



Universitat  
Oberta  
de Catalunya

**Asignatura:** 86.513 - Diseño visual y expresión gráfica - Aula 1

**Alumno:** Enrique Ramírez Aramburo

**Fecha:** 17/01/2023

# 3

**Diseño, narrativa  
visual e interactividad**

## LOGOMARCA

Actual:



Propuesta de rediseño:



# PANTALLAS - I



Acceso



Inicio



Menú lateral emergente



Menú "Quiénes somos"



# PANTALLAS - II



Menú "Qué hacemos"



Mi perfil



Mis proyectos



Qué hacemos



# PANTALLAS - III



Formación



Buscador de proyectos



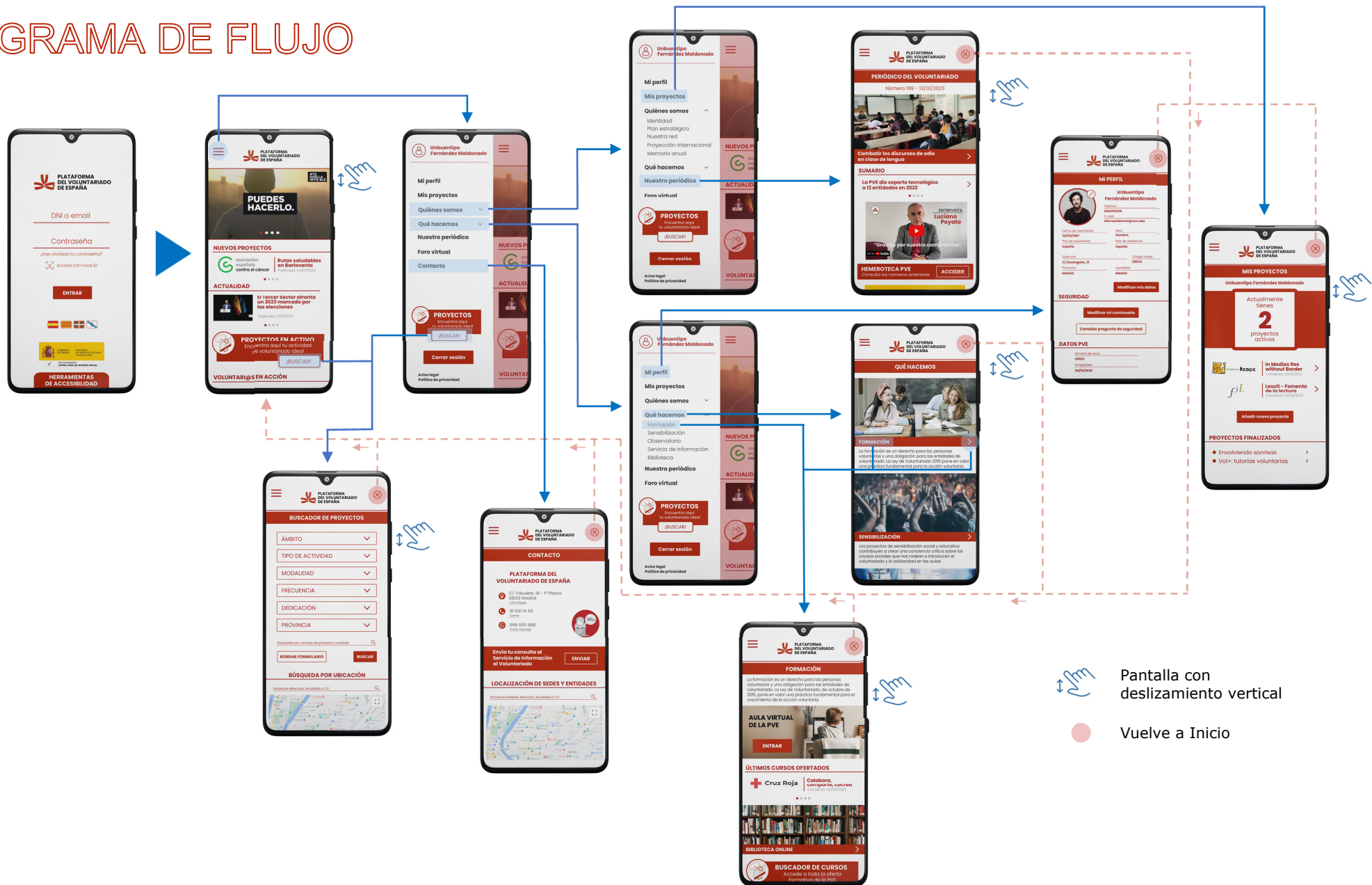
Periódico del voluntariado



Contacto



# DIAGRAMA DE FLUJO



Pantalla con deslizamiento vertical  
 Vuelve a Inicio

## LA ORGANIZACIÓN

La **Plataforma del Voluntariado de España** (PVE) es una ONG integrada por 81 organizaciones y plataformas, que representan en conjunto a más de 29.000 asociaciones relacionadas con la cooperación y el voluntariado.

La PVE fue constituida en 1986, y su función principal es la de coordinar «la **promoción y difusión del voluntariado y la acción solidaria** a nivel estatal», siendo el referente en esta tarea a nivel nacional.

Considerada de utilidad pública, centra sus esfuerzos en «**impulsar el voluntariado, promover el compromiso y la participación social, además de sensibilizar a la ciudadanía**». Es parte activa en la elaboración de políticas y programas de voluntariado, y defiende de los intereses de las ONG que la integran, además de hacer las veces de portavoz, a nivel nacional e internacional, en los foros del Tercer Sector de Acción Social.

## EL PÚBLICO OBJETIVO

Al tratarse de una entidad con un espectro y objetivos tan amplios, su público objetivo también lo es, ya que podría considerarse como tal a **toda la sociedad civil**, realice ya voluntariado o no. Además, se dirige también a otras **organizaciones del Tercer Sector**, así como a determinados **organismos públicos**, en la órbita de sus acciones.

## EL PROCESO

A la hora de afrontar este trabajo, se comenzó con una labor previa de **investigación y documentación** sobre *apps* ya existentes, así como del funcionamiento y estructura de las organizaciones de voluntariado. La familiarización con los diferentes ámbitos y modalidades existentes en esta práctica, ha sido primordial a la hora de seleccionar y jerarquizar los contenidos a incluir en la aplicación.

## LA LOGOMARCA

Para el rediseño de la logomarca, se ha tomado como base la existente, y **se ha integrado su actual isotipo** en el diseño del nuevo, aunque con una apariencia más estilizada y cercana a la letra uve. La triada de elementos gráficos existentes cumple una doble función. Por un lado, evocan las **siglas de la organización**, que son profusamente utilizadas tanto por los medios de comunicación, como por la propia PVE y otras organizaciones. Por otro, representan **la unión, el apoyo y la cooperación**, que tan presentes están en la labor de voluntariado.



## GAMA CROMÁTICA

Tanto para el rediseño de la logomarca, como para el diseño de la aplicación, se ha optado por **mantener la gama cromática** que utiliza actualmente la PVE, ya que el grado de **identificación** existente con la misma es bastante elevado. Además, como la organización goza de **buena reputación e imagen**, no se ha considerado necesario llevar a cabo cambio alguno en este sentido.

Se trabajará, pues, con estos tres colores principales, que contrastan, combinan y se complementan de manera excelente:

HEX	#BC280C
RGB	rgb(188,40,12)
HSL	hsl(9.5,88%,39.2%)
CMYK	cmyk(0,79,94,26)

HEX	#FFFFFF
RGB	rgb(255,255,255)
HSL	hsl(0,0%,100%)
CMYK	cmyk(0,0,0,0)

HEX	#000000
RGB	rgb(0,0,0)
HSL	hsl(0,0%,0%)
CMYK	cmyk(NaN,NaN,NaN,100)

## TIPOGRAFÍAS

Tanto para la logomarca como para los contenidos de la aplicación, se ha recurrido a la fuente **Poppins**, diseñada por Indian Type Foundry y Jonny Pinhorn, y disponible en Google Fonts, y que presenta múltiples variaciones, que nos serán de mucha utilidad para jerarquizar contenidos.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890.;:!' " (!?) +-\*/=

Esta tipografía, de palo seco y geométrica, es bastante minimalista, muy cómoda de leer, y adecuada para dispositivos de pequeño tamaño. De aspecto contemporáneo, presenta un **tono formal pero no demasiado rígido**, lo que la hace ideal para los usos a los que se va a destinar, dada la amplitud y variedad del público objetivo al que nos dirigimos.

## LA APLICACIÓN

A la hora de marcar una línea de diseño para la aplicación, además de tener muy presentes los diferentes criterios de **navegabilidad y usabilidad**, se ha tenido en cuenta el hecho del **carácter institucional** que presenta la PVE, así como, nuevamente, el heterogéneo público objetivo al que se dirige la misma.

Por ello, se ha diseñado una aplicación visualmente actual, muy **intuitiva** y fácil de manejar, al tiempo que respeta el **aspecto formal y rigor** inherentes a la naturaleza de la PVE, y a las actividades que desarrolla.

Se da la circunstancia de que la PVE cuenta ya con Voluncloud, una aplicación diseñada exclusivamente para que las personas voluntarias realicen determinadas gestiones básicas relacionadas con los proyectos de voluntariado.

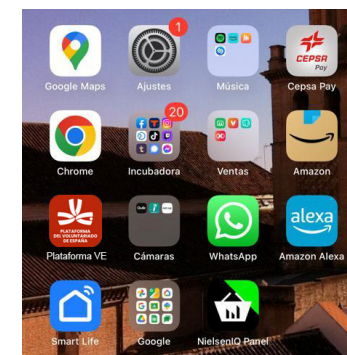
Por ello, la nueva aplicación se ha diseñado con la idea de **ampliar las funcionalidades y contenidos** de Voluncloud, integrando en ella los apartados y utilidades que pueden verse en las diferentes pantallas.



A la hora de afrontar este diseño, se ha prestado especial atención a los contenidos de la **página web de la PVE**, que son muy completos y amplios, y se encuentran totalmente actualizados.



Diseño del botón de la aplicación y su integración en el sistema iOS

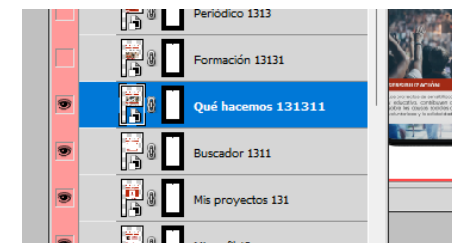


Como los contenidos incluidos en la aplicación abarcan ahora a todas las secciones y funciones de la PVE, no se ha creído conveniente darle un nombre específico a la aplicación.

## HERRAMIENTAS Y APRENDIZAJE

Como en los dos trabajos anteriores, he recurrido a **Adobe Photoshop CS4 Extended**. Como dato a señalar, con este reto he ampliado mis habilidades en el uso de *mockups*, haciendo uso de la duplicación de los objetos inteligentes, para poder trabajar las diferentes pantallas en un único archivo, lo que resulta muy cómodo a la hora de replicar contenidos entre ellas o realizar comparaciones.

Nuevamente, la colaboración en el aula ha sido muy útil y provechosa, más aún teniendo en cuenta la naturaleza de esta práctica, que ha obligado a un trabajo individual de documentación más exigente que en las realizadas con anterioridad.





## REFERENCIAS

Mockup smartphone:



Autor: zlatko\_plamenov  
Banco: freepik.com  
[https://www.freepik.com/free-psd/smartphone-mock-up-isolated\\_4075388.htm](https://www.freepik.com/free-psd/smartphone-mock-up-isolated_4075388.htm)

Imágenes:



Autor: Ivan Samkov  
Banco: pexels.com  
<https://www.pexels.com/es-es/foto/mujer-sonriente-colegas-sentado-5676733/>



Autor: Josh Sorenson  
Banco: pexels.com  
<https://www.pexels.com/es-es/foto/grupo-de-personas-levantan-la-mano-en-el-estadio-976866/>



Autora: Valery  
Banco: pexels.com  
<https://www.pexels.com/es-es/foto/ordenador-portatil-internet-nino-educacion-4103247/>



Origen: Corvallis Public Schools Foundation  
<https://cpsfoundation.org/bookcase-books-bookshelf-1370295-hero/>

Resto de imágenes: <https://plataformavoluntariado.org/>

Iconos: <https://thenounproject.com>



Origen: asuncion.gov.py  
<https://www.asuncion.gov.py/icono-chat-reclamos>

## BIBLIOGRAFÍA

- **CUELLO, Javier; VITTONI, José.** (2013). *Diseño visual. En Diseñando apps para móviles.* Barcelona: José Esteban Vittone. ISBN: 978-84-616-5070-5.
- **MONJO, Tona.** (2011). *Diseño de interfaces multimedia.* Barcelona: FUOC.
- **RAMÓN, Caterina; SERRA, Marta.** (2016). *Narrativa digital interactiva.* Barcelona: FUOC.
- **SÁNCHEZ, Olga.** (2019). *Diseño de elementos seriados: conceptos y metodología.* Barcelona: FUOC.

## WEBGRAFÍA

- **BERTRÁN, Jordi.** (3 de febrero de 2021). *Diseño de apps: 7 consejos para diseñar botones UX/UI.* Pickaso.  
<https://pickaso.com/2021/7-consejos-disenar-botones-ux-ui>
- **EWEN, James.** (12 de marzo de 2019). *Best guide to app design, mobile UX, UI and engagement 2021.* Tamoco.  
<https://www.tamoco.com/blog/mobile-app-design-ux-ui-engagement/>
- **PÉREZ, Ana.** (10 de octubre de 2019). *¿Cómo usar las fuentes en el diseño de apps?* Medium.  
<https://anaperezsemp.medium.com/c%C3%B3mo-usar-las-fuentes-en-el-dise%C3%B1o-de-apps-c9f9956bebb3>
- **RUITIÑA, Juan.** (6 de julio de 2022). *Por qué no se debe justificar el texto en una web, blog o app.* Ruitina.com.  
<https://ruitina.com/por-que-no-debes-justificar-el-texto-en-tu-web/>