
Estudi de cas 3: logotip de la revista *Mosaic*

PID_00267107

Marc Padró
Pau Artigas

Temps mínim de dedicació recomanat: 2 hores



Marc Padró**Pau Artigas**

L'encàrrec i la creació d'aquest recurs d'aprenentatge UOC han estat coordinats pel professor: Quèlic Berga (2019)

Primera edició: setembre 2019
Autoria: Marc Padró, Pau Artigas
Llicència CC BY-NC-ND d'aquesta edició, FUOC, 2019
Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona
Realització editorial: FUOC



Els textos i imatges publicats en aquesta obra estan subjectes –llevat que s'indiqui el contrari– a una llicència de Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 Espanya de Creative Commons. Podeu copiar-los, distribuir-los i transmetre'ls públicament sempre que en citeu l'autor i la font (FUOC. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya), no en feu un ús comercial i no en feu obra derivada. La llicència completa es pot consultar a <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.ca>

Índex

1. Punt de partida.....	5
2. Els involucrats.....	8
3. El repte.....	9
4. El procés.....	10
5. La solució.....	18
Bibliografia.....	21

1. Punt de partida

Mosaic és una revista en línia de la UOC sobre multimèdia que es presenta com un aparador per als treballs dels estudiants de la UOC i que alhora recull l'experiència de l'equip docent i de professionals del sector. Va ser creada el 2001 per reforçar la relació entre l'àmbit universitari i el món professional multimèdia. La revista gira entorn d'àrees com el disseny, la interacció o el desenvolupament i s'hi publiquen entrevistes i articles de professionals del sector. A més, s'hi inclouen recursos docents i experiències pedagògiques dels estudiants, que mostren a la resta de la comunitat els treballs que han fet en el grau de Multimèdia, al màster d'Aplicacions Multimèdia i també al grau de Disseny i Creació Digitals.

Els primers continguts de la revista es van publicar el 21 de desembre de 2001. Així doncs, la seva trajectòria de més de disset anys fa que *Mosaic* s'hagi convertit en la primera revista espanyola del sector multimèdia que encara es manté activa.

Com que es tracta d'una revista viva, la seva identitat gràfica ha anat evolucionant al llarg dels anys. Vegem-ho a les figures següents:

Figura 1. Captura de pantalla del web de *Mosaic* el març del 2007



Figura 2. Captura de pantalla del web de *Mosaic* el març del 2010



Imatge lliure de drets

Figura 3. Captura de pantalla del web de *Mosaic* el maig del 2019



Imatge lliure de drets

Wayback Machine

Es pot veure l'evolució d'una pàgina al llarg del temps amb l'eina Wayback Machine d'Archive, que periòdicament accedeix a les pàgines web i n'emmagatzema una còpia, que, posteriorment, es pot consultar.

El logotip de la revista també ha evolucionat gràficament durant aquests anys. Ha tingut quatre versions diferents i algunes variacions.

Figura 4. Logotip de *Mosaïc* del 2001 al 2003

Imatge lliure de drets

Figura 5. Variació de la primera versió del logotip: es va fer servir al portal del grau de Multimèdia.



Imatge lliure de drets

Figura 6. Logotip de *Mosaïc* del 2003 al 2004

Imatge lliure de drets

Figura 7. Logotip de *Mosaïc* del 2004 al 2013

Imatge lliure de drets

Figura 8. Variació del logotip per al desè aniversari de *Mosaïc*

Imatge lliure de drets

Figura 9. Logotip de *Mosaïc* del 2013 a l'actualitat

Imatge lliure de drets

Com es pot observar, per celebrar el desè aniversari de la revista es va fer una modificació del logotip. A més, el 2019, tot i que encara no havia arribat el vintè aniversari, es va voler fer un redisseny de la marca gràfica de la revista. Vegem com es va fer als apartats següents.

2. Els involucrats

En aquest apartat es presenten els involucrats en el redisseny de la marca gràfica de *Mosaïc*.

1) **Client.** *Mosaïc* és una publicació en línia de la UOC sobre multimèdia amb més de disset anys d'antiguitat i amb un equip directiu format per docents de les àrees de disseny, desenvolupament i multimèdia.

2) **Coordinador.** Quèlic Berga és professor i coordinador a la Universitat Oberta de Catalunya i treballa entre Girona i Barcelona. Va prendre la responsabilitat de coordinar l'encàrrec de redisseny i l'equip executor.

3) **Desenvolupador.** Marc Padró és graduat en Belles Arts, estudis en els quals va començar a desenvolupar projectes d'art digital. Després d'haver cursat el màster d'Arts Digitals de la UPF-IDEC, ara combina la programació a l'estudi Taller Estampa amb la col·laboració docent a la UOC.

4) **Dissenyadora.** Laia Blasco és llicenciada en Belles Arts, diplomada en Disseny Gràfic i postgraduada en Estudis de la Cultura Visual i Aplicacions Multimèdia. Actualment és professora de la Universitat Oberta de Catalunya. La seva investigació se centra en l'estudi i la creació d'interfícies visuals com a eines d'experimentació i aprenentatge amb implicacions socials, culturals, ideològiques i polítiques.

3. El repte

L'encàrrec consistia a redissenyar la marca gràfica de la revista per mostrar que *Mosaïc* és una revista viva, activa, actualitzada i dinàmica. També es volia destacar com a factor diferencial, de valor i de prestigi la seva llarga trajectòria. Tot i això, no es volia oblidar completament la imatge gràfica que s'havia seguit fins al moment, sinó més aviat fer-ne una revisió.

4. El procés

La idea principal del redisseny es va centrar en el fet que en el logotip es reflectissin els anys de trajectòria de la revista. També es buscava que visualment fos dinàmic i fins i tot es va considerar que tingués moviment. Per això es va optar per una proposta generativa que representés l'edat de la revista *Mosaic* en temps real.

Per poder mostrar l'estat del logotip en diversos moments, es va decidir que els anys de trajectòria de la revista apareguessin a la portada i a les pàgines genèriques. Pel que fa als continguts antics, es va proposar que el logotip canviés i que es mostrés la data de publicació de l'article. Aquestes idees van generar encara més reptes dels que habitualment comporta el disseny d'un logotip, ja que calia que, tot i la variació, continués sent identificable.

En primer lloc, com passa en tots els logotips, calia que el sentit i el dinamisme de la proposta s'entenguessin sense necessitat d'explicar-los o bé amb un suport mínim. Això també evitaria incrementar-ne la mida. En segon lloc, el logotip havia de poder funcionar amb tots els continguts de la revista, des del primer fins a l'últim, i en totes les futures publicacions. No obstant això, com que l'espai que havia d'ocupar havia de ser sempre el mateix, el logotip no podia créixer i, per tant, havia de ser autocontingut.

Així doncs, es va optar per una representació precisa que tingués en compte els anys, mesos, dies, hores i minuts transcorreguts. D'aquesta manera, cadascuna de les mesures representaria un cicle diferent, els quals se superposarien per donar lloc a una variació i un interès apreciables al llarg de tot el recorregut.

En definitiva, calia dissenyar un logotip net i clar, autocontingut i autoexplicatiu, però alhora viu i complex, ja que havia de mostrar amb precisió l'edat dels continguts i perdurar en el temps. Certament, un repte únic. A més, calia mantenir certa coherència amb la identitat que *Mosaic* havia tingut fins al moment, ja que el logotip havia de funcionar en el mateix entorn. Tenint en compte aquestes premisses es van començar a fer propostes gràfiques, però també es va generar un debat sobre les possibilitats i particularitats de fer un logotip amb disseny generatiu per web.

Pel que fa a l'aspecte tècnic, el primer que es va haver de decidir, i el més important, és l'entorn en què es desenvoluparia el logotip, ja que això afectaria les possibilitats del disseny i la manera d'integrar-lo al web. Finalment, es va optar per fer servir p5.js, un format que s'adequava perfectament a les necessitats de l'entorn web i oferia la simplicitat i potència de Processing. Només

quedava estudiar com s'incrustaria el logotip al web i com s'aconseguiria la informació temporal de la revista i dels continguts. En aquest sentit, en un projecte paral·lel es va desenvolupar un *plug-in* que permetia fer ambdues coses.

Pel que fa al disseny, es va haver de pensar com fer un logotip viu que canviés amb cada contingut. Una de les possibilitats que va sorgir va ser la de representar els segons i que, per tant, es veiés el canvi de manera immediata i això ajudés a la comprensió. També es va plantejar l'opció de mostrar text o, fins i tot, que, fent servir les possibilitats d'interacció, es mostressin més capes d'informació en *rollover*.

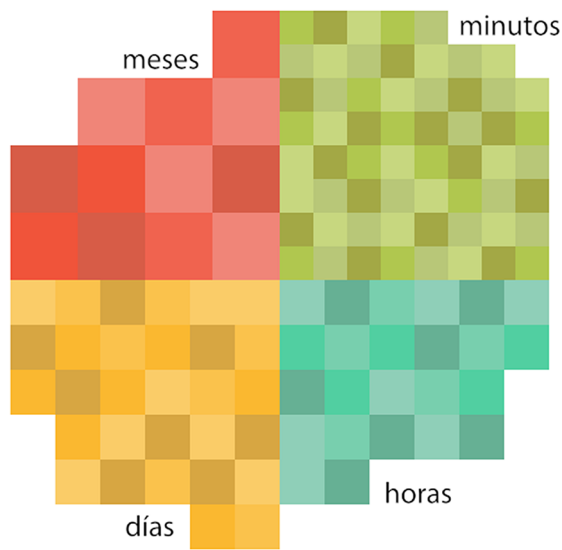
Per mantenir la coherència, es va començar a treballar en el logotip partint de la identitat actual:

Figura 10. Logotip de *Mosaic* el maig del 2019



Partint d'aquesta base, es va aprofitar la divisió del logotip en quatre quadrants per atribuir una unitat de temps a cadascun: el nombre de requadres de cada quadrant variava segons el cicle corresponent (dotze mesos, trenta-un dies, vint-i-quatre hores i seixanta minuts). La mida dels requadres de cada quadrant també variava, per tal que tots quatre omplissin l'espai d'una manera similar. No obstant això, aquest sistema dificultava la representació dels anys, ja que no es comptava amb un cicle definit. A més, si s'hagués volgut representar un cicle de, per exemple, cent anys, hauria calgut fer molt petita la mida del requadre tot i ser la mesura de més pes. A més, sent realistes, tot i que el concepte podia funcionar durant molt temps, era poc probable que aquest logotip es fes servir fins al 2101, amb la qual cosa el quadrant hauria estat pràcticament buit durant la major part del seu ús. Així doncs, momentàniament es va descartar la representació dels anys.

Figura 11. Proposta de representació del temps en quadrants



Imatge lliure de drets

També es va haver de tenir en compte que, per representar les unitats de temps, per exemple els segons, no feien falta seixanta requadres, sinó cinquanta-nou, ja que el 60 i el 0 són equivalents en aquest rang. Inicialment, però, es va optar per començar a contar pel número 1, de manera que mai quedés cap quadrant del tot buit. Així doncs, eren necessaris seixanta requadres per als minuts, vint-i-quatre per a les hores, trenta-un per als dies i dotze per als mesos.

A més, es va considerar que la distribució de les diferents variacions de color, així com l'ordre en què els requadres s'anaven omplint, no tenien per què ser fixes. Podien ser aleatoris, de manera que el logotip no només canviava amb el temps, sinó que podia canviar cada vegada que es consultés una pàgina del web.

Com que el logotip era viu, calia tenir en compte el resultat en qualsevol dels seus estats: als extrems i en qualsevol punt intermedi, és a dir, just després de l'aniversari, just abans d'arribar a un aniversari i en qualsevol moment entre aquestes dates. El resultat que es veu en la proposta anterior, en què tots els requadres estan plens, correspondria al minut anterior a l'aniversari. El punt intermedi el podem veure a la figura següent, en què certs requadres estan buits:

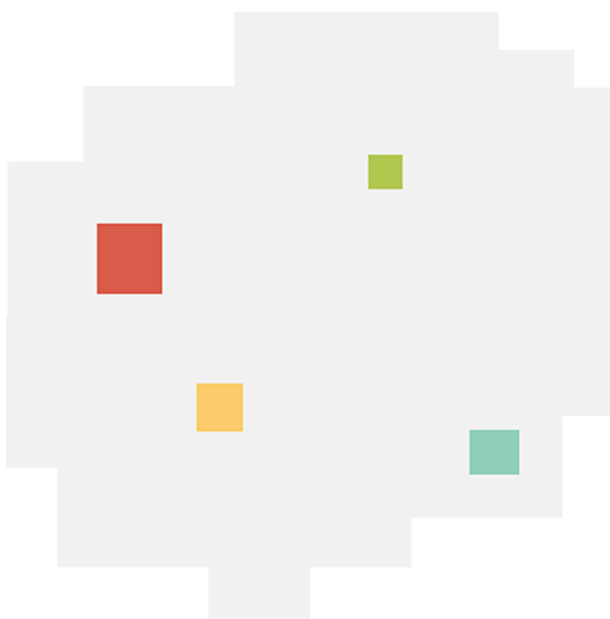
Figura 12. Proposta de representació dels temps en quadrants en un moment intermedi



Imatge lliure de drets

Com veieu, per conservar la forma en tot moment, es van pintar els requadres buits de color gris. En el primer minut de l'aniversari, l'aspecte del logotip podria ser el següent:

Figura 13. Proposta de representació dels temps en quadrants en el moment inicial



Imatge lliure de drets

Es va considerar que els anys es podien representar numèricament i, per incorporar la representació dels segons, es va valorar la possibilitat d'afegir una agulla secundària que anés donant la volta al logotip:

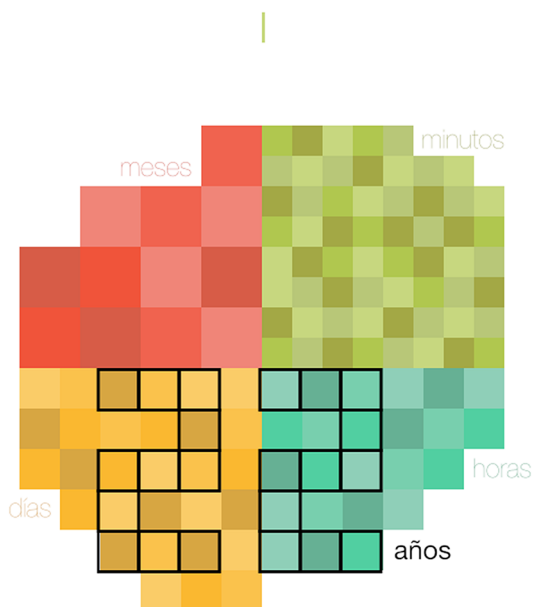
Figura 14. Proposta de presentació del logotip amb tota la informació



Imatge lliure de drets

El problema era que el text era massa petit per la mida que hauria de tenir el logotip. Es va pensar, doncs, que es podia incorporar la numeració utilitzant els requadres dels quadrants inferiors:

Figura 15. Proposta d'incorporació dels anys utilitzant els requadres del logotip



Imatge lliure de drets

A continuació, la proposta es va posar en comú. Es va decidir recuperar la diferència entre els quadrants superiors i els inferiors que hi havia al logotip anterior (tot i que no exactament de la mateixa manera) i dibuixar la numeració

sencera però reduint-ne l'opacitat per poder veure els requadres corresponents. També es va incorporar el nom de la revista amb la tipografia de la UOC. De moment es va deixar de banda la idea de la secundària.

Figura 16. Proposta que es va mostrar al client.



Imatge lliure de drets

Paral·lelament a aquest procés, s'havien començat a fer les proves de programació, que ara ja mostraven un resultat proper al definitiu:

Figura 17. Prototip de la proposta en programació



Imatge lliure de drets

Un cop obtinguda una primera versió funcional, tant des del punt de vista del disseny com del de la programació, es va mostrar el resultat al client. Hauria estat desitjable mostrar-lo abans, però com que el procés es va haver de fer ràpid i de manera iterativa, modificant el disseny a mesura que s'anava programant la proposta i veient-ne el resultat, no es va poder fer.

Fases d'un projecte de programació

Aquestes són les quatre fases més importants que podem trobar a l'hora de dur a terme un projecte de programació:

- anàlisi
- disseny
- programació
- verificació

Models de desenvolupament d'un projecte de programació

Troblem dos models de desenvolupament principals:

- **Model en cascada.** No s'avança a una fase fins que no es tanca l'anterior. Per exemple, no es comença la programació fins que no es té el disseny definitiu.
- **Model iteratiu.** Si bé se'n poden trobar variacions i altres nomenclatures, és aquell en què es repeteixen les diferents fases de manera iterativa amb versions cada vegada més refinades del projecte. En aquest segon model es programen més versions intermèdies o prototips que permeten fer proves abans.

La direcció de la revista va traslladar la preocupació que la numeració prengués massa protagonisme. Rebaixar-ne l'opacitat, però, afegia un problema de llegibilitat, ja que la configuració dels quadrats podia afectar la lectura dels nombres. Per exemple, un 0 podia semblar un 8.

Figura 18. Prova de reducció de l'opacitat de la numeració



Imatge lliure de drets

També es temia que el perfil del nou logotip, amb vores rectes i desiguals, trenqués massa amb la imatge anterior. Es va decidir, doncs, recuperar el perfilat de la numeració i afegir un cercle de fons que marqués els colors dels quatre quadrants, però amb un to més apagat.

Figura 19. Adaptació de la proposta en funció del retorn del client



Imatge lliure de drets

Per millorar la llegibilitat, enlloc de perfilar tots els quadrats de la numeració, es va decidir dibuixar-ne només el contorn.

Figura 20. Millora de la llegibilitat de la numeració perfilant-ne només els contorns



Imatge lliure de drets

En ensenyar la proposta al client, encara opinava que el nou logotip s'allunyava massa de la marca antiga. Així doncs, es va adaptar el disseny perquè respectés l'estructura de l'anterior logotip.

5. La solució

Per elaborar la proposta final es va partir del logotip ja existent, que va ajudar a definir l'estructura dels quatre quadrants. Per això es van haver d'ajustar les mides dels quadrats. També es van ajustar els colors perquè tot quedés més unificat i es va conservar la tipografia anterior.

Figura 21. Reformulació de la proposta segons l'estructura original de l'anterior logotip



Imatge lliure de drets

A l'hora de mostrar el resultat en la mida definitiva, però, cal tenir en compte que si les mides dels quadrats no es corresponen amb les exactes en píxels, el resultat es veurà borrós.

Figura 22. Versió escalada de la proposta anterior: el dibuix no queda ben definit



Imatge lliure de drets

Per aquest motiu es van haver de tornar a ajustar les mides dels quadrats, fent els vermells i els grocs més grans en proporció. Finalment, doncs, el resultat va ser aquest:



Imatge lliure de drets

No obstant això, hi havia un parell de qüestions conflictives i que es van haver d'abordar. En primer lloc, era estrany que en el moment inicial de la creació de *Mosaic* el logotip no estigués tot buit, sinó que ja hi hagués un quadrat de cada. El que no volíem, però, és que quan arribés cada aniversari tornés a estar tot buit. A més a més, el fet de començar a contar començant per l'1 feia que no es marqués el temps transcorregut, sinó una unitat més. La segona preocupació era que, com que s'havia descartat l'opció d'afegir la secundària, el logotip era més estàtic i només es percebia un canvi cada minut.

Així doncs, es va prendre una decisió que solucionava tots dos conflictes: el quadrat més recent de cada sector es marcaria fent pampallugues: els quadrats estàtics indicaven el temps transcorregut, i els que feien pampallugues, la unitat que estava a punt de consolidar-se. A continuació es presenten versions del logotip en el moment inicial (tot buit i amb els quadrats que fan pampallugues) i en un punt qualsevol del seu recorregut.

Figura 24. Diferents estats del logotip proposat



Imatge lliure de drets

Bibliografia

Archive Wayback Machine: <https://web.archive.org/>

Procés de desenvolupament de programari: <http://bit.ly/2ZjFnWq>

Revista *Mosaic*: <https://mosaic.uoc.edu/>

