
Estudio de caso 3: logotipo de la revista *Mosaic*

PID_00267131

Marc Padró
Pau Artigas

Tiempo mínimo de dedicación recomendado: 2 horas



Marc Padró**Pau Artigas**

El encargo y la creación de este recurso de aprendizaje UOC han sido coordinados por el profesor: Quelic Berga (2019)

Primera edición: septiembre 2019
Autoría: Marc Padró, Pau Artigas
Licencia CC BY-NC-ND de esta edición, FUOC, 2019
Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona
Realización editorial: FUOC



Los textos e imágenes publicados en esta obra están sujetos –excepto que se indique lo contrario– a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 España de Creative Commons. Podéis copiarlos, distribuirlos y transmitirlos públicamente siempre que citéis el autor y la fuente (FUOC. Fundació para la Universitat Oberta de Catalunya), no hagáis de ellos un uso comercial y ni obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.es>

Índice

1. Punto de partida.....	5
2. Los involucrados.....	8
3. El reto.....	9
4. El proceso.....	10
5. La solución.....	18
Bibliografía.....	21

1. Punto de partida

Mosaic es una revista en línea de la UOC sobre multimedia que se presenta como un escaparate para los trabajos de los estudiantes de la UOC y que a la vez recoge la experiencia del equipo docente y de profesionales del sector. Fue creada en 2001 para reforzar la relación entre el ámbito universitario y el mundo profesional multimedia. La revista gira en torno a áreas como el diseño, la interacción o el desarrollo, y en ella se publican entrevistas y artículos de profesionales del sector. Además, se incluyen recursos docentes y experiencias pedagógicas de los estudiantes, que muestran al resto de la comunidad los trabajos que han realizado en el grado de Multimedia, en el máster de Aplicaciones multimedia y también en el grado de Diseño y Creación Digitales.

Los primeros contenidos de la revista se publicaron el 21 de diciembre de 2001. Así pues, su trayectoria de más de diecisiete años hace que *Mosaic* se haya convertido en la primera revista española del sector multimedia que todavía se mantiene activa.

Dado que se trata de una revista viva, su identidad gráfica ha ido evolucionando a lo largo de los años. Veámoslo en las figuras siguientes:

Figura 1. Captura de pantalla de la web de *Mosaic* de marzo de 2007



Imagen libre de derechos

Figura 2. Captura de pantalla de la web de *Mosaic* de marzo de 2010



Imagen libre de derechos

Figura 3. Captura de pantalla de la web de *Mosaic* de mayo de 2019



Imagen libre de derechos

Wayback Machine

Se puede ver la evolución de una página a lo largo del tiempo con la herramienta Wayback Machine de Archive, que periódicamente accede a las páginas web y almacena una copia, que posteriormente se puede consultar.

El logotipo de la revista también ha evolucionado gráficamente durante estos años. Ha tenido cuatro versiones diferentes y algunas variaciones.

Figura 4. Logotipo de *Mosaic* desde 2001 hasta 2003

Imagen libre de derechos

Figura 5. Variación de la primera versión del logotipo: se usó en el portal del grado de Multimedia.



Imagen libre de derechos

Figura 6. Logotipo de *Mosaic* desde 2003 hasta 2004

Imagen libre de derechos

Figura 7. Logotipo de *Mosaic* desde 2004 hasta 2013

Imagen libre de derechos

Figura 8. Variación del logotipo para el décimo aniversario de *Mosaic*

Imagen libre de derechos

Figura 9. Logotipo de *Mosaic* desde 2013 hasta la actualidad

Imagen libre de derechos

Como se puede observar, para celebrar el décimo aniversario de la revista se llevó a cabo una modificación del logotipo. Además, en 2019, a pesar de que todavía no había llegado el vigésimo aniversario, se quiso hacer un rediseño de la marca gráfica de la revista. Veamos cómo se hizo en los apartados siguientes.

2. Los involucrados

En este apartado se presentan los involucrados en el rediseño de la marca gráfica de *Mosaic*.

1) **Cliente.** *Mosaic* es una publicación en línea de la UOC sobre multimedia con más de diecisiete años de antigüedad y con un equipo directivo formado por docentes de las áreas de diseño, desarrollo y multimedia.

2) **Coordinador.** Quelic Berga es profesor y coordinador a la Universitat Oberta de Catalunya y trabaja entre Girona y Barcelona. Adquirió la responsabilidad de coordinar el encargo de rediseño y el equipo ejecutor.

3) **Desarrollador.** Marc Padró es graduado en Bellas Artes, estudios en los que empezó a desarrollar proyectos de arte digital. Después de haber cursado el máster de Artes digitales de la UPF-IDEC, ahora combina la programación en el estudio Taller Estampa con la colaboración docente en la UOC.

4) **Diseñadora.** Laia Blasco es licenciada en Bellas Artes, diplomada en Diseño Gráfico y posgraduada en Estudios de la cultura visual y aplicaciones multimedia. Actualmente es profesora de la Universitat Oberta de Catalunya. Su investigación se centra en el estudio y la creación de interfaces visuales como herramientas de experimentación y aprendizaje con implicaciones sociales, culturales, ideológicas y políticas.

3. El reto

El encargo consistía en rediseñar la marca gráfica de la revista para mostrar que *Mosaic* es una revista viva, activa, actualizada y dinámica. También se pretendía destacar como factor diferencial, de valor y de prestigio su larga trayectoria. Sin embargo, no se quería olvidar completamente la imagen gráfica que se había seguido hasta el momento, sino más bien hacer una revisión.

4. El proceso

La idea principal del rediseño se centró en el hecho de que en el logotipo se reflejaran los años de trayectoria de la revista. También se buscaba que visualmente fuera dinámico e incluso se consideró que tuviera movimiento. Por eso se optó por una propuesta generativa que representara la edad de la revista *Mosaic* en tiempo real.

Para poder mostrar el estado del logotipo en varios momentos, se decidió que los años de trayectoria de la revista aparecieran en la portada y en las páginas genéricas. En cuanto a los contenidos antiguos, se propuso que el logotipo cambiara y que se mostrara la fecha de publicación del artículo. Estas ideas generaron todavía más retos de los que habitualmente implica el diseño de un logotipo, ya que era necesario que, a pesar de la variación, continuara siendo identificable.

En primer lugar, como sucede con todos los logotipos, el sentido y el dinamismo de la propuesta debían entenderse sin necesidad de explicarlos o bien con un apoyo mínimo. Esto también evitaría aumentar su tamaño. En segundo lugar, el logotipo tenía que poder funcionar con todos los contenidos de la revista, desde el primero hasta el último, y en todas las futuras publicaciones. Sin embargo, dado que el espacio que debía ocupar tenía que ser siempre el mismo, el logotipo no podía crecer y, por lo tanto, debía ser autocontenido.

Así pues, se optó por una representación precisa que tuviera en cuenta los años, meses, días, horas y minutos transcurridos. De este modo, cada una de las medidas representaría un ciclo diferente, los cuales se superpondrían para dar lugar a una variación y un interés apreciables a lo largo de todo el recorrido.

En definitiva, había que diseñar un logotipo limpio y claro, autocontenido y autoexplicativo, pero a la vez vivo y complejo, ya que tenía que mostrar con precisión la edad de los contenidos y perdurar en el tiempo. Ciertamente, un reto único. Además, había que mantener cierta coherencia con la identidad que *Mosaic* había tenido hasta ese momento, dado que el logotipo debía funcionar en el mismo entorno. Teniendo en cuenta estas premisas se empezaron a hacer propuestas gráficas, pero también se generó un debate sobre las posibilidades y particularidades de crear un logotipo con diseño generativo para web.

En cuanto al aspecto técnico, lo primero que hubo que decidir, y lo más importante, es el entorno en el que se desarrollaría el logotipo, ya que esto afectaría a las posibilidades del diseño y a la manera de integrarlo en la web. Finalmente, se optó por usar p5.js, un formato que se adecuaba perfectamente a las necesidades del entorno web y ofrecía la simplicidad y potencia de Proces-

sing. Solo faltaba estudiar cómo se incrustaría el logotipo en la web y cómo se conseguiría la información temporal de la revista y de los contenidos. En este sentido, en un proyecto paralelo se desarrolló un *plug-in* que permitía hacer ambas cosas.

En cuanto al diseño, hubo que pensar cómo crear un logotipo vivo que cambiara con cada contenido. Una de las posibilidades que se barajaron fue la de representar los segundos y que, por lo tanto, se viera el cambio de manera inmediata, ayudando así a su comprensión. También se planteó la opción de mostrar texto o, incluso, de que, usando las posibilidades de interacción, se mostraran más capas de información en *rollover*.

Para mantener la coherencia, se empezó a trabajar en el logotipo partiendo de la identidad actual:

Figura 10. Logotipo de *Mosaic* de mayo de 2019



Partiendo de esta base, se aprovechó la división del logotipo en cuatro cuadrantes para atribuir una unidad de tiempo a cada uno: el número de recuadros de cada cuadrante variaba según el ciclo correspondiente (doce meses, treinta y un días, veinticuatro horas y sesenta minutos). El tamaño de los recuadros de cada cuadrante también variaba, para que los cuatro llenaran el espacio de una manera similar. Sin embargo, este sistema dificultaba la representación de los años, puesto que no se contaba con un ciclo definido. Además, si se hubiera querido representar un ciclo de, por ejemplo, cien años, habría habido que hacer muy pequeño el tamaño del recuadro a pesar de ser la medida de mayor peso. Además, siendo realistas, a pesar de que el concepto podía funcionar durante mucho tiempo, era poco probable que este logotipo se usara hasta 2101, con lo cual el cuadrante habría estado prácticamente vacío durante la mayor parte de su uso. Así pues, momentáneamente se descartó la representación de los años.

Figura 11. Propuesta de representación del tiempo en cuadrantes

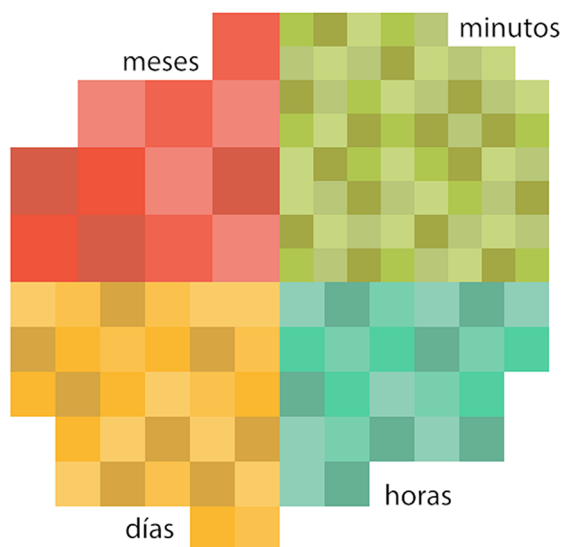


Imagen libre de derechos

También hubo que tener en cuenta que, para representar las unidades de tiempo, por ejemplo los segundos, no hacían falta sesenta recuadros, sino cincuenta y nueve, ya que el 60 y el 0 son equivalentes en este rango. Inicialmente, sin embargo, se optó por empezar a contar por el número 1, de manera que nunca quedara ningún cuadrante del todo vacío. Así pues, eran necesarios sesenta recuadros para los minutos, veinticuatro para las horas, treinta y uno para los días y doce para los meses.

Además, se consideró que la distribución de las diferentes variaciones de color, así como el orden en el que los recuadros se iban llenando, no tenían por qué ser fijos. Podían ser aleatorios, de modo que el logotipo no solo cambiaba con el tiempo, sino que podía cambiar cada vez que se consultara una página de la web.

Dado que el logotipo estaba vivo, había que tener en cuenta el resultado en cualquiera de sus estados: en los extremos y en cualquier punto intermedio, es decir, justo después del aniversario, justo antes de llegar a un aniversario y en cualquier momento entre estas fechas. El resultado que se ve en la propuesta anterior, en el que todos los recuadros están llenos, correspondería al minuto anterior al aniversario. El punto intermedio lo podemos ver en la figura siguiente, en la que ciertos recuadros están vacíos:

Figura 12. Propuesta de representación de los tiempos en cuadrantes en un momento intermedio



Imagen libre de derechos

Como veis, para conservar la forma en todo momento, se pintaron los recuadros vacíos de color gris. En el primer minuto del aniversario, el aspecto del logotipo podría ser el siguiente:

Figura 13. Propuesta de representación de los tiempos en cuadrantes en el momento inicial



Imagen libre de derechos

Se consideró que los años se podían representar numéricamente y, para incorporar la representación de los segundos, se valoró la posibilidad de añadir un segundero que fuera dando la vuelta al logotipo:

Figura 14. Propuesta de presentación del logotipo con toda la información



Imagen libre de derechos

El problema era que el texto era demasiado pequeño para el tamaño que debería tener el logotipo. Se pensó, por lo tanto, que se podía incorporar la numeración utilizando los recuadros de los cuadrantes inferiores:

Figura 15. Propuesta de incorporación de los años utilizando los recuadros del logotipo

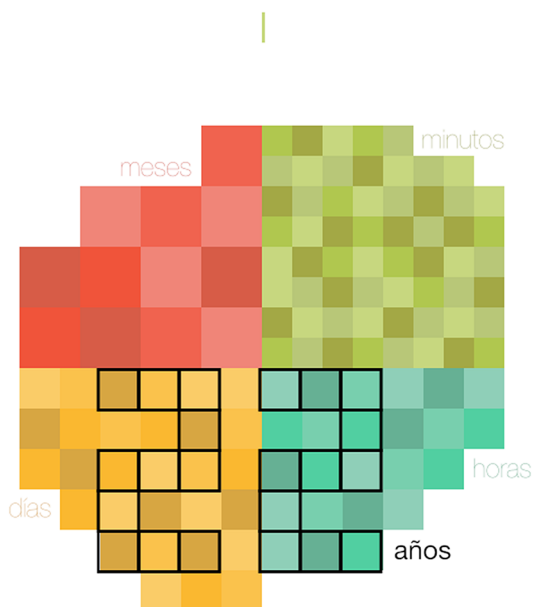


Imagen libre de derechos

A continuación, la propuesta se puso en común. Se decidió recuperar la diferencia entre los cuadrantes superiores y los inferiores que había en el logotipo anterior (a pesar de que no exactamente del mismo modo) y dibujar la nume-

ración entera, aunque reduciendo la opacidad para poder ver los recuadros correspondientes. También se incorporó el nombre de la revista con la tipografía de la UOC. De momento se dejó de lado la idea del segundero.

Figura 16. Propuesta que se mostró al cliente.



Imagen libre de derechos

Paralelamente a este proceso, se habían empezado a realizar las pruebas de programación, que ahora ya mostraban un resultado próximo al definitivo:

Figura 17. Prototipo de la propuesta en programación



Imagen libre de derechos

Una vez obtenida una primera versión funcional, tanto desde el punto de vista del diseño como del de la programación, se mostró el resultado al cliente. Habría sido deseable mostrarlo antes, pero dado que el proceso se tuvo que hacer rápido y de manera iterativa, modificando el diseño a medida que se iba programando la propuesta y viendo el resultado, no fue posible.

Fases de un proyecto de programación

Estas son las cuatro fases más importantes que podemos encontrar a la hora de llevar a cabo un proyecto de programación:

- análisis
- diseño
- programación
- verificación

Modelos de desarrollo de un proyecto de programación

Encontramos dos modelos de desarrollo principales:

- **Modelo en cascada.** No se avanza a la siguiente fase hasta que no se cierra la anterior. Por ejemplo, no se empieza la programación hasta que no se tiene el diseño definitivo.
- **Modelo iterativo.** Si bien se pueden encontrar variaciones y otras nomenclaturas, es aquel en el que se repiten las diferentes fases de manera iterativa con versiones cada vez más refinadas del proyecto. En este segundo modelo se programan más versiones intermedias o prototipos que permiten llevar a cabo pruebas antes.

La dirección de la revista trasladó la preocupación de que la numeración adquiriera demasiado protagonismo. Sin embargo, rebajar la opacidad añadía un problema de legibilidad, ya que la configuración de los cuadrados podía afectar a la lectura de los números. Por ejemplo, un 0 podía parecer un 8.

Figura 18. Prueba de reducción de la opacidad de la numeración



Imagen libre de derechos

También se temía que el perfil del nuevo logotipo, con bordes rectos y desiguales, rompiera demasiado con la imagen anterior. Se decidió, por lo tanto, recuperar el perfilado de la numeración y añadir un círculo de fondo que marcara los colores de los cuatro cuadrantes, pero con un tono más apagado.

Figura 19. Adaptación de la propuesta en función del retorno del cliente



Imagen libre de derechos

Para mejorar la legibilidad, en lugar de perfilar todos los cuadrados de la numeración, se decidió dibujar solo el contorno.

Figura 20. Mejora de la legibilidad de la numeración perfilando solo los contornos



Imagen libre de derechos

Al mostrar la propuesta al cliente, este seguía opinando que el nuevo logotipo se alejaba demasiado de la marca antigua. Así pues, se adaptó el diseño para que respetara la estructura del anterior logotipo.

5. La solución

Para elaborar la propuesta final se partió del logotipo ya existente, que ayudó a definir la estructura de los cuatro cuadrantes. Por eso hubo que ajustar las medidas de los cuadrados. También se ajustaron los colores para que todo quedara más unificado y se conservó la tipografía anterior.

Figura 21. Reformulación de la propuesta según la estructura original del anterior logotipo



Imagen libre de derechos

Sin embargo, a la hora de mostrar el resultado en el tamaño definitivo, hay que tener en cuenta que si las medidas de los cuadrados no se corresponden con las exactas en píxeles, el resultado se verá borroso.

Figura 22. Versión escalada de la propuesta anterior: el dibujo no queda bien definido



Imagen libre de derechos

Por este motivo se tuvieron que volver a ajustar las medidas de los cuadrados, haciendo los rojos y los amarillos más grandes en proporción. Así pues, el resultado final fue este:



Imagen libre de derechos

Sin embargo, había un par de cuestiones conflictivas que hubo que abordar. En primer lugar, era extraño que en el momento inicial de la creación de *Mosaic* el logotipo no estuviera vacío del todo, sino que ya hubiera un cuadrado de cada. Lo que no queríamos, sin embargo, es que cuando llegara cada aniversario volviera a estar todo vacío. Además, el hecho de empezar a contar empezando por el 1 hacía que no se marcara el tiempo transcurrido, sino una unidad más. La segunda preocupación era que, dado que se había descartado la opción de añadir el segundero, el logotipo era más estático y solo se percibía un cambio cada minuto.

Así pues, se tomó una decisión que solucionaba los dos conflictos: el cuadrado más reciente de cada sector se marcaría generando destellos: los cuadrados estáticos indicaban el tiempo transcurrido, y los que brillaban, la unidad que estaba a punto de consolidarse. A continuación se presentan versiones del logotipo en el momento inicial (todo vacío y con los cuadrados que destellan) y en un punto cualquiera de su recorrido.

Figura 24. Diferentes estados del logotipo propuesto



Imagen libre de derechos

Bibliografía

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

Proceso de desarrollo de software: <http://bit.ly/2ZjFnWq>

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

