1 Antecedentes.....	20
<b>Marco Conceptual</b>	
2.2 Diseño Multimedia.....	21
2.3 Interactividad .....	21
2.4 ¿Qué es Hipermedia?.....	21
2.5 Qué es código QR.....	22
2.6 ¿Qué es App? .....	22
2.7 Filmora 9: .....	22
2.8 Mobincube .....	22

### **Capítulo 3 Marco Metodológico**

3.1 Tipo de Investigación .....	24
3.2 Estudio de las Variables .....	25
3.3 Universo o Población .....	26
3.4 Tipo de Estudio .....	26
3.5 Descripción del Instrumento .....	26
3.6 Análisis de la Resultados.....	27

### **Capítulo 4 Diseño de la Propuesta**

4.1 Diseño de logo.....	34
-------------------------	----

4.1.1 Morfología del Logo.....	37
4.2 Secciones del APP.....	37
4.3 Herramienta y Uso.....	38
4.3.1 Introducción al InDesign.....	38
4.3.2 Creación de documentos en InDesign.....	38
4.3.3 Área de Trabajo.....	40
4.3.4 Numeración de páginas.....	41
4.3.5 Los máster o páginas maestras .....	42
4.4. Guía práctica de InDesign.....	43
4.4.1 Diseño de la Portada.....	44
4.4.2 Diseño de la Revista en pdf.....	45
4.4.3 Diseño de botones Interactivos .....	46
4.4.4 Diseño Interactivo en el programa InDesign.....	47
4.4.4.1 Animación.....	48
4.4.4.2 Fondo o vectores.....	50
4.4.4.3 Ilustraciones.....	51
4.4.4.4 Diagramación de la página principal.....	52
4.5 Creación de videos.....	53
4.6 Publicación en YouTube.....	55
4.7 La creación del App.....	56
4.7.1 Diseño de la propuesta en app.....	58
4.8 Diseño de Digipack o estuche.....	59
4.9 Diseño CD.....	60

## **Capítulo 5 Costo y Cronograma**

5.1 Costos.....	62
5.2 Cronograma.....	63

## **Capítulo 6 Conclusiones, Recomendaciones, Bibliografía**

CONCLUSIÓN.....	65
RECOMENDACIÓN.....	66
BIBLIOGRAFÍA.....	67

### **ANEXO**

GLOSARIO.....	70
---------------	----

## Índice de Gráficas

- Gráfica 1 Edades de los encuestados.....29
- Gráfica 2 ¿Sexo de los estudiantes encuestados?.....29
- Gráfica 3 ¿Categorías los encuestados? .....29
- Gráfica 4 ¿Qué tipo material publicitarios impresos realizas? .....30
- Gráfica 5 ¿En que programas diseñas una revista? .....30
- Gráfica 6 Has utilizado el programa InDesign para editoriales? .....30
- Gráfica 7 ¿En el programa que utilizas puedes trabajar archivos de gran formato? .....31
- Gráfica 8 ¿Conoce los beneficios que ofrece el Programa InDesign? .....31
- Gráfica 9 ¿Conoces que es una maquetación en el programa Indesign? .....31
- Gráfica 10 ¿En el programa que utilizas puedes incluir interactividad? .....32
- Gráfica 11 ¿Qué programas utilizas para hacer presentaciones animadas? .....32
- Gráfica 12 ¿Puedes realizar los PDF intractivo?.....32
- Gráfica 13 ¿En el programa que utilizas puede incluir botones interactivos? .....33
- Gráfica 14 ¿Puede incluir correos electrónico y vincular páginas de información? .....33
- Gráfica 15 ¿Sabes diseñar EPUB ó libros electrónicos ? .....33
- Gráfica 16 ¿En tus proyectos el programa que utilizas puedes incluir voz? .....34
- Gráfica 17 ¿Qué programas de edición utilizas para realizar videos? .....34
- Gráfica 18 ¿En que programas que realizas tus animaciones? .....34
- Gráfica 19 ¿Programa que utilizas para realizar trancisiones de páginas interactivas para tus documento? .....35
- Gráfica 20 ¿Formatos que puede exportar InDesign? .....35

## Índice de Tablas

<b>Tabla 1.</b> Variables independiente.....	25
<b>Tabla 2.</b> Variables Dependiente.....	25
<b>Tabla 3</b> Muestra/Población.....	26
<b>Tabla 4.</b> Estudiantes encuestados .....	27
<b>Tabla 5.</b> Sexo de los encuestados.....	27
<b>Tabla 6.</b> Categoría de los encuestados.....	27
<b>Tabla 7.</b> Material publicitarios impresos.....	28
<b>Tabla 8.</b> Programas de para diseñar una revista.....	28
<b>Tabla 9.</b> Utilización del programa InDesign para editoriales. ....	28
<b>Tabla 10.</b> Utilización del programa de gran formato.....	29
<b>Tabla 11.</b> Maquetación en InDesign.....	29
<b>Tabla 12.</b> Beneficios de utilizar Indesign.....	29
<b>Tabla 13.</b> Programas que utilizan para desarrollo de interactividad. ....	30
<b>Tabla 14.</b> Presentaciones animadas.....	30
<b>Tabla 15.</b> PDF Interactivos.....	30
<b>Tabla 16.</b> Sabes diseñar EPUB ó libros electrónicos?.....	31
<b>Tabla 17</b> Incluir correos y vínculos de páginas referenciales.....	31
<b>Tabla 18.</b> ¿Qué programa de edición utilizas?.....	31
<b>Tabla 19.</b> Programas que te permiten incluir voz.....	32
<b>Tabla 20.</b> ¿Programa de edición utilizas para realizar videos? .....	32
<b>Tabla 22.</b> ¿En el programa que utilizas tus animaciones.....	32
<b>Tabla 23.</b> ¿En el programa que utilizas para realizar transiciones de páginas interactivas para tus presentaciones? .....	33
<b>Tabla 24.</b> ¿Conoces los formatos que puedes exportar InDesign?.....	33
<b>Tabla 23</b> Costo.....	62

## Índice de figuras

<i>Fig. 1 Sección 1 Uso de las Herramientas</i> .....	35
<i>Fig. 2 Sección 2 Guía práctica</i> .....	36
<i>Fig. 3 logo en relieve</i> .....	37
<i>Fig. 4 Propuesta banner uso de herramienta</i> .....	37
<i>Fig. 5 Propuesta banner página 2</i> .....	37
<i>Fig. 6 Seleccionar archivos existentes</i> .....	38
<i>Fig. 7 Creación de nuevo documento</i> .....	38
<i>Fig. 8 Tipos de plantillas para app</i> .....	39
<i>Fig. 9 Tipos de plantillas para web</i> .....	39
<i>Fig. 10 Tipos de plantillas para Impresión.</i> .....	40
<i>Fig.11 Área ó zona de trabajo</i> .....	40
<i>Fig.12 Creación de nuevos documentos</i> .....	40
<i>Fig.13 Numeración de páginas</i> .....	41
<i>Fig.17 Selección Fuente</i> .....	41
<i>Fig.15 Insertar símbolos y caracteres</i> .....	41
<i>Fig.16 Diseño de master</i> .....	42
<i>Fig.17 Banco de Imágenes</i> .....	43
<i>Fig. 18 Banco de archivos</i> .....	44
<i>Fig.19 Página Principal</i> .....	44
<i>Fig.20 Página Interna</i> .....	44
<i>Fig.21 Maquetación de la revista en portada y páginas interna</i> .....	45
<i>Fig.22 Maquetación de la revista en portada</i> .....	45
<i>Fig.23 Maquetación página interna de la revista</i> .....	45

<i>Fig.24 Muestra de diseño de master.....</i>	<i>46</i>
<i>Fig. 25 Diseño de botones interactivos.....</i>	<i>46</i>
<i>Fig. 26 Banco de imágenes de creación de botones.....</i>	<i>47</i>
<i>Fig.27 imagen nuevo documento .....</i>	<i>47</i>
<i>Fig. 28 publicaciones digitales.....</i>	<i>47</i>
<i>Fig.29-30 Sección de diseño del interactivo.....</i>	<i>48</i>
<i>Fig. 31 Utilización de fondos freepik.....</i>	<i>50</i>
<i>Fig.32 Corte de Imagen.....</i>	<i>50</i>
<i>Fig.33 imagen con el editorial.....</i>	<i>50</i>
<i>Fig.34 Imagen secciones plazas .....</i>	<i>51</i>
<i>Fig.35 Imagen secciones Iglesias .....</i>	<i>51</i>
<i>Fig.36 Imagen secciones Monumento .....</i>	<i>51</i>
<i>Fig.36 Muestra de diagramación de páginas .....</i>	<i>52</i>
<i>Fig.38 video introducción en filmora 9 seccion de diseño.....</i>	<i>52</i>
<i>Fig.39 Intro de los video en filmora 9 sección de botones interactivos.....</i>	<i>53</i>
<i>Fig.40 Linea de tiempo y edición en los videos. ....</i>	<i>54</i>
<i>Fig.41 Publicación en el canal de youtube/cambio de idioma.....</i>	<i>54</i>
<i>Fig.42 Revista en Pdf.....</i>	<i>55</i>
<i>Fig.43 Videos publicados en youtube.....</i>	<i>55</i>
<i>Fig.44 Mobincube y las plataformas digitales sección 1 .....</i>	<i>56</i>
<i>Fig.45 Mobincube y las plataformas digitales sección 2... ..</i>	<i>57</i>
<i>Fig.46 Modelo de apariencia de la aplicación revista interactiva .....</i>	<i>58</i>
<i>Fig.47 Modelo de apariencia de la aplicación botones interactivos .....</i>	<i>59</i>
<i>Fig. 48 Digipack.....</i>	<i>60</i>
<i>Fig. 49 Diseño del CD.....</i>	<i>58</i>

# Introducción



# Introducción

Este proyecto consiste en la creación de una “***Diseño interactivo multimedia como recurso didáctico en diseño editorial para la carrera de Diseño Grafico***”.






Ya que actualmente, existe una materia de **Diseño Editorial, ó Diseño VII**, dirigida a la creación de publicación de multipáginas como lo son revistas, periódicos, EPUB, libros electrónicos, PDF interactivos y publicación web.

El interactivo esta dirigido a estudiantes, profesores, y aficionado al diseño grafico. Para la realización del mismo se realizó una investigación descriptiva, cuyo instrumento fue realizado por medio de una encuesta a los estudiantes de la carrera de diseño que cursaban la IV año de la carrera en la Facultad de Arquitectura y Diseño en la materia de Innovación científica y Tecnológica.

El diseño multimedia aplicado en APP, es un instructivo que enseña el área de trabajo; la enumeración de páginas y diagramar los master y columnas; desarrollo de máscaras en las imágenes, animación y salvar en los distintos formatos, portada de Revistas, Diseño de Interactivo y Diseño web, donde se eligen temas de la Revista Panamá a la Antigua como parte de mi proyecto personal y documentadas en videos para ser visto desde una app.

Su costo está estimado en un aproximado de 4,995.00 balboas y culminará en enero 2021.

# Capítulos

- 1  Planteamiento del Problema
- 2  Marco Teórico y Conceptual
- 3  Marco Metodológico
- 4  Diseño de la Propuesta
- 5  Costos

# Capítulo 1

Planteamiento del Problema



# Capítulo 1

## Planteamiento del Problema

### 1.1 Situación actual

Actualmente, la Universidad de Panamá, se encuentra el proceso de acreditación, con el fin de motivar y fortalecer la identidad institucional y promover programas educativos y cultural. También participar en la elaboración de los programas analíticos, que imparte la Facultad de Arquitectura y Diseño, en especial la carrera del Diseño Gráfico.

### 1.2 Planteamiento del Problema

Este proyecto consiste en la creación de una *“Guía interactiva para Diseñar Revista Digital en programa InDesign aplicada en App”*, la utilización de un desarrollo de plataformas multimedia para la elaboración de revista impresas y digitales del aula que sirva de apoyo al docente, con el propósito de incentivar a los estudiantes con y sin discapacidad de diseño gráfico y aficionados.

El interactivo muestra una breve introducción al InDesign, enseña el área de trabajo, numeración, diseño de los master o columnas, botones interactivos, diseño de revista en formatos PDF, e interactivo en formato swf y animaciones.

Una vez, creada la muestra; se graban los videos, y graban los audios, se muestra las ediciones de video y se le incluye un intro-animado.

Este proyecto es de tipo descriptivo, se centra en recolectar información a través de encuesta, aplicada a los estudiantes de del curso de Innovación Científica y Tecnológica, de la Facultad de Arquitectura y Diseño. Este proyecto tiene un costo de B/.4,995.00 y culminará en enero 2021.

### 1.3 Justificación

El Problema planteado presenta algunos aspectos importantes que justifican la investigación.

- La asignatura de Diseño Gráfico 7 que se dicta a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico, solamente proporciona conocimientos teóricos ya que no cuenta con horas de laboratorio que permita al profesor enseñar desde una plataforma digital.
- Se necesita de herramientas digitales para la elaboración de revista impresas y digitales.
- El interactivo que motivará al estudiante sobre un mejor aprendizaje; es más motivador, fácil y educativo para los estudiantes de la carrera de diseño gráfico y más efectivos para el docente.
- Este App ,facilitará la enseñanza para el curso de editoriales que se dicta en la carrera de diseño gráfico.
- El interactivo esta diseñado para personas con y sin discapacidad.
- Disponibilidad de visualizarlo desde cualquier plataforma o canales como youtube, y descargado desde un app.

## **1.4 Objetivos Generales**

Crear un interactivo multimedia, para la materia de Diseño VII, Producción Editorial para formatos Impresos y Digitales que enseñará a los estudiantes a utilizar las diferentes herramientas necesarias para diseñar una revista digital en **InDesign**.

### **1.4.1 Objetivos Específico**

- Diseñar Revista digital en la plataforma InDesign para enseñar publicaciones editoriales.
- Creación de videos interactivos e incluir textos para personas con discapacidad.
- Publicar los videos en canales como youtube.
- Realizar una aplicación para ser visto desde un app.

## 1.5 Beneficios

Este proyecto beneficiará a los estudiantes que cursan el cuarto año de la carrera, diseño gráfico profesores y aficionados al diseño.

- Creación de portafolio físico y virtual.
- Diseño de libros para publicaciones digitales ó e-book.
- Cuentos infantiles interactivos.
- Invitaciones interactivas.
- Creación de videos para aprender la plataforma Indesign.
- Publicacion e interacción de contenidos.
- Aprender programa como filmora 9.
- Ediciones de videos.
- Creación de blog y pagina web.
- Diseñar en programas para app.
- Incluir el relato o narracion del interactivo.

## 1.6 Limitaciones

- Titulo del proyecto.
- La organización y composición de los elementos a utilizar.
- Diseño de fondo de las diferentes secciones.
- La utilización de los programa de edición.
- Grabar los audio.
- Levantar los textos en los videos.
- aprender nuevos programas para diseñar blog, y aplicaciones en App.
- Tiempo para la realización del mismo.

## 1.7 Metodología

Para el desarrollo del diseño interactivo multimedia aplicado en app.

- Organizar contenido, para el desarrollo de interactivo.
- Seleccionar material gráfico como ilustraciones fotografías, textos y gráficas.
- crear los banco de imágenes
- Retoque fotográfico.
- Maquetas todas las secciones de las revistas y los interactivos.
- Diseñar los vinculos entre las páginas y secciones.
- insertar los numeros de páginas
- Utilizar el programa InDesign, para enseñar publicaciones editoriales.
- Diseñar las revista en los diferentes formatos.
- Diseñar los botones interactivos.
- Insertar sonido de los botones y accesos.
- Aplicar las animaciones.
- Creación de videos.
- Utilizar un convertidor en mp4.
- Publicarlos en youtube.
- Realizar blog para ser visto en un app.

# Capítulo 2

Marco Teórico y Conceptual

x



# Capítulo 2

## Marco Teórico y Conceptual

### 2.1 Antecedentes

La escuela de Arquitectura, inicio en la Facultad de ingeniería de la Universidad de Panamá. durante el año 1943. La Facultad de Arquitectura obtuvo su plena autonomía por el mandato del Consejo General Universitario en sesión especialmente convocada al respecto el 18 de mayo de 1962. <sup>1</sup>Guía Académica de la Facultad de Arquitectura (1984), pág. 285

En la asignatura de Diseño Gráfico I, cuya abreviatura 221<sup>a</sup>. Comprendía los conocimientos y aplicación de los métodos de composición de diseño gráfico cuyo contenido se señalaba la composición de la diagramación de folletos, periódicos, revistas, afiches. Debido a la demanda de profesionales de Diseño Gráfico en el mercado laboral, la Universidad de Panamá, en 1982 inicia con una matrícula de 274 estudiantes la carrera de Técnico y Licenciatura en Diseño Gráfico.

En 1984, la escuela de Diseño Gráfico, estructura y mejora por primera vez el plan de estudios para poder adecuarse a la demanda de aquel entonces, en el mercado laboral.

En el 2012, ha crecido y madurado suficiente la carrera en todos sus aspectos y se presentando el *“Proyecto de transformación académica curricular”* una propuesta que mejora formalmente el plan de estudio vigente, recogiendo toda la experiencia ganada. Desde que se estructuró la carrera, la actualización del curriculum en base a competencias, logrando así, mejorar el pensum académico. Se diseñó la materia de diseño Editorial VI, para los estudiantes que cursan el cuarto año de la carrera de Diseño gráfico.

## Marco Conceptual

**2.2 Diseño Multimedia** Antecedentes de Multimedia encontramos ante un único medio que integra diferentes códigos (vídeo, audio, gráficos, texto, etc).<sup>2</sup> Ecu Red (21 de abril 20 de abril 2014), Recuperado: [https://www.ecured.cu/Dise%C3%B1o\\_multimedia](https://www.ecured.cu/Dise%C3%B1o_multimedia).

**2.3 Interactividad** Se utiliza para referirnos a la relación de participación entre los usuarios y los sistemas informáticos, es un proceso de comunicación entre humanos y computadoras.

**2.4 ¿Qué es Hipermedia?** Podría considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información. El término "hiper" se refiere a "navegación", de allí los conceptos de "hipertexto" (navegación entre textos) e "hipermedia" (navegación entre medios).<sup>3</sup> Caterezzi, N y Cuevas, I. (1996), De la multimedia a la hipermedia. Madrid: Editorial Rama, 291 p.

**2.5 ¿Qué es código QR** (del inglés *Quick Response code*, "código de respuesta rápida") es la evolución del código de barras. Es un módulo para almacenar información en una matriz de puntos o en un código de barras bidimensional. La matriz se lee en el dispositivo móvil por un lector específico (lector de QR), y de forma inmediata nos lleva a una aplicación en internet y puede ser un mapa de localización, un correo electrónico, una página web o un perfil en una red social.<sup>4</sup>

Código QR, (s.f). *Wikipedia*. Recuperado: 2 diciembre 2019, [https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo\\_QR](https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_QR).

**2.6 ¿Qué es 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, a diferencia de una webapp que no es instalable.<sup>5</sup> Tamaño A.,(7 de abril 2020), Para que sirve un app. Recuperado:<https://pixon.io/blog/2020/03/05/para-que-sirve-una-app/>.

**2.7 Filmora 9** Es un software creado para YouTubers. Que fueron los creadores de contenidos en You Tube y las redes sociales. Es un software que no tiene funciones profesionales como Premiere, Final cut, Media Composer o Resolve. Pero te permite si estas editando un documental y tienes un presupuesto limitado, se puede trabajar hasta 100 capas. Tiene herramientas básicas de composición de audio; se puede utilizar puglins para mejorar el audio y cuenta con soporte full 4K tanto Uhd como DCI 4K y proyectos en HD.<sup>6</sup> Alexander K., (25 de julio 2019), Filmora 9 es una buena opción para editores experimentados Recuperado: <https://www.cined.com/es/filmora9-review-is-it-good-choice-experienced-editors/>.

**2.8 Mobincube:** Es una plataforma de desarrollo y monetización de aplicaciones móviles para micro empresarios, autónomos e incluso, particulares sin conocimientos previos de programación.

Los fundadores de Mobincube la definen como una empresa *low cost* del desarrollo de aplicaciones móviles. Es multiplataforma y permite crear aplicaciones nativas para Android, iOS y Windows Phone, y web apps en HTML5 para los mismos sistemas operativos.<sup>7</sup> Velasco J. (21 de enero 2014) Mobincube, La plataforma que nos permite crear sin programar Recuperado: <https://hipertextual.com/2014/01/mobincube-plataforma-desarrollo-apps/>.

# Capítulo 3

Marco Metodológico



## Capítulo 3

### Marco Metodológico

#### 3.1 Tipo de Investigación

El presente proyecto de investigación titulado "Diseño App interactivo multimedia como recurso didáctico para el aprendizaje de diseño editorial con los estudiantes que cursan el cuarto año de la carrera de diseño gráfico del curso Innovación Científica y Tecnológica en el segundo semestre. Tiene como propósito contribuir un recurso didáctico para los estudiantes. Se apoya fundamentos informáticos del uso de las TIC, por medio de la plataforma InDesign.

Metodológicamente es una investigación descriptiva, se utilizó como instrumento tipo encuesta con un enfoque cuantitativo y cualitativo con los estudiantes que cursan el cuarto año de la carrera de diseño gráfico.

El Interactivo multimedia, es una herramienta capaz de mantener a los estudiantes con atención, interés y motivación en la asignatura diseño gráfico VII, ya que actualmente no existe laboratorio como apoyo al aprendizaje de las herramientas interactivas de la plataforma indesign para la creación de editoriales.

### 3.2 Estudio de las Variables

**Tabla 1.** Variable independiente

Variable	Indicadores
CD interactivo de InDesign para diseñar revistas digitales.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Investigación Conceptual.</li><li>• Selección de banco de ilustraciones y fotografías.</li><li>• Selección de las herramientas.</li><li>• Botones, vínculos. animaciones e interactividad.</li><li>• Edición y creación de guiones.</li><li>• inserción de audio y video.</li><li>• Grabar y realizar las pruebas.</li></ul>

Nota: Indicadores y variables según el estudio del proyecto de la aplicación

**Tabla 2.** Variables Dependiente

Variable	indicadores
Facilita el aprendizaje a los estudiantes de la carrera de diseño gráfico.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Visualización y conceptualización e las herramientas con el programa InDesign</li><li>• Motivar a los estudiantes en cuanto el uso del programa</li><li>• Realizar talleres y ejercicios prácticos.</li><li>• Creatividad</li><li>• Tiempo en aprendizaje de los estudiantes.</li></ul>

Nota: Indicadores y variables según el estudio del proyecto de la aplicación

### 3.3 Universo o Población

La población de estudio para el desarrollo de este proyecto, son estudiantes que cursan la IV materia Innovación científica y Tecnológica de la carrera de Diseño Grafico de la Universidad de Panamá, cuya muestra es de 20 estudiantes que estan por obtener un título de licenciatura.

**Tabla 3** Muestra/Población

• Carrera	• Población	• Muestra	% de la Población
• Mujeres	• 20	• 15	• 36
• Hombres		• 7	• 17

Nota: Cantidad de estudiantes encuestado para la muestra. Total (20).

### 3.4 Tipo de Estudio

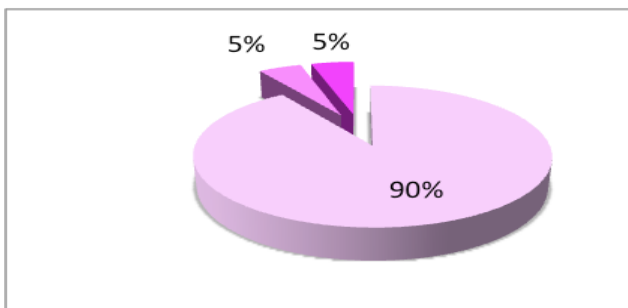
Este proyecto es de tipo descriptivo, se centra en recolectar información a través de encuesta, según la población de estudio.

### 3.5 Descripción del Instrumento

El instrumento utilizado es una encuesta fue aplicada a los estudiantes de IV año, de la Facultad de Arquitectura y Diseño, con el fin de recabar los datos necesarios para el desarrollo de la investigación. Se utilizarán preguntas cerradas con el fin de capturar los datos y recopilar la información necesaria.

### 3.6 Análisis de los Resultados (gráficas y tablas)

- **Gráfica 1** Edades de los encuestados

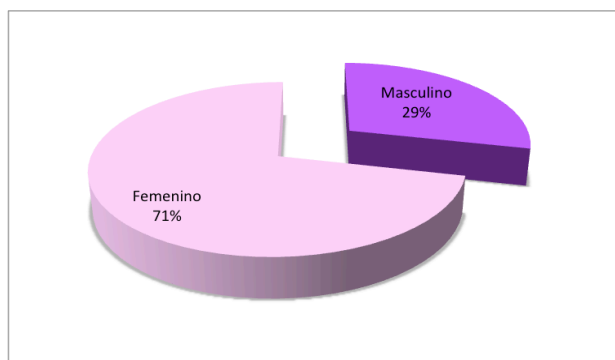


**Tabla 4.** Estudiantes encuestados

ESTUDIANTES		
SI	2	10%
NO	18	90%

Nota: De acuerdo a la encuesta realizada las edades de los estudiantes 19 que equivalen el 90% son de 18 a 25 años.

- **Gráfica 2** Sexo de los estudiantes encuestados

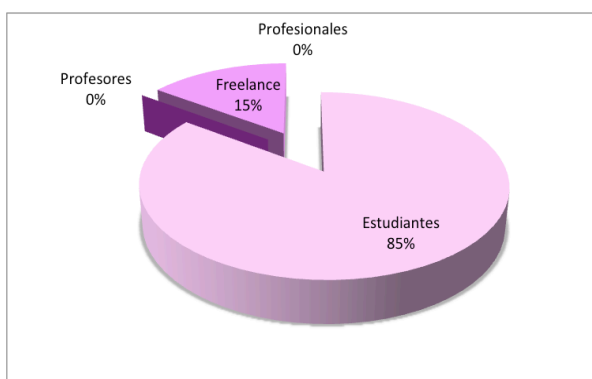


**Tabla 5.** Sexo de los encuestados

ESTUDIANTES		
Masculino	6	29%
Femenino	15	71%

Nota: La mayoría de los encuestados son del sexo femenino total 15 que equivale al 71%, y un total de 6 del sexo masculino que representa al 29%.

- **Gráfica 3** Categorías los encuestados

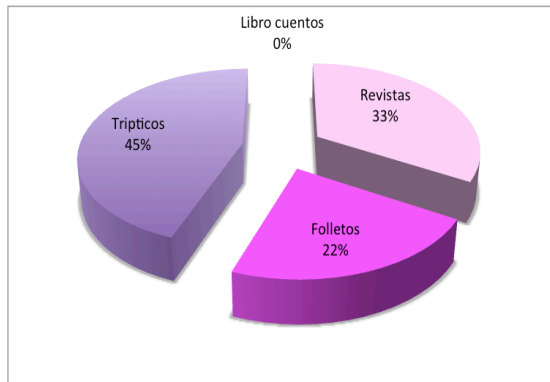


**Tabla 6.** Categoría de los encuestados

ESTUDIANTES		
Estudiantes	17	85%
Profesores	0	0%
Freelance	3	15%
Profesionales	0	0%

Nota: La mayoría de los encuestados son estudiantes que lo que equivale 85%, el 15% ya trabajan como independientes o freelance.

- **Gráfica 4** ¿Qué tipo material publicitarios impresos realizas?

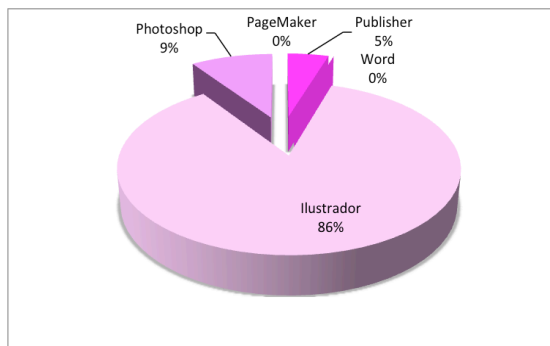


**Tabla 7.** Material publicitarios impresos.

ESTUDIANTES		
Revista	6	29%
Folletos	4	19%
Tripticos	8	38%
Libro cuentos	0	0%
Todas	3	14%
Ninguna	0	0%

Nota: De acuerdo a la encuesta realizada el 38% diseñan más dípticos que revistas.

- **Gráfica 5** ¿En que programas diseñas una revista?

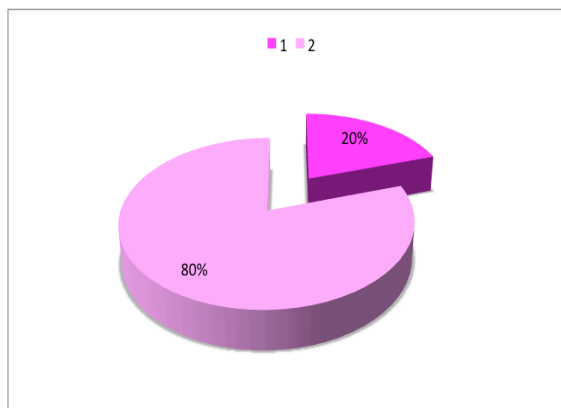


**Tabla 8.** Programas de para diseñar una revista

ESTUDIANTES		
PageMaker	0	0%
Publisher	1	1%
Word	0	0%
Ilustrador	18	86%
Photoshop	2	5%

Nota: De acuerdo a la encuesta realizada. El 38% utilizan ilustrador para diseñar una revista.

- **Gráfica 6** Has utilizado el programa InDesign para editoriales?

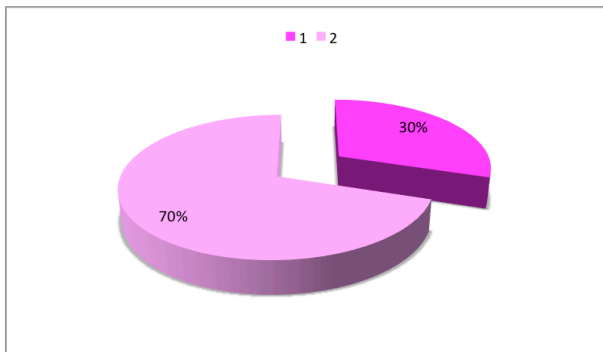


**Tabla 9.** Utilización del programa para editoriales.

ESTUDIANTES		
SI	2	20%
NO	18	80%

Nota: De acuerdo a la encuesta realizada, 2 estudiantes que equivalen el 20% han utilizado el programa Indesign el 80% utiliza otro programa.

**Gráfica 7** ¿En el programa que utilizas puedes trabajar archivos de gran formato?

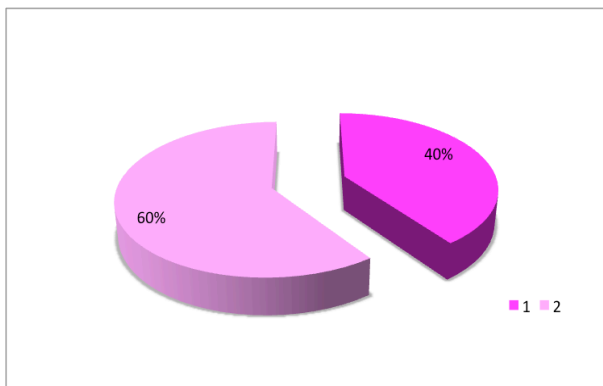


**Tabla 10.** Utilización del programa de gran formato.

ESTUDIANTES		
SI	4	20%
NO	16	80%

Nota: 20% de los encuestados han trabajado archivos de gran formato y el 80% No.

- **Gráfica 8** ¿Conoce los beneficios que ofrece el Programa InDesign?

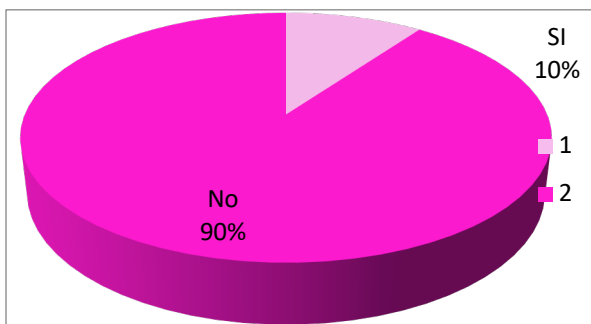


**Tabla 11.** Beneficios de utilizar IDesign

ESTUDIANTES		
SI	8	40%
NO	12	60%

Nota: 40% de los encuestados cree las ventajas que ofrece el programa y el 60% No

- **Gráfica 9** ¿Conoces que es una maquetación en el programa Indesign?

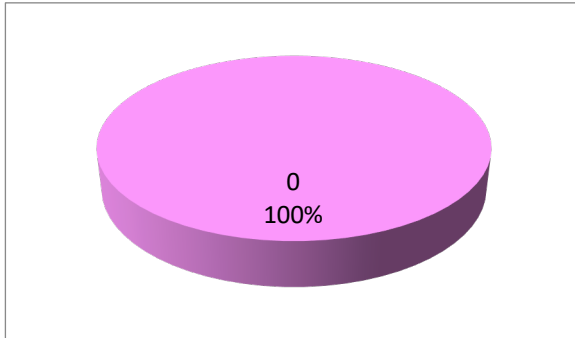


**Tabla 12.** Maquetación en InDesign

ESTUDIANTES		
SI	2	10%
NO	18	90%

Nota: 10% de los encuestados cree las utiliza la maquetación en indesign y el 90% No

- **Gráfica 10** ¿En el programa que utilizas puedes incluir interactividad?

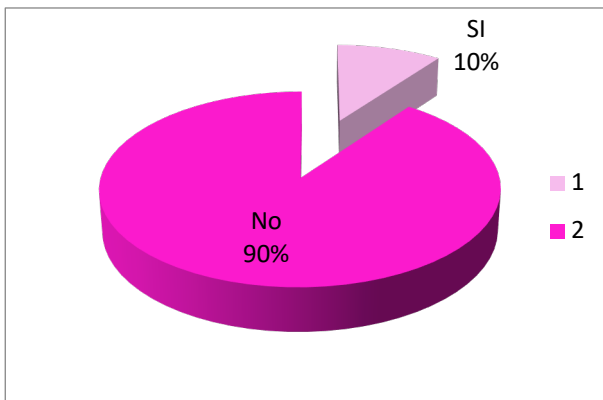


**Tabla 13.** Programas que utilizan para desarrollo de Interactivo

ESTUDIANTES		
SI	0	0%
NO	20	100%

Nota: El 100% de los estudiantes opinan que en el programa que utilizan **NO** pueden incluir interactividad.

- **Gráfica 11** ¿Qué programas utilizas para hacer presentaciones animadas?

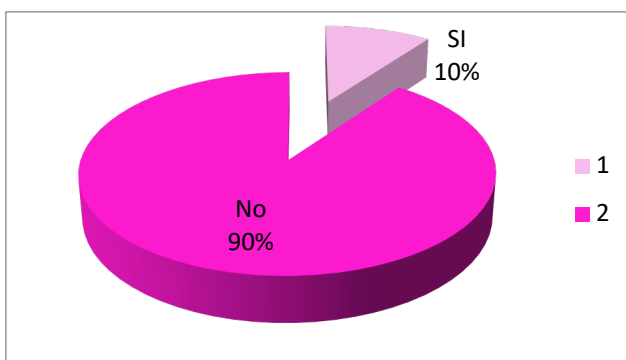


**Tabla 14.** Presentaciones animadas

ESTUDIANTES		
SI	2	10%
NO	18	90%

Nota: 90% de los programas que utiliza no pueden hacer PDF interactivos.

- **Gráfica 12** ¿Puedes realizar los PDF interactivos?

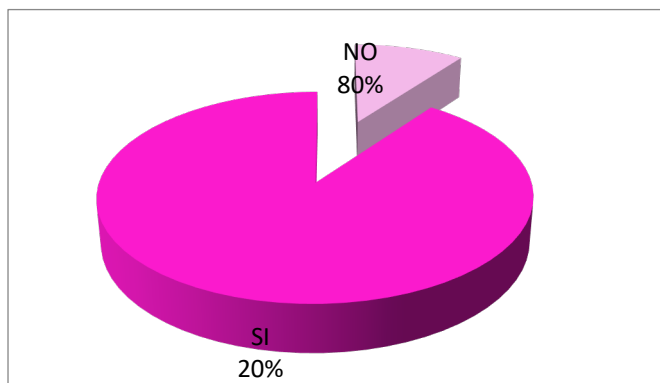


**Tabla 15.** PDF Interactivos

ESTUDIANTES		
SI	4	20%
NO	16	80%

Nota: 10% Conoce como se puede maquetar en el programa Indesign. El 90% no utiliza el programa.

- **Gráfica 13** ¿En el programa que utilizas puede incluir botones interactivos?

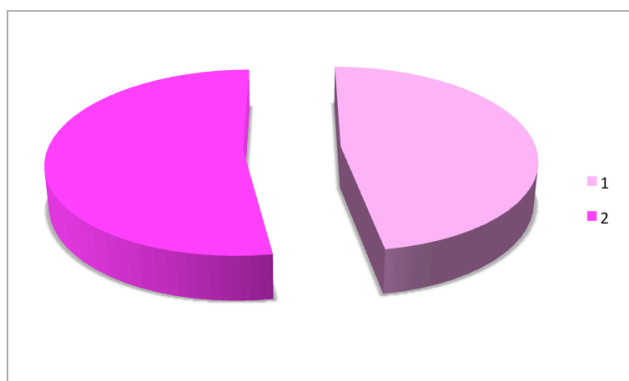


**Tabla 16.** PDF Botones Interactivos

ESTUDIANTES		
SI	2	20%
NO	18	80%

Nota: El 80% No incluye botones interactivos. 20% utiliza programas gráficos donde incluye botones interactivos.

- **Gráfica 14** ¿Puede incluir correos electrónico y vincular páginas de información?

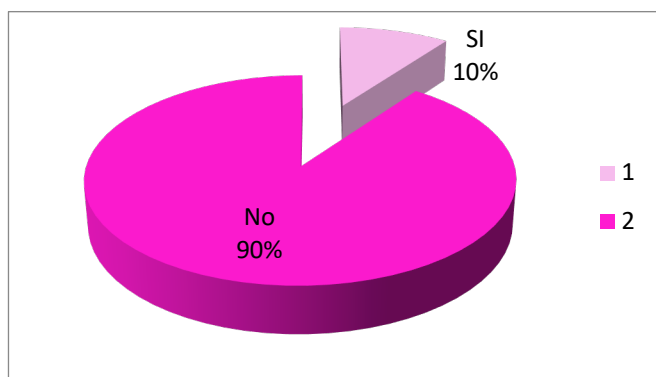


**Tabla 17.** Incluir correos y vinculos de páginas referenciales.

ESTUDIANTES		
SI	2	10%
NO	18	90%

Nota: El 100% No puede incluir el correo electrónico y vincular a páginas con información.

- **Gráfica 15** ¿Sabes diseñar EPUB ó libros electrónicos ?

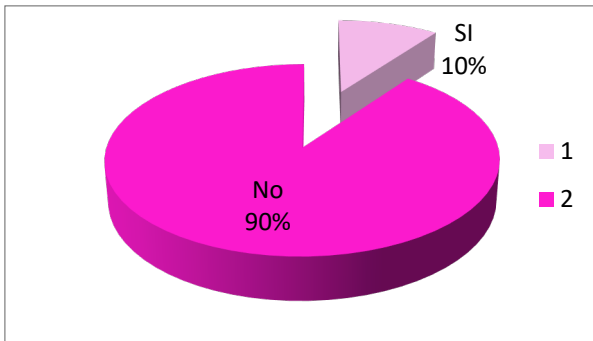


**Tabla 18.** ¿Sabes diseñar EPUB ó libros electrónicos?

ESTUDIANTES		
SI	2	20%
NO	18	80%

Nota: El 80% de los estudiantes. No saben sobre el diseño de los libros electrónicos.

- **Gráfica 16** ¿En tus proyectos el programa que utilizas puedes incluir voz

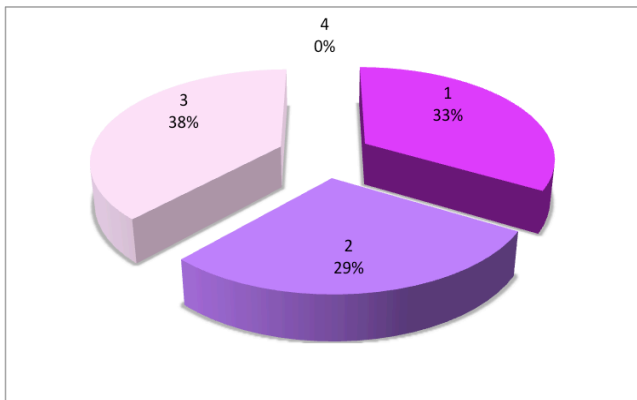


**Tabla 19.** Programas que incluyen voz

ESTUDIANTES		
SI	2	10%
NO	18	90%

Nota: El 10% incluye voz, pero en programas de edición de videos. El 90% no sabia que se puede incluir una narración en el programa **InDesign**.

- **Gráfica 17** ¿Qué programas de edición utilizas para realizar videos?

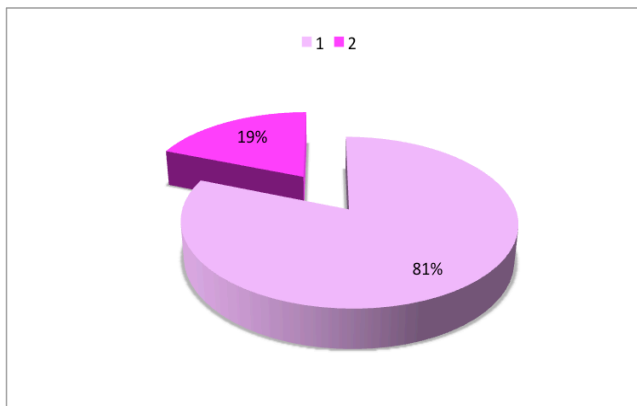


**Tabla 20.** ¿Programa de edición utilizas para realizar videos?

ESTUDIANTES		
Premiere	7	33%
After Effect	6	29%
Sony Vega	8	38%
Make web Video	0	0%

Nota: La mayoría de los estudiantes utilizan Sony Vega para realizar y editar videos.

- **Gráfico 18** ¿En que programas que realizas tus animaciones?

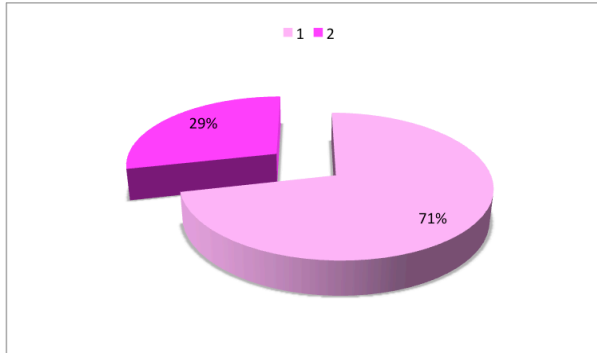


**Tabla 21.** ¿En el programa que utilizas tus animaciones?

ESTUDIANTES		
Fash	17	81%
Ilustrador	4	19%
Go Animate	0	0%
Pow toon	0	0%

Nota: 81% de los estudiantes han realizado animaciones en el programa flash.

- **Gráfica 19** ¿Programa que utilizas para realizar transiciones de páginas interactivas para tus documento?



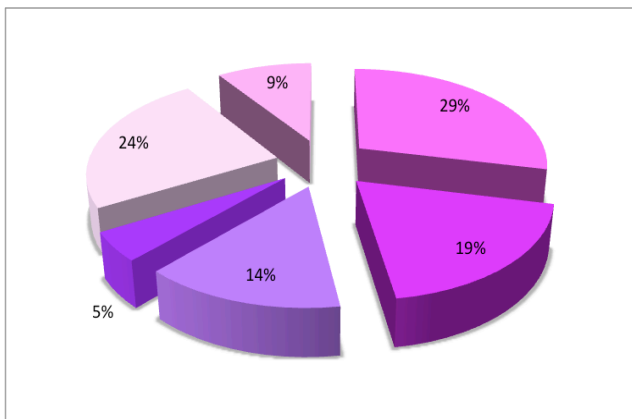
**Tabla 22.** ¿En el programa que utilizas transiciones de páginas

ESTUDIANTES		
Power point	15	90%
InDesign	6	10%

Nota: 90% de los estudiantes han realizado animaciones en el programa power point

- **Gráfica 20** ¿Formatos que puede exportar

InDesign?



**Tabla 23.** ¿Conoces los formatos que puedes exportar InDesign?

ESTUDIANTES		
PDF (print)	6	29%
PDF(interactivo)	4	19%
SFW interactivo	3	14%
HTML	1	5%
INDD	5	24%
URL	2	9%

Nota: InDesign permite exportar en todos los formatos mencionado en los cuadros.

# Capítulo 4

Marco Teórico y Conceptual



# Capítulo 4

## Diseño de la Propuesta

“Guía interactiva para Diseñar Revista Digital en programa InDesign aplicada en App”.

Esta guía interactiva para diseñar revistas en programa InDesign, aplicada desde una app, fue creada como una herramienta de apoyo para la clase de diseño VII, para profesores y estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico.

Se realizaron un total de 9 videos interactivo como apoyo didáctico.

Esta aplicación fue desarrollada en el programa **Mobincube**, y un editor de videos llamado **filmora 9**, y el programa **InDesign** y publicado en mi canal **youtube**.

Esta aplicación esta divide en secciones:

La primera sección llamada Uso de Herramientas, esta compuesta de cinco videos como lo son:

- Introducción al InDesign,
- Zona de trabajo.
- Creación de documento.
- Número de páginas.
- Diseño de Master.



Fig. 1 Nota: **Sección 1** Uso de las Herramientas creada para la aplicación del app.

La segunda sección llamada **Guía Práctica**, dónde se publican cuatro videos con tema como lo son:

- Botones interactivos
- Diseños interactivos
- Portada de Revista
- Revista PDF

Pasos para desarrollar la propuesta se divido en varios pasos:

- Se diseño el material gráfico para el interactivo en el programa InDesign.
- Producción de los nueve videos en programa filmora 9.
- Pulbicación en mi Canal You tube.
- Diseño de la aplicación en mobincube.
- Link de aplicación para descargar la aplicación llamada AAPIDYE.apk
- App / aplicación, ID /Indesign, Ye/Yelena

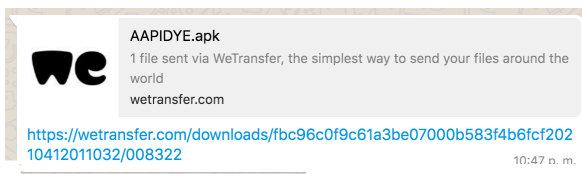


Fig. 2 Nota: **Sección 2** Guía práctica realizada para el app.

## 4.1 Diseño de logo

Logo es un signo gráfico que identifica a una empresa, un producto comercial, un proyecto.

### 4.1.1. Morfología del Logo


LOGO	Esta representado de un libro abierto al conocimiento por el movimiento de las páginas . En forma de un sello en alto relieve dentro de un círculo.
FORMA	En forma de un sello en alto relieve dentro de un Círculo
FONDO	Gris o Black 20% .
TIPOGRAFÍA	Arial Bold16 (mayúscula cerrada).
PROGRAMA	Adobe Ilustrador 



Fig. 3 Nota: Logo en relieve diseñado por Yelena Benitez

## 4.2 Secciones de app

Propuestas para la página de inicio y fondo de la presentación



Fig. 4 Nota: Propuesta banner uso de herramienta. Banner sección 1 para el app.



Fig. 5 Nota: Propuesta Diseño de la revista Banner sección 2 para el app.

**4.3 Herramienta y uso:** El interactivo esta dividido en 9 temas, como lo son Introducción al InDesign, creación de documento, zona o área de trabajo, número de página, diseño de master.<sup>8</sup> MEDIAactive (2010), *Aprender InDesign CS5 con 100 ejercicios practicos*. Editorial Marconb, Barcelona Recuperdo: <https://www.camarazaragoza.com/>

Para creación de este proyecto se realizan los artes como lo fueron diseño para los master, portada y maquetación de revista en formato pdf,

Se diseñaron botones interactivos se colocaron ilustraciones, fotografías, textos, botones interactivos, y para la composición.

#### 4.3.1 Introducción al InDesign:

La introducción la plataforma InDesign, se muestra plantilla de diferentes formatos, para diseño de impresión, diseño web, EPUB, interactivos y aplicaciones en app. Se explica detalladamente los formatos y los ajustes necesario para abrir una aplicación.

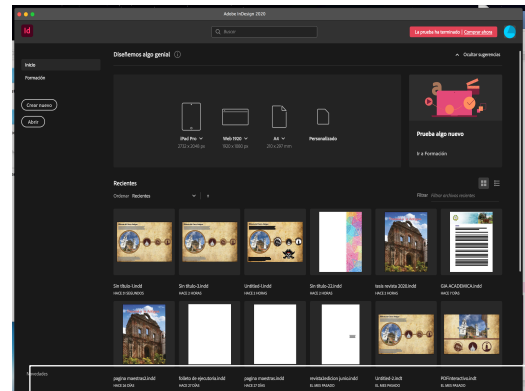


Fig. 6 Nota: InDesign.(2020) Introducción al indesign captura de pantalla. Programa InDesign.

#### 4.3.2 Creación de documentos en InDesign:

Al crear un documentos en Indesign, se encuentra una gran variedad de formatos y medida que se puede trabajar para impresión, web o móvil.

Se detalla los y medidas del documento en ancho y alto y especifica el tamaño y la orientación del documento que puede ser horizontal y vertical.

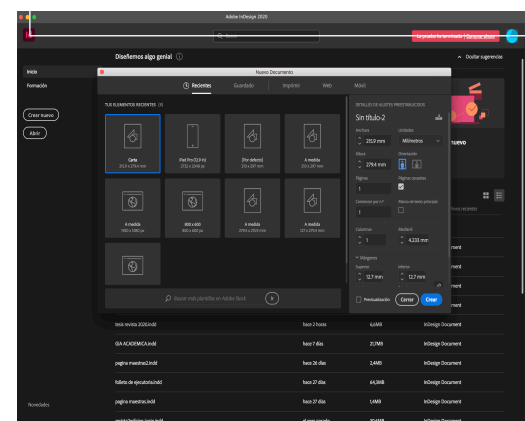
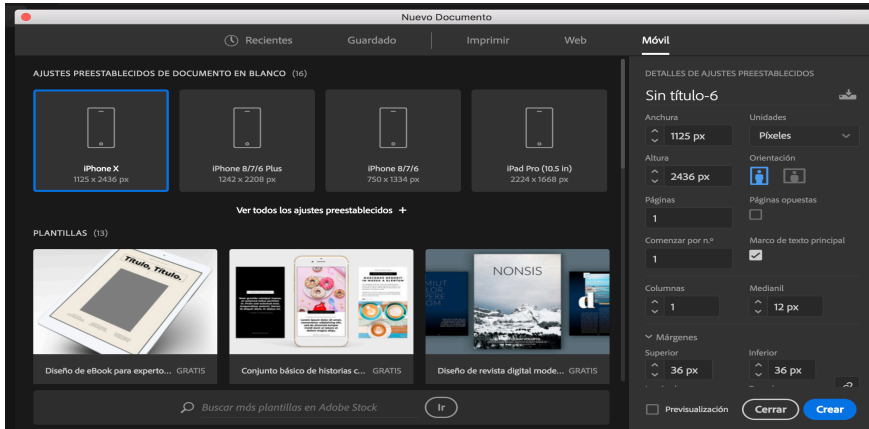


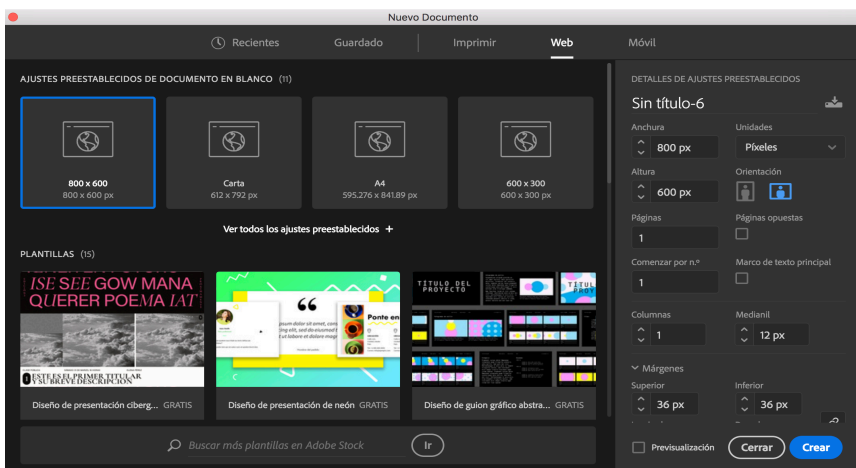
Fig. 7 Nota: InDesign.(2020) Creación de nuevo documento Captura de pantalla programa InDesign.

Y se especifica las cantidad de páginas que utilizaremos.



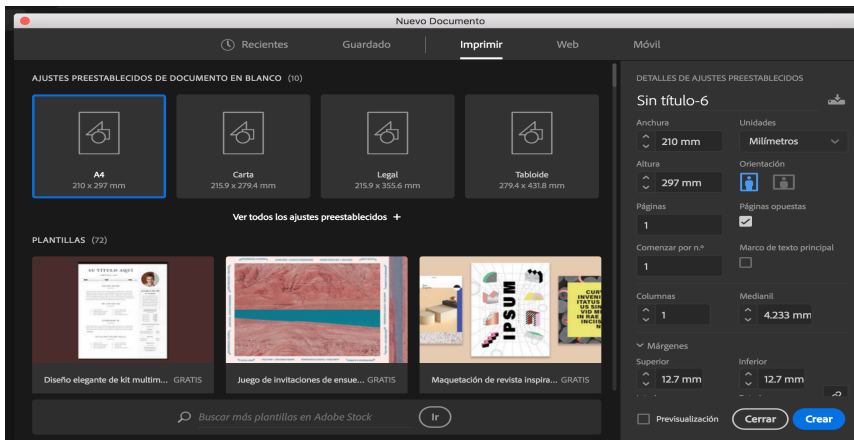
Plantillas para app, y tablet, hay diferentes formatos y tamaños.

Fig. 8 Nota: InDesign.(2020) Tipos de plantillas para app. Captura de pantalla programa.



Plantillas para web, hay diferentes ajustes y formatos establecidos.

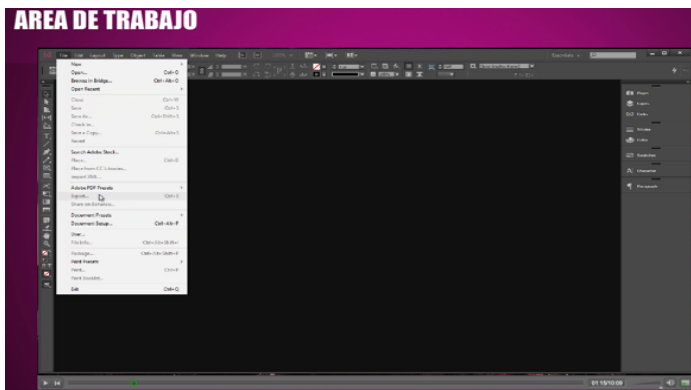
Fig. 9 Nota: InDesign.(2020) Tipos de plantillas para web. Captura de pantalla.



Plantillas de Impresión  
Tamaño / formato de  
página para impresión.

Fig. 10 Nota: InDesign.(2020) Tipos de formatos . Captura de pantalla.

**4.3.3 Área de trabajo:** InDesign es una plataforma dinámica que despliega una serie de herramientas dependiendo si es para impresión, o formatos web.



**InDesign**  
Te permite exportar a  
diferentes formatos y  
publicación con una  
diversidad de herramienta  
incluso insertar audio y  
video dentro del  
documento.

Fig.11 Nota: nDesign.(2020) área ó zona de trabajo.  
Captura de pantalla.

Selección de  
tipo de  
documento

Seleccionar el tipo de doc  
va a realizar. Esto te per  
el espacio de trabajo al ut

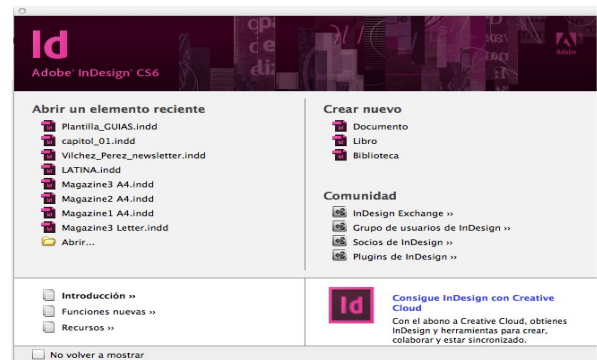
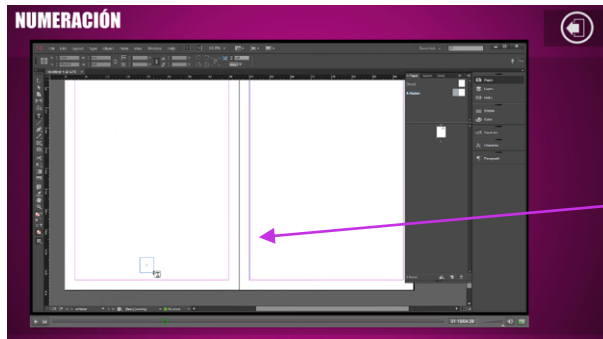


Fig.12 Nota: InDesign.(2020) Pasos para la creación de nuevos documentos.  
Captura de pantalla.

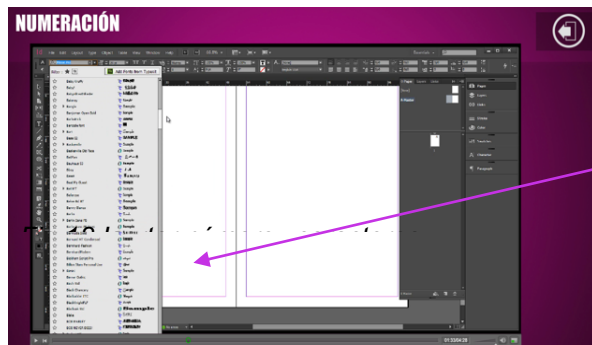
**4.3.4 Numeración de página:** Para un diseño multipáginas o revistas o cualquier, el interactivo te explica la manera mucho mas sencilla de colocar los número de páginas.



1

Seleccione el área donde van los números.

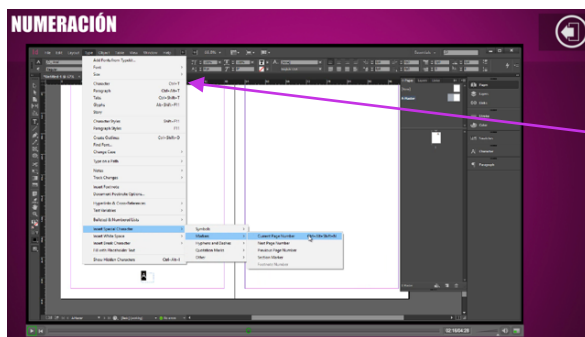
*Fig.13 Nota: InDesign.(2020) Numeración de páginas. Captura de pantalla.*



2

Seleccione la tipografía y tamaño de letra

*Fig.14 Nota: nDesign.(2020) Selección Tipográfica. Captura de pantalla.*

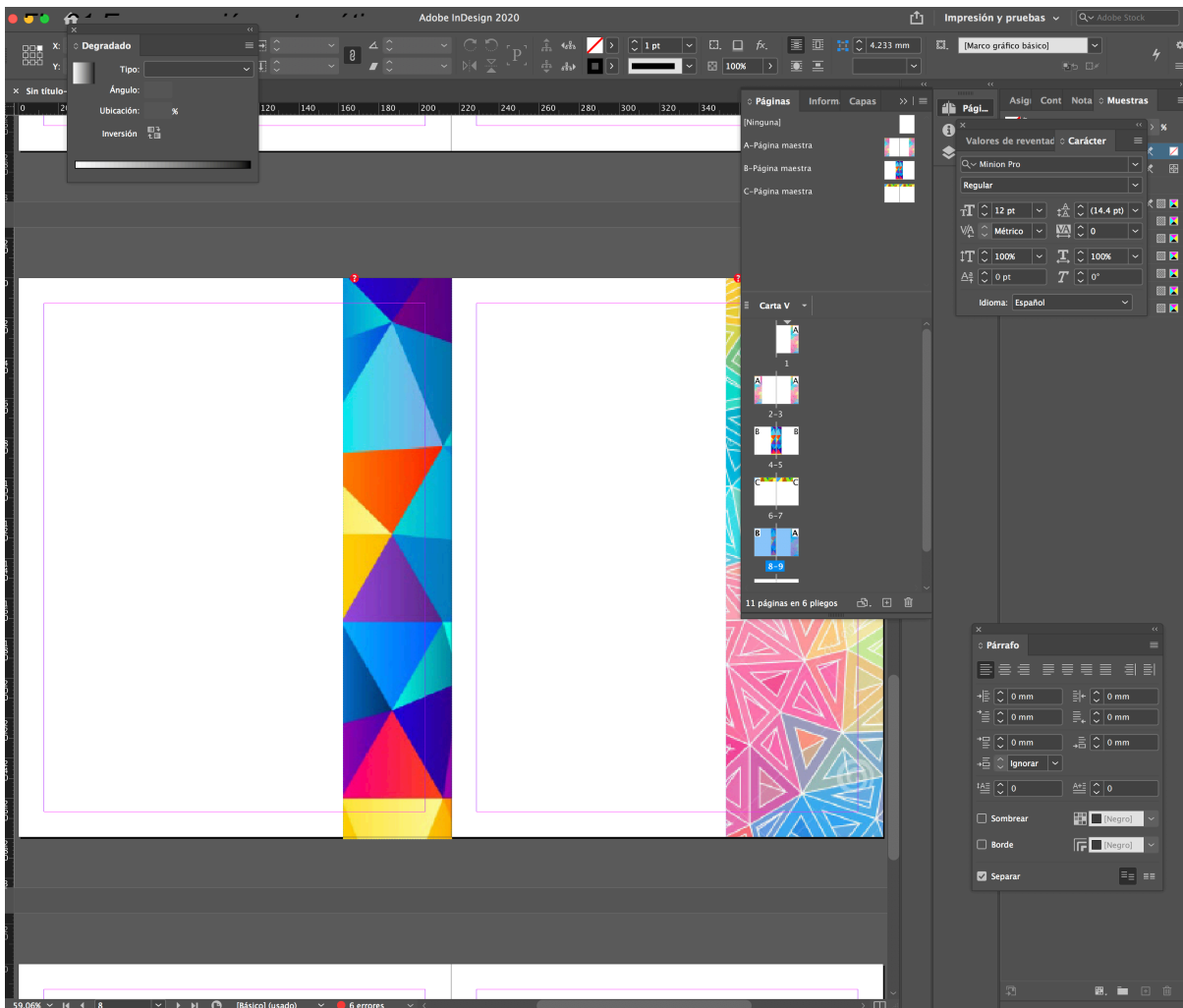


3

Seleccione Type/ insertar símbolos y caracteres/ marcas / nuevo número de página.

*Fig.15 Nota: InDesign.(2020) Insertar símbolos y caracteres. Captura de pantalla.*

**4.3.5 Los Master o páginas maestras:** Te permite maquetar o diagramar las diferentes secciones sin interrumpir la colocación de fotografías, textos e ilustraciones.



*Fig.16 Nota: nDesign(2020) Diseño de master ó páginas maestras. Captura de pantalla*

Se diseñó 3 propuesta distintas de páginas maestras para la muestra. Se utilizó diferentes vectores para diferenciar las secciones.

**4.4 Guía práctica de InDesign** Se utilizarán 46 imágenes que fueron para la Revista Panamá a la Antigua, en donde encontramos una gran variedad de Iglesias, monumentos, plazas parques y edificios gubernamentales ubicados en el Casco Antiguo de la Ciudad de Panamá. Muchas fueron editadas y retocadas con el programa Adobe Photoshop.

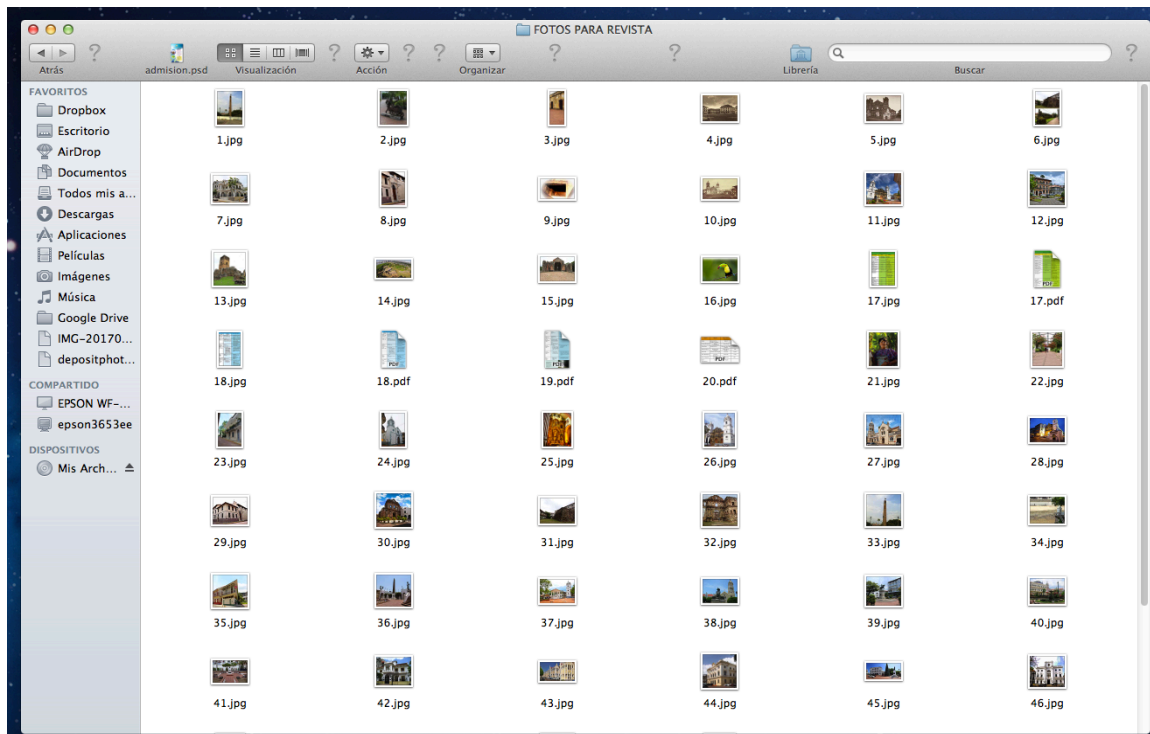


Fig. 17 Nota: Revista Panamá a la Antigua (2013), Banco de Imágenes. Retoque fotográfico.

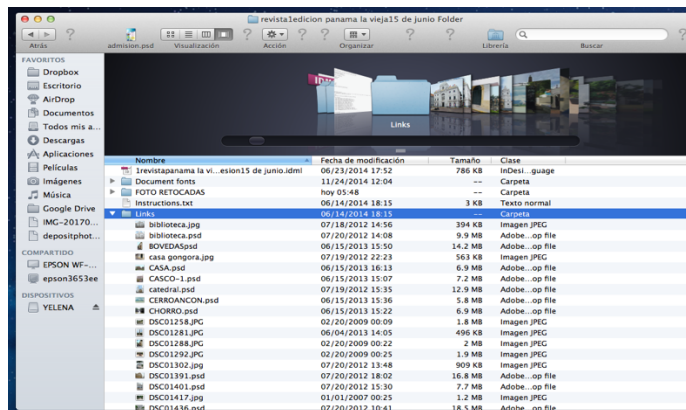


Fig. 18 Nota: Banco de archivos.

- Organización del banco fotográfico
- Fotografías retocadas
- Que se diseñaran como botones interactivos.

#### 4.4.1 Diseño de la Portada:

Se realizó la maquetación de la portada y paginas interna de la revista en In Design, los temas son alusivos a los Sitios del Casco Antiguo.

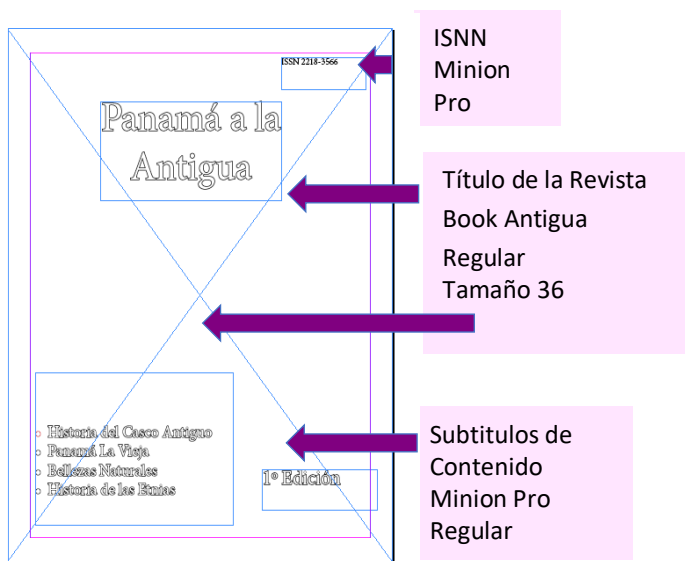


Fig.19 Nota: Portada de la Revista

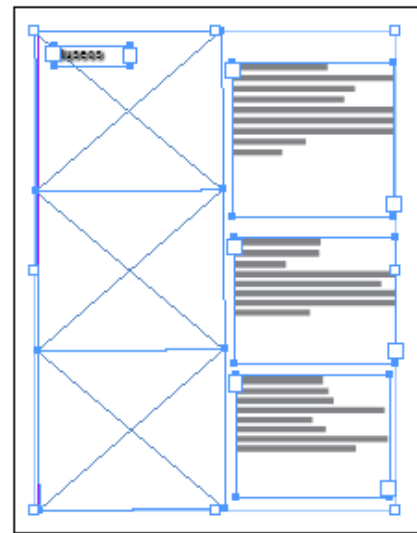


Fig.20 Nota: Diagramación páginas

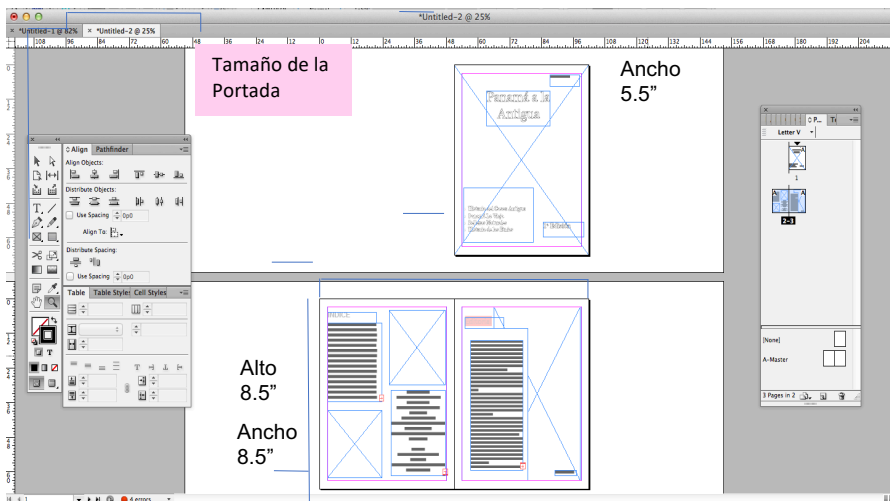


Fig.21 Nota: Maquetación de la revista en portada y páginas interna

**4.4.2 Diseño de la Revista en pdf:** Una vez realizado los artes se exporta en formato pdf, para ser publicada.



Diagramación de la portada y páginas internas de la revista. Se realizaron de 12 páginas donde se incluyeron fondos, ilustraciones y fotografías, títulos y textos.

Fig.22 Nota: Foto Benitez, Y., Chandler G. (2013) Revista Panamá a la Antigua, Diseño de portada Editorial DLerman, Edición. Captura de pantalla.



Fig.23 Nota: Propuesta de Maquetación página interna de la revista, utilizando las fotografías de Panamá a la Antigua. Captura de pantalla.

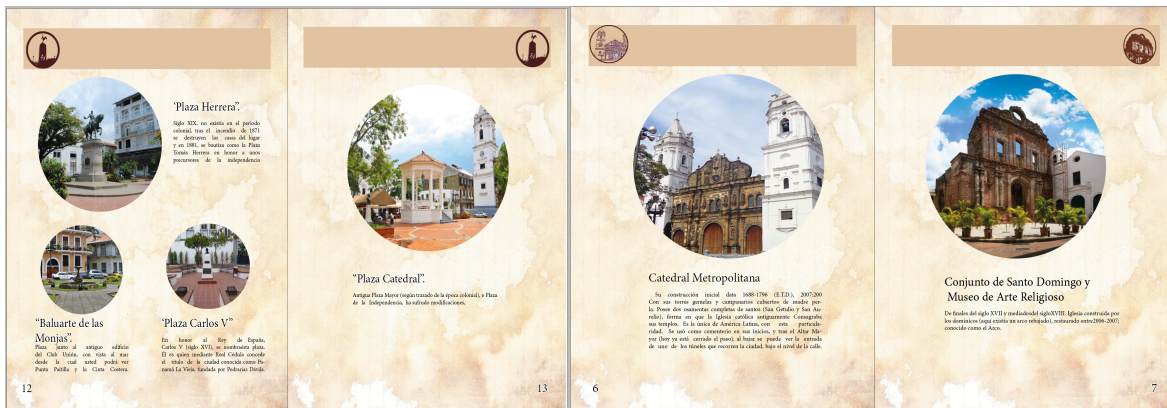


Fig.24 Nota: Propuesta de diseño de master de secciones utilizando como referencia las fotografías de la Revista Panamá a la Antigua. Captura de pantalla

### 4.4.3 Botones Interactivos

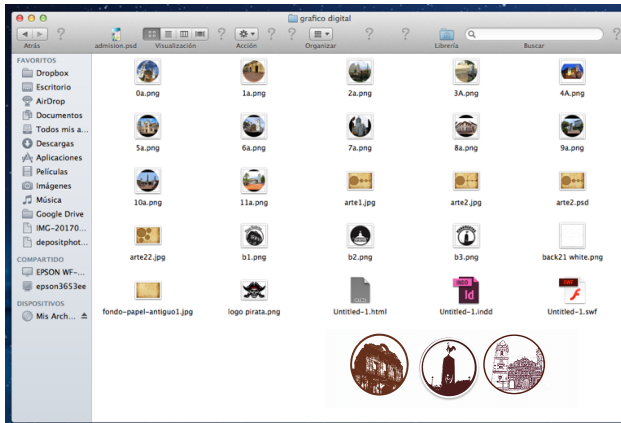
Se diseñaron tres botones interactivos realizados en el programa Photoshop, representan imagen de los monumentos, plazas e iglesias.

El botón de Plaza histórica, se utilizaron imágenes que permitirán vincular a las siguientes páginas con pequeñas anécdotas que son tomadas como referencia de la Revista Panamá a la Antigua.



Fig.25 Nota: Diseño de botones interactivos. Captura de pantalla.

Debemos Maquetar o Diagramar el espacio utilizando dentro de la plataforma InDesign.



- Algunas de las imágenes fueron convertidas en botones para el realizar los vínculos y la animación.
- También se diseñó plantillas como fondos para poder diagramar el interactivo.

Fig. 26 Nota: Banco de imágenes de creación de botones. Captura de pantalla.

**4.4.4 Diseño Interactivo** En la plataforma InDesign, se utiliza para la organización visual de textos, recursos gráficos, reproducciones en audio y video permite realizar multiple interactividades para ser usada en un app.<sup>9</sup> Garcia, V. (31 mayo 2017), Re: Diseño UI,botones interactivos Recuperado <https://www.480interactive.com/>

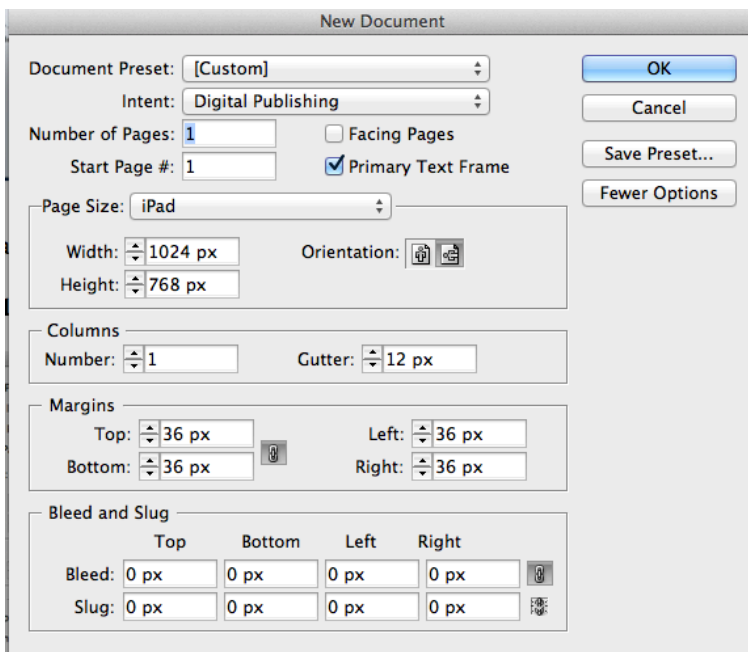


Fig.27 Nota: Pasos para crear una publicación digital. Captura de pantalla.

Selección Ventana /Publicación digital que coloca el formato zona de trabajo 600x800

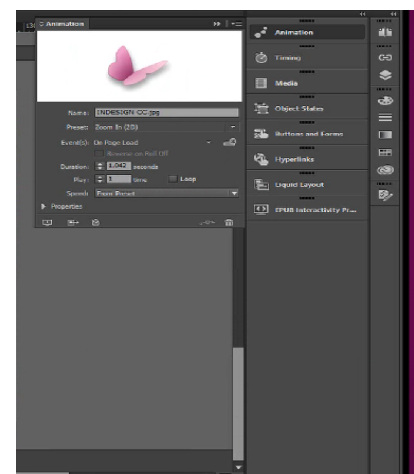


Fig. Nota: 28 publicaciones digitales. Captura de pantalla.

**4.4.4.1 Animación:** Es la técnica o noción de movimiento que se aplica sobre un elemento o individuo. Hoy en día, el término **animación** está muy ligado a la producción.<sup>10</sup> Animación. (s.f), *Wikipedia* (13 de diciembre de 2017). Recuperado <https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci3n>

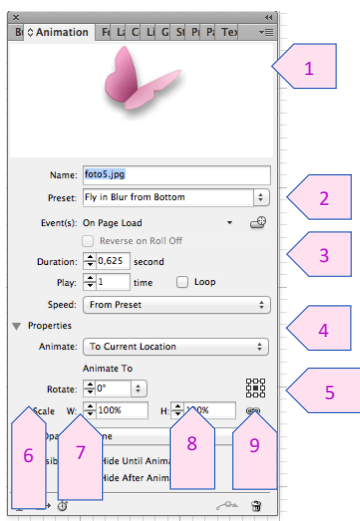


Fig.29 Nota: Sección de diseño interactivo. Captura de pantalla.

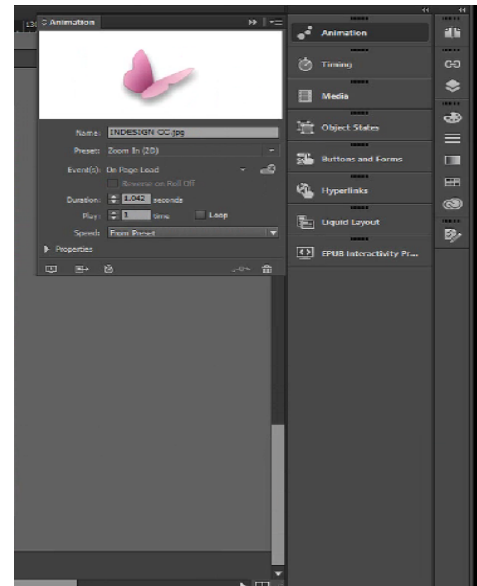


Fig.30 Nota: Sección animación interactivo. Captura de pantalla.

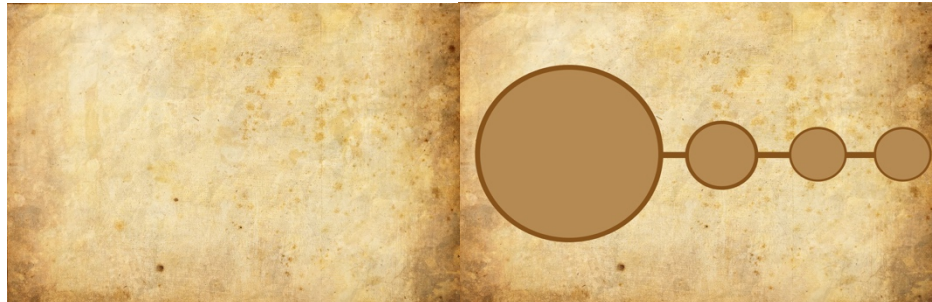
- 1 -Diferentes estilo de animaciones.
- 2 -Vincular el evento.
- 3 - Rotación de la imagen durante la animación.
- 4 -Tipo de duración y repetición del evento.
- 5 -Opacidad de la imagen durante la animación.
- 6 -Pre-visualización de la animación
- 7 Temporización te permite reorganización de la organización.
- 8 Dirección y trazado de la animación.
- 9 Borrar la animación
- 10 Existen 32 animaciones predeterminadas

Interactivo se diseñó una revista utilizando el plataforma InDesign.

Exportado en diferentes formato como lo son PDF interactivo.

1. Realizar la edición y retoque fotográfico de la Revista Panamá la Antigua.
2. Buscar el contenido (texto, títulos, referencias del tema).
3. Desarrollar los master / Incluir los números de las páginas.
4. Maquetar la revista con nueva estructura.
5. Vincular las imágenes.
6. Insertar los botones interactivos.
7. Desarrollar la animación.
8. Exportar e formato PDF Y SWF (para generar el interactivo).
9. crear el video utilizando flash.
10. Insertar sonido y audio.

4.4.4.2 **Fondos de vectores:** Se utilizará para maquetar las diferentes secciones de la revista.



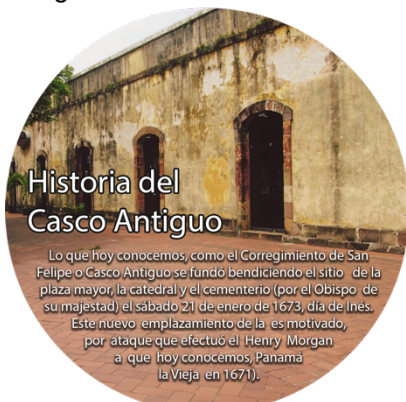
Fondo papel antiguo.  
Fondo de vectores

Fig.31 Nota: Freepik. fondo de vectores



Recorte de imagen de manera circular.

Fig.32 Nota: Foto de la Catedral Metropolitana



Recorte de imagen en programa photoshop  
retoque de balance de colores.

1. Recorte de imagen en programa photoshop.
2. retoque de balance de colores.
3. Se incluye una breve Historia del Casco Antiguo.

Fig.33 Foto. página de editorial

**4.4.4.3 Ilustraciones:** Se transformo la fotografía en formas circulares para ilustrar las diferentes secciones de la revista

**a. Plaza Herrera**

**b. Plaza Catedral**

**c. Plaza Carlos V**



*Fig.34 Nota Foto Benitez, Y., Chandler G. (2013) Revista Panamá a la Antigua, Sección plazas Editorial DLerman, Edición1. pág. 53*

**a. San Francisco de Asís**

**b. Iglesia Catedral**

**c. Iglesia San José**



**d. Iglesia de la Merced**

**e. Iglesia San Felipe Neri**



- a. San Francisco de Asís
- b. Plaza Catedral,
- c. Iglesia San José
- d. Iglesia de la Merced
- e. San Felipe Neri



*Fig.35 Nota: Reuperado pág. 49*

**Monumentos** se toma como muestra representativa son:

**a. Obelisco a los Franceses**



**b. Torreón – Bóvedas**



Fig.36 Nota: Recuperado pág. 54

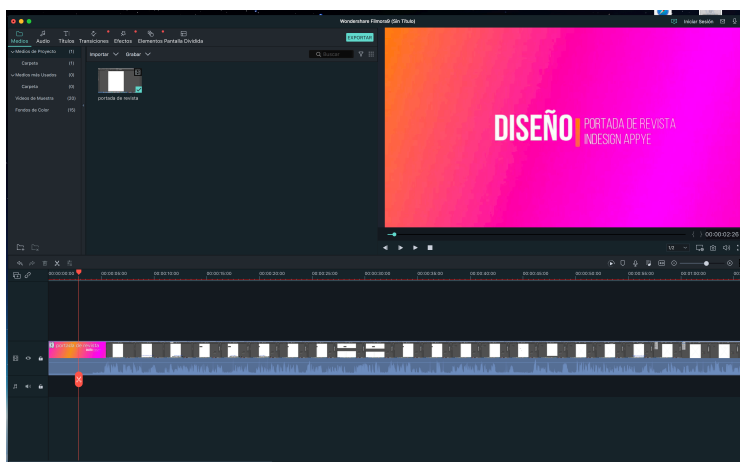
**4.4.4.4 Diagramación de la página principal**

Se organizaron los fondos, ilustraciones, textos y los iconos como vínculos a las siguientes páginas.



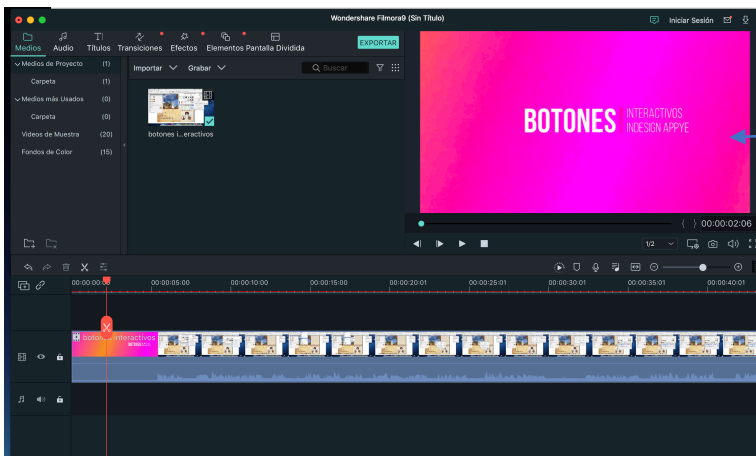
Fig.37 Muestra de diagramación de páginas

**4.5 Creación de videos:** Se utiliza el programa **filmora 9**, programa de edición de videos, te permite hacer aplicaciones sobre fondo verde de manera que fusión de imagen reales con diferentes tipos de fondos y escenarios, transiciones, filtros y demás. Se diseñan nueve videos, donde se realiza 9 para esta tesis se describen 4 dos. Se encuentran desde filmora 9, otras 2 publicadas desde mi canal de youtube Los videos están medios en tiempo de un 1 a 3 minutos.



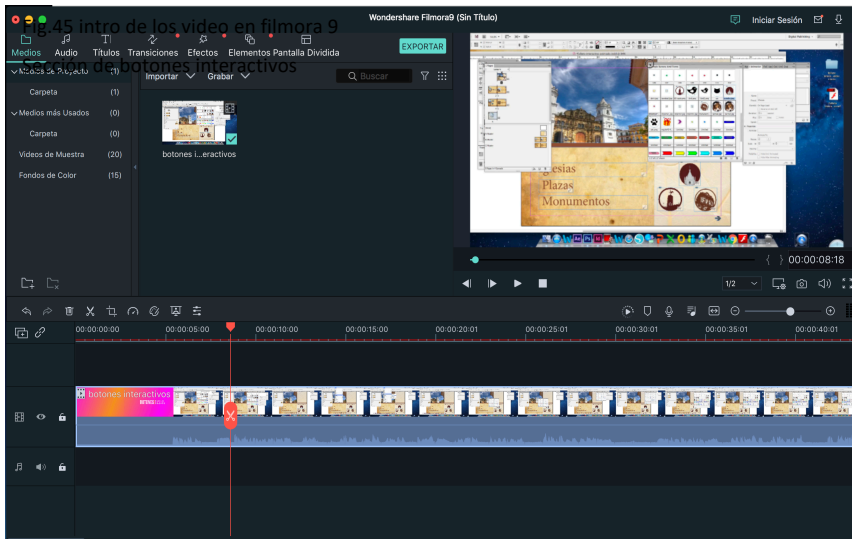
Intro. Es la introducción del video.  
Se graba sobre pantalla, se maneja un mejor relato en cuanto a la explicación en el video.

Fig.38 Nota: video introducción en filmora 9 sección de diseño. Captura de pantalla



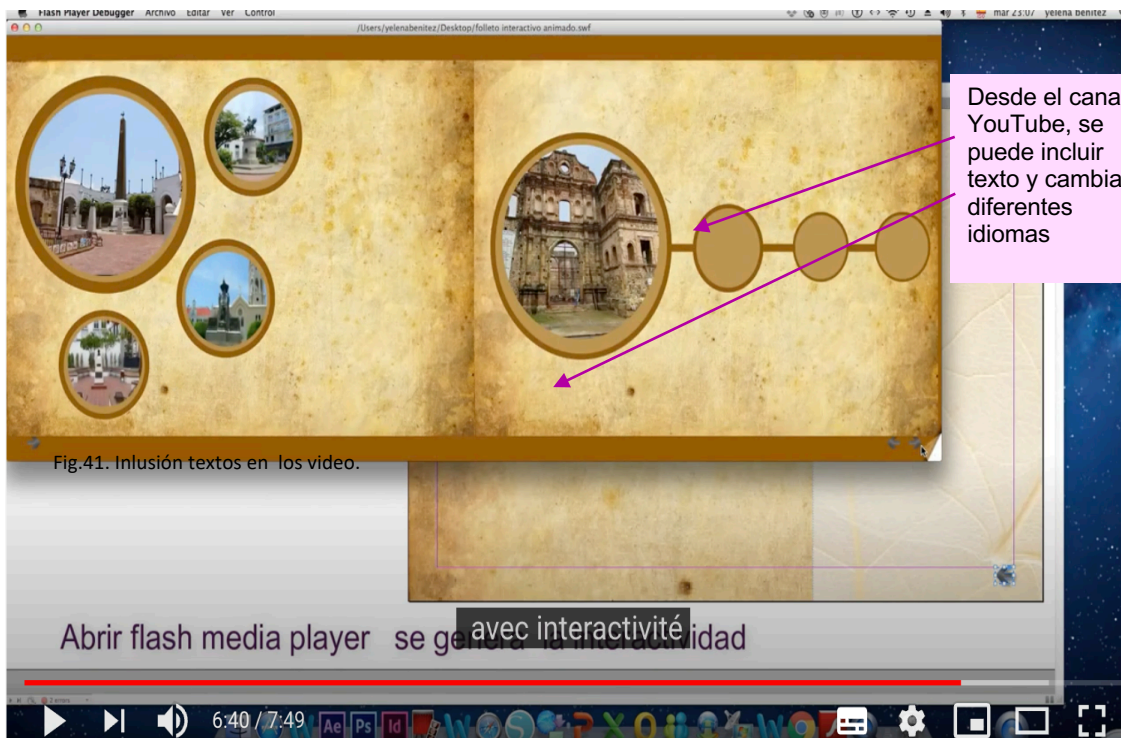
Se utilizaron las herramientas para la edición del video la línea de tiempo. Efectos sencillos que aumentan con mas detalles las zonas de amplitud.

Fig.39 Nota: video creación de botones interactivo. Captura de pantalla



Diseño de botones interactivo en filmora 9 al momento de realizar la edición.

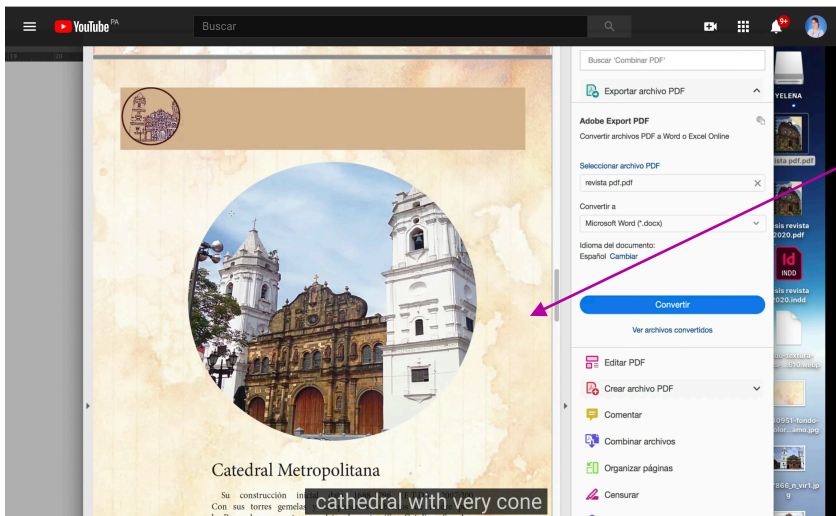
Fig.40. Nota: Línea de tiempo y edición en los videos. Captura de pantalla



Desde el canal de YouTube, se puede incluir texto y cambiar a diferentes idiomas

Fig.41. Inclusión textos en los video.

Fig.41 Nota: Publicación en el canal del YouTube, muestra del interactivo y cambio de idioma. Captura de pantalla.



Diseño de PDF, interactivo publicado en YouTube,

Fig.42. Notas: Muestra de la página interna de la revista en formato pdf. Captura de pantalla

#### 4.6 Publicación en YouTube

Luego de producción del video, son publicados en el canal de youtube, donde podemos incluir relatos, y permite cambiar a varios idiomas y se puede ver la traducción de manera simultánea.<sup>11</sup> YouTube (s.f), *Wikipedia* (7 de agosto 2020) Recuperado: <https://es.wikipedia.org/wiki/YouTube>

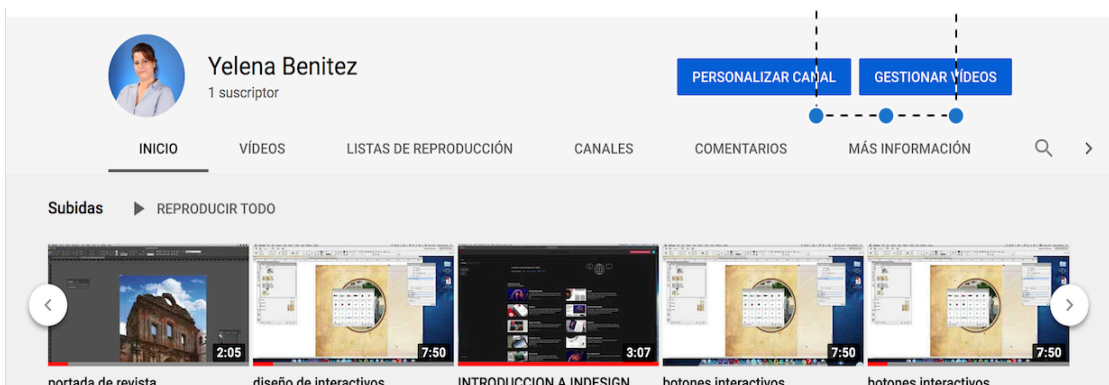


Fig.43. Nota:Videos publicados en el canal de youtube. Captura de pantalla

## 4.7 La creación del App: Mobincube Creador de apps móviles para gente sin conocimiento técnico. Te permite crear una aplicación de manera gratuita.

Solo tienes que añadir pantallas a tu app, añadir elementos a las pantallas (textos, imágenes, vídeos, etc.), establecer acciones en los elementos para que los usuarios interactúen, etc. El programa te permite utilizar plantillas asistidas, 100% personalizables. Nombre de la aplicación appiye Indesign.

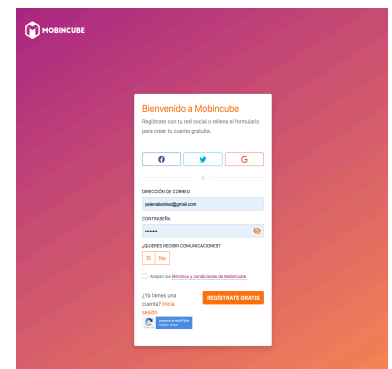
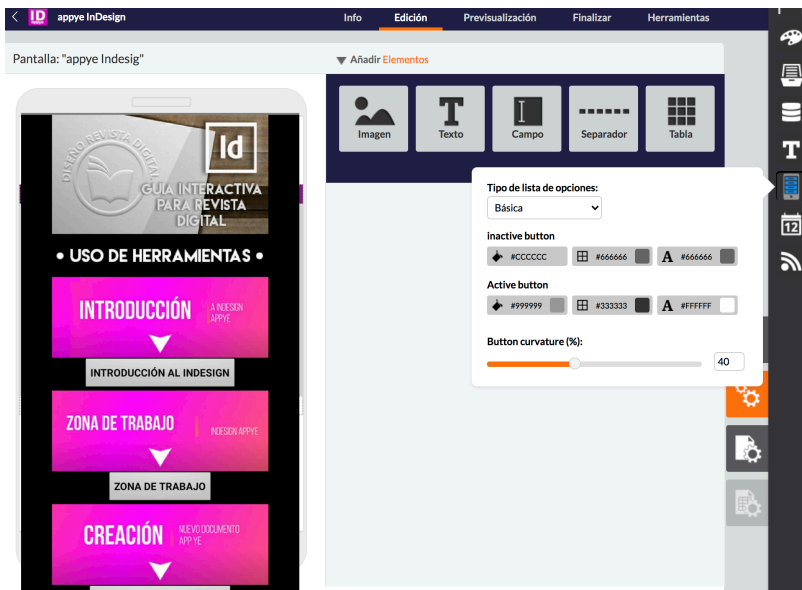


Fig.44 Nota: Mobincube. Plataforma/inicio creación de app, sección. Captura de pantalla

Se realizaron 2 páginas

La primera pagina llamada la guía interactiva de la Revista, donde se encuentra uso de herramientas como lo son:

- **Introducción,**
- **Zona de trabajo,**
- **Creación de documentos**
- **Número de páginas**
- **Diseño de Master**



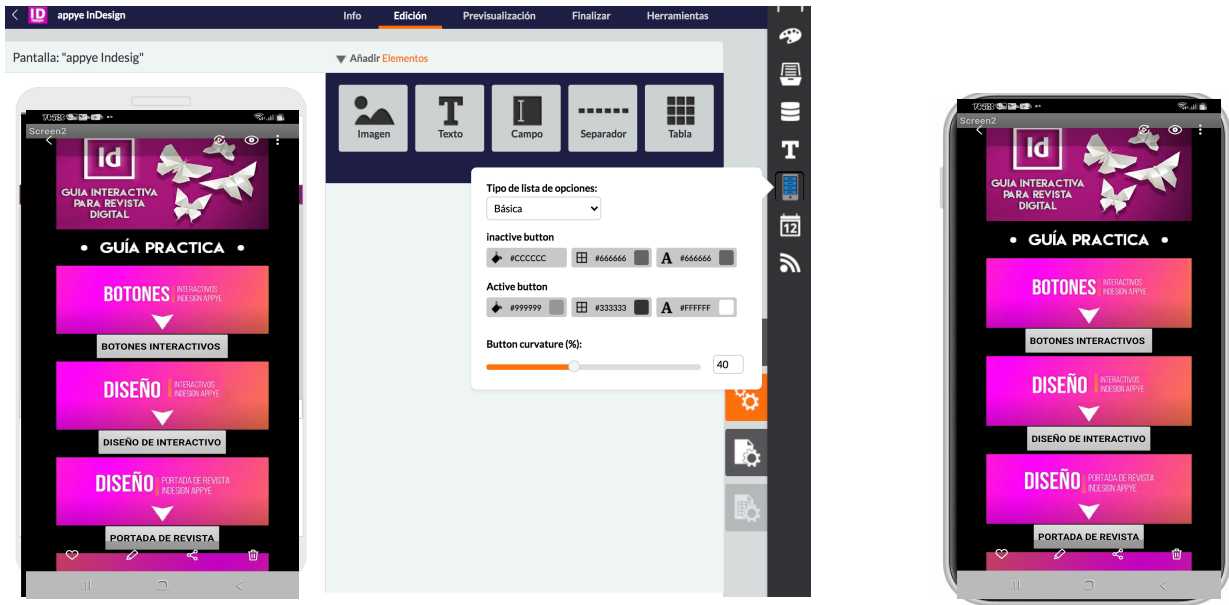


Fig.45 Nota: Mobincube. Plataforma/inicio creación de app, sección 2.  
Captura de pantalla

La segunda página llamada la guía interactiva de la Revista, donde se encuentra videos como lo son:

- **Botones**
- **Diseño Interactivo**
- **Portada de Revista**

#### 4.7.1 Diseño de la Propuesta del app

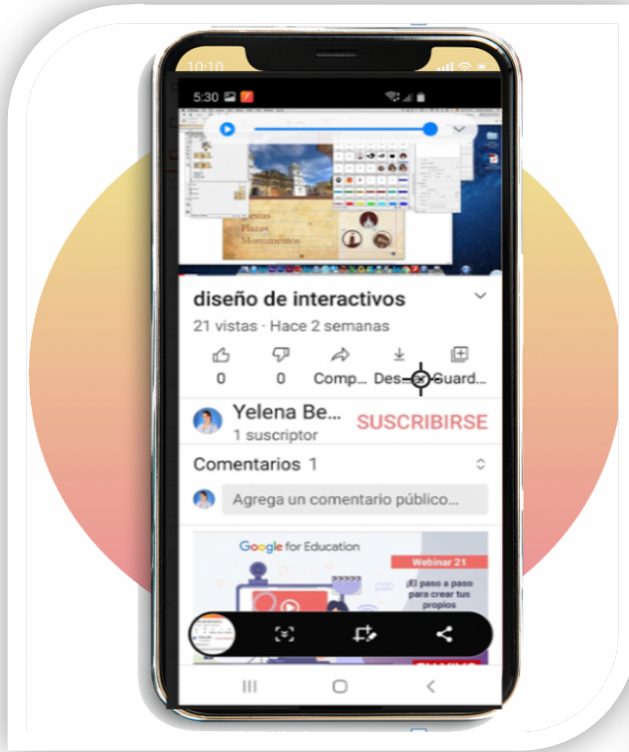


Fig.46 Nota: Modelos de apariencia de la aplicación. Revista interactiva  
Captura de pantalla.



Fig.47 Nota: Modelos de apariencia de la aplicación de los botones interactivos  
Captura de pantalla.

## 4.8 Diseño Digipack o estuche

Es un estilo o formato patentado de embalaje o empaquetamiento (estuche) de los Discos compactos (CD) y DVD.<sup>12</sup> Digipack (14 de junio 2020),. Wikipedia, La enciclopedia libre. 1:00 oct.25/2020 [tps://es.wikipedia.org/wiki/Digipack](https://es.wikipedia.org/wiki/Digipack)



Fig. 48 Nota: Diseño de digipack o estuche del proyecto. Diseño en Illustrator

**4.9 Diseño de CD:** El disco compacto (conocido popularmente como **CD** por las siglas en inglés de Compact **D**isc) es un disco óptico utilizado para almacenar datos en formato digital, consistentes en cualquier tipo de información (audio, imágenes, vídeo, documentos y otros datos).<sup>13</sup> CD (s.f.), *Wikipedia* (4 enero 2014). *Recuperado:* [https://es.wikipedia.org/wiki/Disco\\_compacto](https://es.wikipedia.org/wiki/Disco_compacto)



Fig. 49 Nota: Diseño de cd

# Capítulo 5

Costos y Cronograma



## 5.1 COSTOS

Para la realización de este proyecto de Diseño Multimedia “Guia interactiva para diseñar Revistas Digital en el programa InDesign se toma en cuenta los siguientes aspectos como los son recursos propios mediante, conocimiento de la experiencia; dirigido a generar un producto, servicio o resultado único. Fue desarrollado con los programas como photoshop, ilustrador, indesign. Se logra administrar el tiempo y recursos para ser realizados.

COSTOS	
Fotografía Retoque digital	1,000.00
Grabación y edición de los temas en filmora 9	3,500.00
Diseños	1,000.00
Impresiones	200.00
Miseláneos	70.00
Empastados	50.00
Pago a profesor de español	75.00
Total	4995.00

Tabla 23 Nota: Costos del proyecto

## 5.2 Cronograma

Actividades	Septiembre 2020	Octubre 2020	Noviembre 2020	Diciembre 2020	Enero 2021
<b>Capítulo 1</b>					
Elección del tema y Título del Proyecto	■	■			
Investigación del tema	■	■			
Descripción, objetivos y justificación o	■	■	■		
Cronograma de las actividades del proyecto		■			
<b>Capítulo 2</b>					
Investigación de los antecedentes teóricos		■			
Investigación conceptual		■			
<b>Capítulo 3</b>					
Diseño de encuesta		■	■		
Aplicación y análisis de la encuesta		■	■		
Análisis de las variables		■	■		
<b>Capítulo 4</b>					
Elección del contenido		■	■		
Selección de fotografías / banco de imágenes		■	■		
Ediciones fotográficas		■	■		
Diseño de los Iconos en el programa Ilustrador		■	■		
Composición de plantillas en Indesign		■	■		
Diseño de los Master / Revista		■	■	■	
Incluir botones / vínculos				■	
Diseñar la interactividad				■	■
Guardar en PDF/ SWF				■	■
Desarrollo de ejecutable en Flash				■	■
Creación animación y video					■
Inserción audio al video y textos					■
Trabajar las líneas de tiempo					■
Creación del ejecutable para la app					■
Exportar a un convertidor mp4					■
Culminación del Prototipo					■
<b>Capítulo 5</b>					
Análisis de los costos					■
Bibliografías					■
Revisión ortográfica					■
Creación del índice de contenido / ilustración					■
Impresión de la tesis					■
Diseño de material para la sustentación					■
Sustentación					■

# Capítulo 6

Conclusiones  
Recomendaciones  
Bibliografías



## Conclusiones

Hoy en día el diseño multimedia se encuentra en todo lo que vemos...

Gracias a los avances tecnológicos; podemos combinar imágenes y sonidos, textos, animaciones y videos para formar una gran presentación multimedia.

La tecnología nos permite usar nuestra creatividad para poder enseñar por medio de herramientas o plataformas; que nos abre la puerta a la creatividad, a la imaginación.

Debemos enseñar a los estudiantes a utilizar correctamente los programas, como Indesign se puede crear documentos multifuncionales interactivos

## Recomendaciones

- Mostrar el video a los estudiantes que cursan la materia de diseño editorial como guía para elaboración de revistas impresas y digitales.
- El uso de CD interactivos multimedia se utilizará como parte de herramienta didáctica que puede ser de manera tutorial para los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico.
- Organizar las ideas antes de crear el interactivo.
- Que la materia de diseño VI, se incluya horas de laboratorio para una mejor preparación para los estudiantes.

## Bibliografías

Bartolomé, A (1995). Sistema de Multimedia, Para una tecnología educativa Barcelona Horsori pp. 193-219 <http://es.wikipedia.org/wiki/multimedia>.

Catenazzi, N. y Aedo Cuevas, I. (1996), De la multimedia a la hipermedia. Madrid: Editorial Rama, 291 p.

Di Giancintri, D., (2009), "Curso de Diseño Gráfico/web/Multimedia Editorial Consur. S.A. México Vol. 1 pág. 2

Ferreyra G., Cortes-G., (2009), Alfa Omega Grupo Editor; México, D.F, p.160.

Olaya Rodríguez, M. (2015), Diseño de Manual Interactivo sobre el uso de la fotografía digital en la confección de arte digital dirigido a estudiantes de la carrera de diseño gráfico. Recuperado: [www.sibiup.up.ac.pa/bd/captura/ipliad/TM0066OL1.pdf](http://www.sibiup.up.ac.pa/bd/captura/ipliad/TM0066OL1.pdf).

Ryan, M. (2004) La narración como realidad virtual, la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. Editorial Paídos. 456 pág.

Guía Académica de la Facultad de Arquitectura (1984), pag. 285.

Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española (2005). «web». *Diccionario panhispánico de dudas* (1.<sup>a</sup> edición). Consultado el 31 de agosto de 2015.

Tamaño A.,(7 de abril 2020), Para que sirve un app. Recuperado: <https://pixonio/blog/2020/03/05/para-que-sirve-una-app/>.

Alexander K., (25 de julio 2019), Filmora 9 es una buena opción para editores experimentados Recuperado: <https://www.cined.com/es/filmora9-review-is-it-good-choice-experienced-editors/>.

Velasco J. (21 de enero 2014) Mobincube, La plataforma que nos permite crear sin programar Recuperado: <https://hipertextual.com/2014/01/mobincube-plataforma-desarrollo-apps>

Garcia, V. (31 mayo 2017), Re: Diseño UI, botones interactivos Recuperado <https://www.480interactive.com/>

Benitez, Y., Chandler G. (2013). *Revista Panamá a la Antigua*, Editorial DLerman, 1 Edición. 60 p.

MEDIAactive (2010), *Aprender InDesign CS5 con 100 ejercicios practicos*. Editorial Marconb, Barcelona Recuperdo: <https://www.camarazaragoza.com/>.

Animación. (s.f), *Wikipedia* (13 de diciembre de 2017). Recuperado: [https://es.wikipedia.org/wiki/Animación](https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci3n).

YouTube (s.f), *Wikipedia* (7 de agosto 2020). Recuperado: <https://es.wikipedia.org/wiki/YouTube>

Digipack (s.f), *Wikipedia*, (14 de junio 2020),. La enciclopedia libre <https://es.wikipedia.org/wiki/Digipak>.

CD (s.f.), *Wikipedia*, (4 enero 2014). Recuperado: [https://es.wikipedia.org/wiki/Disco\\_compacto](https://es.wikipedia.org/wiki/Disco_compacto)

# Anexo

## Glosario



## Glosario

1. **Texto:** sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.
2. **Gráficos:** utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales...
3. **Imágenes:** son documentos formados por píxeles. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital) y tienden a ser ficheros.
4. **Animación:** presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.
5. **Vídeo:** Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.
6. **Sonido:** puede ser habla, música u otros sonidos.
7. **Conocer al público.** Buscar qué le puede gustar al público para que interactúe con el mensaje. Aquí hay que formular una estrategia de ataque fuerte. Se trabaja con el cliente, pero es la agencia de comunicación la que tiene el protagonismo. En esta fase se crea un documento que los profesionales del multimedia denominan "ficha técnica", "concepto" o "ficha de producto". Este documento se basa en 5 ítems: necesidad, objetivo de la comunicación, público, concepto y tratamiento.
8. **Desarrollo o guion.** Es el momento de la definición de la Game-play: funcionalidades, herramientas para llegar a ese concepto. En esta etapa sólo interviene la agencia que es la especialista.
9. **Creación de un prototipo.** En multimedia es muy importante la creación de un prototipo que no es sino una pequeña parte o una selección para testear la

aplicación. De esta manera el cliente ve, ojea, interactúa... Tiene que contener las principales opciones de navegación.

10. **Creación del producto.** En función de los resultados del testeo del prototipo, se hace una redefinición y se crea el producto definitivo, el esquema del multimedia.

11. **Salvar documento** Un proyecto existente se puede salvar de diferentes formatos una vez diagramado en InDesign.

12. **PDF** (sigla del inglés *Portable Document Format*, «formato de documento portátil») es un formato de almacenamiento para documentos digitales independiente de plataformas de software o hardware. Este formato es de tipo compuesto (imagen vectorial, mapa de bits).

13. **EPS Encapsulated PostScript**, este formato de archivo gráfico es conocido en nuestro idioma.

14. **EPUB** Es un formato para documentos de código abierto que permite la visualización a través de dispositivos electrónicos un formato diseñado para los eBooks principalmente.

15. **SWF** Format tipo flash

16. **HTML** lenguaje para formato de página web.