



Diseño de un producto multiplataforma

Memoria de Proyecto Final de Máster

Máster Universitario de Aplicaciones Multimedia

Trabajo Final Máster Profesionalizador

Autor: Miquel Tutzó Sans

Consultor: Sergio Schvarstein Liuboschetz

Profesor: Javier Melenchón Maldonado

17 de junio de 2013



Este texto se publica bajo licencia de “Reconocimiento – No Comercial – Sin obra derivada” 3.0 de Creative Commons. Más información en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>

Abstracto

Los dispositivos móviles forman parte de nuestra vida cotidiana y la generación actual de jóvenes españoles utilizan su smartphone y/o tablet para leer las noticias, chatear con sus amigos, conectarse a las redes sociales, descargar juegos y música, comprar entradas para eventos, consultar el correo electrónico, etc. La demanda de aplicaciones, principalmente para teléfonos móviles inteligentes, aumenta a un ritmo vertiginoso y este crecimiento se ha acentuado aún más si cabe con la comercialización, por parte de los operadores, de una tarifa plana para conectarse a Internet desde el móvil. El presente proyecto contempla el diseño y la producción de una aplicación para difundir noticias de ámbito local (Menorca), con el objetivo de dar una respuesta a una demanda real del mercado.

La metodología que se ha utilizado se ha servido sin duda alguna de los conocimientos adquiridos durante diez años de periodista en diferentes medios de comunicación de la Isla (radio y prensa digital básicamente). La experiencia acumulada ha permitido comprobar y verificar que no existe un producto de estas características en Menorca y, por lo tanto, no habría competencia alguna. El proyecto resultante es una aplicación móvil multimedia que permite a los usuarios conocer las noticias de última hora en tiempo real desde sus smartphones o tablets (iOS y/o Android).

Palabras clave: Trabajo Final de Máster, aplicación móvil, smartphone, noticias, multimedia, Menorca, tablet, producto multiplataforma.

Índice

1. Introducción.....	página 1
2. Descripción.....	página 2
3. Objetivos.....	página 3
3.1. Principales.....	página 3
3.2. Secundarios.....	página 3
4. Metodología.....	página 4
5. Planificación.....	página 5
5.1. Calendario.....	página 5
6. Contenidos.....	página 7
6.1. Definición de los contenidos.....	página 7
6.2. Estructura de los contenidos.....	página 8
7. Interfaz de usuario.....	página 9
7.1. Estilo artístico.....	página 9
7.2. Tipología de los medios.....	página 10
7.3. Formas de interacción	página 11
7.4. Estructura de la página.....	página 12
7.5. Dimensión de la aplicación.....	página 13
7.6. Diseño gráfico.....	página 14
8. Análisis tecnológico.....	página 16
8.1. Solución tecnológica adoptada.....	página 16
8.2. Requerimientos técnicos de producción.....	página 22
8.3. Requerimientos técnicos del usuario.....	página 23

9. Mantenimiento.....	página 24
10. Presupuesto.....	página 25
11. Análisis de mercado.....	página 27
12. Marketing y ventas.....	página 30

Anexos

Anexo I. Recursos utilizados.....	página 33
Anexo II. Wireframes representativos.....	página 34
Anexo III. Bibliografía.....	página 50

Figuras y tablas

Índice de figuras

Figura 1: Icono Microsoft Project Professional.....	página 4
Figura 2: Icono Apache OpenOffice.org.....	página 4
Figura 3: Icono Balsamiq Mockups.....	página 4
Figura 4: Estructura de la aplicación.....	página 8
Figura 5: Formas de interacción.....	página 11
Figura 6: Estructura página.....	página 12
Figura 7: Diseño gráfico.....	página 14
Figura 8: Diseño gráfico.....	página 14
Figura 10: Diseño gráfico.....	página 15
Figura 11: Diseño gráfico.....	página 15
Figura 12: Diseño gráfico.....	página 15
Figura 13: Diseño gráfico.....	página 15
Figura 14: Diseño gráfico.....	página 15
Figura 15: Back-office.....	página 18
Figura 16: Back-office.....	página 18
Figura 17: Back-office.....	página 19
Figura 18: Back-office.....	página 19
Figura 19: Back-office.....	página 20
Figura 20: Back-office.....	página 20
Figura 21: Back-office.....	página 21
Figura 22: Back-office.....	página 21
Figura 23: Captura de pantalla menorca.info	página 29
Figura 24: Captura de pantalla menorcaldia.com.....	página 29
Figura 25: Captura de pantalla ultimahora.es.....	página 29

Índice de tablas

Calendario.....	página 5
Diagrama de Gantt.....	página 6
Comparativa CMS.....	página 17
Requerimientos técnicos.....	página 22
Presupuesto.....	página 25

1. Introducción

El 44 por ciento de la población española es propietaria de un smartphone. El 68 por ciento accede a Internet cada día desde su terminal y nunca sale de casa sin él. Además, el 88 por ciento de los usuarios busca información de ámbito local en su dispositivo móvil. Un estudio global sobre smartphones (mayo 2012) elaborado por Google en colaboración con Ipsos y Mobile Marketing Association (MMA) asegura que *“los smartphones se han convertido en un elemento indispensable de nuestra vida cotidiana”*. La irrupción de las tabletas en el mercado han acentuado más si cabe la demanda del acceso a Internet móvil. Los ciudadanos eligen cuándo y dónde acceden a la red y exigen que el producto multimedia escogido (web, vídeo, televisión, imágenes, juegos, animaciones, noticias...) sea agradable y fácil de usar.

Hoy en día ya no es necesario sentarse delante de un ordenador de sobremesa para conectarse a Internet, a pesar de que son cada vez más los hogares de nuestro país que se conectan a la red mediante una línea adsl o la fibra óptica.

Por ese motivo, la demanda de productos digitales multiplataforma accesibles desde dispositivos móviles con diferentes sistemas operativos está aumentando en el mercado. Las empresas de contenidos multimedia necesitan profesionales preparados para dar respuesta al creciente consumo de esta clase aplicaciones digitales.

2. Descripción

El proyecto consiste en la definición y el diseño de una aplicación para smartphones y tablets para difundir noticias de ámbito local, concretamente en Menorca. La iniciativa surge después de un estudio de mercado que pone de relieve la inexistencia de un producto de estas características, a pesar de que existe una demanda real al respecto.

La aplicación es accesible para dispositivos móviles con el sistema operativo iOS y/o Android e incluye texto, audio, imágenes y videos de las noticias más importantes de la Isla que serán publicadas en tiempo real. Los usuarios podrán acceder de forma gratuita a la mayor parte del contenido, pero, en cambio, para poder visualizar y/o descargar algunos artículos deberán pagar una tarifa que podrá variar en función de si se trata de una simple descarga o de una suscripción (diaria, mensual o anual). Por otro lado, la inserción de publicidad en la aplicación supone abrir una vía de financiación de la misma y un valor añadido para los usuarios.

La aplicación permitirá, además, localizar mediante Google Maps la ubicación exacta donde se ha producido la noticia. El usuario podrá compartir la información con sus contactos a través de las principales redes sociales, sin ningún coste adicional por su parte.

El proyecto planteado se ha bautizado con el nombre de *NewsMenorca(.com)*, cuya nomenclatura, a día de hoy, no está registrada según www.register.com.

3. Objetivos

El objetivo principal del proyecto es la definición y el diseño de una aplicación para dispositivos móviles para difundir noticias de ámbito local. El trabajo Final de Máster Profesionalizador en Aplicaciones Multimedia pretende poner de manifiesto que se han asimilado los conocimientos adquiridos durante el aprendizaje llevado a cabo según el plan docente. Este objetivo se concreta en los siguientes puntos:

Objetivos principales:

- Diseñar un producto multimedia y realizar un dossier con todas sus características y estrategias de implantación en el mercado.
- Planificar el desarrollo del proyecto mediante un plan de trabajo y una metodología adecuada.
- Elaborar una memoria del proyecto siguiendo una estructura establecida.

Objetivos secundarios:

- Establecer las bases para el posterior desarrollo de una aplicación móvil que podría cubrir un vacío en el mercado.
- Llevar a cabo un proyecto profesional en el sector de los contenidos multimedia para dispositivos móviles.
- Analizar una oportunidad real y dar respuesta mediante una aplicación web para dispositivos móviles.

4. Metodología

La metodología de trabajo utilizada para llevar a cabo este proyecto se ha basado en la utilización de tres herramientas de trabajo, con el objetivo principal ya especificado de diseñar un producto multimedia, dejando al margen su posterior desarrollo:



FIG.1

Microsoft Project Professional 2010 es un software de administración de proyectos diseñado, desarrollado y comercializado por Microsoft para asistir a administradores de proyectos en el desarrollo de planes, asignación de recursos a tareas, dar seguimiento al progreso, administrar presupuesto y analizar cargas de trabajo.



FIG.2

Apache OpenOffice.org. es una suite ofimática libre (código abierto y distribución gratuita) que incluye herramientas como procesador de textos, hoja de cálculo, presentaciones, herramientas para el dibujo vectorial y base de datos.⁷ Está disponible para varias plataformas y soporta numerosos formatos de archivo, incluyendo como predeterminado el formato estándar ISO/IEC OpenDocument (ODF).



FIG.3

Balsamiq Mockups es una aplicación que permite construir una interfaz gráfica de usuario a partir de unas maquetas. El diseño se realiza organizando los widgets predefinidos utilizando un editor de “arrastrar y soltar”. Para este proyecto se ha utilizado la versión “demo” de escritorio.

Para llevar a cabo este proyecto se ha realizado un análisis de mercado previo con un objetivo doble, confirmar su viabilidad y analizar la competencia. Son tareas de investigación, estudio y análisis que se han sustentado con un estudio de campo, basado principalmente en mi propia experiencia profesional, y la búsqueda de información en la Red. La realización de este trabajo de diseño de un producto multiplataforma se ha nutrido de los conocimientos adquiridos en el Posgrado de Periodismo Digital UOC-El Periódico (Julio 2010) y durante el primer semestre de este Máster en Aplicaciones Multimedia.

5. Planificación

El proyecto se ha planificado utilizando como punto de referencia en el calendario cuatro fechas muy concretas que corresponden a la entrega de tres Pruebas de Evaluación Continuada y una Entrega final: 1 de abril (PAC1), 29 de abril (PAC2), 27 de mayo (PAC3) y 17 de junio (PAC4). Para llevar a cabo la planificación se ha desarrollado un Diagrama de Gantt (tabla 2) con las tareas principales, según un orden cronológico que establece unos hitos marcados por las siguientes fechas clave:

Inicio del proyecto	1 de marzo
Debate de ideas	8 de marzo
Propuesta formal del proyecto	1 de abril
Entrega PAC1	1 de abril
Definición y estructura de los contenidos	12 de abril
Diseño de la interfaz de usuario	25 de abril
Presupuesto	29 de abril
Análisis de mercado	29 de abril
Viabilidad	29 de abril
Entrega PAC2	29 de abril
Análisis tecnológico	13 de mayo
Mantenimiento	27 de mayo
Entrega PAC3	27 de mayo
Elaboración presentación del proyecto	16 de junio
Entrega PAC4	17 de junio
Final de proyecto	17 de junio

Tabla 1. Calendario

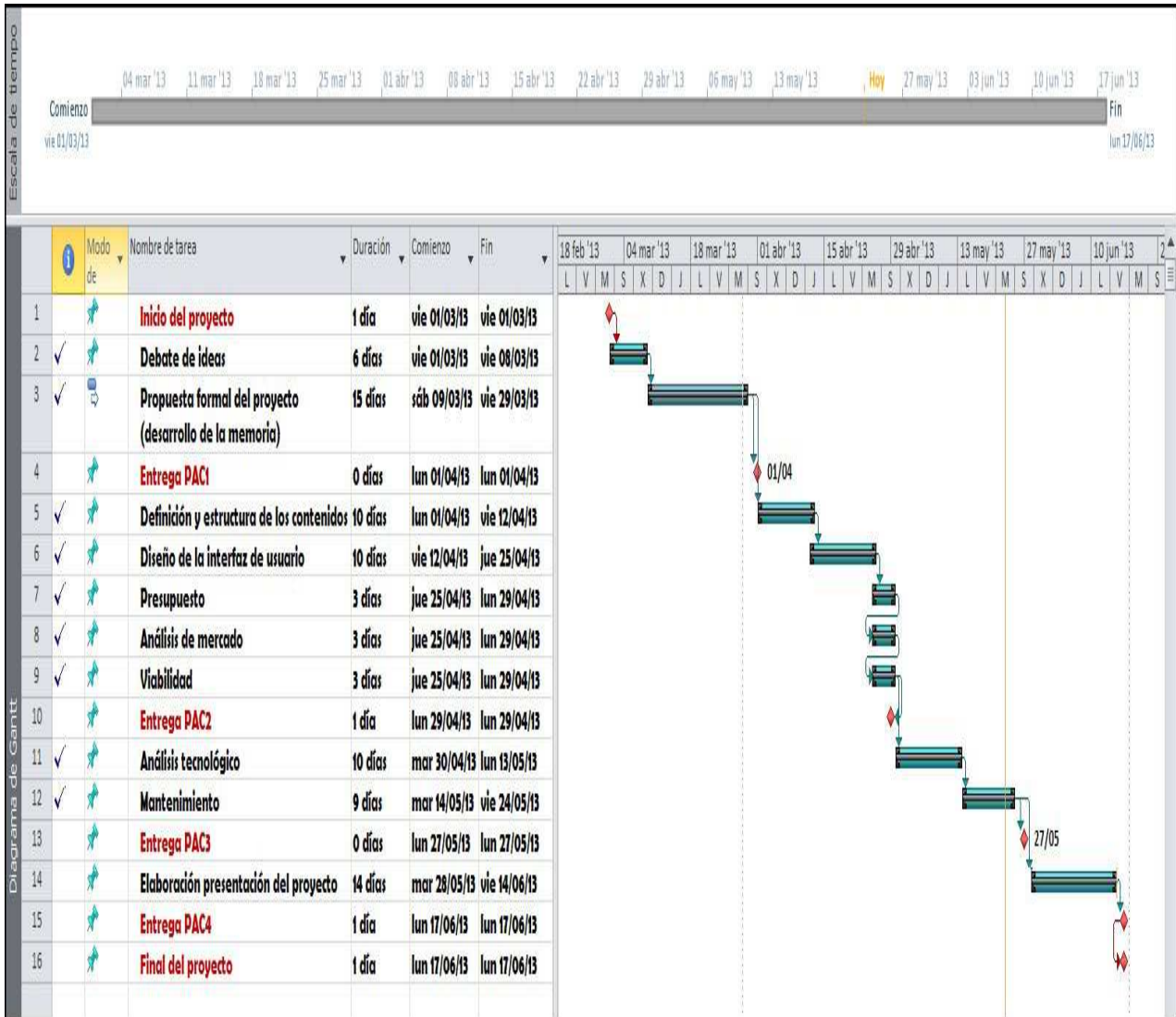


Tabla 2. Diagrama de Gantt

6. Contenidos

6.1. Definición de los contenidos.

La aplicación constará de tres clases principales de contenidos, claramente diferenciados, habituales en una publicación digital online: Las noticias, la publicidad y la información adicional. El contenido periodístico se publicará y actualizará en tiempo real, sin importar su formato (texto, audio, vídeo y fotos), a medida que los hechos se vayan produciendo. En cambio, la publicidad dependerá de los contratos comerciales que se puedan firmar con los anunciantes y las acciones de marketing que se decida llevar a cabo (estos conceptos serán tratados con mayor profundidad en la presente memoria al analizar la viabilidad económica del proyecto). El tercer eje central de los contenidos, la información adicional, se publicará y actualizará cuando sea necesario, es decir, cuando se produzca algún cambio que obligue a modificarla. Este apartado se dividirá en dos secciones diferentes, servicios y publicaciones, que tratarán temas diversos como la predicción meteorológica, la cartelera de cine, las farmacias de guardia, las estaciones de servicio más cercanas, loterías y apuestas del Estado, reportajes...

La diferenciación y clasificación de los contenidos es muy importante por sí misma pero en este proyecto aún más si cabe debido a su naturaleza. No debemos olvidar que se trata de una aplicación para difundir noticias, de manera que la clasificación, difusión y tratamiento de la información es fundamental para ofrecerla a los usuarios de forma muy clara y fácilmente comprensible.

Además, es importante mencionar aquí la los diferentes formatos que se utilizarán para ofrecer toda la información a los usuarios. Texto, audio, vídeo y fotos se usarán indiscriminadamente cuando puedan resultar de utilidad para informar y comunicar, principalmente en la publicación de las noticias y también en la publicidad.

El diseño de una producto multiplataforma cuyo objetivo es informar y que podrá ser utilizado indistintamente en un smartphone o una tableta no debería obviar la importancia de comunicar de forma clara, concisa y concreta. Son los tres conceptos básicos del género periodístico, pero en este caso su aplicación responde también a las características de los dispositivos que se utilizarán para acceder a la aplicación. Según un estudio realizado por Pew Research en colaboración con The Economist Group y publicado el 3 de octubre de 2012 en puomarketing.com, “los tablets se utilizan para leer artículos en profundidad, principalmente después del trabajo, mientras que se recurre a los smartphones para consultar los titulares”.

La aplicación incluye tres funcionalidades diferentes que permitirán a los usuarios compartir el contenido con sus contactos a través de las redes sociales más importantes (Facebook, Twitter, Google + y Youtube), localizar el lugar donde se ha producido un evento o suceso importante mediante la aplicación de Google Maps y, finalmente, también podrá participar activamente en la elaboración del contenido de la aplicación a través de la sección de Periodismo Ciudadano. Para acceder a las dos últimas opciones es necesario registrarse previamente.

6.2. Estructura de los contenidos.

El contenido de la aplicación se divide en dos apartados, una parte pública de acceso libre y otra privada sólo para usuarios registrados.

La pantalla de inicio se abre con la **parte pública**, antes de iniciar sesión o registrarse. Tal y como se explicó en la descripción del proyecto, los usuarios podrán acceder de forma gratuita a la mayor parte del contenido, a la información adicional (servicios) y a la sección de publicaciones, pero, en cambio, para poder utilizar algunas aplicaciones deberá registrarse previamente y pagar una tarifa que podrá variar en función de si se trata de una simple descarga o de una suscripción (diaria, mensual o anual). Después de realizar el pago (mediante Paypal), el usuario recibirá un SMS con sus claves de acceso para poder registrarse y acceder a todo el contenido.

La **parte privada**, una vez que el usuario ha introducido su contraseña y se ha registrado como cliente, permite el acceso a una mayor número de aplicaciones y servicios adicionales como, por ejemplo, mediante Google Maps podrá localizar la ubicación exacta del lugar de la noticia. También podrá colaborar en la elaboración del contenido periodístico a través de la sección de Periodismo Ciudadano. Pero, el servicio más importante y que supone un hecho diferencial en comparación con la competencia, los suscriptores recibirán un SMS y/o email en tiempo real cuando se publique una noticia.

La publicación de las noticias se organizará por secciones, tal y como se ha mencionado en el párrafo anterior, según su naturaleza, siguiendo la estructura habitual de un periódico digital: Actualidad, Economía, Deportes y Cultura.

La estructura de la aplicación será jerárquica (fig. 1) ya que consta de niveles de información a los que se accede secuencialmente. Aún así, un menú general estará presente siempre, por lo que la estructura también puede ser denominada como ramificada, es decir, un híbrido entre una estructura lineal y una jerárquica.

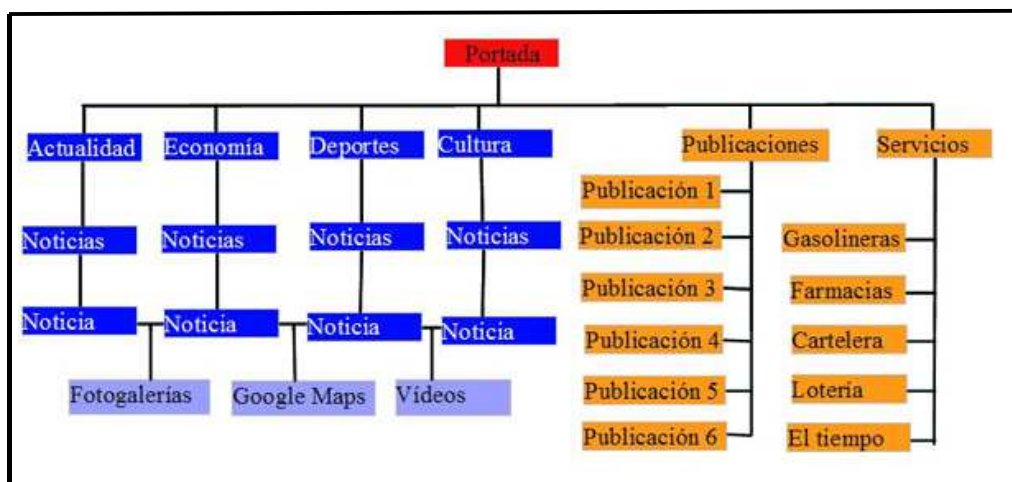


FIG.4

7. Interfaz

7.1. Estilo artístico.

La interfaz de usuario se caracterizará por cuatro premisas básicas: Sencillez, coherencia estética, atractivo visual y nulo ruido visual.

La **sencillez** no es lo mismo que la simplicidad y es un concepto que no debe estar reñido con la sofisticación. Por lo tanto, no debemos confundir su significado porque el objetivo principal es que el diseño de la interfaz de usuario priorizará la visualización, lectura y comprensión del texto de la noticias.

La **coherencia estética** permitirá al usuario reconocer las diferentes pantallas de navegación de la aplicación e incluso diferenciarla de otras aplicaciones. Es un requisito básico de Apple para publicar la aplicación en el exigente Apple Store.

El **atractivo visual** es fundamental en un producto multimedia que muchas veces está por encima incluso de su contenido. Cabe decir al respecto que se utilizarán colores con tonos claros que ayuden a resaltar el texto y faciliten su comprensión. En caso contrario, atendiendo a la naturaleza de la aplicación, no cumpliría con su objetivo.

El **ruido visual** es una nomenclatura que se utiliza para expresar la nitidez y estructura organizativa de una interfaz de usuario. Una aplicación digital con múltiples ventanas emergentes y recargada de contenido puede llegar a producir cierto desasosiego y una deficiente experiencia de usuario.

Se utilizará como fondo sobre el que mostrar el texto de una noticia una pantalla de color gris (en la aplicación para tablets), un diseño que pretende atribuir a la aplicación un aspecto de publicación periodística en un soporte digital. Además, al pasar de una pantalla a otra el usuario experimentará la sensación de estar pasando la página de un periódico de papel gracias a un sonido automático que reproducirá el efecto sonoro de las hojas de papel.

7.2. Tipología de los medios.

En la aplicación se usan diferentes medios que serán tratados del siguiente modo:

Imagen

Debemos diferenciar dos tipos diferentes de imágenes:

- Las imágenes que forman parte de la estructura de las páginas y no sufren cambios: Logos, iconos, botones, etc. Son muy expresivas y corresponden al diseño visual. Su cometido es estructurar el contenido y transmitir información de manera efectiva.
- Las imágenes que forman parte del contenido de la aplicación y son actualizadas constantemente. Son básicamente fotos de noticias y fotogalerías de temas de actualidad. Son muy necesarias para ilustrar la información o, simplemente, para comunicar una noticia y/o un hecho acontecido (una imagen vale más que mil palabras). Para minimizar el peso de las imágenes, y evitar que puedan ralentizar la descarga de la aplicación, se utilizarán métodos de compresión adecuados. El formato de las fotos será en JPG y su manipulación se realizará con el programa Adobe Photoshop.

Audio

Los archivos de audio se utilizan principalmente en formato MP3 para grabar declaraciones y recoger testimonios de los protagonistas de las noticias que se publican en la aplicación. El usuario registrado podrá escuchar, descargar y compartir estos archivos sin límite alguno.

Texto

El texto de todo el contenido debe ser claramente visible, legible y escalable para que resulte de fácil comprensión en dispositivos móviles (smartphones) que habitualmente no se utilizan para leer textos muy largos. El usuario debe poder informarse de la actualidad mediante comunicados muy precisos y directos. Es importante destacar aquí que una de los servicios que se ofrecerá a los usuarios registrados es el envío de noticias mediante mensajes de texto SMS, cuya característica principal es que deben ser cortos y comprensibles.

Vídeo

El uso de grabaciones de vídeo se realizará según la misma premisa que los archivos de audio, es decir, para comunicar noticias o hechos de actualidad que resulten de interés. Todos los vídeos se podrán visualizar en una sección específica y en el interior de la noticia que corresponda. Se utilizará preferentemente el formato MP4, serán de corta duración y para su manipulación se utilizará el programa Adobe Premiere Pro CS4. El usuario registrado podrá escuchar, descargar y compartir estos archivos sin límite alguno.

7.3. Formas de interacción.

La principal referencia para la nomenclatura de las interacciones proviene de la guía de Touch Gesture Reference Cards de Luke Wroblewski:

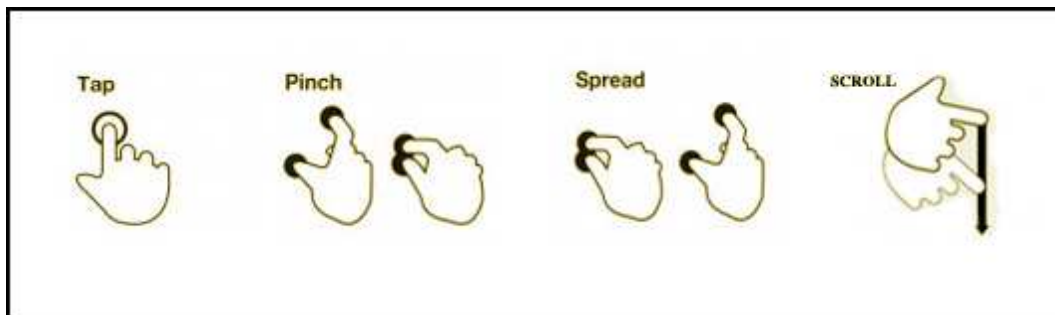


FIG.5

“**Tap**”. La navegación y la selección para visualizar un elemento se llevará a cabo mediante una breve presión con la yema del dedo. Esta es la interacción principal que permite acceder al menú de navegación y a la selección del contenido que se desea visualizar.

“**Pinch and Spread**”. Las opciones de ampliación y reducción de la pantalla se ejecutarán tocando la pantalla con dos dedos y acercarlos para reducir o separarlos para ampliar.

“**Scroll**”. El contenido de una página se podrá visualizar en algunos casos presionando la pantalla con un dedo y moviéndolo hacia arriba y/o hacia abajo.

7.4. Estructura de la página.

La estructura de la página es la misma para todas las pantallas, manteniendo una coherencia que también se refleja en su diseño para smartphones y tablets. La franja superior se reserva para la cabecera de la publicación, ocupando todo el ancho disponible, y la información de la hora y fecha de la actualización del contenido. Si se accede a la aplicación desde un smartphone, el menú principal del contenido se localiza al mismo nivel y a la izquierda de la cabecera.

En un nivel inferior se ubica el menú del contenido y la información principal de cada pantalla que, en el caso del diseño para tablets, se refleja sobre un fondo gris que resalta aún más su visualización. En el diseño gráfico planteado para tablets se ha previsto reservar un espacio importante para la publicidad, que en algunos casos ocupa el lado derecho, al mismo nivel que el contenido central. Esta estructura es habitual en la mayoría de publicaciones de medios de comunicación digitales

Finalmente, en la parte inferior se han dispuesto los accesos a los menús de navegación de los dispositivos móviles.



FIG.6

7.5. Dimensión de la aplicación.

Esta aplicación incluye un mínimo de 15 pantallas que se distribuyen en un máximo de cuatro niveles o “clicks” de profundidad en la navegación. Es importante tener en cuenta que cada noticia publicada se abre en una nueva pantalla y, por lo tanto, el número total de páginas o pantallas dependerá del número de noticias publicadas.

- Página de inicio: Es la primera pantalla que visualiza el usuario al entrar en la aplicación.
- Página de registro: Para crear una cuenta es necesario introducir los datos personales.
- Página de confirmación de registro: Una vez introducidos los datos en la pantalla anterior, el sistema responde confirmando o denegando la suscripción.
- Página de noticias: Hay cuatro páginas de noticias diferentes según se trate de información de actualidad (política, sucesos, acontecimientos, etc.), economía, deportes y/o cultura.
- Página de una noticia: El usuario accede a una de las noticias en concreto desde la pantalla anterior para ver todo su contenido. Cada noticia se abre en una nueva página.
- Página de servicios: Es la nomenclatura que se utiliza para referirse a la información adicional que se ofrece al usuario sobre temas diversos (farmacias de guardia, gasolineras, cartelera, etc.).
- Página de un servicio: El usuario accede a una de las secciones mencionadas desde la pantalla anterior para ver todo su contenido. Cada una de las cinco secciones se visualiza en una nueva página.
- Página de publicaciones: Los reportajes temáticos que se realizan se publican en esta sección.
- Página de una publicación: El usuario accede a una de las publicaciones desde la página anterior para ver todo su contenido. Cada una de las seis publicaciones se podrá ver en una nueva página.
- Páginas de fotogalerías y vídeos: El usuario podrá acceder a estas dos páginas desde el menú de navegación y/o desde el contenido de una noticia.
- Página de localización de noticias: El usuario registrado podrá localizar el lugar donde se ha producido una noticia con la aplicación de Google Maps.
- Página de participación de los usuarios: Los usuarios registrados podrán acceder desde la portada principal a la sección de Periodismo Ciudadano para publicar sus fotos, noticias, comentarios, vídeos, etc.

7.6. Diseño gráfico.

La coherencia y la homogeneidad son las dos premisas básicas que se han seguido en la realización del diseño gráfico de todas las pantallas de la aplicación para smartphones y tablets. La distribución de los mismos espacios para la publicidad en todas las páginas, la ubicación de la información principal en el espacio central de la pantalla, con el menú de navegación en la parte inferior, configuran no sólo la estructura sino también la estética del diseño elegido. El elemento principal sobre el que se ha basado el diseño para tablets es el fondo de la parte central de todas las pantallas, donde en su interior se ha ubicado la información seleccionada. Los principales elementos que se han utilizado son los siguientes:

FONDO RECUADRO CENTRAL (FIGS. 7 y 8):



FIG. 7

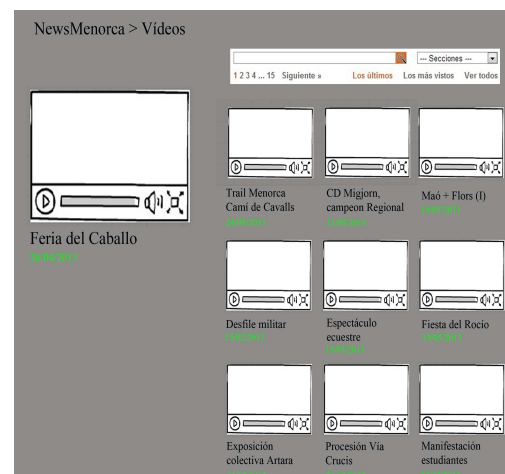


FIG. 8

REPRODUCTOR DE VÍDEO (FIG. 9):

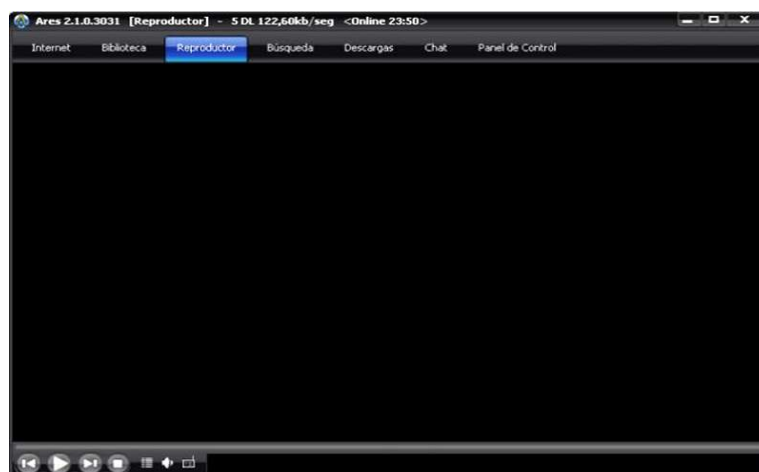


FIG. 9

CABECERAS (FIGS. 10 Y 11):



FIG. 10



FIG. 11

MENÚ DE NAVEGACIÓN (FIGS. 12 Y 13):



FIG. 12



FIG. 13

MENÚ DE CONTENIDOS (FIG.14):



FIG. 14

8. Análisis tecnológico

8.1. Solución tecnológica adoptada.

La elección de la solución tecnológica más adecuada para desarrollar este producto multiplataforma se ha llevado a cabo mediante un estudio de prestaciones y una posterior comparativa entre un total de cuatro gestores de contenidos multimedia o CMS (Content Management Systems): Drupal, Joomla, Wordpress y Genews. Si bien es cierto que el mercado ofrece infinidad de opciones ya que la oferta es muy amplia, se ha optado por reducir y acotar el proceso de selección entre los CMS con licencia Open Source más utilizados.

¿Por qué utilizar un CMS y, además, con licencia de código abierto? La respuesta es muy simple, ya que, en primer lugar, es importante tener en cuenta que, al tratarse de un producto multiplataforma de contenido informativo, será necesario actualizar su contenido constantemente y dicho trabajo se debería poder llevar a cabo de una manera ágil, sencilla y cómoda. Los gestores de contenidos multimedia permiten crear, clasificar y publicar cualquier tipo de información en una página web sin tener conocimientos de informática.

En segundo lugar, al tratarse de una herramienta básica para el producto debemos tener en cuenta su coste. En el apartado dedicado al presupuesto del proyecto se ha dispuesto una partida económica destinada a la adquisición de los equipos y el software necesarios para el desarrollo de la aplicación. Si centramos la elección en un CMS cuyo coste de adquisición y, muy importante, posterior mantenimiento y actualización, resulte asequible, conseguiremos reducir el gasto inicial del proyecto sin que se vea afectada la calidad del producto final.

Los cuatro gestores de contenidos multimedia seleccionados inicialmente responden a las dos premisas básicas mencionadas en los dos párrafos anteriores. Por ese motivo, la elección final se ha centrado básicamente en el conocimiento de los mismos del autor de este proyecto de un producto multiplataforma: Wordpress. Una de sus principales características en referencia a las funcionalidades es la fácil instalación, actualización y personalización, así como la enorme comunidad de desarrolladores y diseñadores. Estos dos aspectos son fundamentales para garantizar su efectividad, viabilidad y garantía de futuro para resolver posibles inconvenientes.

Además, cabe mencionar aquí dos elementos también importantes para el futuro de la aplicación. El lenguaje de programación y la base de datos de los cuatro CMS es PHP y MySQL. Se trata de tecnologías de desarrollo web de uso generalizado con manuales de soporte y foros de consultas relativamente fáciles de obtener en la Red.

En la página siguiente podemos observar una tabla comparativa de las principales características de los cuatro gestores de contenidos multimedia analizados para el proyecto: Drupal, Gnew, Joomla! y Wordpress. El estudio realizado es más amplio del que se representa aquí, pero se ha considerado que sería suficientemente representativo poder visualizar las similitudes y diferencias de los requisitos del sistema, soporte y facilidad de uso.

Comparison				
<input type="button" value="Hide/show stickied"/>				
	Drupal 7.12 <input checked="" type="checkbox"/>	Gnew 2013.1 <input checked="" type="checkbox"/>	Joomla! 2.5.4 <input checked="" type="checkbox"/>	WordPress 3.3.2 <input checked="" type="checkbox"/>
<i>Last Updated</i>	2/16/2012	4/3/2013	5/2/2012	5/29/2012
System Requirements	Drupal 7.12	Gnew 2013.1	Joomla! 2.5.4	WordPress 3.3.2
<input type="checkbox"/> <i>Application Server</i>	Apache	blank	CGI	blank
<input type="checkbox"/> <i>Approximate Cost</i>	Free	Free/Open Source/GPL	Free	Free
<input type="checkbox"/> <i>Database</i>	MySQL	MySQL	MySQL	MySQL
<input type="checkbox"/> <i>License</i>	Open Source	Open Source	Open Source	Open Source
<input type="checkbox"/> <i>Operating System</i>	Platform Independent	Platform Independent	Platform Independent	Platform Independent
<input type="checkbox"/> <i>Programming Language</i>	PHP	PHP	PHP	PHP
<input type="checkbox"/> <i>Root Access</i>	No	No	No	No
<input type="checkbox"/> <i>Shell Access</i>	No	No	No	No
<input type="checkbox"/> <i>Web Server</i>	Any	Any	Any	blank
Support	Drupal 7.12	Gnew 2013.1	Joomla! 2.5.4	WordPress 3.3.2
<input type="checkbox"/> <i>Certification Program</i>	Limited	No	No	Limited
<input type="checkbox"/> <i>Code Skeletons</i>	Yes	Limited	Free Add On	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Commercial Manuals</i>	Yes	No	Yes	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Commercial Support</i>	Yes	No	Yes	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Commercial Training</i>	Yes	No	Yes	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Developer Community</i>	Yes	Yes	Yes	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Online Help</i>	Yes	Limited	Yes	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Pluggable API</i>	Yes	No	Yes	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Professional Hosting</i>	Yes	No	Yes	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Professional Services</i>	Yes	No	Yes	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Public Forum</i>	Yes	Yes	Yes	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Public Mailing List</i>	Yes	No	Yes	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Test Framework</i>	Yes	No	Yes	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Third-Party Developers</i>	Yes	No	Yes	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Users Conference</i>	Yes	No	Yes	Yes
Ease of Use	Drupal 7.12	Gnew 2013.1	Joomla! 2.5.4	WordPress 3.3.2
<input type="checkbox"/> <i>Drag-N-Drop Content</i>	Free Add On	No	No	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Email To Discussion</i>	Free Add On	No	Free Add On	Free Add On
<input type="checkbox"/> <i>Friendly URLs</i>	Yes	No	Yes	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Image Resizing</i>	Free Add On	No	Yes	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Macro Language</i>	Free Add On	No	Yes	Free Add On
<input type="checkbox"/> <i>Mass Upload</i>	Free Add On	No	Yes	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Prototyping</i>	Limited	No	Yes	Free Add On
<input type="checkbox"/> <i>Server Page Language</i>	Yes	Yes	Yes	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Site Setup Wizard</i>	Limited	No	No	No
<input type="checkbox"/> <i>Spell Checker</i>	Free Add On	No	Free Add On	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Style Wizard</i>	Limited	No	No	No
<input type="checkbox"/> <i>Subscriptions</i>	Free Add On	Yes	Yes	Free Add On
<input type="checkbox"/> <i>Template Language</i>	Yes	Yes	Yes	No
<input type="checkbox"/> <i>UI Levels</i>	Yes	Yes	Yes	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Undo</i>	Limited	No	No	Limited
<input type="checkbox"/> <i>WYSIWYG Editor</i>	Free Add On	No	Yes	Yes
<input type="checkbox"/> <i>Zip Archives</i>	No	No	No	Free Add On

Tabla 3. Comparativa CMS

El gestor de contenidos de Wordpress permite a los periodistas publicar todo el contenido multimedia de la aplicación de forma muy ágil y sin necesidad de complejos conocimientos informáticos. Mediante un nombre de usuario y una contraseña podrán acceder al CMS, tal y como se puede observar en la siguiente imagen:



FIG.15

La primera pantalla que nos muestra Wordpress es la página principal o “Escritorio”, desde donde se puede seleccionar, en el menú de la izquierda, la acción a realizar: Publicar una noticia, subir una foto y/o un vídeo, moderar los comentarios de los usuarios, etc.

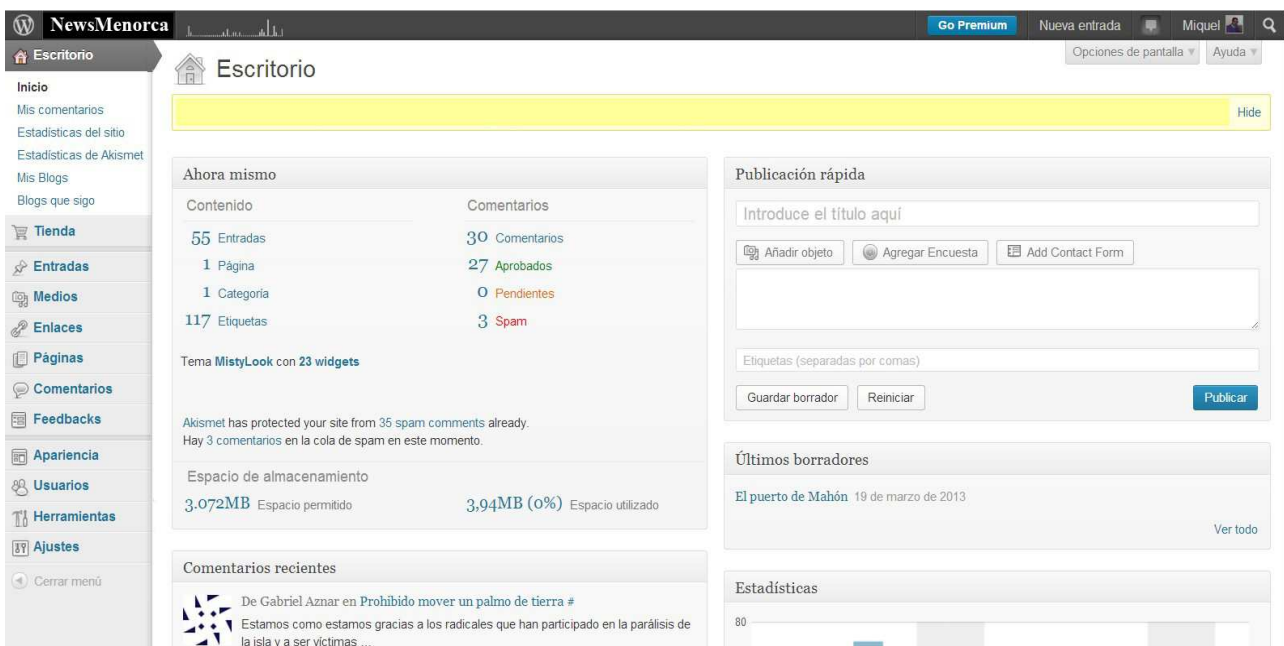


FIG.16

El texto de las noticias se publica desde la sección de “Entradas” de dicho menú mediante el editor de textos de Wordpress. En la parte central de dicho editor se ubica la opción “añadir objeto” que permite introducir una imagen a la noticia.

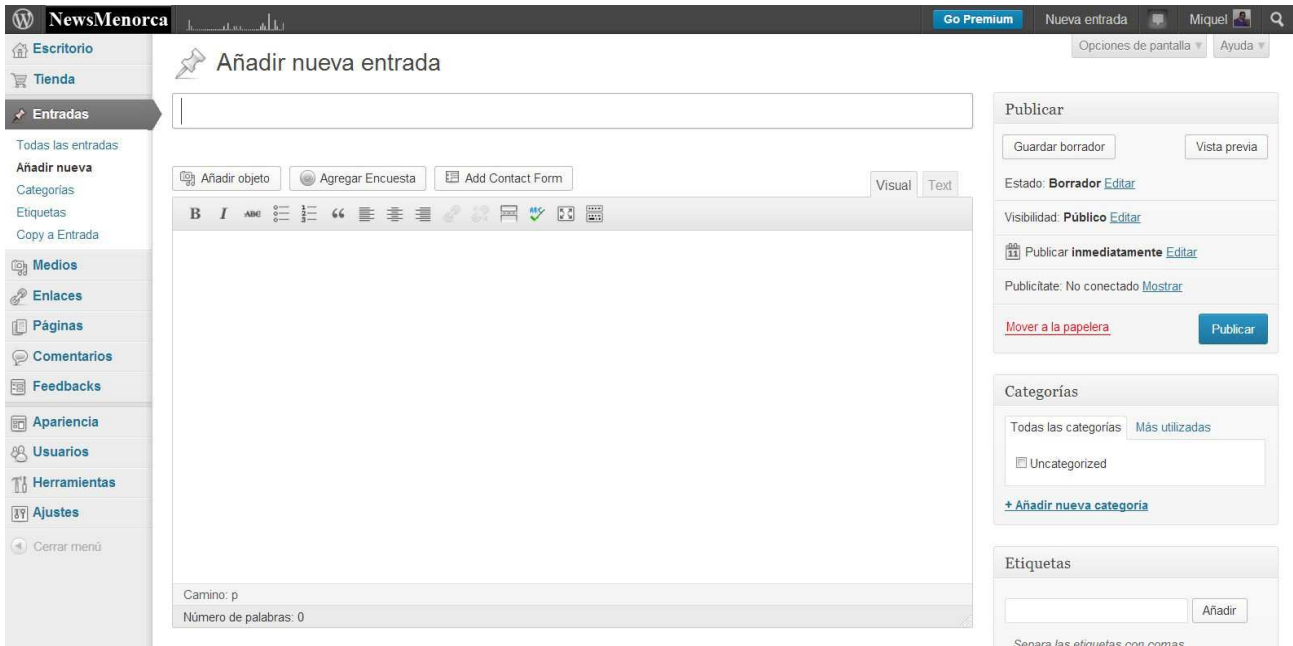


FIG.17

El CMS de Wordpress almacena todas las imágenes publicadas con anterioridad en la Librería multimedia, con el objetivo de facilitar su posterior localización con el objetivo de, por ejemplo, realizar una fotogalería monográfica sobre un evento en concreto.

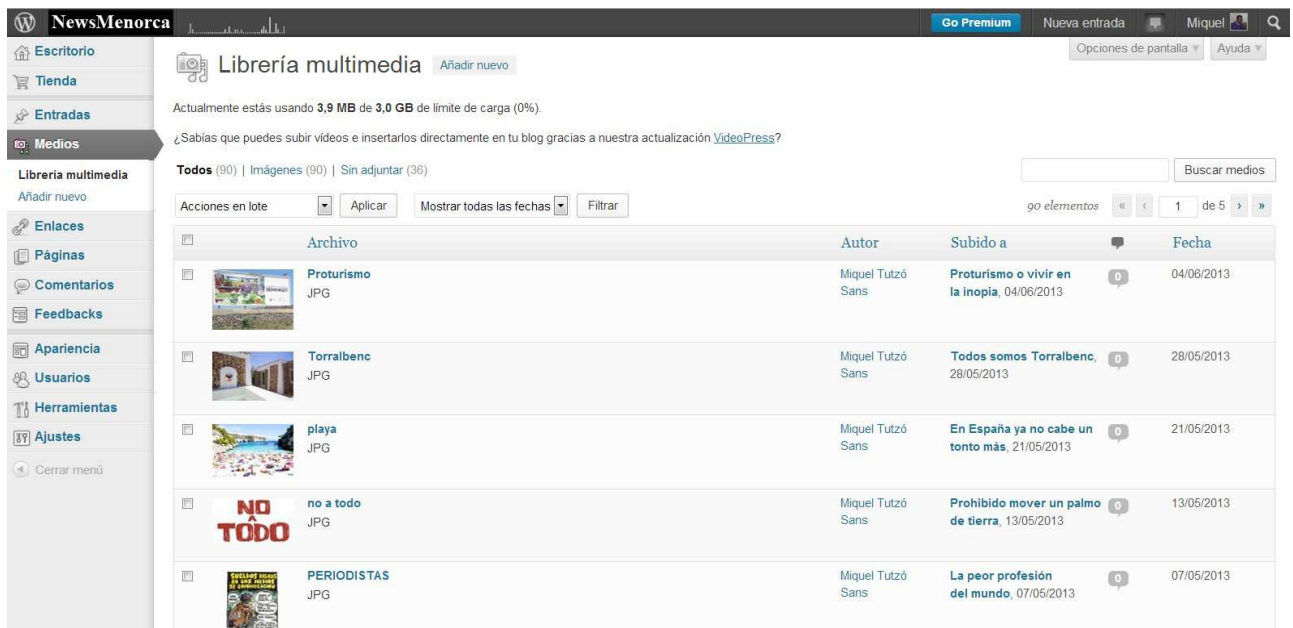


FIG.18

VideoPress es la aplicación del CMS de Wordpress que permite publicar y almacenar vídeos sin complicaciones porque soporta muchos tipos de archivos y codecs. Podremos acceder a esta sección desde “Medios”, en el menú principal.



FIG.19

Los comentarios, fotos, vídeos, etc. que publican los usuarios siempre permanecen ocultos hasta que permitimos (o denegamos) su visualización pública. Desde el menú principal podremos acceder a la sección de “Comentarios” y seleccionar la opción pertinente.

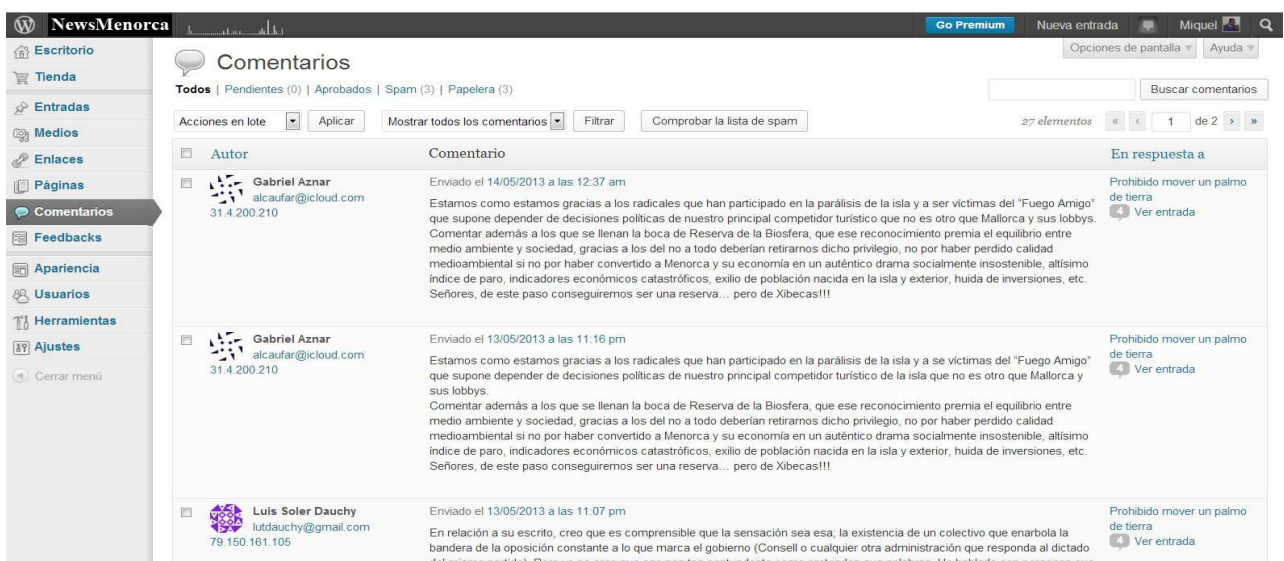


FIG.20

El CMS nos permite personalizar y/o costumar el diseño de la aplicación mediante infinidad de “widgets”, con el objetivo de crear un producto multiplataforma único y diferente.

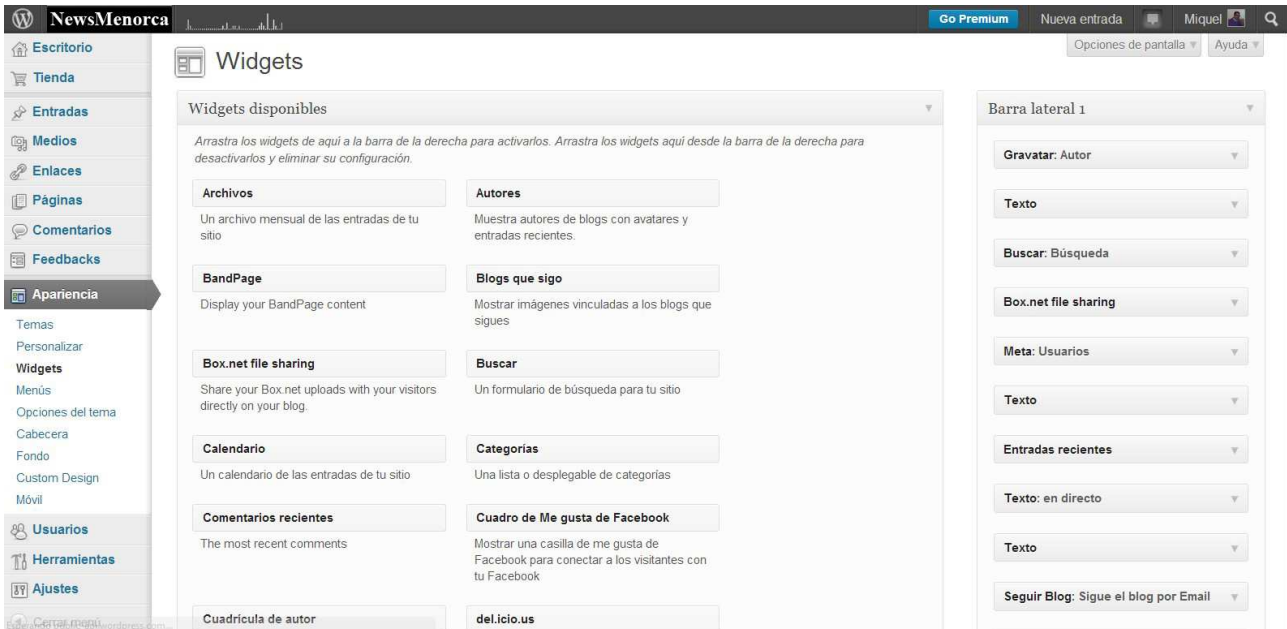


FIG.21

Como no podía ser de otra manera, el gestor de contenidos permite adaptar algunas características para su visualización en dispositivos móviles.

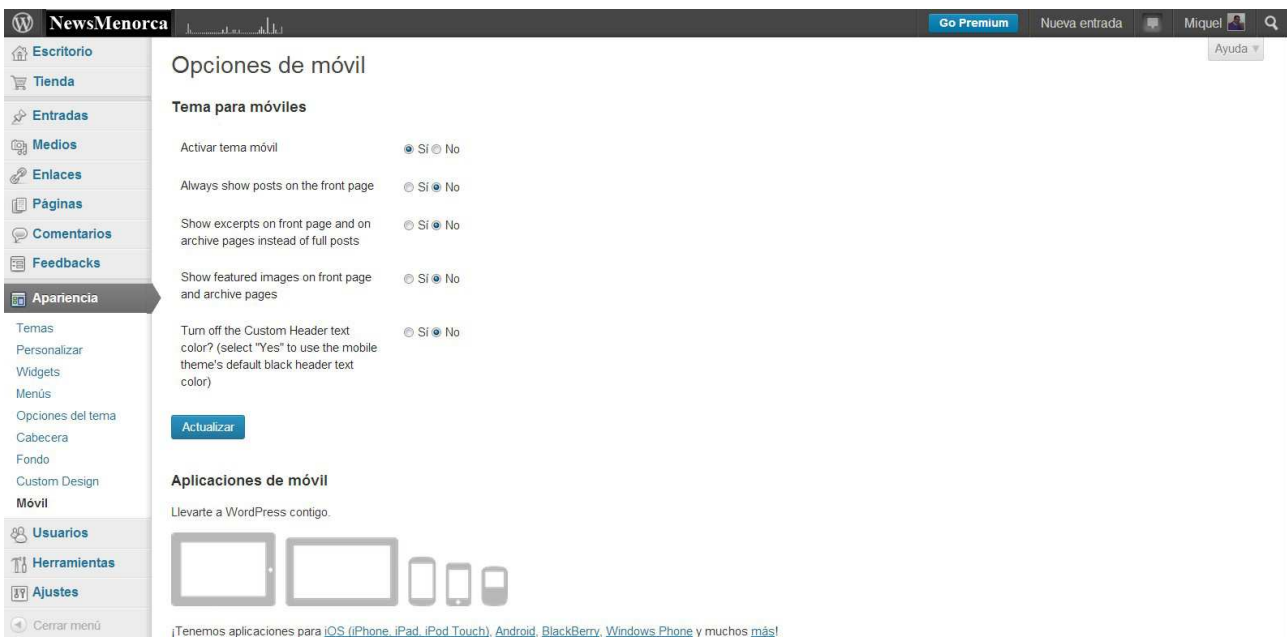


FIG.22

8.2. Requerimientos técnicos de producción.

Para llevar a cabo la producción será necesario instalar el CMS elegido en una estación de trabajo, que en nuestro caso es un CPU Intel® Core™2 Duo Processor E8400, con un monitor TFT Acer 20" panorámico y sistema operativo Windows 7 Home Premium OEM 32 bit.

También será necesario utilizar varios programas para editar el contenido que se publicará en la aplicación:





	Adobe Photoshop CS4 Extended para la edición de imágenes.
	Adobe Premiere Pro CS4 para la edición de vídeo.
	Audacity para la edición de audio.
	Apache OpenOffice para la edición de texto.

Tabla 4. Requerimientos técnicos

El primer paso previo antes de instalar Wordpress consistirá en la contratación de un dominio a una empresa de hosting y realizar el registro pertinente con la denominación NewsMenorca. Los requisitos que necesitará dicho alojamiento para instalar Wordpress son los siguientes: Soporte para base de datos MySQL, soporte para PHP y acceso FTP externo. El proceso de instalación es muy sencillo y es fácil obtener un manual de usuario en la página web del CMS <http://es.wordpress.com>.

8.3. Requerimientos técnicos de usuario.

Para acceder al producto multiplataforma el usuario necesitará un ordenador personal (PC ó Mac) o un dispositivo móvil (smartphone y/o tablet) con conexión a Internet y un navegador web instalado y actualizado.

Cabe mencionar aquí que también se podrá acceder mediante una aplicación móvil que el usuario deberá descargarse en su dispositivo desde Google Play o Apple Store, app markets de Android y Apple respectivamente.

El diseño del producto se adaptará para su correcta visualización en cada uno de los dispositivos mencionados.

9. Mantenimiento

El producto multiplataforma necesitará por su naturaleza de dos tareas de mantenimiento diferentes, una en referencia a su contenido y otra sobre la actualización del software.

- Contenido:

Al tratarse de una aplicación de carácter informativo, su contenido (audio, texto, imágenes y vídeo) se actualizará a diario con el objetivo de ofrecer siempre las noticias más recientes y todas las anteriores quedarán almacenadas en la base de datos, siendo accesibles para su posterior consulta con las restricciones establecidas a los usuarios no registrados.

- Software:

El CMS Wordpress seleccionado para gestionar el contenido de la aplicación deberá ser actualizado de forma periódica cuando se publique una nueva versión del mismo. Además, se deberá renovar también cuando proceda el alojamiento web contratado, según sus condiciones y características.

Presupuesto

El presupuesto se ha elaborado desde la perspectiva del desarrollo del producto multiplataforma por parte de un equipo completo en el que participan cuatro perfiles profesionales diferentes: Gestor de proyecto, diseñador gráfico, programador y redactor de contenidos. El coste se ha calculado en base a una estimación de horas de dedicación para el diseño y el desarrollo del proyecto.

CONCEPTO	HORAS	€/HORA	TOTAL
DEFINICIÓN DEL PROYECTO	70		4.000,00 €
Definición Requerimientos	35	50,00 €	1.750,00 €
Producción	35	50,00 €	1.750,00 €
DISEÑO	55		2.200,00 €
Navegación	25	40,00 €	1.000,00 €
Wireframes smartphones y tablets	30	40,00 €	1.200,00 €
MAQUETACIÓN	60		2.400,00 €
Creación prototipo	60	40,00 €	2.400,00 €
DESARROLLO	100		5.000,00 €
Desarrollo aplicación	45	50,00 €	2.250,00 €
Prueba Piloto	35	50,00 €	1.750,00 €
Implantación	20	50,00 €	1.000,00 €
EQUIPOS Y SOFTWARE	--	--	1.000,00 €
MANTENIMIENTO	40	40,00 €	1.600,00 €
ALQUILER SERVIDOR WEB + DOMINIO	--	--	80,00 €/año
GOOGLE PLAY	--	--	25,00 €
APPLE STORE	--	--	99,00 €/año
MÁRKETING Y PUBLICIDAD	--	--	400,00 €/mes
ALQUILER OFICINA	--	--	500,00 €/mes
EQUIPO PROFESIONAL	--	--	6.800,00 €/mes
TOTAL PRESUPUESTO		--	24.104,00 €

Tabla 5. Presupuesto

Además del coste del equipo profesional necesario para el funcionamiento de la aplicación (dos redactores, un director/comercial y un técnico informático), se han tenido en cuenta otros conceptos como la adquisición de los equipos y el software necesarios (CMS) para el desarrollo de la aplicación, así como su posterior mantenimiento y actualización. También se ha contabilizado el registro de un dominio y el precio que se debe pagar para poder publicar el producto multiplataforma en las tiendas de aplicaciones de Apple (Apple Store) y Android (Google Play).

Análisis de mercado

En la actualidad existen tres publicaciones digitales de noticias en la Isla, menorca.info, ultimahora.es y menorcaaldia.com, de las cuales las dos primeras son las cabeceras online de periódicos de papel que, además, están inmersas en un proceso de fusión o desaparición antes de finalizar el año en curso. La tercera es exclusivamente una página web que acaba de salir a la luz (abril 2013). Se trata de productos sensiblemente diferentes al proyecto multiplataforma que estamos diseñando por tres motivos fundamentales:

- Las tres plataformas son portales web y dos de ellas se pueden visualizar en un dispositivo móvil con conexión a Internet, previo pago de una tarifa por descarga.
- En ningún caso disponen de un servicio SMS mediante el cual un usuario registrado podrá recibir mensajes en su smartphone con las últimas noticias. Las tres publicaciones ofrecen la posibilidad de recibir un correo electrónico a primera hora de la mañana con los titulares de las noticias más importantes de la jornada anterior.
- El proyecto contempla algunas funcionalidades exclusivas, como por ejemplo la localización del lugar donde se ha producido una noticia mediante Google Maps.

La diferencia, por lo tanto, está en el concepto y su objetivo, es decir, facilitar a los usuarios el acceso a la información, en tiempo real y desde un dispositivo móvil, ofreciendo además la posibilidad de ampliar el contenido de las noticias previo pago de una tarifa (suscripción o descarga), sin olvidar que parte del contenido de la aplicación será gratuito.

Otra diferencia destacable es la utilización en mayor medida de formatos diferentes al texto para publicar las noticias. Audio, vídeo y fotos se podrán ver, oír y descargar de manera habitual en los dispositivos móviles. Las tres plataformas en cuestión utilizan estos formatos de manera esporádica.

En definitiva, el mercado está viviendo momentos muy convulsos en la Isla, debido principalmente a la actual crisis económica, pero la demanda de productos multimedia se mantiene. En el ámbito puramente informativo existe un interés creciente al respecto, sobretodo en el sector de la población más joven, que reclama el acceso a aplicaciones móviles adaptadas a su lenguaje y estilo de vida. Esa es precisamente la principal cuota de mercado que sigue vacante y que se podría cubrir.

El siguiente análisis DAFO pone de manifiesto el contexto analizado hasta ahora:

- **Debilidades:** A pesar de que existen diferencias entre el producto multiplataforma y su competencia, los clientes potenciales se podrían confundir y podrían clasificar la aplicación como “una página web más” de noticias de Menorca.

- **Amenazas:** La principal amenaza es consecuencia de la debilidad antes mencionada, ya que, si la aplicación se confunde con la competencia, es probable que los usuarios decidan no pagar para descargarse parte del contenido y limitarse a consultar la información gratuita. Eso podría afectar a la viabilidad del proyecto, porque una parte de los ingresos previstos proviene de las descargas de los usuarios,
- **Fortalezas:** La inmediatez de la información, el uso de aplicaciones (Google Maps) y formatos (audio y vídeo principalmente) que resultan más atractivos que el texto para su consumo en dispositivos móviles es un valor añadido para la aplicación y su cuota de mercado.
- **Oportunidades:** La existencia de un vacío en el mercado y una demanda creciente de esta clase de productos en Menorca suponen una clara oportunidad de negocio.

En la página siguiente podremos visualizar tres capturas de pantalla (fig. 22, 23 y 24) de las páginas web antes mencionadas:



FIG. 23



FIG. 24



FIG. 25

Marketing y ventas

Antes de comentar el plan de marketing y ventas previsto para monetizar la aplicación, también explicaré cuales son los recursos humanos necesarios para llevar a cabo el proyecto y para su posterior desarrollo.

Recursos humanos:

Para llevar a cabo el proyecto NewsMenorca será necesaria la participación de un equipo de profesionales de diferentes materias que deberán desarrollar su cometido de forma coordinada. Por lo tanto, podemos definir cuatro áreas imprescindibles para llevar a cabo la iniciativa: Contenidos, diseño, técnico y comercial.

Departamento de contenidos: En este departamento se incluye a los periodistas que se ocuparán de la producción de contenidos del proyecto, es decir, texto, fotos, vídeos, audio, etc. Al tratarse de un producto multimedia, los responsables de esta área deberán estar familiarizados con el uso de las herramientas informáticas necesarias para realizar su trabajo.

Departamento de diseño: Es el área donde intervienen los profesionales que se ocuparán de definir las características gráficas de la página web. Su trabajo se llevará a cabo con estrecha colaboración con el departamento técnico.

Departamento técnico: Un proyecto multiplataforma como el de NewsMenorca en el que los contenidos se publican en Internet y vía mensajes SMS a dispositivos móviles necesita sin duda alguna un trabajo previo de programación.

Es importante destacar que será necesario adquirir e instalar el hardware (servidor, equipos informáticos, etc.) y el software (la herramienta de gestión de contenidos ó CMS), además de realizar todo el trabajo que sea oportuno para posicionar NewsMenorca en la red para facilitar a los buscadores su localización.

Departamento comercial: Esta área es igual de importante que las demás porque de ella dependen una parte sustancial de los ingresos. La gestión de todo lo relacionado con el tema publicitario se puede realizar a través de los servicios de una agencia de publicidad.

Una vez desarrollado y puesto en marcha el proyecto, las necesidades de logística para la publicación periódica y, en definitiva, el funcionamiento cotidiano de la aplicación, contemplan la necesidad de disponer de los siguientes perfiles profesionales: Periodistas, comerciales y técnicos informáticos.

Mi experiencia previa en esta campo me permite aseverar que al principio será suficiente con dos redactores, encargados de publicar noticias y actualizar a diario el contenido, un director y/o comercial, responsable de la dirección, el marketing y las ventas, y, finalmente, un informático, para solventar problemas técnicos de toda índoles que siempre se producen. Cuando la situación presupuestaria lo permita se podría ampliar la nómina de periodistas.

El día a día de un producto multiplataforma de estas características se divide en tres grandes apartados:

1- El trabajo periodístico. El contenido (fotos, vídeos, texto y audio) debe ser actualizado diariamente a medida que se van produciendo los hechos que son. Esta labor corresponde a los periodistas y se puede llevar a cabo en dos turnos rotatorios de mañana y tarde.

2- Dirección y ventas. El trabajo directivo y comercial de una publicación digital se puede realizar conjuntamente (de hecho así funciona en la competencia). Es importante conocer el ámbito de influencia de la aplicación, la isla de Menorca, porque las limitaciones físicas de la zona influyen en la dimensión y el nivel de exigencia en dicho ámbito. No debe descartarse separar las dos funciones en departamentos independientes si así lo aconseja el posterior crecimiento de la aplicación.

3- Soporte técnico y logístico: Es importante disponer de un técnico informático disponible para solventar problemas de dicha índole (o contactar con quien proceda solucionarlos) que podrían entorpecer el trabajo de los otros dos departamentos (un virus en un ordenador, un problema con el servidor, un widget que no funciona, etc.).

Viabilidad:

La viabilidad del proyecto se fundamentará en tres pilares básicos a nivel monetario: Las descargas de contenidos, las suscripciones y la inserción de publicidad en la aplicación. Pero, para garantizar dicha viabilidad la primera cuestión que se debe tener en cuenta es la promoción, es decir, dar a conocer la aplicación como un nuevo producto multiplataforma de contenido informativo.

La primera opción podría pasar por destinar una partida presupuestaria para insertar publicidad en otras aplicaciones móviles, teniendo en cuenta que nuestro target principal está entre la población joven. Esta cuestión es importante porque la promoción debería hacerse en otras aplicaciones móviles destinadas a usuarios en la misma franja de edad. En este apartado hay otras opciones a desarrollar con un menor coste que no se deben menospreciar, como podrían ser las permutas de anuncios, los swaps de usuarios y el co-marketing con otras aplicaciones.

Es importante destinar un apartado específico en el ámbito de la promoción para las redes sociales, ya que éstas pueden producir un efecto viral capital para dar a conocer la aplicación a un número importante de usuarios: Facebook, Twitter, LinkedIn, Youtube, blogs... son canales de distribución de información que pueden resultar muy útiles para promocionar el producto multiplataforma de una manera efectiva. Las redes sociales son importantes para crear "marca" de empresa y también para fidelizar a los clientes.

La publicidad que se podría insertar en la aplicación tendría un coste por "click", es decir, los anunciantes pagarían una cantidad concreta por cada "clic" en su anuncio en cualquier formato (principalmente "banners"). Además, se podría potenciar la publicidad basada en la geolocalización. Las empresas que quieran contratar un espacio publicitario podrán optar por esta modalidad en aumento (en un precio superior al de un anuncio convencional) que consiste en hacer llegar un mensaje al público objetivo teniendo en cuenta su ubicación geográfica. Esta clase de publicidad, según la publicación digital PuroMarketing (septiembre 2011), "multiplica por diez el impacto de los mensajes, lo que garantiza el retorno de la inversión ". Por este motivo es una alternativa a tener muy en cuenta para el proyecto.

Tal y como se ha previsto en el presupuesto del proyecto, la aplicación se publicará en los mercados de aplicaciones de Android y Apple con dos opciones, de pago y gratuita. La primera permitirá al usuario registrarse automáticamente en la aplicación y utilizar todos los servicios exclusivos para suscriptores. En cambio, la versión gratuita permite el acceso al contenido, comprobar su funcionamiento y registrarse posteriormente como usuario si así se desea, previo pago de la tarifa correspondiente.

Los usuarios que decidan registrarse en la aplicación, previo pago de una tarifa que debería estipularse en su momento en función del mercado, accederán a servicios exclusivos y ventajas adicionales. En primer lugar, los suscriptores recibirán un SMS y/o email (a su elección) en el mismo instante en el que se publique nuevo contenido (una noticia, un vídeo, una imagen, etc.), de manera que serán los primeros usuarios en recibir la información, en tiempo real. Además, también podrán acceder automáticamente a la localización del lugar donde se ha producido un acontecimiento relevante (un accidente, un incendio, un manifestación, etc.) gracias a la aplicación para iOS y Android de Google Maps. Estas dos opciones son exclusivas y sin competencia alguna en Menorca.

Otras ventajas adicionales de los usuarios registrados serán la posibilidad de descargar la mayor parte del contenido y compartirlo con sus contactos en las redes sociales (el coste por descarga de usuarios no registrados será superior), los comentarios que publiquen en la aplicación recibirán un trato prioritario y, finalmente, se les permitirá participar en campañas puntuales de *periodismo ciudadano*.

Anexo I: Recursos utilizados

Para crear los elementos de la interfaz gráfica se ha recurrido a las siguientes imágenes y kits:

<http://servicios.elpais.com/dispositivos/movil/aplicaciones/>

<http://www.cinetelia.com/estrenos-de-la-semana-29-de-mayo-comienza-la-trilogia-millennium.html>

<http://www.loteriasypuestas.es/>

<http://www.aemet.es/es/eltiempo/prediccion/comunidades?k=bal&w=11>

<http://www.menorca.info/menorca/>

<http://builds.balsamiq.com/b/mockups-web-demo/>

<http://maps.google.es/>

<https://www.paypal.com/es/cgi-bin/helpscr?cmd=xpt/Marketing/mobile/MobileOverview-outside>

<http://www.serdigital.cl/2011/07/07/yo-reportero-periodismo-ciudadano/>

<http://www.vuelodigital.com/2012/07/07/blottr-una-aplicacion-para-el-periodismo-ciudadano/>

Anexo II: Wireframes representativos

En el presente anexo podremos visualizar las principales maquetas del proyecto. Cada uno de los prototipos que se han diseñado y plasmado en las páginas siguientes al presente anexo se han definido previamente mediante una breve nota explicativa en el apartado sobre la dimensión de la aplicación.

Wireframes para tablets.

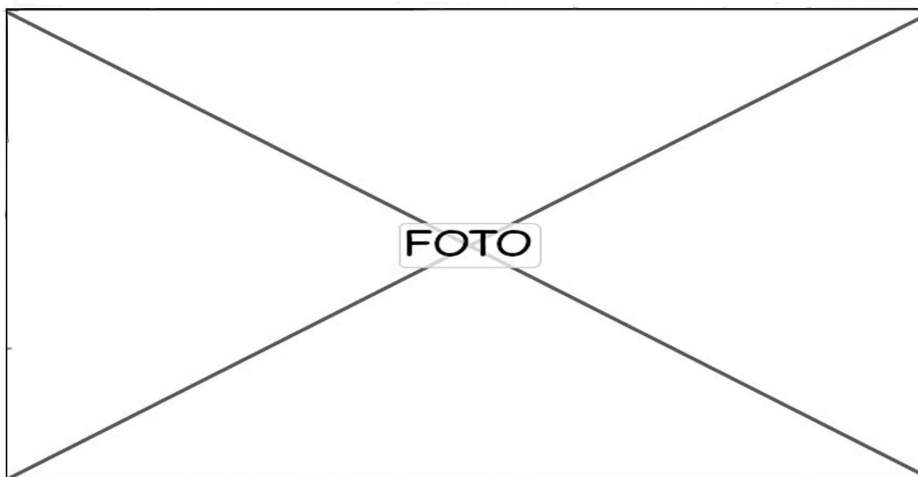


La retirada de tarjetas sanitarias dispara la ayuda para fármacos

Caritas Diocesana hace un esfuerzo para poder cubrir las necesidades que plantea el nuevo decreto ley de sanidad a los inmigrantes en situación irregular

Mercè Pons, MAÓ 24/05/2013

Ocho meses después de la entrada en vigor del Real Decreto Ley del Gobierno central 16/2012 de medidas urgentes para garantizar la sostenibilidad del Sistema Nacional de Salud, que ha dejado sin tarjeta sanitaria en Balears a casi 20.000 inmigrantes irregulares y a personas con rentas superiores a 100.000 euros, que no han cotizado nunca, sigue generando confusión entre los colectivos afectados.



Urgencias. Los inmigrantes irregulares tienen garantizada la asistencia sanitaria urgente y gratuita - Javier

Este revés al que debe hacer frente un inmigrante en situación irregular se suma a los múltiples problemas con los que debe lidiar este colectivo vulnerable. Así lo aseguran desde Caritas al revelar que la organización diocesana ha incrementado las ayudas para aquellas personas que no pueden asumir el coste de los medicamentos tras haberles retirado la tarjeta sanitaria y no tener, por tanto, acceso a una sanidad universal y gratuita, entre otros casos.

Y es que el nuevo decreto ley garantiza la asistencia sanitaria urgente y gratuita a inmigrantes irregulares, (también afecta a menores de edad, embarazadas y los supuestos de enfermedades de salud pública y mental, entre otros), pero no la visita al especialista, ni a Atención Primaria como tampoco a la adquisición de medicamentos.

Compartir Descargar audio Descargar Video Localizar sobre un plano Comentar









ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN
12.35 a.m.

JUEVES, 12 MARZO 2013


NewsMenorca

ACTUALIDAD ECONOMÍA DEPORTES CULTURA PUBLICACIONES SERVICIOS

NewsMenorca > Fotogalerías

	<p><u>Trail Menorca</u> <u>Camí de Cavalls</u></p> <p>11/05/2013</p>		<p><u>CD Migjorn,</u> <u>campeon Regional</u></p> <p>24/05/2013</p>
	<p><u>Maó + Flors (I)</u></p> <p>19/05/2013</p>		<p><u>Maó + Flors (II)</u></p> <p>19/05/2013</p>
	<p><u>Espectáculo</u> <u>ecuestre</u></p> <p>01/03/2013</p>		<p><u>Desfile militar</u></p> <p>15/02/2013</p>
	<p><u>Fiesta del Rocío</u></p> <p>19/05/2013</p>		<p><u>Exposición</u> <u>colectiva Artara</u></p> <p>15/03/2013</p>

PUBLICIDAD



ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN
12.35 a.m.

JUEVES, 12 MARZO 2013

NewsMenorca

ACTUALIDAD

ECONOMÍA

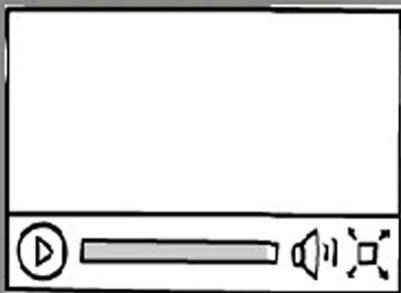
DEPORTES

CULTURA

PUBLICACIONES

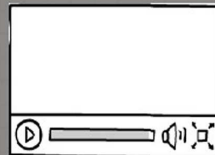
SERVICIOS

NewsMenorca > Vídeos



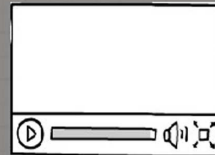
Feria del Caballo

26/04/2013



Trail Menorca Camí de Cavalls

24/05/2013



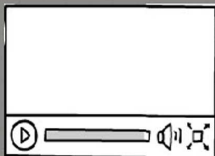
CD Migjorn, campeon Regional

11/05/2013



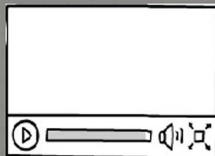
Maó + Flors (I)

19/05/2013



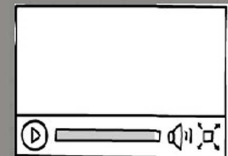
Desfile militar

15/02/2013



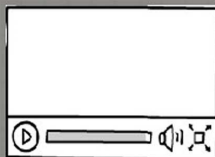
Espectáculo ecuestre

15/03/2013



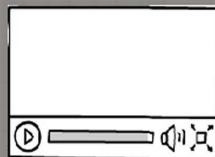
Fiesta del Rocío

19/05/2013



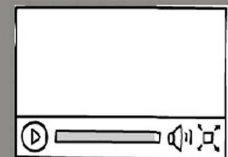
Exposición colectiva Artara

01/03/2013



Procesión Via Crucis

29/03/2013



Manifestación estudiantes

25/05/2013













ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN
12.35 a.m.

JUEVES, 12 MARZO 2013

NewsMenorca

ACTUALIDAD

ECONOMÍA

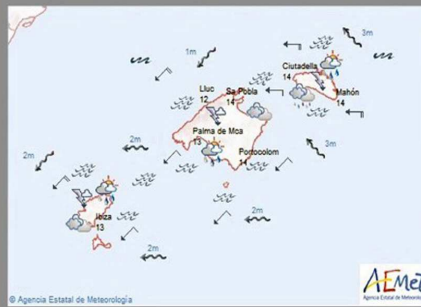
DEPORTES

CULTURA

PUBLICACIONES

SERVICIOS

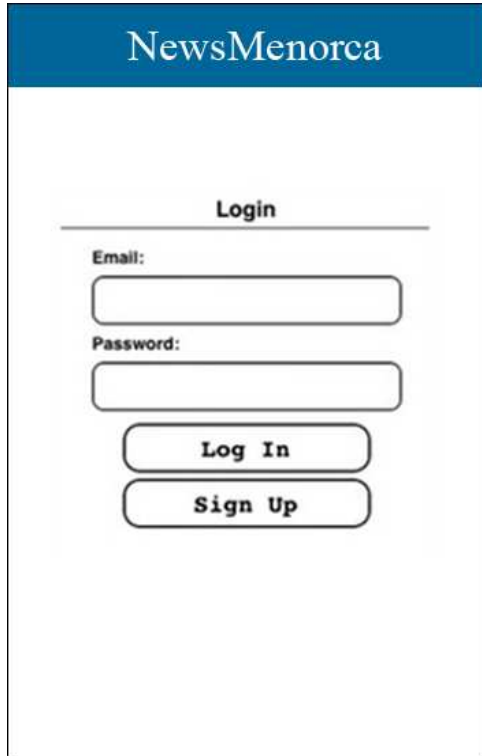
Portada > [Servicios](#)





Wireframes para smartphones.









Volver NewsMenorca

First Name

Last Name

Email

Password

By tapping "Sign Up", you are agreeing to the [Terms of Use](#).

Sign Up

Navigation icons: back, forward, refresh, home, search.

Volver NewsMenorca **VÍDEOS**

ACTUALIZADO EL 09/03/2012 14:36:47

<input type="text"/> Inauguración Isla del Rey	<input type="text"/> Mao + Flores 2013
<input type="text"/> Fira del Cavall Maig 2013	<input type="text"/> Festa del Llibre Abril 2013
<input type="text"/> Festa de la Reserva de la Biosfera	<input type="text"/> Desfile de Moda en La Base

Navigation icons: back, forward, refresh, home, search.

Anexo III: Bibliografía

Wikipedia, The Free Encyclopedia (2012). <<Microsoft Project>> [artículo en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. [Fecha de consulta: 29 de marzo de 2013].

<<http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Project>>

Wikipedia, The Free Encyclopedia (2012). <<Balsamiq>> [artículo en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. [Fecha de consulta: 29 de marzo de 2013].

<<<http://en.wikipedia.org/wiki/Balsamiq>>>

Wikipedia, The Free Encyclopedia (2012). <<Apache OpenOffice>> [artículo en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. [Fecha de consulta: 29 de marzo de 2013].

<<http://es.wikipedia.org/wiki/Apache_OpenOffice>>

Santo, Carmen (2012). <<Los usuarios de tablets leen más contenidos y noticias>> [artículo en línea]. PuroMarketing. [Fecha de consulta: 23 de abril de 2013].

<<<http://www.puromarketing.com/12/14153/usuarios-tablets-leen-contenidos-noticias.html>>>

Wroblewski, Luke (2011) <<Touch Gesture Reference Cards>> [artículo en línea]. LukeW Ideation + Design. [Fecha de consulta: 24 de abril de 2013].

<<<http://www.lukew.com/ff/entry.asp?1370>>>

PuroMarketing (2011). <<La publicidad móvil basada en la geolocalización se dispara un 60 por ciento en el último año>> [artículo en línea]. puromarketing.com. [Fecha de consulta: 26 de abril de 2013].

<<<http://www.puromarketing.com/21/10961/publicidad-movil-basada-geolocalizacion-disparaultimo.html>>>

Bagnato, Juan Ignacio (2012). <<FAQ: Crear una aplicación iPhone>> [artículo en línea]. El tecnoloco. [Fecha de consulta: 27 de abril de 2013].

<<<http://eltecnoloco.com/faq-crear-una-app-iphone>>>

Canga, Jesús (2005). <<Periodismo en la Red. Diseño periodístico y ediciones digitales>> [artículo en línea]. Revista Telos. [Fecha de consulta: 17 de mayo de 2013].

<<<http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=3&rev=63.htm>>>

Salaverría, R.; Sancho, F. (2007) <<Del papel a la Web. Evolución y claves del diseño periodístico en internet>> [artículo en línea]. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco. [Fecha de consulta: 17 de mayo de 2013].

<<http://www.academia.edu/671129/Del_papel_a_la_Web._Evolucion_y_claves_del_diseno_periodistico_en_internet>>

García, Xavier (2004). <<Introducción a los Sistemas de Gestión de Contenidos (CMS) de código abierto>> [artículo en línea]. Mosaic. [Fecha de consulta: 17 de mayo de 2013].
<<<http://mosaic.uoc.edu/2004/11/29/introduccion-a-los-sistemas-de-gestion-de-contenidos-cms-de-codigo-abierto/>>>

Blanco, Oscar (2012). <<Breve comparativa entre WordPress, Drupal y Joomla>> [artículo en línea]. VASS digital. [Fecha de consulta: 18 de mayo de 2013].
<<<http://vassdigital.com/breve-comparativa-entre-wordpress-drupal-y-joomla/>>>

CMS Matrix (2013). <<Compare Content Management Systems>> [en línea]. CMSmatrix. [Fecha de consulta: 18 de mayo de 2013].
<<<http://www.cmsmatrix.org/matrix/cms-matrix>>>

Álvarez, Miguel Ángel (2008). <<Definición y ejemplos de sistemas CMS: Content Manager System (Sistema gestor de contenidos)>> [artículo en línea]. desarrolloweb.com [Fecha de consulta: 18 de mayo de 2013].
<<<http://www.desarrolloweb.com/articulos/que-es-un-cms.html>>>

WPML.org (2012). <<¿Por qué considerar a Wordpress como CMS?>> [en línea]. OnTheGo Systems, Inc. [Fecha de consulta: 18 de mayo de 2013].
<<<http://wpml.org/es/pagina-principal/%C2%BFpor-que-considerar-a-wordpress-como-cms/>>>

Wikipedia, The Free Encyclopedia (2013). <<Wordpress>> [artículo en línea]. Wikimedia Foundation, Inc. [Fecha de consulta: 18 de mayo de 2013].
<<<http://es.wikipedia.org/wiki/WordPress>>>

Álvarez, Sara (2009). <<Vamos a guiaros paso a paso en la instalación de Wordpress en tu propio dominio>> [artículo en línea]. DesarrolloWeb.com [Fecha de consulta: 23 de mayo de 2013].
<<<http://www.desarrolloweb.com/articulos/instalacion-wordpress-en-dominio.html>>>