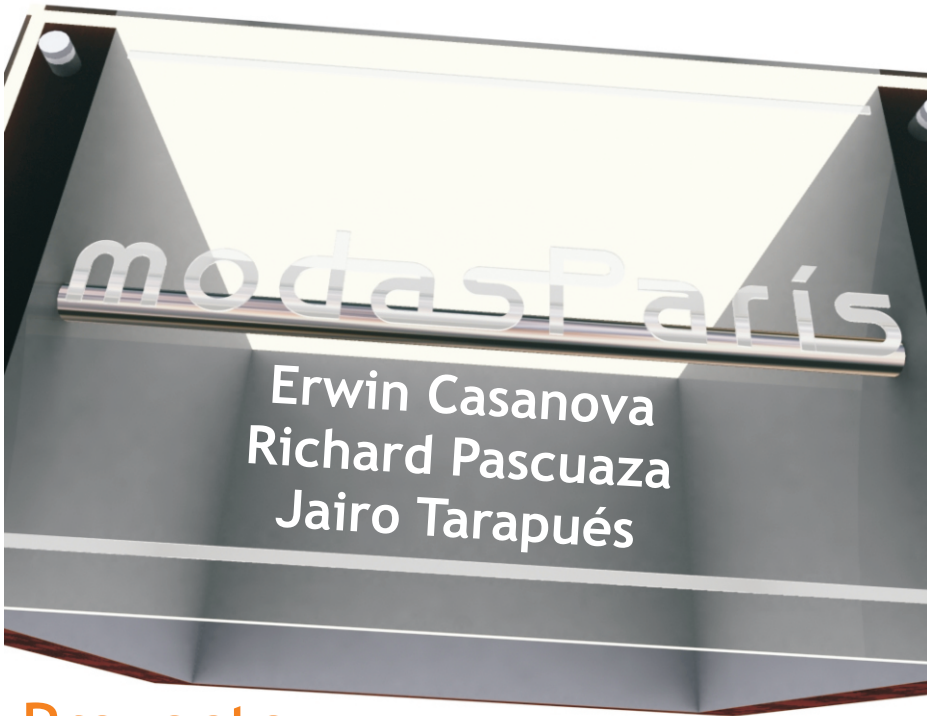


Memorias

Diplomado Diseño Multimedia



Proyecto

modasParís



Universidad de Nariño
Facultad de Artes
Diseño Industrial
San Juan de Pasto
2010

Espacios • Mobiliario • Señalización

**PROYECTO MODAS PARÍS
MEMORIAS DEL DIPLOMADO DISEÑO MULTIMEDIA**

**ERVIN CASANOVA TORRES
RICHARD DANIEL PASCUAZA MENESES
JAIRO ARTURO TARAPUÉS ORTEGA**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
DISEÑO INDUSTRIAL
SAN JUAN DE PASTO
2010**

**PROYECTO MODAS PARÍS
MEMORIAS DEL DIPLOMADO DISEÑO MULTIMEDIA**

**ERVIN CASANOVA TORRES
RICHARD DANIEL PASCUAZA MENESES
JAIRO ARTURO TARAPUÉS ORTEGA**

**Asesor:
D.I. WILLIAM OBANDO**

**Trabajo de Grado para optar al título de
Diseñador Industrial**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
DISEÑO INDUSTRIAL
SAN JUAN DE PASTO
2010**

Nota de Responsabilidad

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva de los autores”.

Artículo 1 del Acuerdo 324 de octubre 11 de 1966, emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de Aceptación

Presidente del Jurado

V' B' D.G. Kelly David

V' B' D.G. Ramiro Viveros

V' B' D.I. Daniel Moncayo

San Juan de Pasto, Septiembre 22 de 2010

Agradecimientos

Este presente, representa el tiempo de cumplir un sueño, que implica hacer remembranza de aquellas personas que nos acompañaron a lo largo de esta historia en la universidad.

Dentro de este caminar en la senda del conocimiento, Dios siempre se presentó como esa fuerza que guía, alegra y revitaliza cada instante de nuestras vidas, es por eso que agradecemos a Él ya que además nos brindó la oportunidad de tener seres maravillosos, como lo son nuestros padres, hermanos, amigos y docentes, gracias a cada uno de ellos, por ayudar a construir este sueño que hoy es una realidad.

El porvenir viene con nuevos retos, nosotros con el mismo entusiasmo y fuerza de hoy estaremos dispuestos a superarlos.

Resumen

El Proyecto Modas París ha sido desarrollado como un medio virtual para la presentación de una propuesta integral de diseño; interviniendo directamente en la organización, distribución de espacios y puestos de trabajo, de igual forma en el diseño del mobiliario de exhibición, atención y almacenamiento, además en la implementación de un sistema de señalización, logrando un espacio ideal para la realización de las actividades comerciales pertinentes a una tienda de ropa.

Abstract

The Modas París Project has been developed like a virtual medium to present an integral proposal of design, directly intervening in the organization and distribution of the spaces and work places, well as in the design of storage furniture and exhibition, and the implementation of a signaling system, obtaining an ideal place for commercial activities pertinent to a clothing store.

Tabla de Contenido

Introducción	10	Cromatismo	19
Problema	11	Signo Lingüístico	19
Planteamiento del problema	11	Signo Icónico	19
Formulación del problema	11	Pictograma	19
Objetivos	11	Programa de Señalética	20
Objetivo General	11	Marco Referencial	21
Objetivos Específicos	11	Marco Teórico	23
Marco Conceptual	12	Multimedia	24
Modas París	12	Multiemdia Interactiva	24
Diseño de Mobiliario y Adecuación de Espacios	13	Clases de Multimedia	24
Diseño y Tendencia	13	Aplicaciones	25
Art Deco	13	Interfase	26
Distribución de Espacios	14	Interactividad	27
Diagrama de Procesos y Flujos	14	Niveles de Interactividad	28
Diagrama de Procesos	15	Proceso	30
Diagrama de Flujos	15	Herramientas Tecnológicas	30
Color	16	Software de Producción y Montaje	30
Selección de Colores	17	Definición y Planificación	31
Amarillo	17	Objetivos	31
Blanco	17	Arquitectura de la Información	32
Tendencias	18	Inventario de Contenidos Existentes	32
Señalización	19	Inventario de Contenidos a Producir	33

Tabla de Contenido

Story Board	34	Tipos de Animación	47
Intro	34	Intro	48
Menú Raíz	34	Menú Raíz	49
Menú Mobiliario/Menú Espacios	35	Mobiliario	50
Objetos de Mobiliario	36	Mobiliario: Objetos	51
Espacios	36	Espacios	52
Menú Señalización	37	Señalización	53
Diseño	38	Información Técnica	54
Desarrollo 3D	38	Tipografía	54
3ds Max/Autodesk	38	Fotografía	55
Modelado 3D	39	Montaje	55
Aplicación de Materiales	39	Conclusiones	56
Iluminación	40	Bibliografía	57
Animación	40		
Producción/Renderización	41		
Producción y Edición de Gráficos	42		
Botones	43		
Tipografía	44		
Retícula	45		
Construcción	46		
Montaje y Animación	46		
Flash Cs3/Adobe	46		

Lista de Figuras

Img01 - Modas París Fachada	12	Img23 - Story Board - Mobiliario	35
Img02 - Modas París Vitirna	12	Img24 - Story Board - Mesa de Exhibición	36
Img03 - Modas París Espacio Interior	12	Img25 - Story Board - Sala de Exhibición	36
Img04 - Mesa Administrativa - Grupo Render	13	Img26 - Story Board - Señalización	37
Img05 - Mesa Singular - Albert Ratteau	13	Img27 - 3ds Max	38
Img06 - Mesa s285 - Marcel Breuer	13	Img28 - Modelado 3D	39
Img07 - Diagrama de Flujo	15	Img29 - Aplicación de Materiales	39
Img08 - Alternativas de Color	17	Img30 - Iluminación	40
Img09 - Ferragamo, Praga	18	Img31 - Animación	40
Img10 - Zara, Gras	18	Img32 - Producción/Renderización	41
Img11 - Giorgio Armani - Macua	18	Img33 - Illustrator CS3/Adobe	42
Img12 - Gucci, Causeway Bay	18	Img34 - Photoshop CS3/Adobe	42
Img13 - Señalización	19	Img35 - Botones - Menú Raíz	43
Img14 - Programa de Señalética	20	Img36 - Botones - Objetos de Mobiliario	43
Img15 - Zero Fractal Studio	21	Img37 - Retícula	45
Img16 - Engine	21	Img38 - Flash CS3/Adobe	46
Img17 - Diseño Vital	22	Img39 - Secuencia de Animación por Fotogramas	47
Img18 - Direct 3D	23	Img40 - Secuencia de Animación por Movimiento	47
Img19 - Esquema de Navegación	33	Img41 - Secuencia de Animación por Forma	47
Img20 - Story Board - Intro	34	Img42 - Montaje: Intro	48
Img21 - Story Board - Menú Raíz	34	Img43 - Montaje: Menú Raíz	49
Img22 - Story Board - Espacios	35	Img44 - Montaje: Mobiliario	49

Lista de Figuras

Img45 - Montaje: Mobiliario - Objetos

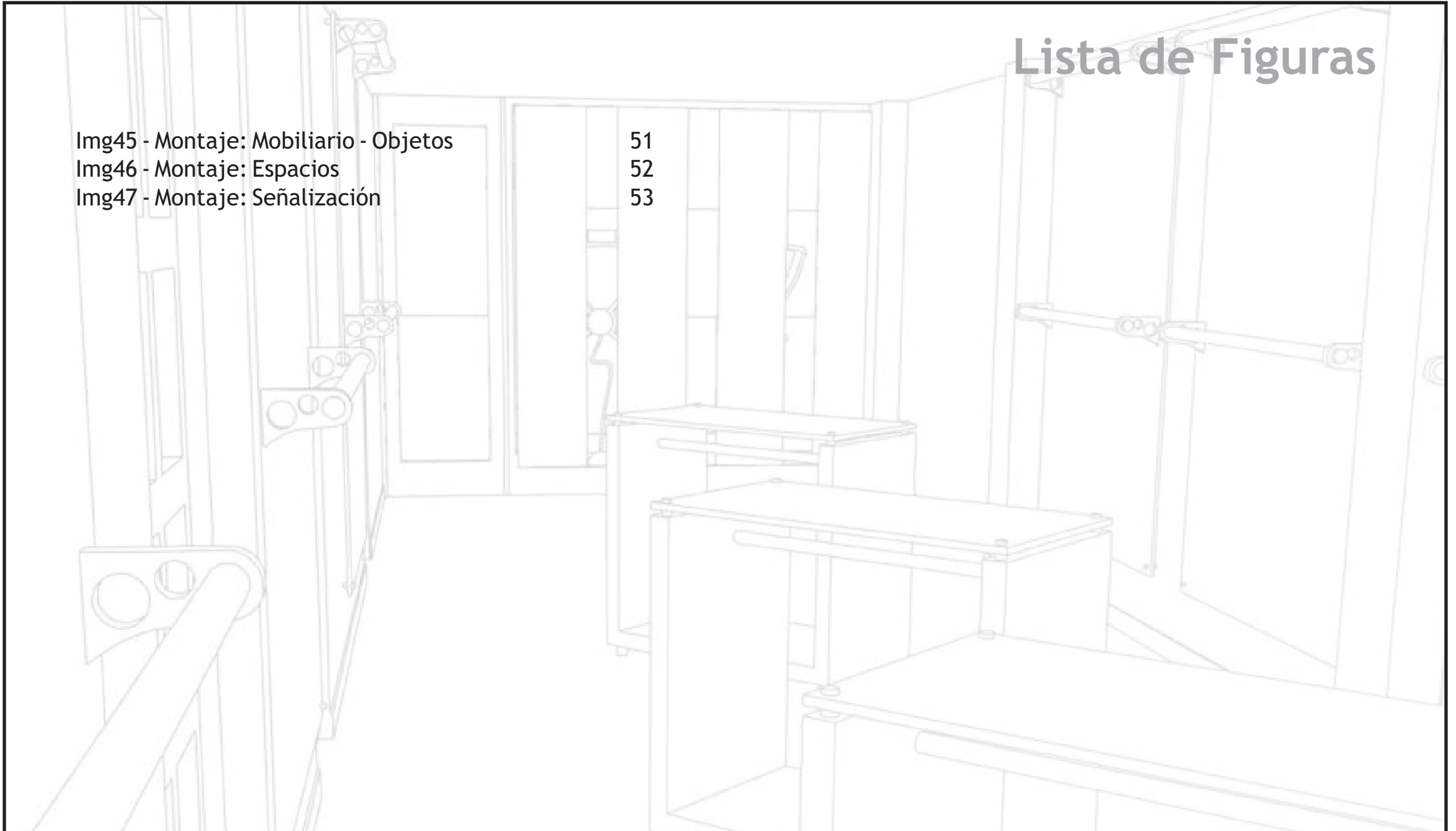
51

Img46 - Montaje: Espacios

52

Img47 - Montaje: Señalización

53



Introducción

Modas París es una empresa dedicada a la confección y comercialización de ropa formal en Pasto, cuenta con una tradición de más de 25 años, que le permiten situarse en una posición sobresaliente en su campo, gracias a la óptima calidad de sus productos y servicios; desafortunadamente y al igual que en muchas empresas nariñenses es notable la carencia de intervención en cuanto a desarrollo de imagen e infraestructura, situación que ocasiona pérdida de marca y a su vez afecta el posicionamiento de la empresa en un mercado cada vez mas competitivo.

El propósito del Proyecto “Modas París” es visualizar por medio de una pieza multimedia la propuesta de diseño integral desarrollada para mejorar tales condiciones a través de la intervención en campos como la organización y distribución de los espacios, el diseño de mobiliario tanto para exhibición y almacenamiento de productos como para la atención de clientes; aspectos que fortalecen la imagen de la empresa y proporcionan a los usuarios y clientes condiciones adecuadas para la realización de las actividades comerciales.

La propuesta tiene como base el uso de nuevos medios tecnológicos que han potencializado la proyectación en diseño, por medio de programas informáticos que integran los diferentes medios de comunicación, como imágenes, sonido y video en un solo medio “multimedia”, que permite la visualización del resultado final de la intervención del diseño en una interfase interactiva, en donde el usuario navega a través de información y alternativas de diseño que se proponen a partir del estudio de tendencias contemporáneas implementadas por empresas reconocidas en el campo de la moda, integrando las mismas a un ambiente local para conseguir un resultado propio, que otorgue a Modas París una imagen fuerte en constante evolución.

Problema

Planteamiento del problema

Modas París es una empresa nariñense que ha desarrollado sus sistemas de organización y diseño desde el empirismo, debido a tal circunstancia se desarrolla una estrategia de diseño que interviene en la organización y distribución de los espacios, el diseño de mobiliario de exhibición y almacenamiento de productos y atención al cliente; el resultado de dicha estrategia es una propuesta de diseño integral que mejora tales condiciones, sin embargo la presentación de los resultados de un proyecto de tal envergadura requieren de un medio dinámico que permita la visualización y revisión en detalle de cada uno de los aspectos en que se interviene, permitiendo analizar la conveniencia del diseño, detectar campos que aún necesiten intervención y finalmente dar el visto bueno para pasar a la fase de producción.

Formulación del problema

¿Cómo presentar el resultado de la intervención del Diseño en la distribución de los espacios y en el desarrollo del mobiliario en Modas París?

Objetivos

Objetivo general

Visualizar mediante una presentación multimedia el resultado de una estrategia de diseño que mejora las condiciones espaciales y el mobiliario en Modas París.

Objetivos específicos

- Generar una escena virtual del espacio de Modas París mediante el uso de herramientas tecnológicas.
- Permitir al usuario la exploración virtual de los espacios de Modas París.
- Presentar detalladamente las características de los objetos de mobiliario diseñados para Modas París.

Marco Conceptual

Modas París

Empresa fundada en el año 1979 cuya sede principal se encuentra ubicada en la ciudad de San Juan de Pasto, sur occidente colombiano, su actividad es la elaboración y comercialización de ropa formal, brindando a sus clientes prendas de excelente calidad.

Misión

“Modas París” cuenta con una mano de obra calificada que asegura la excelencia en sus productos y servicios y por tanto la satisfacción de los clientes.

Nos destacamos por la honestidad en el desarrollo de nuestra actividad, proyectando una buena imagen del sector de las confecciones en Nariño.

Visión

Queremos llegar a ser una organización reconocida a nivel nacional, lo cual lograremos mediante la prestación de un reconocido y destacado servicio.



Modas París
Fachada

Img01



Modas París
Vitrina

Img02



Modas París
Espacio Interior

Img02

Diseño de Mobiliario y Adecuación de Espacios

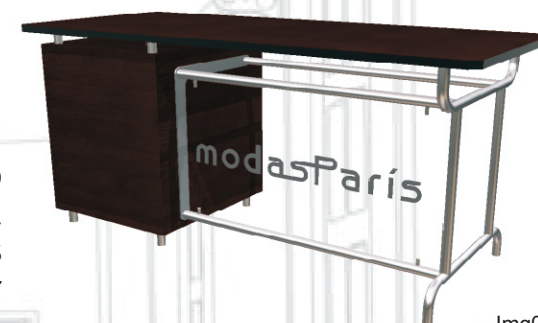
Diseño y tendencia

Art Deco

“Desde el comienzo, el Art Deco constaba de dos extremos de estilo. El francés, donde el movimiento se había desarrollado hacia un elevado estilo, se manifestaba con emoción y elegancia, color y alegría. El segundo se da en otras partes de Europa y América y era interpretado de un modo más intelectual, con diseñadores que basaban su trabajo en teorías de funcionalismo y economía, estos modernistas sostenían que la nueva era requería un diseño excelente para todos”

En el diseño del mobiliario de Modas París se evidencia una marcada influencia del estilo Art Deco en su variante modernista que data de los años 20, en donde diseñadores como Marcel Breuer incorporan el uso de perfil tubular a sus diseños rectilíneos, se tiene en cuenta la máxima funcionalidad y se proyecta los mismos hacia una producción en serie.

Art Deco contemporáneo
Mesa Administrativa
Para Modas París
Grupo Render



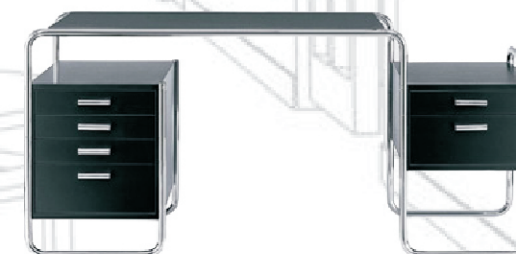
Img04

Art Deco francés
Mesa Singular
de mármol y bronce
Albert Armand Ratteau



Img05

Art Deco alemán
Mesa S 285
Marcel Breuer



Img06

Diseño de Mobiliario y Adecuación de Espacios

Distribución de espacios

El estudio de la distribución de espacio, busca contribuir al incremento de la eficiencia de las actividades que se realizan en una empresa; así como proporcionar a directivos y empleados espacio suficiente, adecuado y necesario para desarrollar sus funciones de manera eficiente; al mismo tiempo permite a los clientes de la empresa obtener los servicios y productos que demandan bajo, las mejores condiciones; de igual forma, se procura que el arreglo del espacio facilite la circulación de las personas, la realización y supervisión del trabajo, logrando así una reducción del tiempo en que se llevan a cabo las actividades.

Usualmente cuando se hace un estudio de distribución, sea emplean planos de planta y construcciones a escala.

Diagrama de procesos y flujos

El diagrama de circulación o de flujo, es un esquema de distribución en planta de pisos y edificios, que muestra la ubicación de todas las actividades que aparecen en un diagrama de proceso. El trazado de movimientos de materiales y hombres que se representa en el diagrama de proceso y posteriormente se señala sobre el diagrama de circulación por medio de líneas.

Cada actividad es identificada y localizada en el diagrama de circulación por el símbolo y número correspondiente que aparece en el diagrama de proceso. La dirección del movimiento se muestra a través de flechas de forma que apuntan en la dirección de flujo.

Diseño de Mobiliario y Adecuación de Espacios

Diagrama de procesos

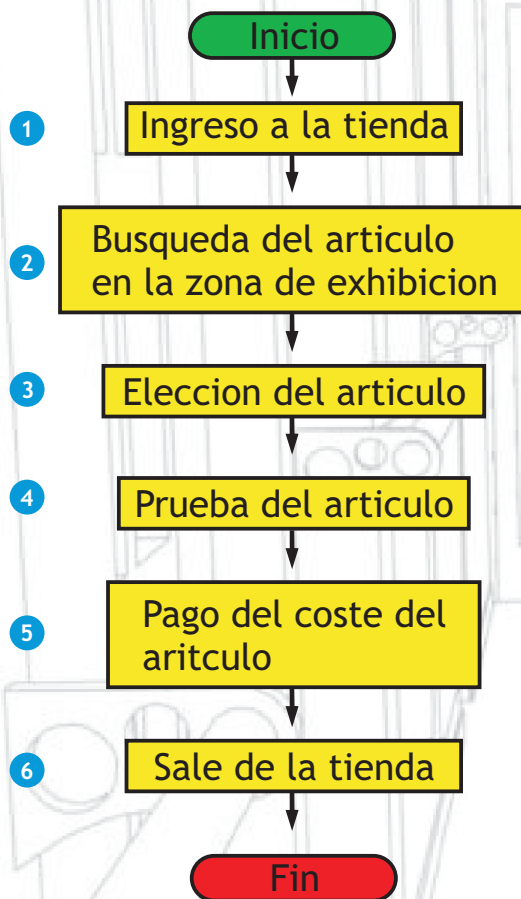
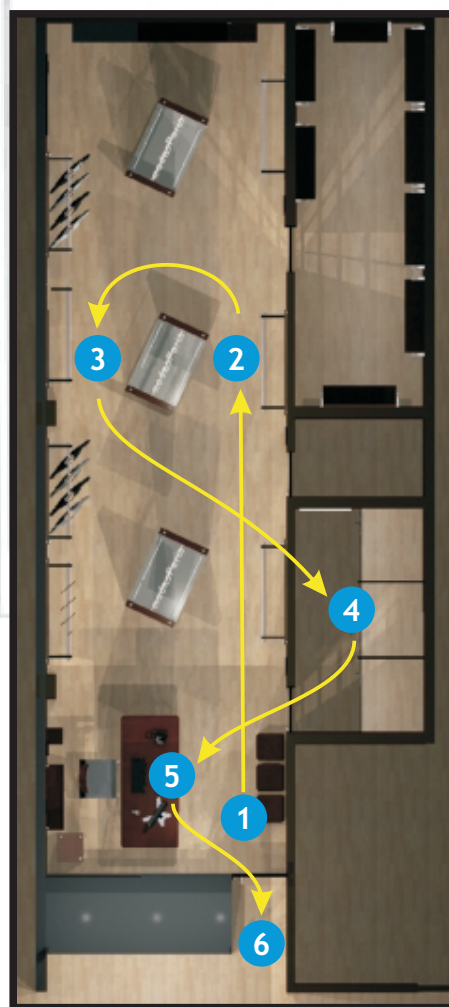


Diagrama de flujos



Img07

Para la propuesta de distribución de espacio se tienen en cuenta las siguientes determinantes:

- Visualización máxima del espacio interior, desde la vitrina.
- Ubicación de la zona de atención en una posición que permite el control de todos los espacios de la tienda.
- Máximo aprovechamiento del espacio, sin afectar la estética de la tienda.
- El vestier se ubica en un lugar que facilite la visualización, teniendo en cuenta que esta zona es el lugar donde se presenta la mayoría de casos de hurto.

Diseño de Mobiliario y Adecuación de Espacios

Color

El color, es uno de los medios mas subjetivos con el que cuenta el diseñador, dado que la percepción del color es la parte simple y mas emotiva del proceso visual, tiene una gran fuerza y se emplea para expresar y reforzar la información visual.

Las emociones, sensaciones y en definitiva todo lo que los colores pueden llegar a expresar y hacer sentir al espectador, forma parte fundamental de la base de un buen diseño.

Cada color tiene un significado y expresa una sensación agradable o desagradable, fría o calida, positiva o negativa. El estudio de la influencia psicológica de los colores, es hoy en día una ciencia que se aplica a diferentes campos debido a la importancia que puede tener en los ambientes y en la vida diaria.

Todas las personas están influenciadas por el color y cada una de ellas tiene sus propias ideas sobre antipatías o simpatías, gusto o desagrado, sobre aquel o tal color, pero de manera general, todos perciben una reacción física ante la sensación que produce un color, como frío en una habitación pintada de azul o calor en otra pintada de rojo.

Los colores cálidos se consideran estimulantes, alegres y hasta excitantes y los fríos tranquilos, sedantes y en algunos casos deprimentes, aunque estas determinaciones son puramente subjetivas y debidas a una interpretación personal, todas las investigaciones demuestran que son aplicables a la mayoría de individuos y se determinan por reacciones inconscientes de estos, y también por diversas asociaciones que tienen relación con la naturaleza.

Diseño de Mobiliario y Adecuación de Espacios

Selección de colores

Amarillo

El amarillo es un color feliz, vivo, levanta el animo y se asocia con los días soleados, de igual forma se relaciona con la parte racional e intelectual del cerebro, con la expresión y comunicación de pensamientos; por lo tanto, favorece las facultades de discernimiento, discriminación, memoria, pensamiento claro, la toma de decisiones y el buen juicio, también contribuye a una buena organización, asimilación de nuevas ideas y capacidad para ver el mundo desde diferentes perspectivas, potencia la confianza en los individuos y logra una actitud optimista.

Blanco

Es un color que aporta paz y comodidad, contribuye a la limpieza de emociones y pensamientos; el blanco, puede aportar una sensación de libertad y espaciosidad.



Para la selección de colores se revisan diferentes alternativas y se encuentra en el color amarillo la mejor opción para la aplicación en el interior de la tienda, debido a que este proporciona al espacio un ambiente cálido y acogedor, estimula al usuario de forma positiva; además se revisa algunas tendencias seguidas por las marcas más reconocidas como lo son: Gucci, Zara, Armani y Salvatore Ferragamo.

Img08

Diseño de Mobiliario y Adecuación de Espacios

Tendencias



Ferragamo, Praga - República Checa
Img09



Giorgio Armani, Macua - China
Img11



Zara, Graz - Austria
Img10



Gucci, Causeway Bay - Hong Kong
Img12

Diseño de Mobiliario y Adecuación de Espacios

Señalización

Es elemental caracterizar el uso de señalización dentro de la organización de un espacio ya que esta sirve para orientarse en función de las motivaciones, intereses y necesidades particulares; “no pretende dejar huella en la memoria de los individuos, como el caso de la propaganda y la publicidad”.

Los sistemas de signos y señales de orientación, permiten identificar la presencia activa de un lenguaje silencioso e instantáneo, y de modo directo al servicio de la información, por eso el sistema de señalética presenta como ningún otro sistema de signos e imágenes un medio claro y efectivo para agilizar y organizar los procesos dentro del espacio.

Cromatismo

Se utiliza el color amarillo siendo este el color mas recomendable para uso en señalización de desplazamiento y se contrasta con un naranja de la misma gama.

Signo lingüístico

Se ubica en la parte superior enmarcado en el recuadro naranja; la tipografía empleada es Helvetica Lt, siendo esta, apropiada para el uso en señalización y en titulares de gran tamaño.

Signo icónico

Se representa la realidad por medio de figuras abstractas.

Pictograma

Es la representación gráfica generalmente estandarizada, busca regular las actividades humanas mediante la abstracción del símbolo, apoyado por un signo lingüístico facilitando la interpretación de la información.

Diseño de Mobiliario y Adecuación de Espacios

Programa de señalética

El desarrollo del pictograma aplicado en conjunto conlleva a la señalización y a la creación denominada programa de señalética.



CAJA



BAÑO



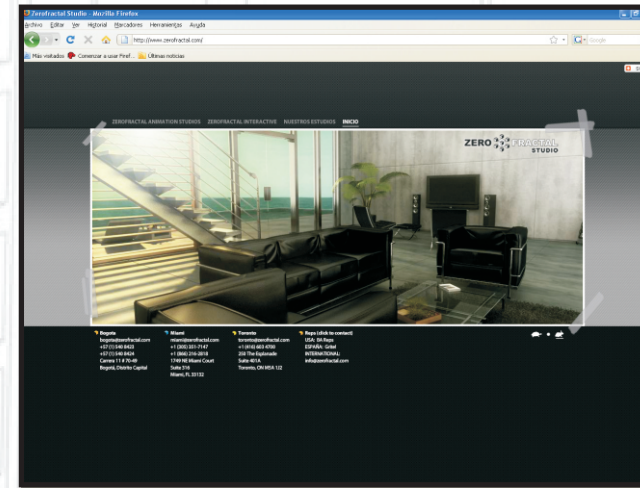
VESTIER



BODEGA

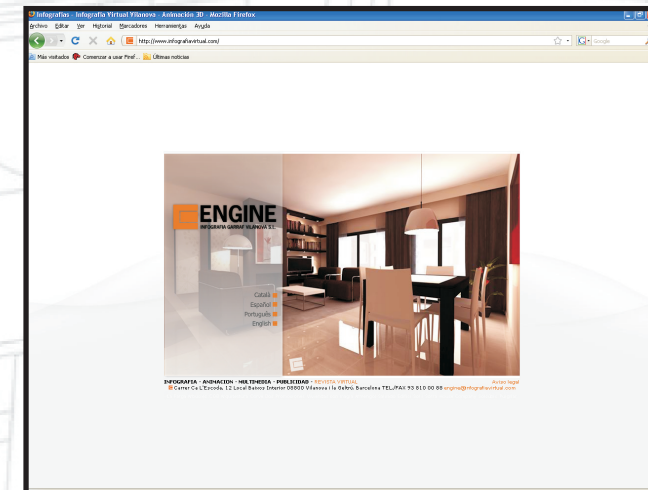
Marco Referencial

Para el desarrollo del proyecto se ha revisado el trabajo de algunas empresas que se dedican al diseño por computadora, mas específicamente aquellas que desarrollan proyectos de visualización arquitectónica y animación, siendo esta una forma de presentación efectiva a la hora de analizar y pre-visualizar el resultado de un proceso de diseño, en donde a través de la presentación de una escena virtual es posible dar a conocer al cliente la presentación final del proceso de diseño en una simulación del espacio real.



Zerofractal Studio
<http://www.zerofractal.com>

Img15

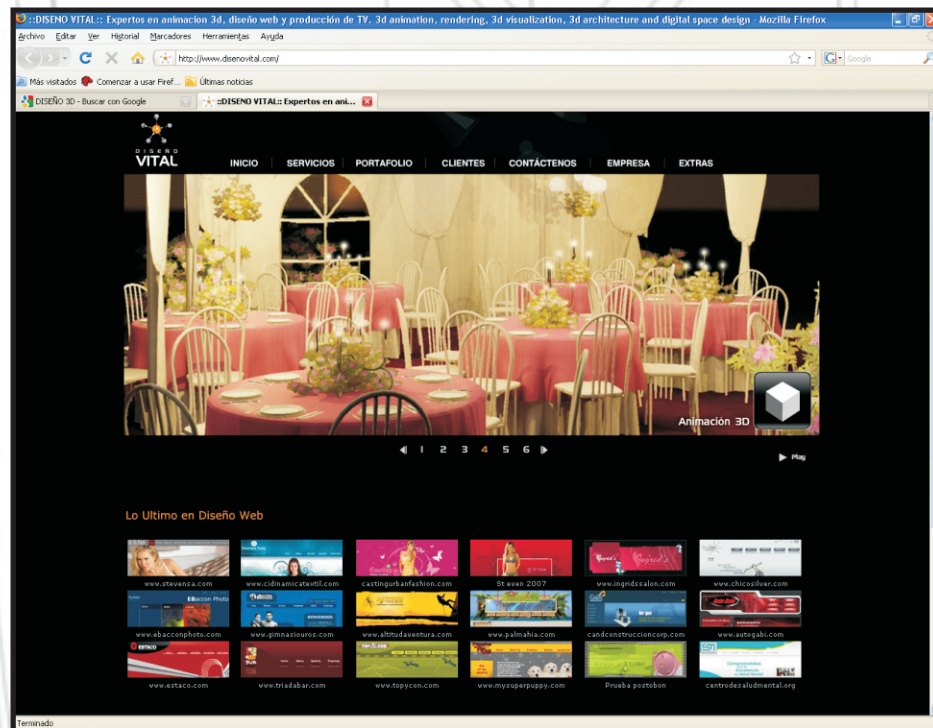


Engine
<http://www.infografiavirtual.com>

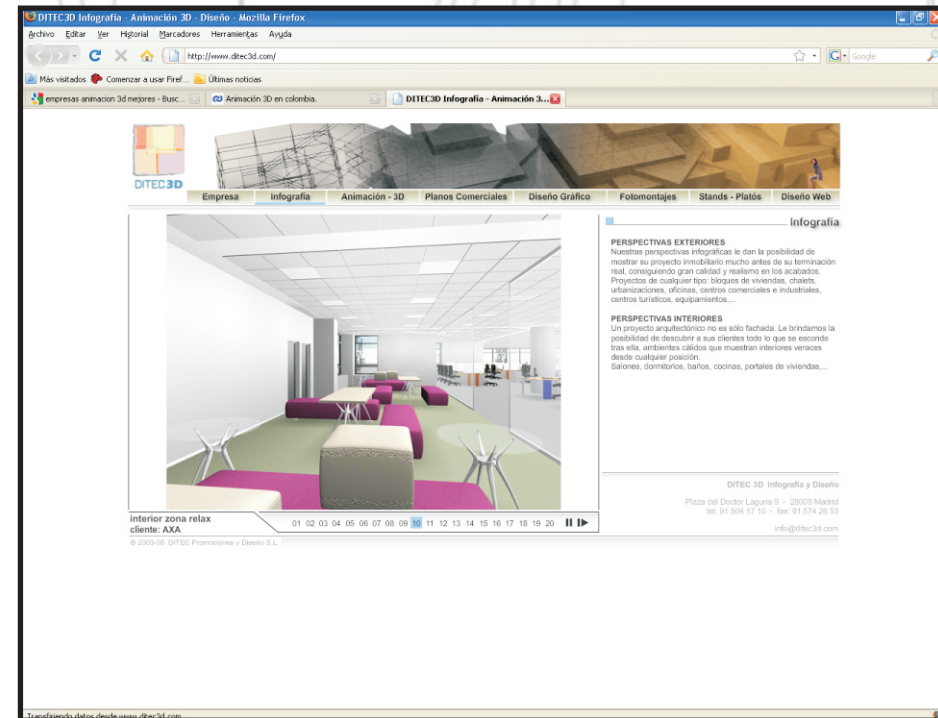
Img16

Marco Referencial

Diseño Vital
<http://www.disenovital.com>



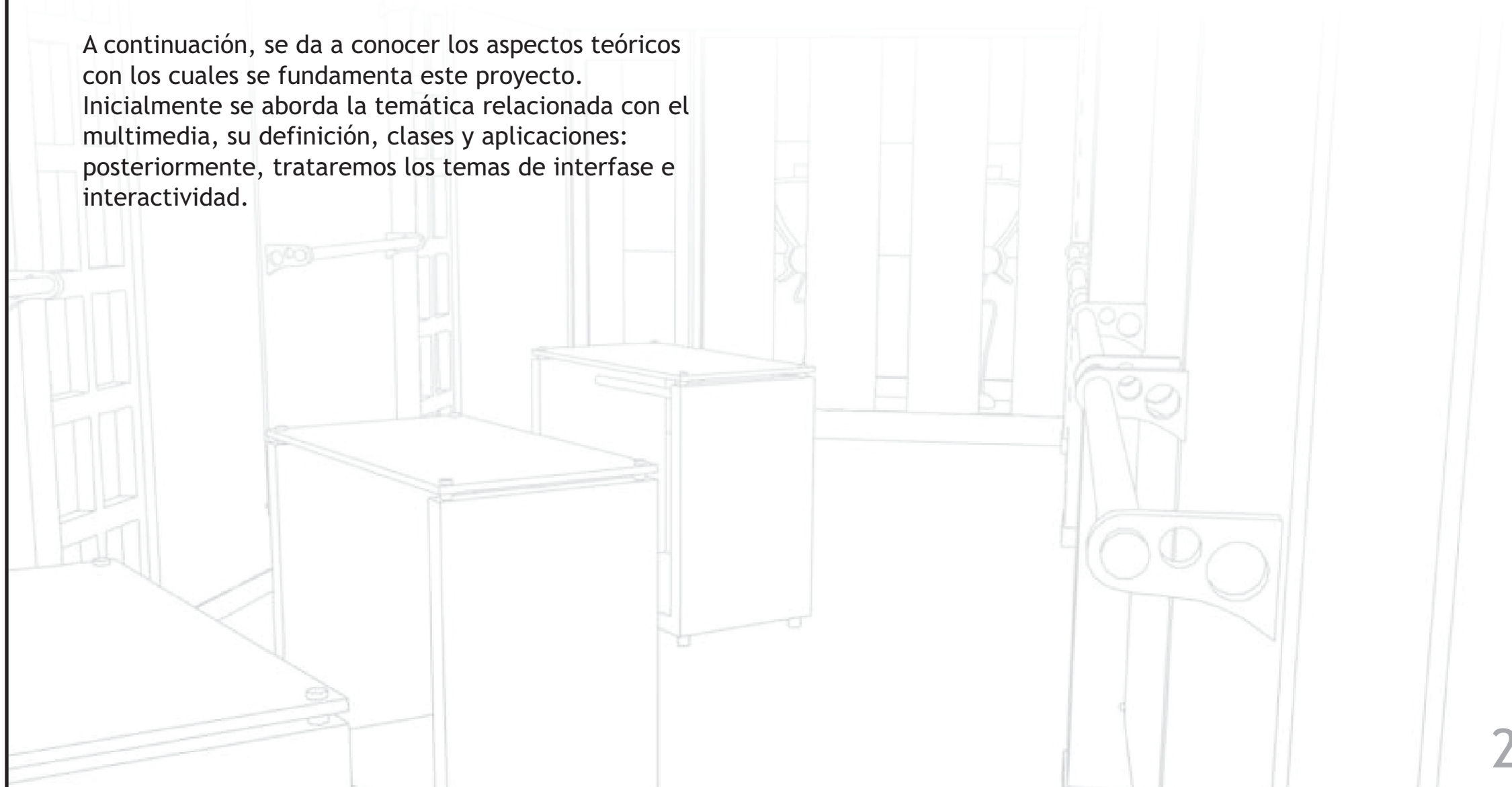
Img17



Direct3D
<http://www.direct3d.com>
Img18

Marco Teórico

A continuación, se da a conocer los aspectos teóricos con los cuales se fundamenta este proyecto. Inicialmente se aborda la temática relacionada con el multimedia, su definición, clases y aplicaciones: posteriormente, trataremos los temas de interfase e interactividad.



Marco Teórico

Multimedia

De acuerdo con Tay Vaughan, multimedia es cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo, que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos, estimulando los ojos, oídos y yemas de los dedos.

Multimedia Interactiva

Es cuando se le permite al usuario final (observador de un proyecto multimedia) controlar ciertos elementos como el momento en que deben presentarse.

Clases de Multimedia

Multimedia, puede dividirse en dos categorías principales, multimedia lineal y no lineal. El contenido lineal avanza sin que el usuario tenga control sobre la navegación, una película de cine sería un ejemplo de esto; el contenido no lineal le ofrece al usuario la interactividad necesaria para controlar el progreso de la presentación tal como ocurre en los videojuegos.

Marco Teórico

Aplicaciones

La multimedia se utiliza en muchas áreas tales como: arte, educación, entretenimiento, ingeniería, medicina, matemáticas, negocios e investigación científica; aunque no se limita a ellas. Por ejemplo, en educación, la multimedia se utiliza para producir los cursos de aprendizaje computarizado y los libros de consulta como enciclopedias y almanaques. Una enciclopedia electrónica multimedia puede presentar la información de una mejor manera que la enciclopedia tradicional, así que el usuario se divierte y aprende más rápidamente.

Las aplicaciones de la multimedia le permite al usuario participar activamente, en vez de recibir la información en forma pasiva.

Interfase

El termino interfase, en su acepción mas general ha ido evolucionando a la par del desarrollo de las computadoras, habla de un espacio que permite la interacción entre una persona y un objeto (una PC por ejemplo). Precisamente, la interfase no es un objeto, como afirma Bonsiepe “si no un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta y el objeto de acción.”

Bonsiepe señala a la interfase como la categoría central que une a aquellos tres ámbitos señalados: un usuario o agente social, un utensilio o artefacto y una tarea a realizar; la importancia de la interfase de acuerdo a este autor es hacer “accesible el carácter instrumental de los objetos y el contenido comunicativo de la información. Transforma los objetos en productos, transforma la simple existencia física en disponibilidad” (Bonsiepe, 1998 , p. 17-18).

La interfase, por tanto, si bien constituye un espacio inmaterial, cumple un rol fundamental para el diseño de interacciones, como así también para el resto de las disciplinas proyectuales. Pero justamente, de acuerdo a la importancia central de la interfase, Bonsiepe, aclara que los artefactos son objetos que permiten la acción eficaz. La interfase hace posible la acción eficaz o sea, la interfase no será juzgada por sus características formales o funcionales, sino por hacer eficaz una acción, que el propósito de un usuario pueda ser llevado a cabo exitosamente.

Interactividad

Se vive en una época en la cual el concepto “interactivo” está estrechamente relacionado con el desarrollo social, ya que todo lo que aparece acompañado de este adjetivo, adquiere un valor añadido que lo hace más actual e innovador; así que la palabra “interactividad” se convierte en un comodín de reciente aparición, utilizado con gran frecuencia pero es escasamente definido.

La interpretación más generalizada mantiene una estrecha relación con aspectos técnicos del campo informático y tecnológico.

Desde la perspectiva técnica Bettetini, (1995), señala que al definir la interactividad se destacan las siguientes características:

- La pluridireccionalidad del deslizamiento de la información.
- El papel activo del usuario en la selección de la información requerida.

Desde la perspectiva de este autor la interactividad se define como un diálogo entre el hombre y la máquina, que hace posible la producción de objetos textuales nuevos, no completamente previsibles a priori.

Según Coomans (1995), la interactividad implica una ergonomía que garantiza una gran accesibilidad y el uso de una interfase agradable que da paso a numerosas funciones disponibles sin esquemas preestablecidos en un tiempo de respuesta corto.

Tal como se desprende de esta afirmación, el concepto de interactividad tiene una doble vertiente; por una parte, se refiere a la capacidad técnica de conceder el máximo de posibilidades de comunicación entre el usuario y la máquina y conseguir que el tiempo de respuesta de la máquina en relación a las acciones realizadas por el usuario sea reducido.

Según Danvers (1994) el nivel de interactividad mide las posibilidades y el grado de libertad del usuario dentro del sistema.

Niveles de interactividad

Teniendo en cuenta la posibilidad de que el usuario intervenga o modifique la secuencia de desarrollo de una determinada emisión audiovisual, se experimenta un cambio en el rol que se otorga a los usuarios de productos tecnológicos; parten del papel de espectadores, a los que se les concedió la única posibilidad de escoger entre poner en marcha un determinado instrumento emisor (radio o televisor), y se pasa a requerir su intervención para alcanzar la óptima funcionalidad del producto.

Laura Regil (2001), interpreta la interactividad como la exploración asociativa de búsqueda y rastreo de información que se enmarca en un proceso dialéctico de control, selección, exploración, consecución-retroalimentación y retorno. Y distingue tres niveles de interactividad a saber:

1. El nivel más bajo permite al usuario acceder o entrar a programas para realizar operaciones de selección. Generalmente, las únicas rutas que propone es el de ir adelante o atrás.

2. Un nivel medio de interactividad permite franquear la linealidad impuesta por los medios audiovisuales preinformativos. Gracias a la tecnología de los soportes ópticos, el lector de láser no recorre todas las secciones almacenadas para llegar al punto elegido, esta modalidad de acceso aleatorio permite al usuario llegar directamente al área seleccionada.

En este caso, la interactividad corresponde a una doble eficacia de acceso; es decir, respuesta puntual a una elección de elevada proporción y respuesta casi en tiempo real, este grado también se conoce como interactividad de selección. En estos casos existe la posibilidad de que el usuario realice el recorrido por los contenidos almacenados, eligiendo a qué sección acceder y en qué secuencia, además, en la programación para este nivel de interactividad, se supone que el tiempo dedicado por el usuario a la consulta de los contenidos del multimedia, no este predeterminado, él mismo lo establece.

Marco Teórico

3. Un nivel mayor de interactividad lo ofrecen algunos multimedia que se desarrollan con base en una estructura de múltiples ramificaciones y en los que se le ofrece al usuario la posibilidad de acceder a contenidos desde diferentes puntos de vista.

En este sentido, existen en el mercado software para programación y diseño, con los cuales el usuario puede mirar imágenes reales o virtuales tridimensionales y con el ratón puede hacerlas girar, por lo tanto, observar desde diferentes puntos de vista, haciendo un recorrido de 360°; este nivel de interactividad presenta sin duda interesantes retos, sobre todo para contenidos narrativos. El hecho de que el usuario pueda partir desde distintos puntos de vista, le otorga una amplia versatilidad a la configuración de los recorridos e interconexiones.

Proceso

El proceso se desarrolla bajo la guía del manual de estilo web, agregando la sección de story board que es parte esencial en el desarrollo de presentaciones multimedia, las etapas por las que se dirige el proceso son las siguientes:

1. Definición y planificación
2. Arquitectura de la información
3. Story board
4. Diseño
5. Construcción

Herramientas tecnológicas

Para el montaje, edición y producción de los componentes de la pieza multimedia se utiliza un equipo: AMD Athlon(tm) 64 X2 Dual Core, Procesador 3800+, 2,01 GHz, 2,00 GB de RAM; bajo el sistema operativo Windows XP Sp2.

Software de producción y montaje

- 3d Studio Max 10
Objetos, escenas y animacion3D
- Adobe Illustrator CS3/Corel Draw X3
Graficos vectoriales
- Adobe Photoshop CS3
Retoque digital.
- Adobe Flash Cs3
Montaje y animación.

1. Definición y planificación

En este estadio preliminar se definen los objetivos y las metas a alcanzar con la pieza multimedia y se enuncian las herramientas tecnológicas que intervendrán en el desarrollo del proyecto.

Objetivos.

- Visualizar el resultado del proceso de diseño en Modas París.
- Generar un espacio virtual simulando el espacio de Modas París.
- Mejorar la percepción por medio de desplazamientos virtuales en el espacio, que permitan experimentar un mayor nivel de realidad.
- Destacar las características de los objetos de diseño.
- Informar sobre costos y materiales utilizados en la elaboración de los objetos de diseño.
- Evidenciar la implementación de señalización en los espacios de Modas París.
- Ubicar al usuario en una interfase intuitiva que le permita navegar fácilmente y revisar rápidamente los contenidos.

2. Arquitectura de la Información

En esta etapa se detalla la organización y los contenidos de la pieza multimedia; se realiza un inventario de los contenidos existentes y se define que nuevos contenidos se necesitan.

Inventario de contenidos existentes

1. Planos constructivos del mobiliario de diseño.

- 1A. Mesa de Exhibicion
- 1B. Maniqui
- 1C. Estanteria de Pared
- 1D. Nicho de Exhibición
- 1E. Mobiliario Administrativo

2. Plano de distribución de espacios y secciones.

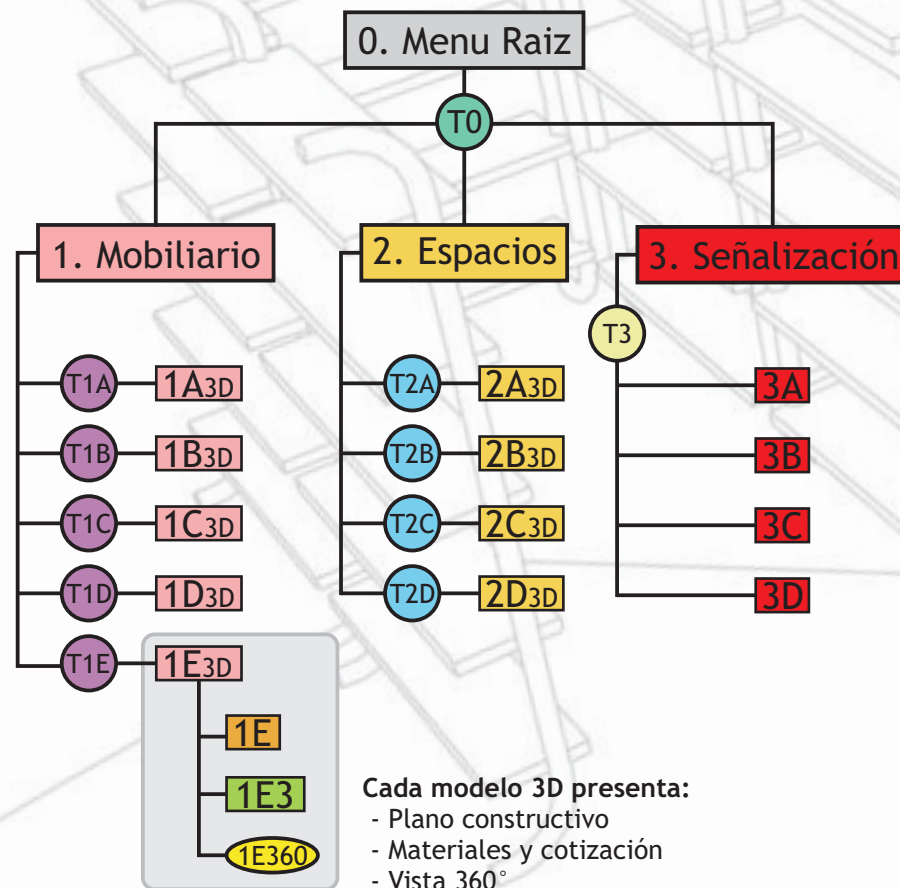
- 2A. Sala de Exhibición
- 2B. Zona Administrativa
- 2C. Vestier
- 2D. Bodega

3. Ficha de Materiales y cotización de cada objeto de diseño.

- 3A. Mesa de Exhibicion
- 3B. Maniqui
- 3C. Estanteria de Pared
- 3D. Nicho de Exhibición
- 3E. Mobiliario Administrativo

4. Diseño de señalización

- 4A. Caja
- 4B. Vestier
- 4C. Bodega
- 4D. Baño



Img19

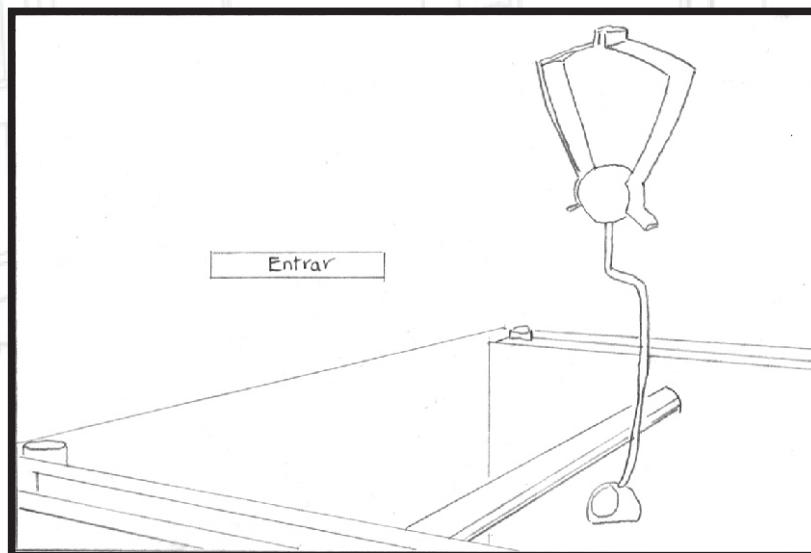
Inventario de Contenidos a Producir

- T0** Transición Menu Raíz a Mobiliario/Espacios/Señalización.
- T1A** Transiciones 3D sección Mobiliario a cada objeto de diseño.
- 1A3D** Modelo 3D del objeto de diseño.
- 1E360** Vista 360° de cada objeto de diseño.
- T2A** Transición Menu Raíz a cada sección de espacios.
- 2A3D** Escena 3D de cada sección del espacio de Modas París.
- T3** Transición Menu Raíz a Mobiliario/Espacios/Señalización.

3. Story Board

1. Intro

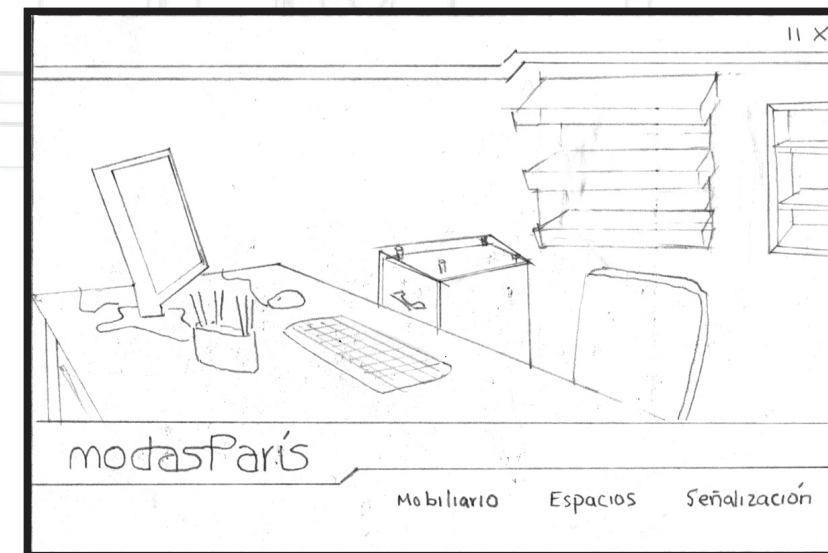
Se presenta una animación que demuestra la evolución en el proceso de diseño del maniquí de Modas París, continuando con la aparición de la mesa de exhibición que resalta la imagen de la empresa.



Img20

2. Menú Raíz

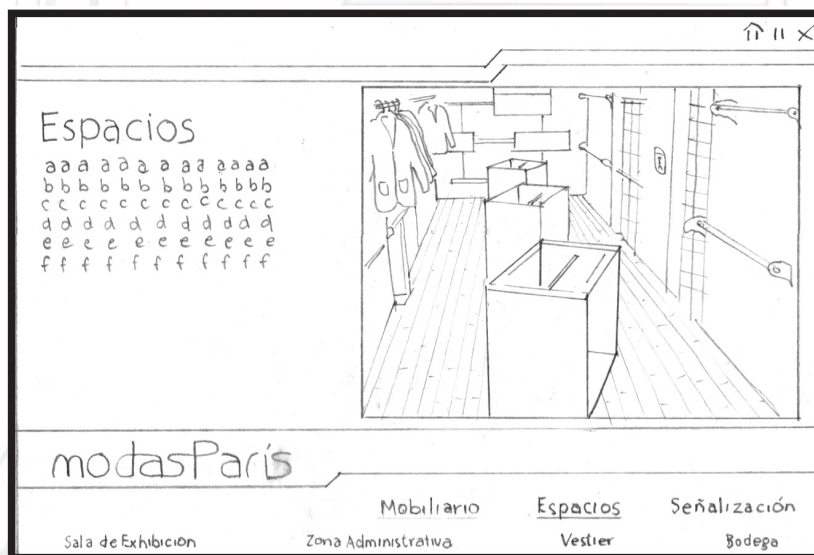
Se dibujan barras en la parte superior e inferior que delimitan la zona principal, seguido por la aparición de los botones textuales que conducen a los submenús: mobiliario, espacios y señalización; posteriormente en la zona de información se despliegan imágenes cambiantes que invitan al usuario a explorar los contenidos de la pieza multimedia.



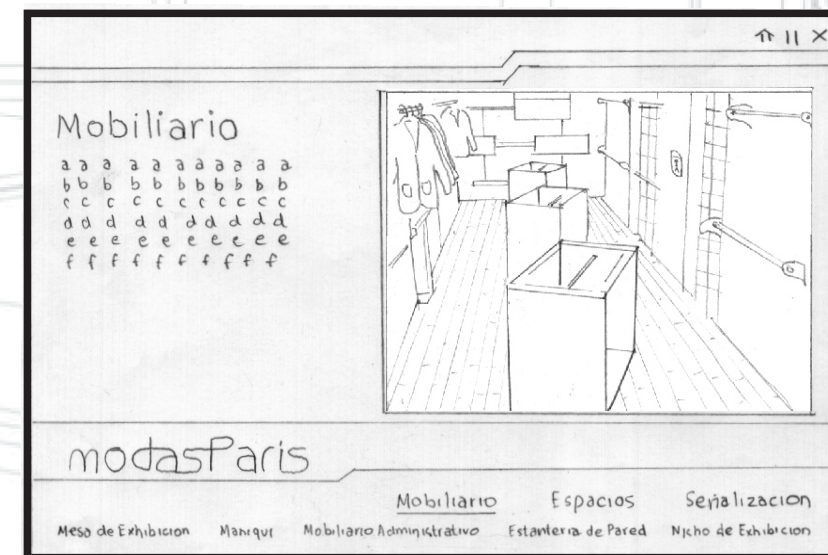
Img21

3. Menú Mobiliario / 4. Menú Espacios

Se accede a estos menús por medio de un recorrido virtual desde el exterior de la tienda hacia una vista panorámica del espacio interior y se despliegan los textos y botones pertenecientes a cada submenú.



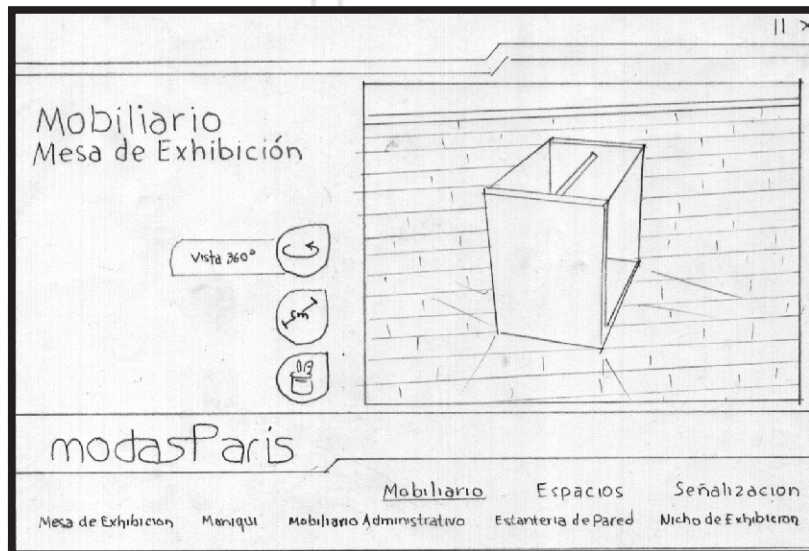
Img22



Img23

3.1 Objetos de mobiliario.

Con un recorrido virtual se enfoca el objeto de diseño en su entorno de uso y se despliegan los botones de: materiales y cotización, vista 360° y planos constructivos.



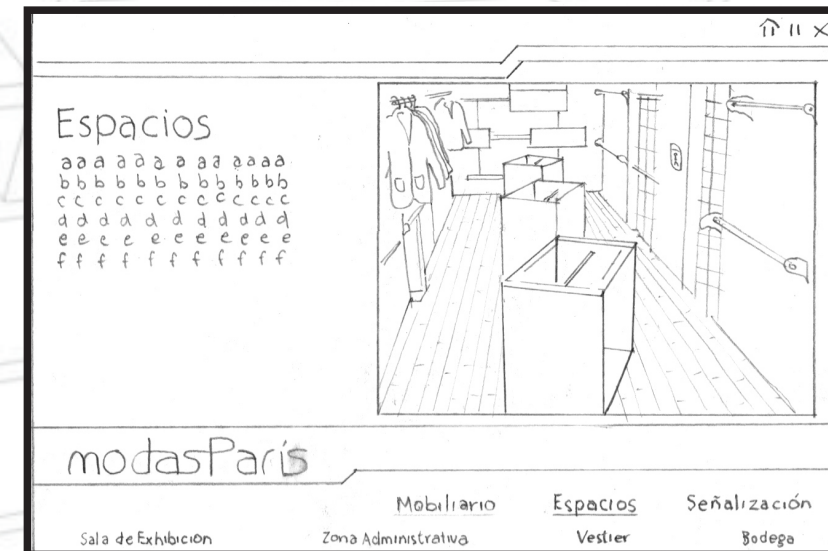
Img24

Todos los objetos de diseño de mobiliario (mesa de exhibición, nicho de exhibición, estantería de pared, maniquí y mobiliario administrativo) presentan la misma estructura de recorrido y botones.

4.1 Espacios

El recorrido virtual navega hacia cada sección de los espacios de la tienda y se despliega el campo de texto donde se presentan las características del mismo.

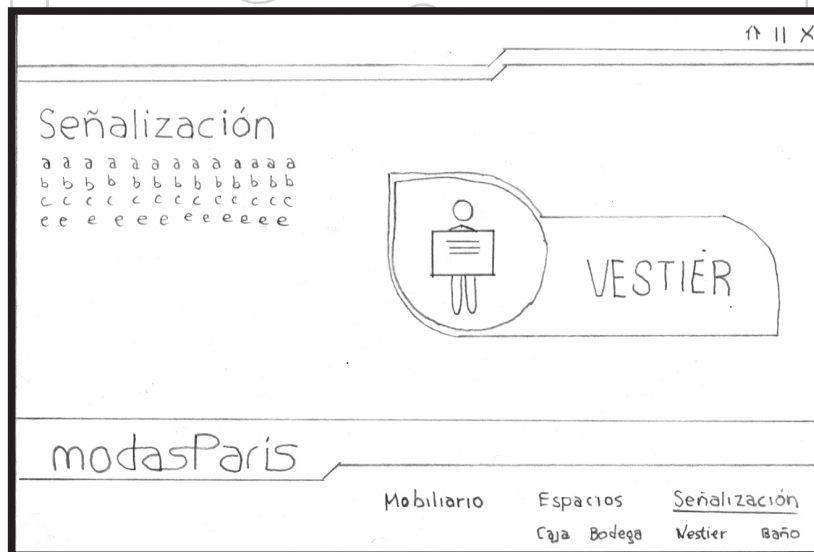
Cada sección de espacios (sala de exhibición, zona administrativa, vestier y bodega), presenta la misma estructura de recorrido y campos de texto.



Img25

5. Menú Señalización.

Se presenta una barra de botones que muestra cada uno de los componentes de la señalización.



Img26

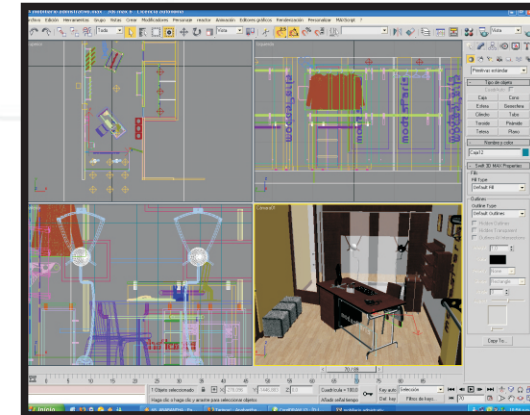
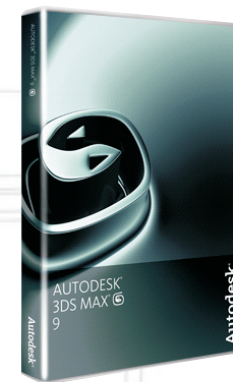


3. Diseño

En esta fase del proyecto la pieza multimedia empieza a tener una imagen clara, a medida que se crea y se aprueba la retícula, su diseño y las especificaciones generales de diseño gráfico. Es el momento de generar las ilustraciones, las fotografías y demás materiales gráficos y audiovisuales necesarios. También es el momento de escribir, organizar y editar los contenidos en formato de texto. El fin es producir todos los componentes de contenido y dejarlos listos para la última fase de la producción: la construcción de la pieza multimedia.

Desarrollo 3D

3DS Max 9 / AUTODESK

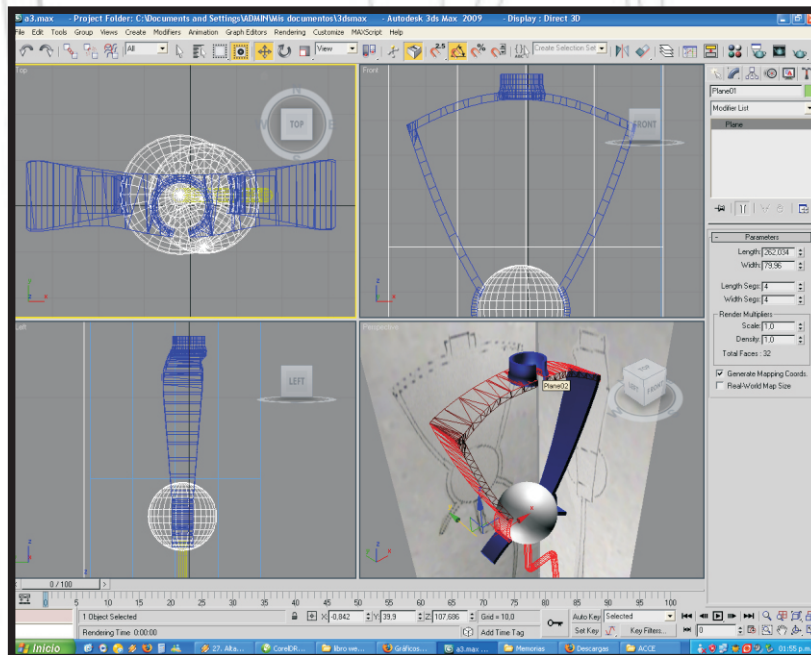


Img27

3D Studio Max es un programa de animación, modelado y renderización 3D ; se utiliza en el desarrollo de proyectos de animación como películas o anuncios de televisión, efectos especiales, videojuegos y visualización arquitectónica; ahora se muestra el proceso de diseño 3D partiendo del modelado de objetos, montaje de escenas y finalizando con animación y producción de video.

Modelado 3D

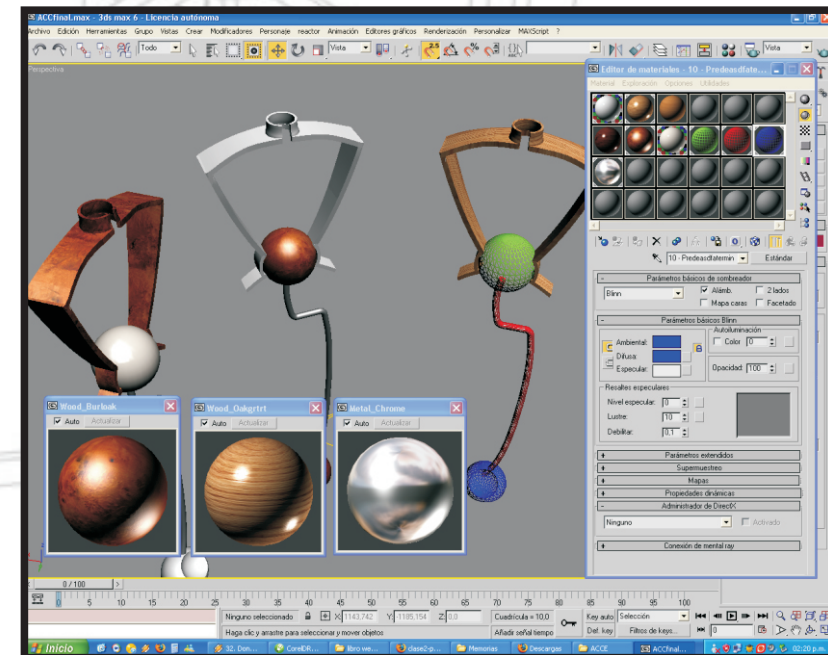
El modelado en 3D puede compararse con la escultura, en esta etapa se crea el volumen de los objetos a partir de los planos constructivos, para este proyecto se utilizó el modelado a partir de primitivas estándar y malla poligonal editable.



Img28

Aplicación de Materiales

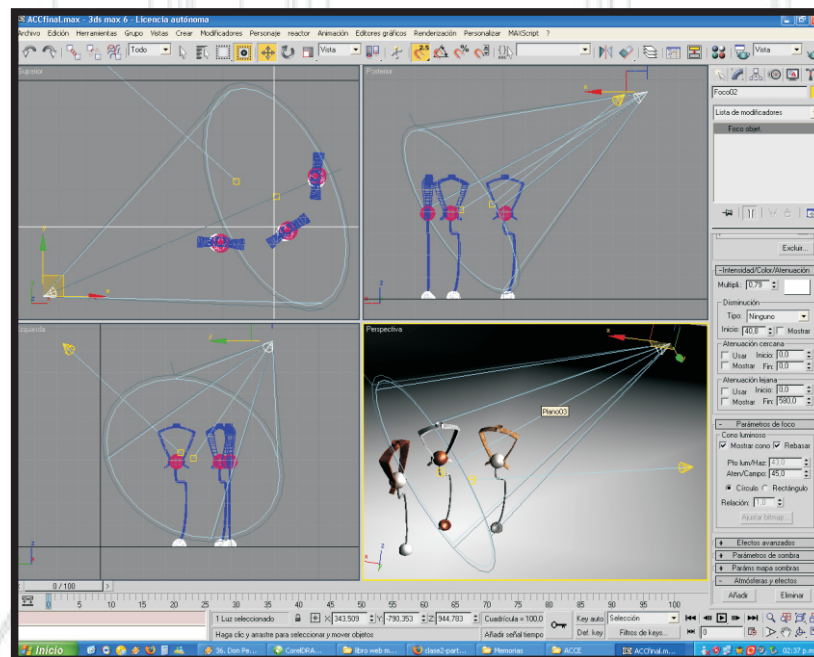
Los materiales son como la pintura, con ellos se puede aplicar colores y texturas, también se puede aplicar el brillo al cromo y el lustre a cristal; son los que hacen posible que las escenas parezcan reales.



Img29

Iluminación

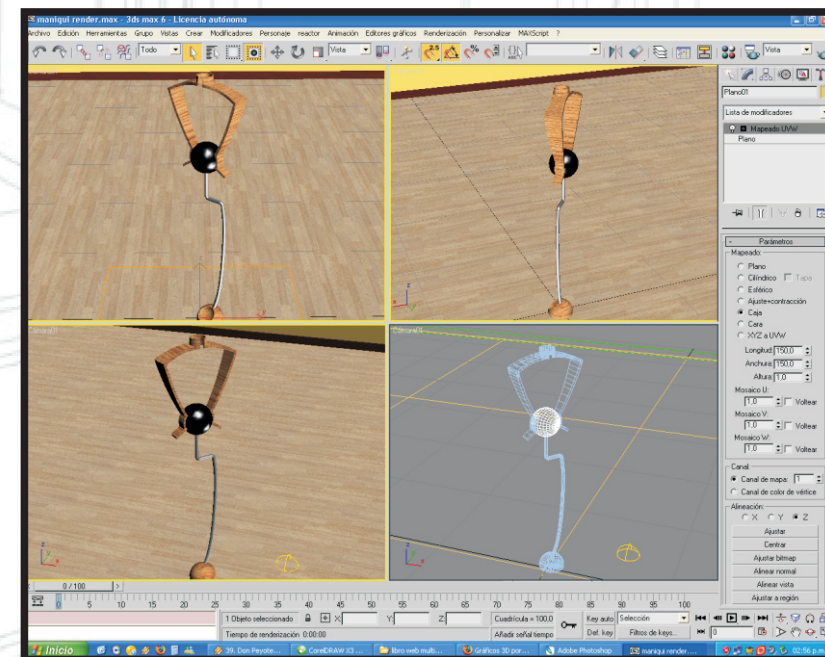
Las luces constituyen una parte fundamental en el diseño 3d, ofrecen realismo al proyectar sombras y luces indirectas, y ayudan a iluminar y a atraer la atención sobre distintas partes del diseño.



Img30

Animación

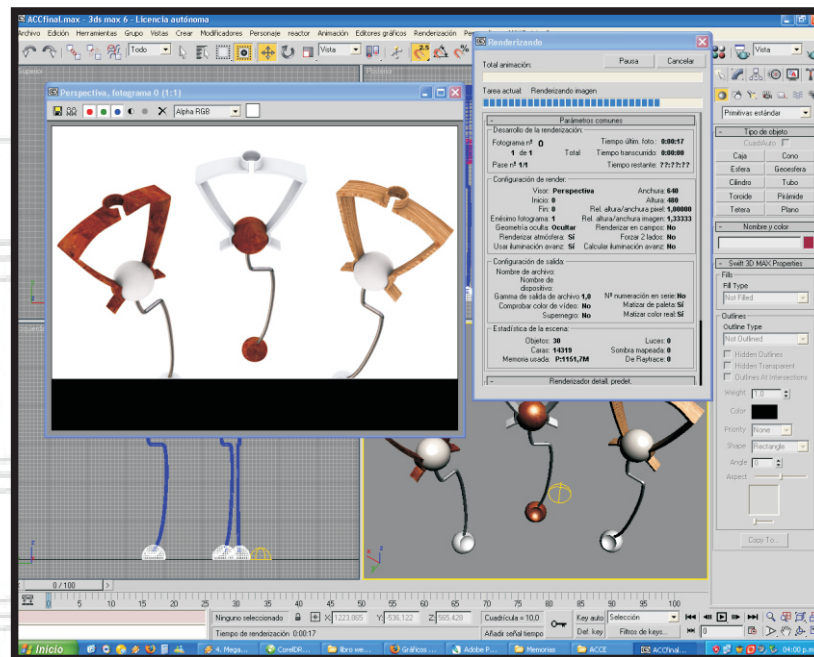
La animación es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento, con la escena finalizada se procede a programar las secuencias ya sean de translación, rotación o cambio de escala.



Img31

Producción / Renderización

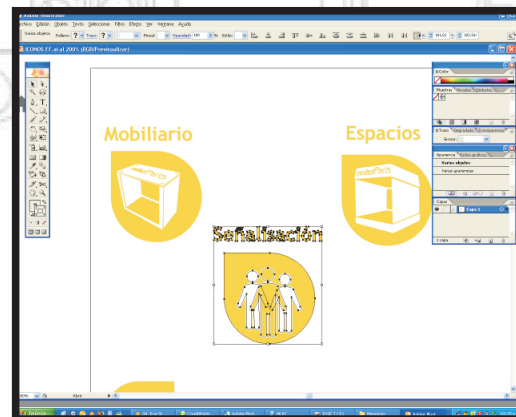
Se llama rénder al proceso de generar la imagen 2D o animación a partir de la escena creada. Esto puede ser comparado a tomar una foto o en el caso de la animación, a filmar una escena de la vida real, las secuencias de video se exportan en formato .mov en una resolución de 640 x 480.



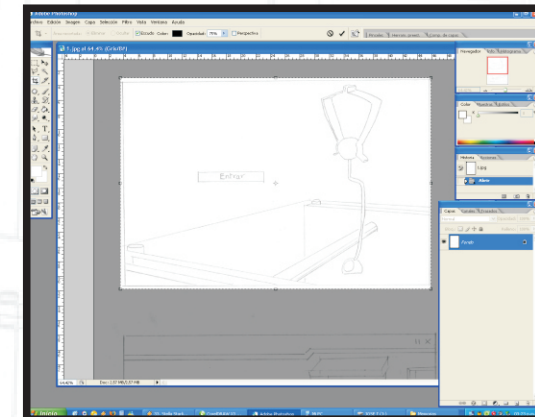
Img32

Producción y edición de gráficos

Se producen los gráficos vectoriales, botones, señalización y demás elementos de interfaz con Adobe/Illustrator CS3 y se retocan las fotografías con Adobe/Photoshop CS3.



Img33



Img34

Botones

Se emplea un diseño básico de botones emergentes, sobre los cuales al posicionar el cursor su fondo presenta una transparencia para denotar acción.



Img35



Img36

Tipografía

La tipografía es el equilibrio y la correcta interacción entre los distintos caracteres de una página, una ecuación verbal y visual que ayuda al lector a entender la forma de los contenidos en el multimedia y le invita a conocerlos.

Para el multimedia se utilizó la tipografía Trebuchet siendo esta una tipografía diseñada para el uso en pantallas.

Al igual que en el medio impreso, en los multimedia los títulos, encabezamientos y otros hitos editoriales, son el mecanismo fundamental para construir una buena interfase. Un tratamiento consiente de los titulares en los documentos facilitará a los lectores la navegación a través del conjunto de secciones del multimedia.

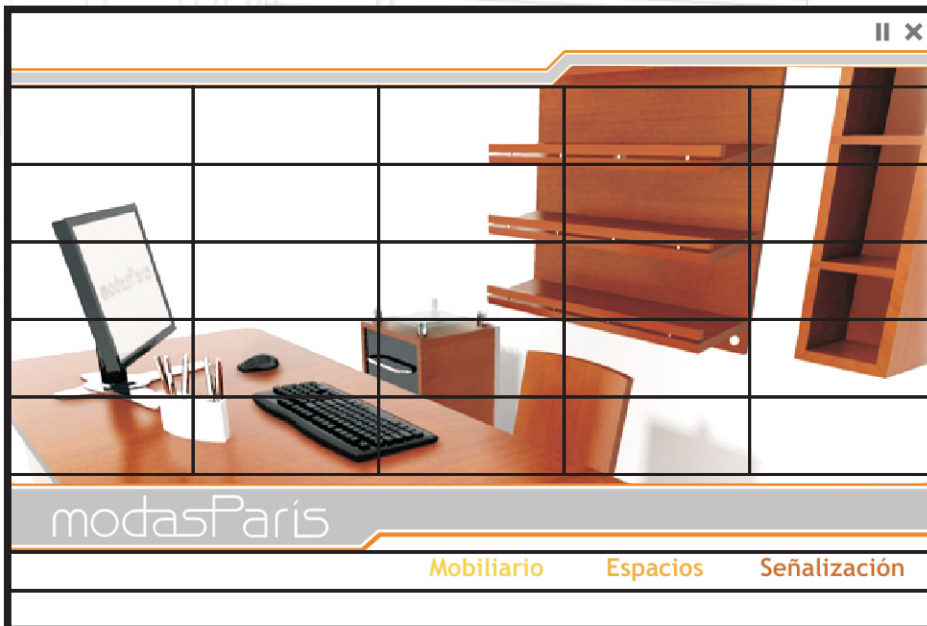
Tamaño y estilos

1. Títulos: 54 pts + Negrita
2. Subtítulos: 40 pts + Negrita
3. Cuerpo de texto: 20 pts

1. **Mobiliario**
2. **Mesa de Exhibición**
3. El proceso de diseño fue guiado por el concepto de elegancia, tal concepto se demuestra en el desarrollo formal de cada uno de los componentes del mobiliario que se integran en un espacio pensado, logrando un equilibrio formal que a su vez cumple con los objetivos en cuanto a funcionalidad.

Retícula

La organización de los componentes del multimedia se desarrolla con una retícula básica constante que establece un orden lógico para la ubicación de los gráficos, texto, video y animaciones, logrando una composición estética, sobria y equilibrada.



Img37

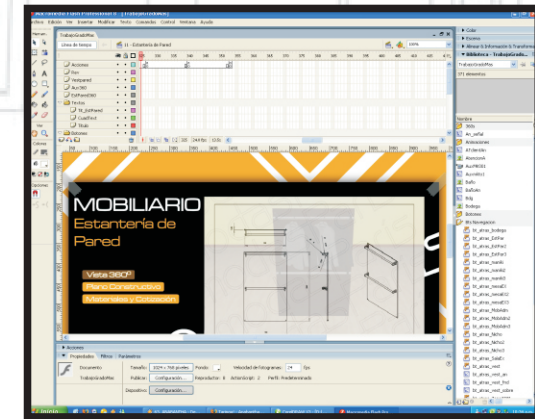
4. Construcción

Es en esta fase avanzada del proyecto cuando se ensamblan los componentes de la pieza multimedia bajo la directriz de la arquitectura de la información y las especificaciones de diseño dadas por la aplicación de la retícula.

A medida que el prototipo se transforma en la versión definitiva se realizan pruebas en versión beta con el fin evaluar su efectividad y descubrir cuáles son sus puntos débiles, posteriormente se realiza un refinamiento y se reconocen las oportunidades para mejorar aspectos como navegación o contenidos.

Montaje y animación

Flash Cs3 /ADOBE



Img38

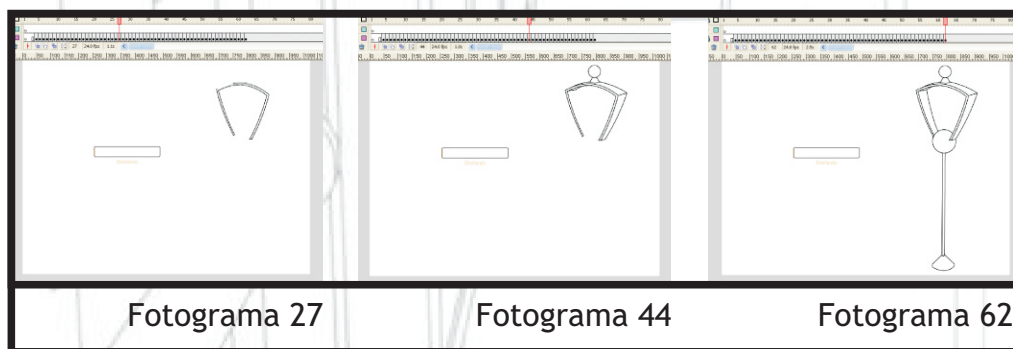
Flash es un entorno para la creación de animaciones y gráficos vectoriales. Se utiliza en el diseño de presentaciones multimedia y paginas Web creando interfaces de navegación atractivas, compactas y con tamaño variable.

Tipos de animación en Flash

- Fotograma a fotograma
- Interpolación de movimiento
- Interpolación de forma.

Fotograma a fotograma

Se deben dibujar los fotogramas de manera individual, al estilo de la animación tradicional. Permite una mayor flexibilidad, pero es más trabajoso, y deben almacenarse los cambios de cada fotograma en el archivo.



Img39

Interpolación: consiste en crear dos fotogramas diferentes, no contiguos (fotogramas clave), el flash se encarga de dibujar los pasos intermedios. En este caso, el archivo sólo almacena el estado inicial y el final.

Fotograma clave es aquel que contiene cambios en la forma o posición del objeto.

Interpolación de movimiento

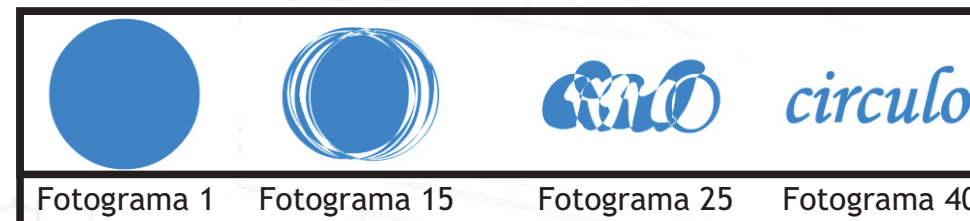
Es para los casos en que los fotogramas clave se diferencien sólo en la posición, escala o rotación.



Img40

Interpolación de forma

Gradúa el cambio de forma del objeto a través de su control bezier. Permite cambiar el color.



Img41

Intro

Componentes

Sonido

- Lápiz dibujando
- Borrador
- Impresión

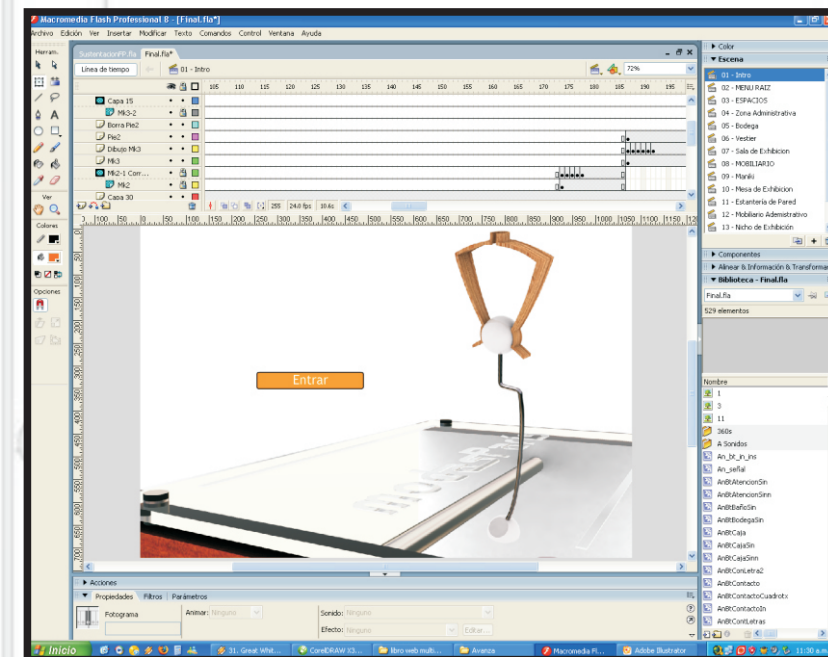
Animación

- Líneas, contorno de maniquí
- Render, maniquí 1, maniquí 2, maniquí 3
- Fondo, render mesa
- Barra diseñando/Boton entrar

Imágenes

- Render Maniquí
- Render mesa

Se realiza una animación fotograma a fotograma para simular el dibujo a mano del maniquí, borrando secciones para luego realizar modificaciones y conseguir el modelo final, posteriormente aparece la mesa de exhibición con un efecto alpha.



Img42

Menú Raíz

Componentes

Sonido

- Pista de fondo

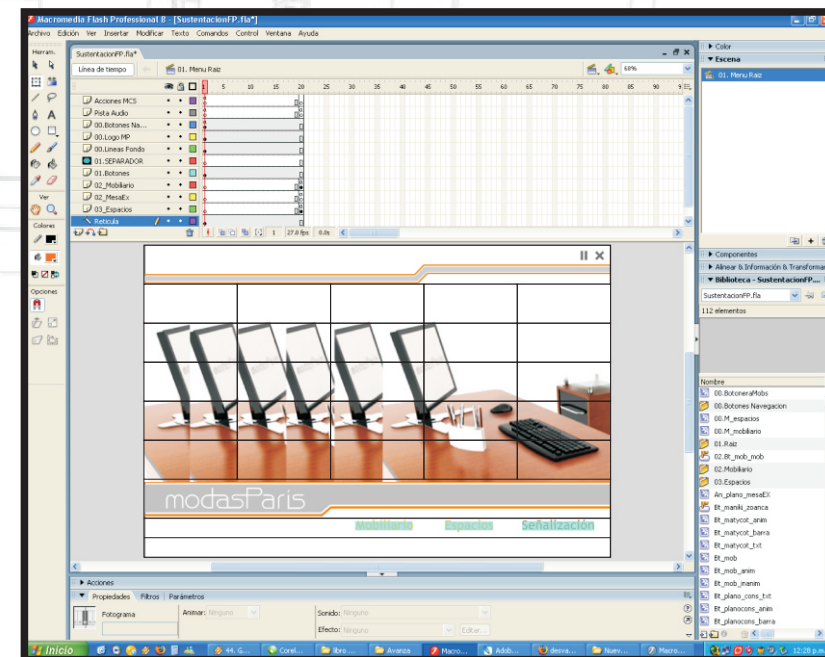
Animación

- Logo “Modas París” / Giro 3D
- Barra de delimitación superior e inferior
- Botones de categoría (espacios, mobiliario, señalización)
- Botones de función (cerrar, sonido on/off)
- Transición de imágenes

Imágenes

- Imágenes de transición

Aparecen las barras de delimitación y los botones de categoría y función en efecto alpha, seguido de el logo en giro 3D, terminando con la aparición de las imágenes en transición con un efecto de desplazamiento.



Img43

Menú Mobiliario

Componentes

Video

- Transición de entrada
- Transición de salida

Animación

- Botones de objetos de mobiliario
- Botón inicio

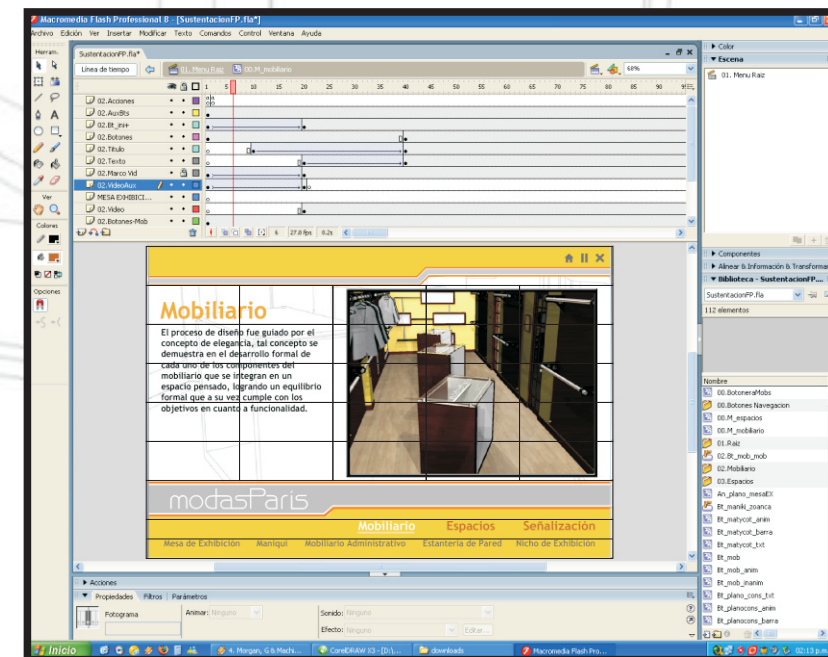
Imágenes

- Fondo

Texto

- Cuadro de información

Se ensamblan los videos de recorrido virtual a manera de transiciones y se despliega el cuadro de texto y los botones correspondientes a cada objeto en efecto alpha.



Img44

Menú Mobiliario

↳Objetos

Componentes

Video

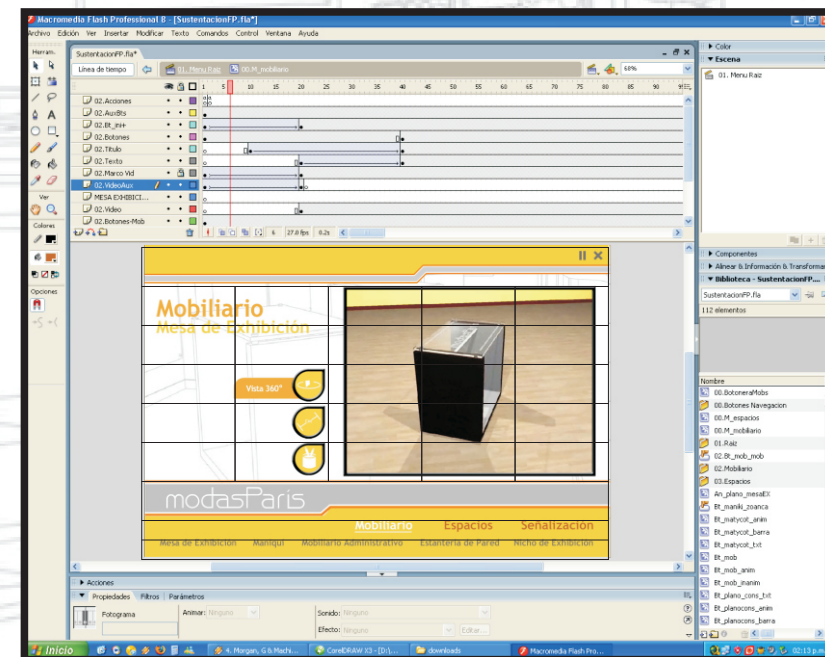
- Transición de entrada
- Transición de salida

Animación

- Botón vista 360
- Botón plano constructivo / ampliación
- Botón cotización / ampliación

Se ensamblan los videos de recorrido virtual a manera de transiciones y se despliegan los botones de las características del objeto.

Esta estructura se repite para cada uno de los objetos de diseño (mesa de exhibición, mobiliario administrativo, nicho de exhibición, estantería de pared y maniquí).



Img45

Menú Espacios

Componentes

Video

- Transición de entrada
- Transición de salida

Animación

- Botones de objetos de mobiliario
- Botón inicio

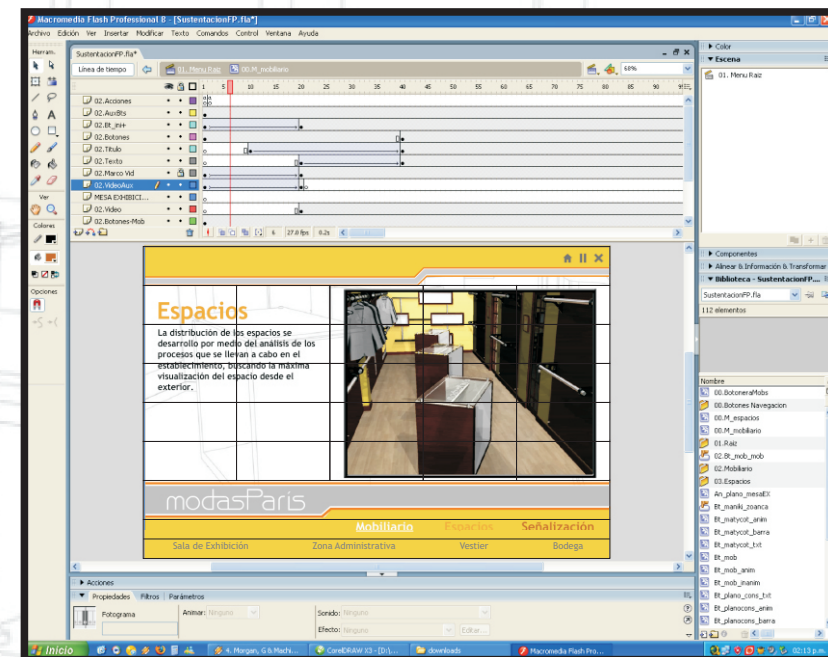
Imágenes

- Fondo

Texto

- Cuadro de información

Se ensamblan los videos de recorrido virtual a manera de transiciones y se despliega el cuadro de texto y los botones correspondientes a cada espacio.



Img46

Menú Señalización

Componentes

Video

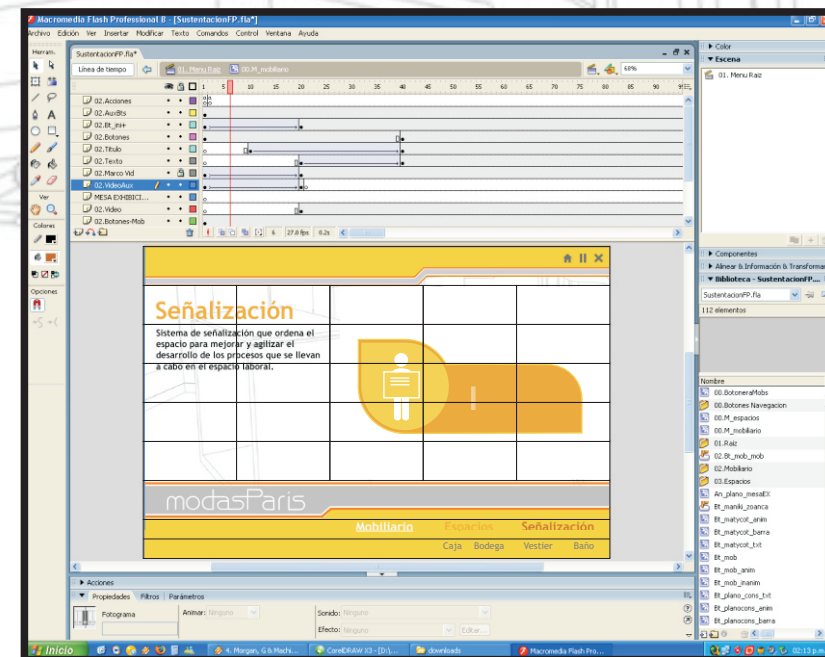
- Transición de entrada
- Transición de salida

Animación

- Botón vista 360
- Botón plano constructivo / ampliación
- Botón cotización / ampliación

Se ensamblan los videos de recorrido virtual a manera de transiciones y se despliegan los botones de las características del objeto.

Esta estructura se repite para cada uno de los objetos de diseño (mesa de exhibición, mobiliario administrativo, nicho de exhibición, estantería de pared y maniquí)



Img47

Información Técnica

Tipografía

Trebuchet MS

Tipografía creada por Vincent Connare de Microsoft en 1996 que se utiliza en textos de pantalla. En este diseño se emplean elementos de las tipografías sin serifas de los años 20 y 30. Connare reconoce también la influencia de otras tipografías como la Frutiger, Akzidenz Grotesk, Gill Sans o la Erbar. Su gran altura de la “x” unido a las líneas simples la hace muy legible y uniforme incluso a tamaños pequeños. De hecho, una de las intenciones de Vincent Connare a la hora de diseñar la Trebuchet es la de inculcar personalidad a las letras incluso a tamaños pequeños manteniendo su claridad y personalidad. Quería una tipografía que fuese diferente de la Verdana o la MS Sans.

Para eso se sale del modelo clásico de caracteres como la “M” o la “g”, este último con reminiscencias de alguno de los diseños preliminares de Paul Renner para su diseño de la Futura. Otros detalles destacables son las serifas existentes en la “i” y en la “j” o la curva de la parte inferior de la “l” minúscula que ayuda a hacer totalmente reconocible cada carácter. Su alta personalidad unida a su legibilidad le convierte rápidamente en una opción clásica en el diseño de páginas Web.

Minúsculas

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Mayúsculas

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Números

1234567890

Información Técnica

Fotografía

Las fotografías son tomadas con una cámara Cannon Powershot A 460 de 5.3 Megapixeles con 4x de zoom óptico.

Montaje

Para el montaje, edición y producción de los componentes de la pieza multimedia se utiliza un equipo: AMD Athlon(tm) 64 X2 Dual Core, Procesador 3800+, 2,01 GHz, 2,00 GB de RAM; bajo el sistema operativo Windows XP Sp2.

Conclusiones

Se generó una presentación multimedia interactiva, que contiene escenas tridimensionales de todos los espacios que hacen parte de la planta física de la empresa, permitiendo una visualización de dichas áreas por medio de recorridos virtuales que logran ubicar al usuario en el entorno real por medio de simulaciones en donde la interactividad juega un papel importante al instar al usuario a conocer nuevos espacios y detalles de diseño, además se presentan modelos 3D de cada uno de los objetos de mobiliario diseñados para Modas París, donde el usuario puede explorar a profundidad las características de dichos objetos tanto como conocer acerca de sus materiales y costos de producción.

Bibliografía

- SOTO, Pablo, Diseño de escaparates, Barcelona - España, Oceano, 2002
- AA.VV., Mobiliario del siglo XX, Arganda del Rey - España, Edimat, 2000
- ALFONSO LÓPEZ, Javier, Art Deco - Mobiliario y Metalisteria, Arganda del Rey - España, Edimat, 1999
- COSTA, Joan, Señalética, Barcelona - España, CEAC, 199
- AA. VV., Icons - colors - sings, Colonia - Alemania, Taschen, 2006
- LYNCH, Patrick / HORTON, Sarah, Manual del estilo web, Barcelona - España, Gustavo Gili, 2004
- BONSIPE, Gui, Del Objeto al la interfase, Buenos Aires - Argentina, Ediciones Infinito, 1999
- SALVENDY, Gabriel, Manual de ingeniería industrial, Mexico, Limusa, 1991
- CHIAZZARI, Suzy, Color, Barcelona - España, Blume, 1999