

6

MESES

endupla.co

Proyecto
de pasantía
académica para
optar al título
de ‘diseñador
gráfico’ // asesor
de investigación:
Hugo Plazas
// realización:
Javier G. Calle
V. //Bogotá – San
Juan de Pasto //
Colombia // 2014



San Juan de Pasto, mayo 28 de 2014

NOTA DE ACEPTACIÓN

Ramiro Viveros

Germán Arturo

RESUMEN

APOYO EN DESARROLLO DE

PROYECTOS

Y ESTRATEGIAS

DIGITALES EN DUPLA.CO EN LA

CIUDAD DE BOGOTÁ

Dupla.co es un grupo de jóvenes apasionados por el diseño que un día decidieron partir de las agencias multinacionales en las que trabajaban para apostarle al emprendimiento, a las buenas ideas, al diseño puro, a la creatividad, a la estrategia y a los clientes con visión. En el año 2007 *Paula Guzmán* y *Guillermo Valencia* empezaron su carreras profesionales y en el 2009 empezaron a trabajar como dupla en *Leo Burnett Colombia* para la multinacional Procter&Gamble trabajando proyectos locales, regionales y globales. Debido a la experiencia en agencias como *SancoBDDO*, *Ogilvy & Mather*, *Leo Burnett* y *Dasigno* han adquirido conocimientos de BTL, Shoop Marketing, Digital y ATL además de una marcada visión estratégica del negocio y de las oportunidades de comunicación de cada marca.

Dupla.co, estudio de Diseño dedicado esencialmente a la *Construcción y Arquitectura de Marca* y el desarrollo de proyectos junto con estrategias digitales ubicado en la ciudad de Bogotá, fue el espacio destinado a orientar mi formación académica y experiencia profesional por medio de la modalidad de Pasantía Académica, como apoyo a los énfasis ya mencionados durante un periodo de seis meses a tiempo completo.

Abstract

Dupla.co, design studio dedicated primarily to Brand Architecture Construction and development of digital strategies with projects located in the city of Bogotá, was the space for guiding my academic training and professional experience through an academic internship mode as support aforementioned emphasis during a period of six months full-time.

TABLA DE CONTENIDOS

PROBLEMA
p06

OBJETIVOS
p06

METODOLOGÍA
p09

DUPLA.CO
p11

PROYECTOS
p14

CONCLUSIONES
p16

PROBLEMA

DESCRIPCIÓN

Establecer una aproximación teóricopráctica sobre las circunstancias que envuelven a los distintos organismos que solicitan el apoyo comunicacional de *Dupla.co* en la ciudad de Bogotá donde elementos multimedia, digitales y de Identidad Visual guiarán las proyecciones organizacionales.

Cabe aclarar que dentro de esta conjunción de pensamientos los espacios de interlocución con los clientes así como las redes de trabajo construidas dentro de *Dupla.co* individual son puntos de convergencia controlados y que responden a una estructura metódica previamente establecida. Las falencias comunicacionales de los distintos clientes abordados por el Estudio serán vistas como situaciones aisladas que coexisten dentro de un contexto comunes; esto permitirá una especificidad del resultado comunicacional por medio del Diseño en cada uno de los clientes por separado, en ningún caso serán evaluados como un único grupo dentro de la Significación Identitaria o dentro de las estrategias digitales a desarrollarse.

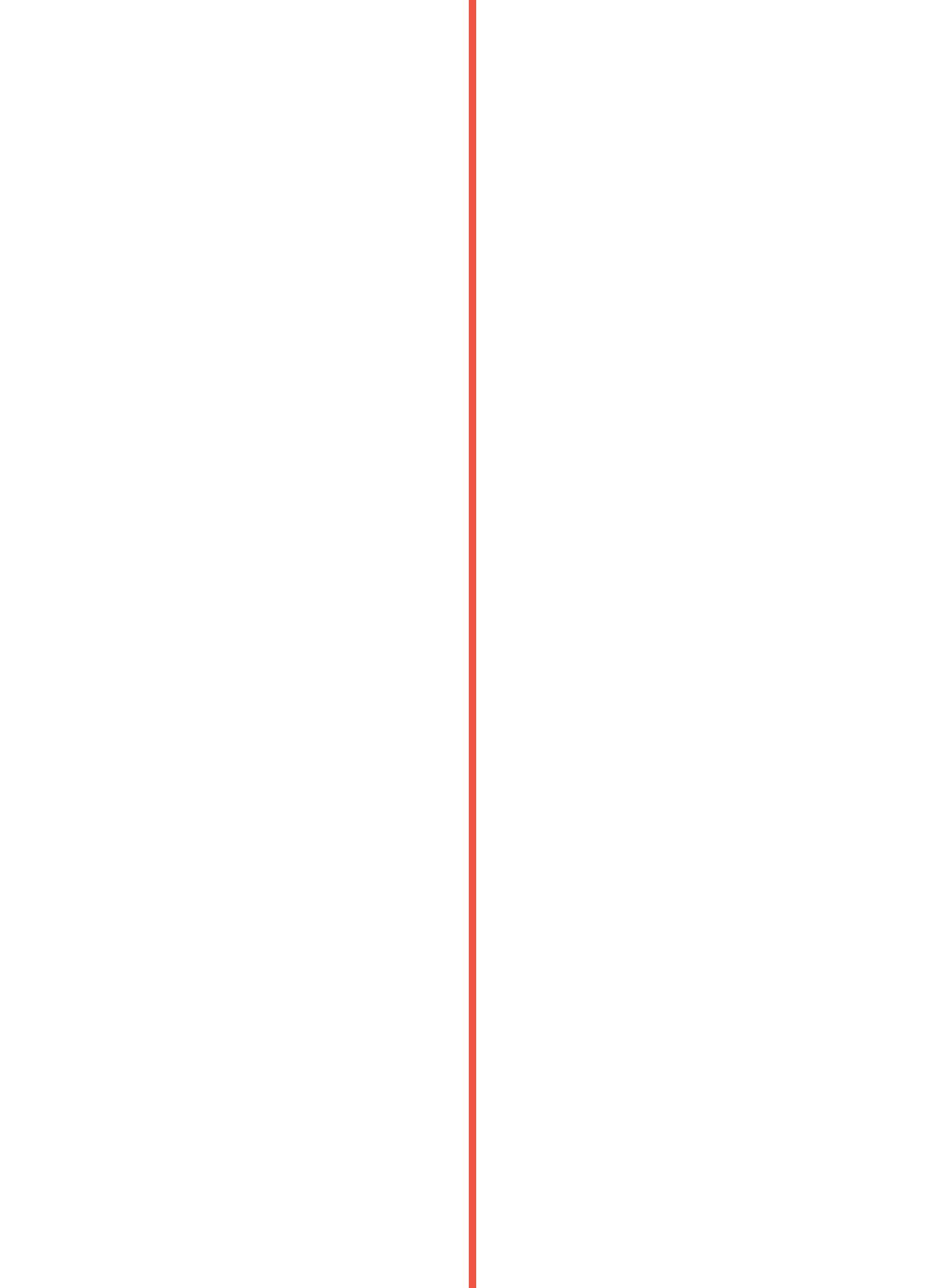
Es necesario recalcar que cada caso produjo un resultado estructurado completamente distinto a los demás debido al método de soluciones desarrollado al interior de *Dupla.co* y por lo tanto se fundamentó las soluciones implementadas a las necesidades de dichas organizaciones.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar y apoyar estrategias de comunicación enfocadas a soluciones de identidad visual y digitales como medios satisfactorios a las necesidades de los clientes de dupla.co, como casos fundamentales: Nestlé Milo y Coca-Cola (Ogilvy & Mather Colombia).

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Crear estructuras fundamentadas de comunicación específicas y orientadas a las necesidades de los clientes de Dupla.co // 2. Analizar el impacto las estrategias consideradas y determinar su conveniencia dependiendo de cada uno de los casos de estudio. // 3. Construir a soluciones partir de la correcta referenciación de los campos del desarrollo de las Nuevas Tecnologías, la Comunicación y el Diseño. // 4. Evaluar en un Marco específico de observación el desarrollo de las estrategias planteadas. // 5. Confrontar los aspectos teóricos y prácticos investigados frente a su posterior implementación y uso. // 6. Diseñar la experiencia de usuario (UX) y las interfaces de navegación (UI) para una aplicación mobile enfocada a madres e hijos consumidores de Nestlé Milo // 7. Diseñar las interfaces de navegación (UI) para una aplicación musical en Facebook de Coca-Cola enfocada en promocionar el mundial Fifa 2014. // 8. Diseñar las interfaces de navegación (UI) para una aplicación web y mobile de Coca-Cola enfocada en promocionar el mundial Fifa 2014.



JUSTIFICACIÓN

La importancia del Diseño Gráfico dentro de su amplio rango de acción radica en la incidencia que logra al modificar y/o permear aspectos tanto sencillos como complejos dentro de la sociedad a través de la estructuración comunicacional. Es usual que las organizaciones planteen nuevas estrategias para su desarrollo apoyándose en el Diseño Gráfico como herramienta efectiva y ampliamente útil para lograr alcanzar dichos propósitos.

Encontramos dos áreas que sirven claramente para el cumplimiento de los objetivos organizacionales a través del Diseño, siendo el primero de ellos la Identidad Visual planificada, cargada de lineamientos específicos que ayudarán a solventar las falencias identitarias y fortalecer las ventajas reconocidas. De esta manera, la organización será atribuida de una serie de valores de imagen que servirá como una de las herramientas comunicacionales claves a la hora de enfocar su proyección como una entidad sólida. Un segundo aspecto es el posicionamiento e intervención en medios digitales (*web, aplicaciones móviles, videojuegos, instalaciones, etc.*) con la ayuda de estrategias específicas de comunicación. En algunos casos asentándose como extensión de la Identidad Visual y permitiendo fundamentar su propósito mientras que otras veces será una carga de responsabilidad promocional específica, consolidada y de éxito corroborable a corto plazo.

Dupla.co es un estudio de diseño enfocado en crear, estructurar y hacer crecer marcas. Siguiendo con las normas del estudio, el proceso para la ejecución de cualquier proyecto será inicialmente investigado, analizando el estado Digital e Identitario de la Marca, creando prototipos y bocetos para testear las ideas, diseñando el material adecuado, y evaluando los resultados de las propuestas planteadas; siendo un proceso que les ha demostrado grandes beneficios a corto y largo plazo.

METODOLOGÍA

ENFOQUE

La evaluación de cada proyecto por separado determina el uso del enfoque. Siendo Cualitativo a la hora de señalar posiciones y estrategias sin una medición rigurosa y de respaldo haciendo uso del enfoque Cuantitativo secuencial y probatorio, esenciales al momento de respaldar frente al cliente la investigación del proyecto basado en hechos concretos.

RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

1. Revisión bibliográfica de trabajos relacionados sobre los conceptos alrededor de la Cultura Digital, la Teorías de la Comunicación y la Identidad Visual. // 2. Revisión periódica del Estado del Arte frente a tendencias estéticas, teorías digitales, multimediáticas y de Marca. // 3. Evaluación de contenidos, funcionalidad, pertinencia y objetividad. // 4. Revisión de artículos académicos y de prensa relacionados. // 5. Uso de encuestas y toma de muestras cuantitativas si el proyecto requiere dicha sustentación. // 6. Realización de talleres para fundamentar ideas y establecer documentos de briefing. // 7. Investigación de Mercado a través de las fases de Exploración, Profundización y Especialización del caso, si el proyecto lo requiere. // 8. Evaluación de piezas a desarrollar.

MÉTODO

Dupla.co emplea diversos métodos de investigación en sus proyectos. Algunos dependen de las etapas o procesos estructurados previamente; otros están ligados a las especificidades del cliente. Los más empleados dentro de la metodología desarrollada en el estudio son: el Método Deductivo, al observar los fenómenos generales con el propósito de señalar las verdades particulares en cada caso; Método Inductivo, al percatarse de los fenómenos particulares llegando a señalamientos generales; El tercero en uso habitual es el Método de Análisis, al identificar las características principales de cada parte de un caso individual y percatarse de la causa y efecto entre ellas.

SEIS MESES EN DUPLA.CO | AGOSTO DE 2013 A FEBRERO DE 2014

DUPLA.CO

Dupla.co, es un laboratorio de soluciones de comunicación que tiene como objetivo examinar las oportunidades de un mercado específico, analizarlas y plantear soluciones que permitan llevar un mensaje efectivo a las personas indicadas de la mejor manera posible, sin dejar atrás el valor estético como herramienta dentro del Diseño, la estrategia detrás de un mensaje y la posibilidad de crecer con cada cliente.

Como esquema general que conduce a la viabilidad de cada proyecto, el estudio propone una hoja de ruta básica capaz de adaptarse según la pertinencia de cada proyecto bien sea Digital o de Identidad Visual. Dado el caso se emplea la conjunción de estas.

Esta delimitación de trabajo consiste en: 1. Investigación, Para obtener un resultado óptimo se debe tener como base una investigación en la que se dé respuesta a preguntas concretas sobre diseño y usabilidad. // 2. Análisis, En esta fase sintetizan todos los hallazgos de la investigación y toman las decisiones de cambios de diseño, usabilidad e información con la que se va a trabajar el proyecto. // 3. Alcance, evaluación y proyección del caso. // 4. Maquetación y prototipo, Con todos los resultados arrojados por la investigación, prototipos y análisis se construye una muestra completa del proyecto, que reunirá bocetos y gráficas. // 5. Diseño gráfico, prototipado del proyecto, presentando propuestas gráficas y recepción de feedback del cliente. // 6. Desarrollo // 7. Pruebas // 8. Followup/Seguimiento

Estos pasos muestran un camino seguro y confiable al momento de establecer el proyecto dentro de Dupla.co y bajo los cuales se trabajó durante el periodo de la Pasantía Académica desarrollada.

Somos un estudio de diseño enfocado en crear y fortalecer
MARCAS, con desarrollos en tres frentes: Gráfico, Digital y
Empaques.

Nuestro trabajo se caracteriza por estar siempre ligado a la
estrategia de marca, por dar soluciones no convencionales y
por una ejecución gráfica impecable.

qué hacemos

Nos llamamos Dupla porque empezamos como una dupla
creativa en un pequeño estudio, usando una puerta como
escritorio y como único activo la confianza en nuestro
talento.

Hoy, muchos proyectos después, somos muy afortunados al
contar con una oficina diseñada para crear junto a un equipo
increíble de personas que aman su trabajo. Aún conservamos
la puerta/escritorio con la que todo empezó, y nos recuerda
que todo siempre puede ser más grande y mejor.

por qué

equipo

Nuestro equipo está conformado por creativos y aliados que
trabajan bajo nuestro modelo de colaboración.

MEMO [director de diseño]

Después de haberse convencido de estudiar publicidad en vez de
genética, inicia su carrera en Sancho BBDO y luego en Leo Burnett, en
esta última se convierte en especialista en shopper marketing para
Procter & Gamble, allí desarrolla una gran calidad gráfica, habilidades
en análisis de negocio y comportamientos de compra.

Habilidades: Analista y estrategia de solución, diseñador 'pixel perfect',
ilustrador, cocinero de recetas de internet, experto en humor negro.

JAVIER [director de arte]

Luego de ser un destacado estudiante de Diseño Gráfico, Javier
llega a Bogotá para trabajar en Dupla donde se perfila y fortalece en
concepción de marca, concepto gráfico e identidad visual. Su trabajo se
caracteriza por la fuerte estructura conceptual, la estimación al detalle y
una gráfica impecable.

Habilidades: Concepción de marca, identidad visual, pulcritud de la
mano, buen escritor.

WIL [desarrollador /fragma digital]

Fragma Digital es nuestro aliado en desarrollo web y mobile y a la
cabeza de este equipo esta Wilder Salazar. Es desarrollador senior con
conocimientos en .php .html5 y java script, así como desarrollo para
teléfonos y tabletas, android o IOS.

Habilidades: Análisis de negocio, desarrollo web y mobile, nuevas
tendencias java script.

PAULA [directora digital]

Luego de trabajar como Web designer por más de 5 años, (Disigno - Leo
Burnett) tuvo la oportunidad de dirigir y planear proyectos digitales
para Procter & Gamble. En el último año tuvo una gran experiencia en
Hyper Island NYC donde replanteó todas sus ideas sobre digital para
llevar al estudio al siguiente nivel.

Habilidades: Planeación digital, coordinación de equipos, diseño web,
diseño de experiencia, adaptación mobile y vinyasa yoga.

JOSÉ [director de arte / ilustrador]

Es un Ilustrador nato que ha puesto al servicio de la web todas sus
capacidades gráficas. Sus interfaces y layouts siempre desafían la
creatividad del grupo y tienen su sello personal.

Habilidades: Ilustración y retoque digital, baterista.



PROYECTOS

~~Claramente muchas de las cosas que trabajamos en Dupla.co no salen a la luz. Parte del trabajo es dejar pasar muchos de lo que se aporta a un proyecto, corregir sobre los errores las veces que sea necesario...~~

este trabajo resume cuatro de los proyectos realizados en seis meses al interior de Dupla.co // Agrupados en valoración y fortalecimiento de Marca e impacto en el área Digital, cada uno se analizará a profundidad e individualmente en los módulos acompañantes de esta cartilla

los cuatro proyectos desarrollados para Ogilvy & Mather Colombia corresponden a // Goles (Coca-Cola) // Mixer (Coca-Cola) // Dilo Milo (Nestlé Milo) // Tómemonos el Mundo Juntos (Nestlé Milo)

CONCLUSIONES

¡!

Mi ingreso a Dupla.co fue en el mes de febrero de 2013 pero no sería hasta agosto del mismo año en el que mi pasantía académica iniciara oficialmente como proyecto de grado.

He visto mi progreso como diseñador, evaluado mis conocimientos y roto mis propios paradigmas dentro de esos grandes sintagmas estéticos y comunicacionales. Seis meses dentro del Estudio sólo es una parte de lo que he vivido con ellos durante el día a día, las fallas, los errores, las alegrías y logros; son seis meses aquí documentados con cuatro trabajos notables en donde mi rol como diseñador tuvo un impacto notable en los mismos proyectos, de ahí que hayan sido escogidos dentro de esta antología.

De esta manera vuelvo al lugar del inicio de mi formación profesional dando a conocer lo que pude hacer en un semestre en Dupla.co. No significando una etapa cumplida sino por el contrario, el inicio de un crecimiento profesional continuo.

AGRADECIMIENTOS

Mi agradecimiento a quienes me soportaron, me guiaron, me enseñaron, colaboraron conmigo, me cubrieron y ayudaron. Para esas personas.

A mis padres, mi hermana Luciana y Valeria quien es su hijita y mi sobrina. A Dupla.co siendo Pau y Memo acompañantes en el camino. A los que son mis amigos, que saben que lo son y quienes son, y a la Luisita claramente.

—
A Hugo Plazas mi asesor, Omar Franco y Ramiro Viveros que permitieron mi llegada a Bogotá, y a los docentes de los que aprendí algo.

FUENTES DE DOCUMENTACIÓN

O'Reilly, Tim. [2005] What is web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation Software.

Wiedemann, Julius [2010] Asian Graphics Now!

Wiedemann, Julius [2007] LOGO Design

Ford, Rob [2011] The App and Mobile Case Study Book

<http://www.wired.com>

<http://www.theverge.com>

<http://www.colossus.com>

<http://www.behance.com>

<http://www.fastcodesign.com>



Así se ven las cosas dentro de Dupla.co.

www.dupla.co



Así se ven las cosas dentro de Dupla.co.

www.dupla.co

6

MESES

endupla.co

DILO
MILLO

Dilo Milo
Facebook app
https://www.facebook.com/MiloColombia/app_190322544333196

Diseño tipográfico y dirección de arte: Javier G. Calle
Dirección arte general: Dupla.co
Diseño de interfaces: Dupla.co
Dirección General: Ogilvy & Mather Colombia
Cliente: Ogilvy & Mather Colombia | Nestlé Colombia
Alcance: Colombia

Bogotá D.C.
2013

BRIEF

Dupla.co trabajó sobre la fidelización de consumidores para Nestlé Milo, concretamente sobre el fanpage de Milo Colombia en Facebook.

Ogilvy & Mather Colombia, siendo el cliente, definió el alcance y funciones de la aplicación. Se propuso tener una herramienta interactiva en donde el usuario empleara una tipografía personalizada para la marca y pudiera modificarla siguiendo unos pasos de preparación de la bebida, añadiendo características customizables para la creación de mensajes personalizados.

La tipografía Dilo Milo fue inspirada en los gránulos del producto y diseñada para la app, al finalizar el proceso el usuario puede compartir sus mensajes con amigos de la red social o descargarla como fuente para el sistema operativo.



El proceso será resumido en las siguientes páginas en orden cronológico, haciendo anotaciones del estudio, cliente y la dirección de arte como pauta del proyecto.

difoah

bocetos iniciales

primeras pruebas de vectorización

pa||fo-| h

Milo te da enc

ejemplificación del tratamiento tipográfico sin el ángulo
de eje aplicado





corte de planchas preliminares y pruebas con el producto





MILK
TEA
ENERGY

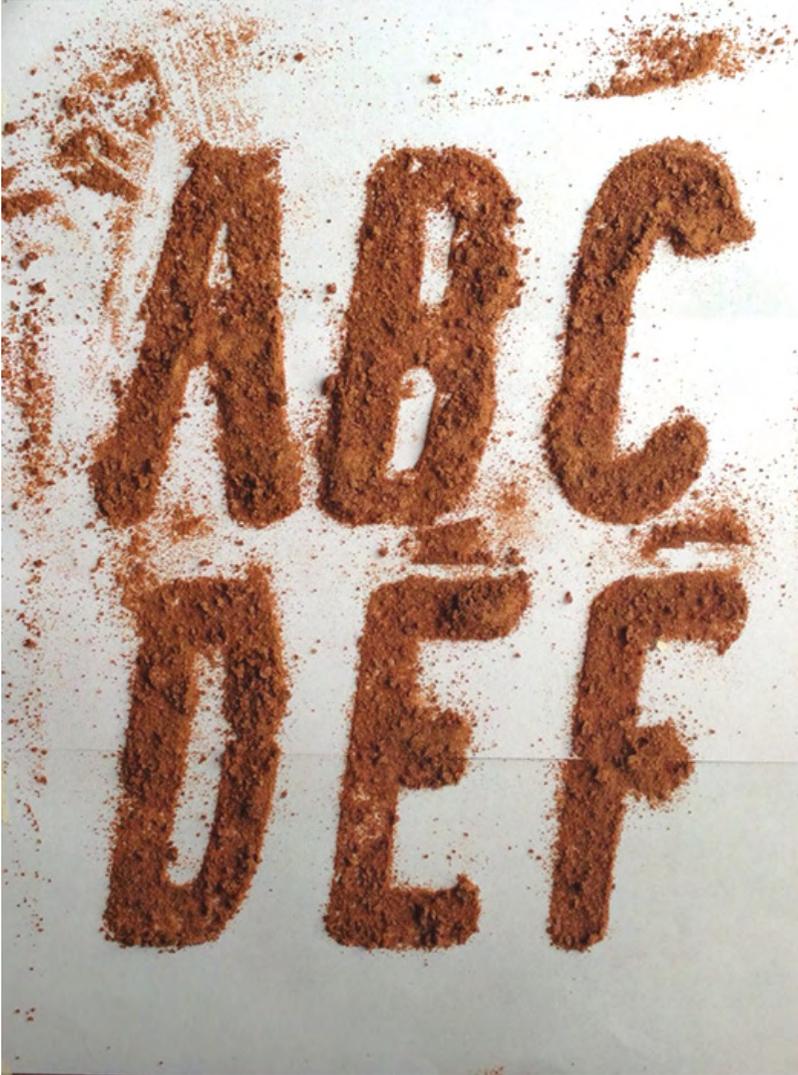
pruebas de color y presentación al cliente

luego del feedback inicial se procede a modificar rasgos
tipográficos comunes y valorar nuevas opciones

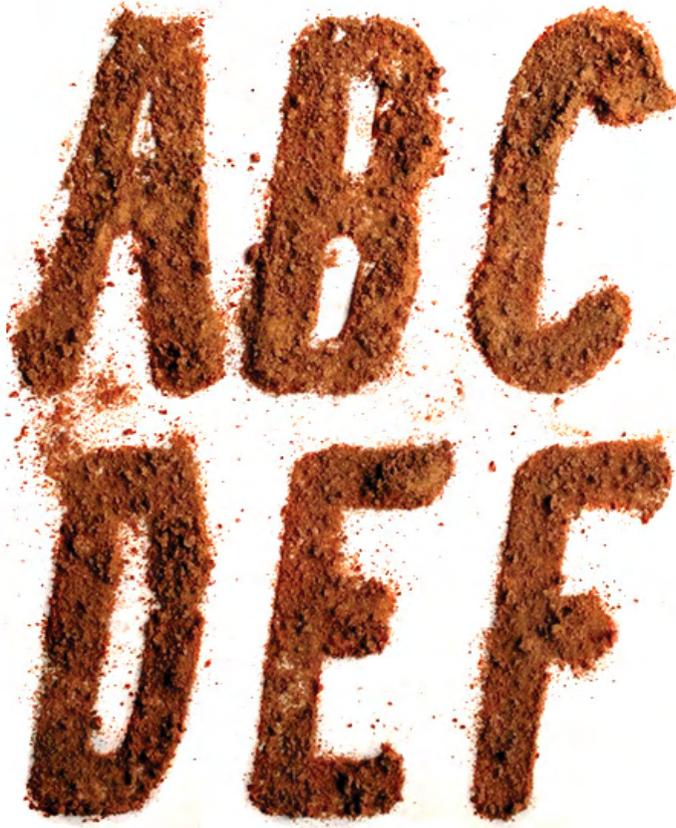
1 2 3

DEFG

modulación en altas



colorización inicial homogénea





El cliente aprueba los cambios y correcciones y extiende la dimensión del proyecto. Pide la creación de un alfabeto complementario en bajas y algunos caracteres especiales.

í ñ ñ o p
ó q r s t

facebook

Milo Colombia **DILO MILO** Te gusta Crear página

Descarga este tipo de foto para un momento especial.

DILO MILO®

Crea mensajes tan únicos como el sabor de MILO® y complételes con tus amigos, descarga la tipografía y escribe lo que quieras.



Escríbe algo único aquí

✓

ESCRIBE AQUÍ TU MENSAJE

Puedes utilizar máximo 30 caracteres entre letras, números, signos de puntuación y emoticones.

Hola

Compartir

Continuar

¿CÓMO LO PREFIERES?

-  Leche caliente
-  Leche fría

¿CÓMO LO PREPARAS?

-  Licuado
-  Revuelto

Continuar

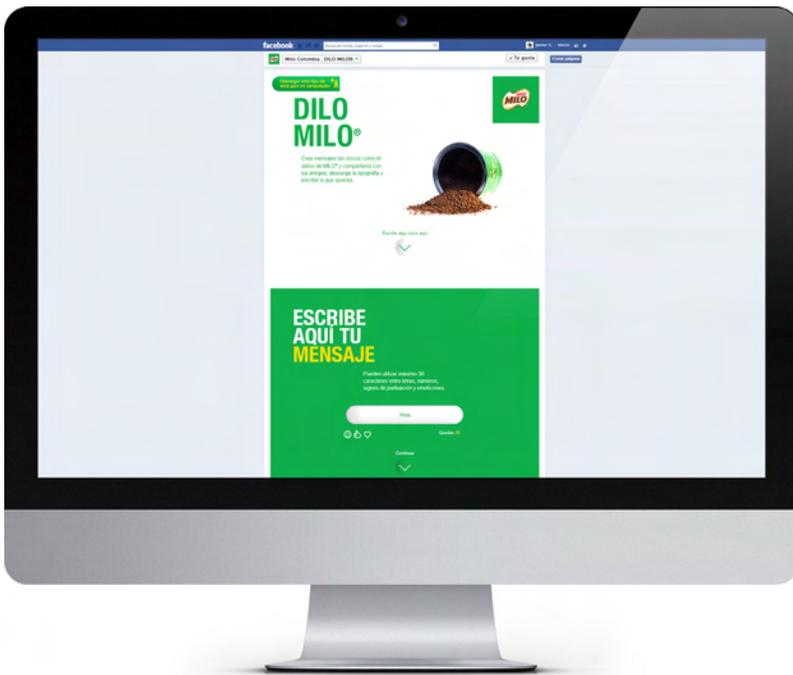
✓

Tipografía

-  Wca
-  Publicar
-  Descargar

Hola





visualización en pantalla sobre app al aire



TOMÉMONOS EL MUNDO JUNTOS

Tomémonos El Mundo Juntos

Mobile app

Diseño Interfaces UI, Medallas y Diseño de Experiencia UX: Javier G. Calle

Dirección arte general y Dirección de Experiencia UX: Dupla.co

Concepto y Dirección General: Ogilvy & Mather Colombia

Ilustración Landing y Avatars: Guillermo Valencia

Cliente: Ogilvy & Mather Colombia | Nestlé Colombia

Alcance: Colombia

Bogotá D.C.

2013/2014

BRIEF

El uso de una aplicación móvil depende mucho de la conexión emocional que el usuario tiene con ella y de su utilidad para las personas que la usan, Dupla.co estuvo a cargo de una nueva herramienta para las familias de Nestlé Milo a través de Ogilvy & Mather Colombia.

Con la clara intención de participar en algunas de las tendencias exitosas dentro del ecosistema de aplicaciones móviles y fundamentada en el lado emocional de esa conexión que tienen una madre y sus hijos. Se estableció que por medio de esta aplicación mamá e hijo se sientan como un equipo, estando al mismo nivel y permitiéndose descubrir cómo ser mejores personas, más saludables, tener mejores hábitos de vida. Y cómo estas herramientas por medio del juego nos ayudan a lograr nuestros propósitos en alusión al gamification.



Dupla.co se encargó de la definición de la funcionalidad (ux) y el diseño de Mockups (maquetas); diseño gráfico de todas las interfaces y su adaptación a versión web; diseño de badges, avatars y material necesario para definir cada actividad; el desarrollo funcional; versión de aplicación para teléfonos Android y Iphone de igual manera el desarrollo de contenidos.

INICIO

mi equipo

Crear	Nombre escudo Ciudad Crear otro equipo
Modificar	Escudo Ciudad
Eliminar	Escudo
Buscar	Amigos Seguir equipos
Logros	Medallas
Ver	

calendario

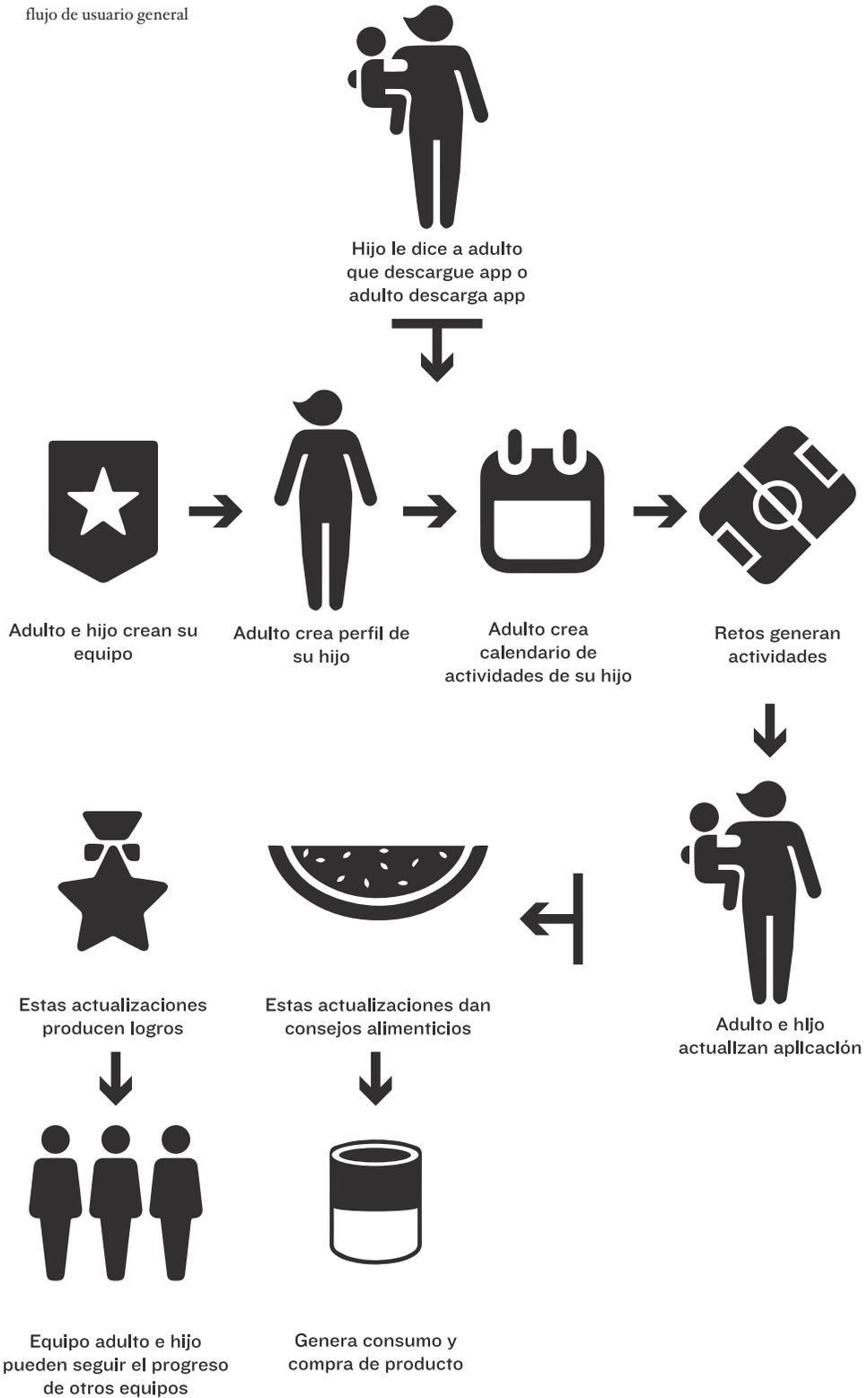
Crear	Actividad Fecha Lugar Alarmas
Modificar	Actividad Fecha Lugar Alarmas
Hecho	Si No Posponer
Ver	

retos

Escoger	Categorías
Crear	Actividad Fecha Alarmas
Modificar	Actividad Fecha Lugar Alarmas
Hecho	Si No Posponer
Hecho	Hecho Por hacer

recetas

Escoger	Desayunos Almuerzos Snacks
Buscar	Por ingredientes
Compartir	Enviar Redes





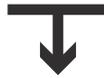
Adulto e hijo crean su equipo



Escogen nombre del equipo



Nombre y edad de los integrantes



Escogen un avatar para el equipo



Escogen la ciudad en la cual están



Equipo creado



Ver Badges



Adulto crea
calendario de
actividades de su hijo



Ingresar actividad

Nombre / Fecha / Lugar



Ver calendario

Evento / Fecha / Lugar / Modificar

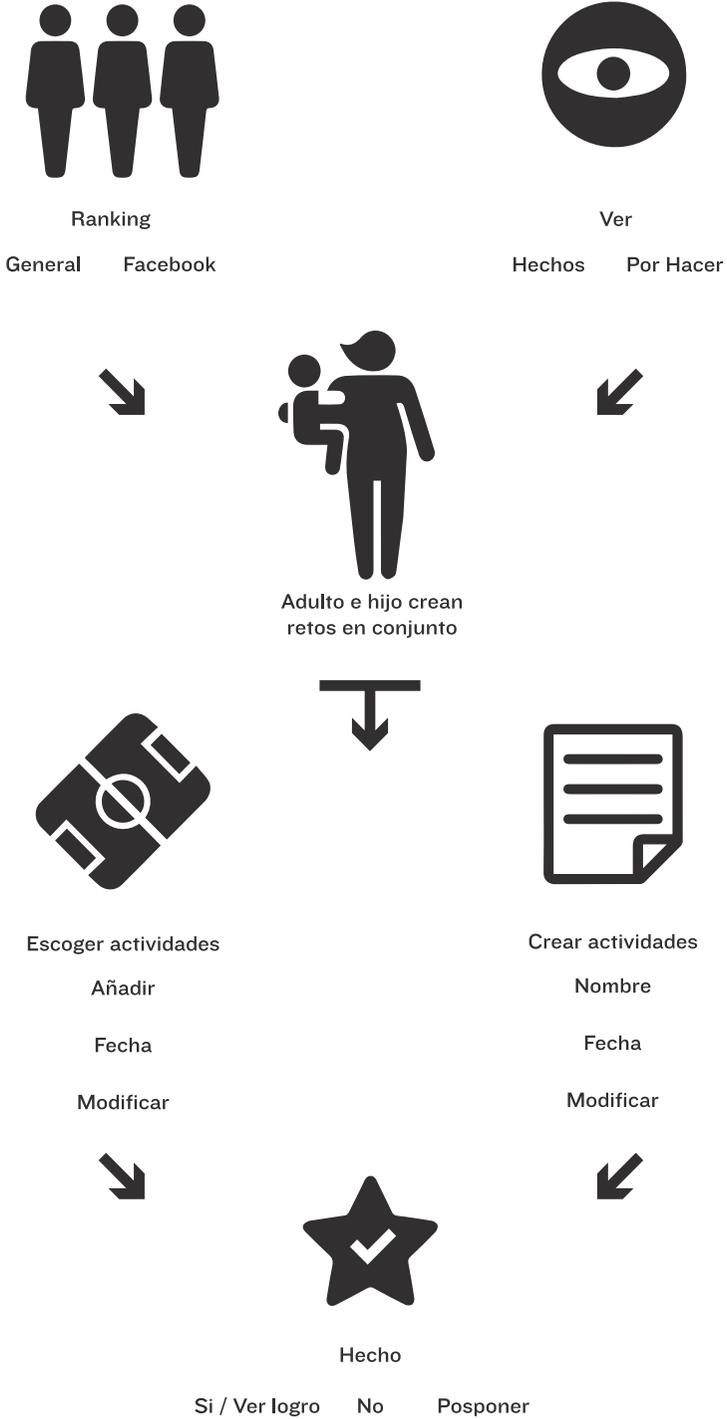


Hecho

SI / Ver logro

No

Posponer / Editar





Adulto e hijo
actualizan retos



Ingresa a la sección de
recetas



Buscar receta



Ver Recetas

La aplicación se encargará finalmente de medir cuatro áreas:

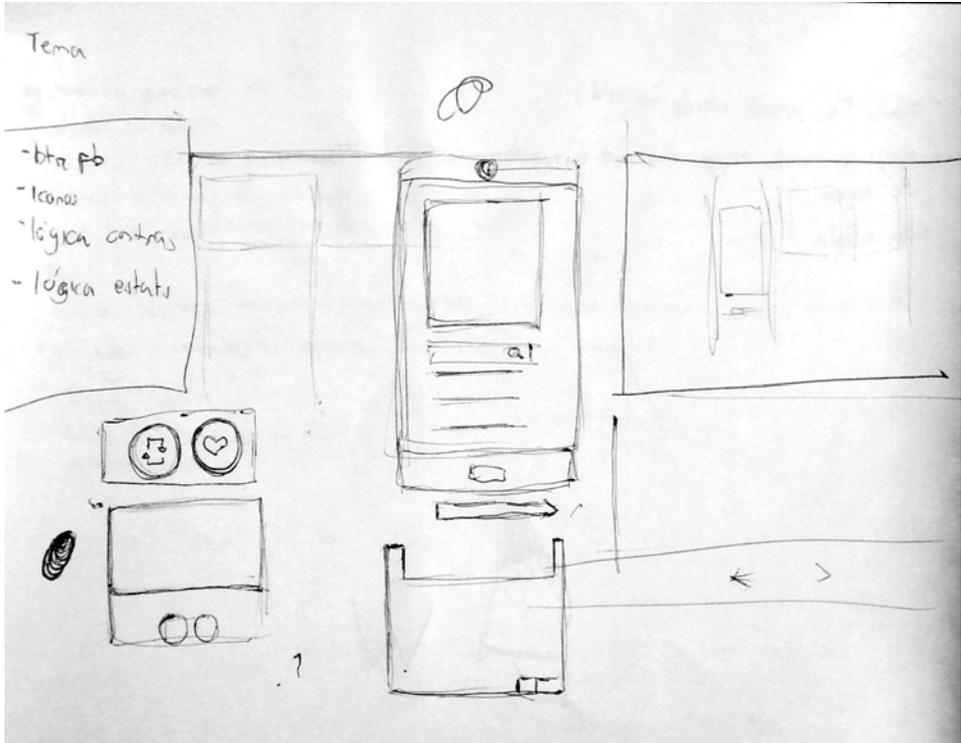
Involucramiento: Número de visitas en plataforma digital, número de visitantes en plataforma digital, porcentaje de ingresos vía búsqueda de términos brandeados.

Interacción: Porcentaje de sesiones donde el usuario complementa una acción; porcentaje de visitas con feedback; número de videos vistos en YouTube o alojados en distintas plataformas; número de comentarios, likes, calificaciones en la plataforma digital, número de respuestas en Twitter; registros adicionales (CRM / newsletter).

Intimidad: Relación sentimental en conversaciones online; porcentaje de menciones positivas y negativas de la marca; compartir voces positivas en conversaciones online por categoría; número de menciones positivas en redes sociales y número de menciones positivas para la marca y/o competidores.

Influencia: Fidelización a la marca.

bocetación





pruebas iniciales para landing





pruebas iniciales para pantallas internas

Luego de algunas revisiones sobre el Look & Feel general de la aplicación, el cliente aporta sus observaciones y se realizan ajustes para empezar a trabajar en las pantallas internas.

definición de avatars sobre elementos





definición de avatars sobre elementos



Íconos para OS





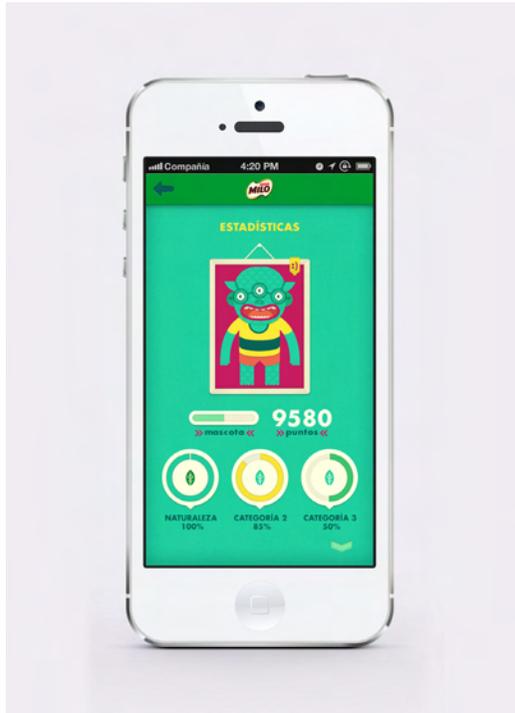
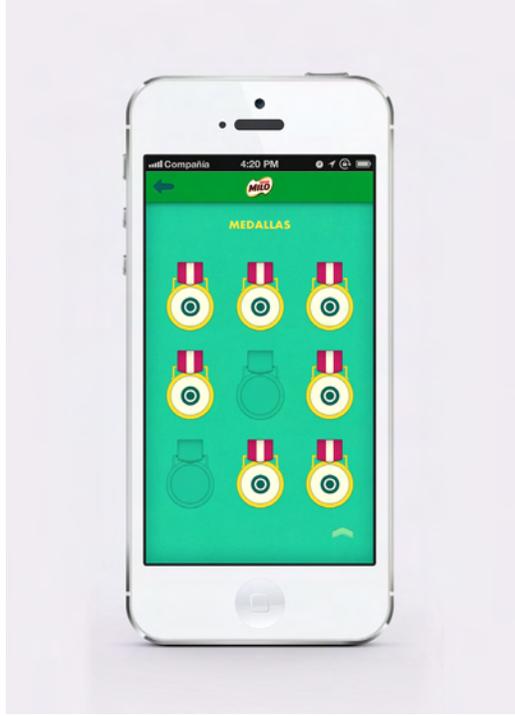
medallas iniciales



REGISTRARME

REGISTRARME

ajustes finales



A continuación se describe las funcionalidades finales contempladas para el diseño y desarrollo de la herramienta:

Landing Page: Página que describe la herramienta e invita a registrarse.

Login / Registro y Creación Equipo: Tendremos dos opciones de registro a través de Facebook o completando el formulario. En este, el adulto, deberá escribir sus datos así como los de cada hijo. Adicionalmente deberá elegir la información para su equipo (nombre, categoría, mascota o avatar).

Mascota: Se seleccionarán entre las imágenes prediseñadas por Dupla.co.

Perfil: Se muestra la mascota, estado de la mascota según los retos completados, calendario de actividades y menú principal.

Calendario: Se mostrará por semanas o mensual, los íconos correspondientes a cada reto y la posibilidad de agregar nuevos o editar antiguos.

Reto: Cada reto tendrá: categoría, nombre, lugar, hora inicial o final, hijo, frecuencia, receta recomendada según categoría y hora del reto. Tendrá la opción de crearlo, editarlo, eliminarlo, marcarlo como realizado o no y compartirlo en facebook con una imagen que se agregará a un álbum en su perfil, mostrándose en su newsfeed.

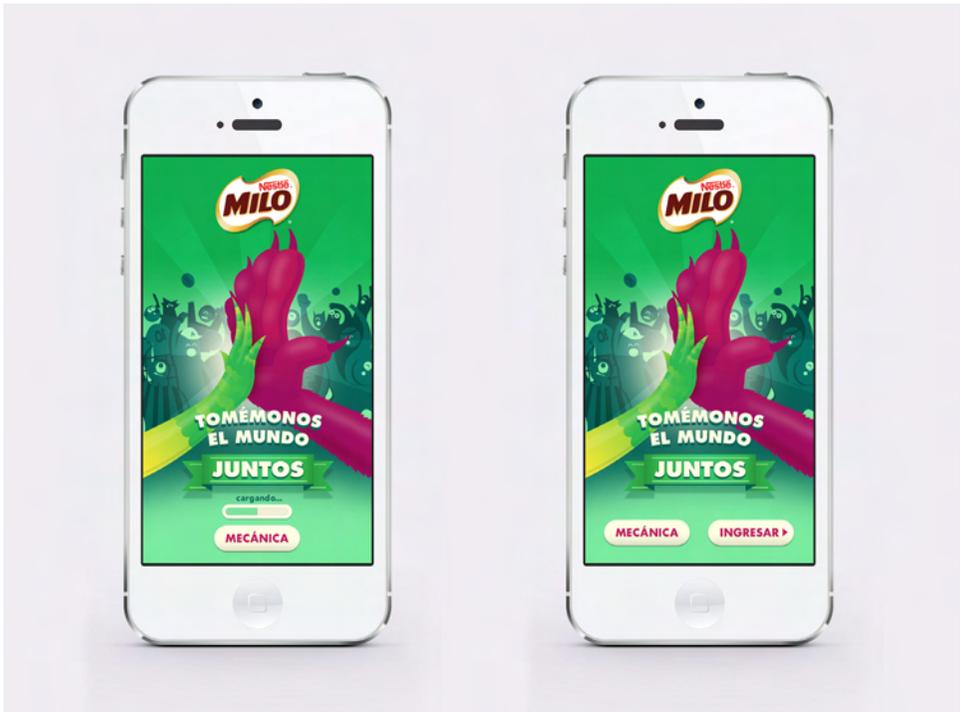
Stats: Mostrará estado de mascota, puntaje, categorías y badges o medallas ganadas. Así mismo, instrucciones sobre cómo adquirirlas.

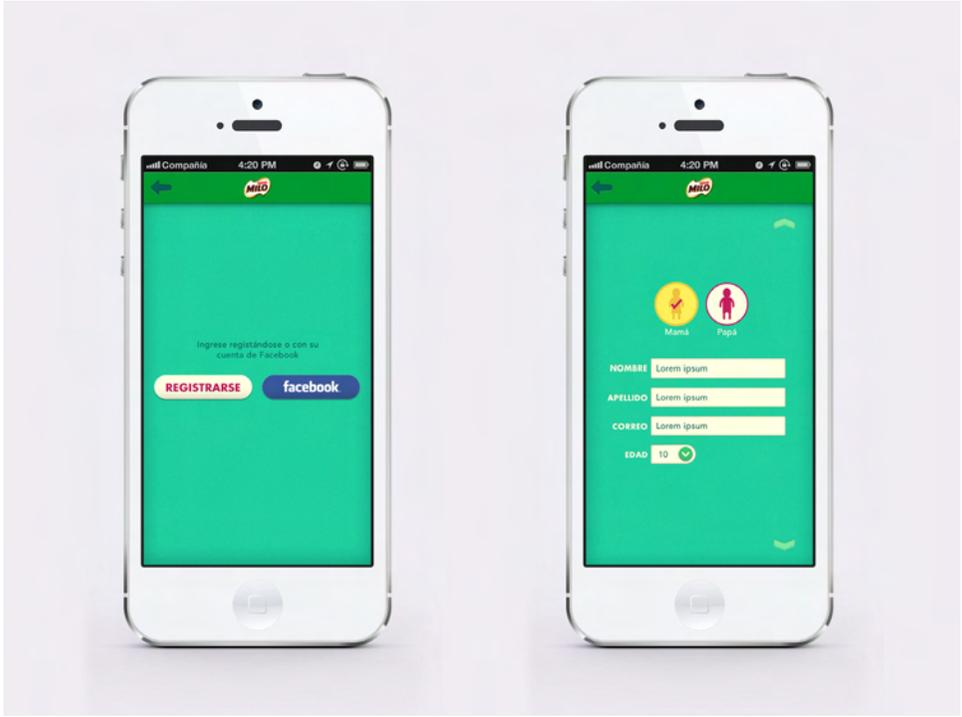
Ranking: Puede verse el listado general de equipos con escudo, mascota y puntaje. En caso de estar loggeado con Facebook se mostrará una pestaña con el ranking de los amigos de la red social que tengan la aplicación instalada. Existirá la opción de invitar amigos.

Recetas: Esta sección contendrá recetas agrupadas en categorías y detalles de las recetas con toda la información.

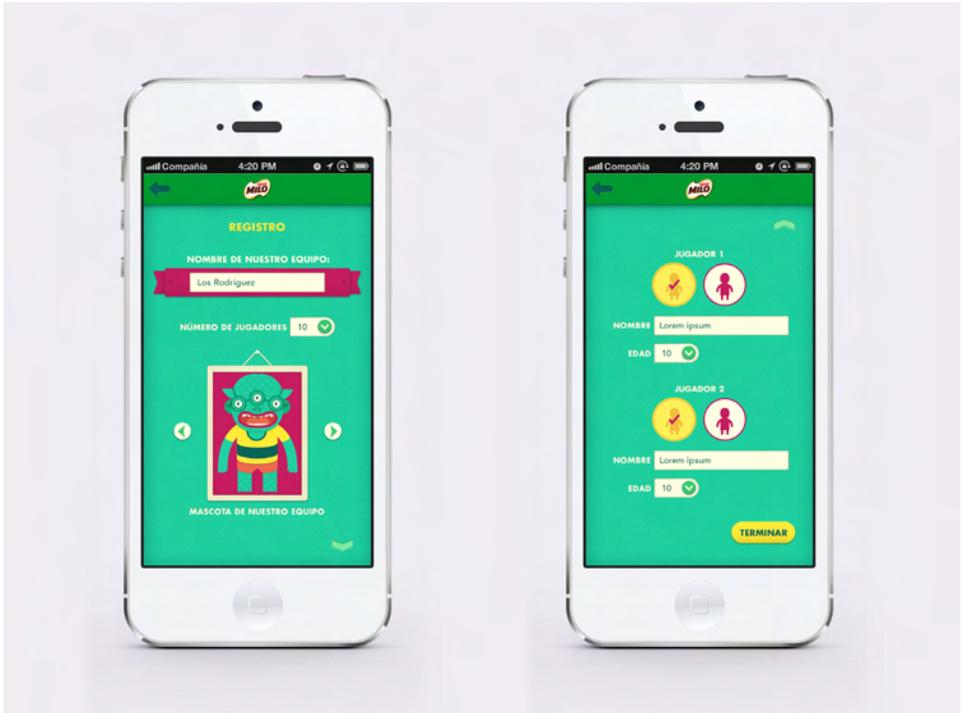
A continuación se muestran las pantallas clave definidas y aprobadas por el cliente.

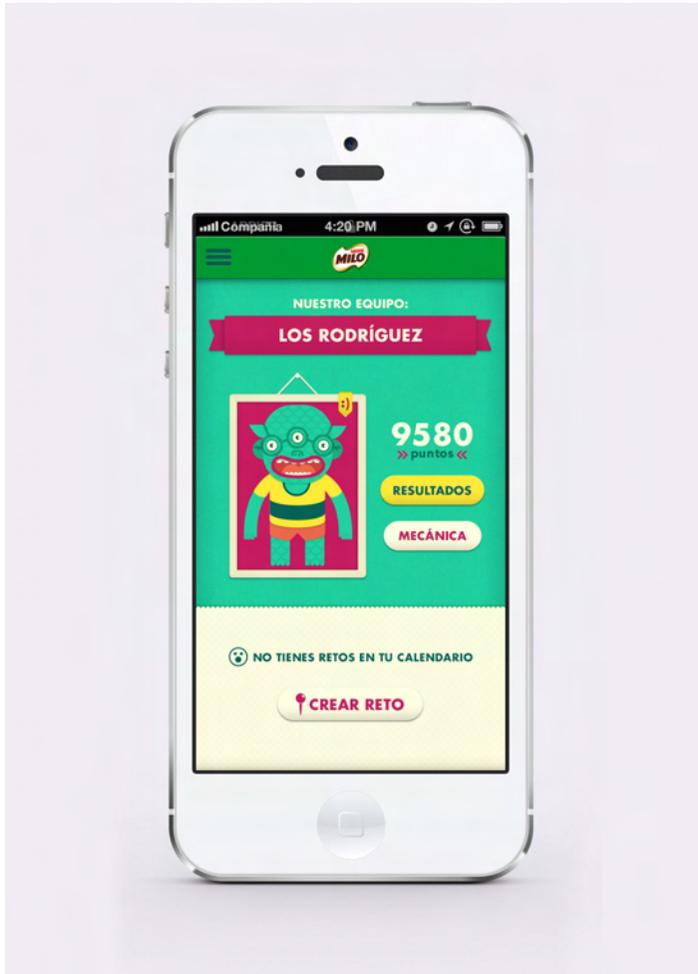
landing



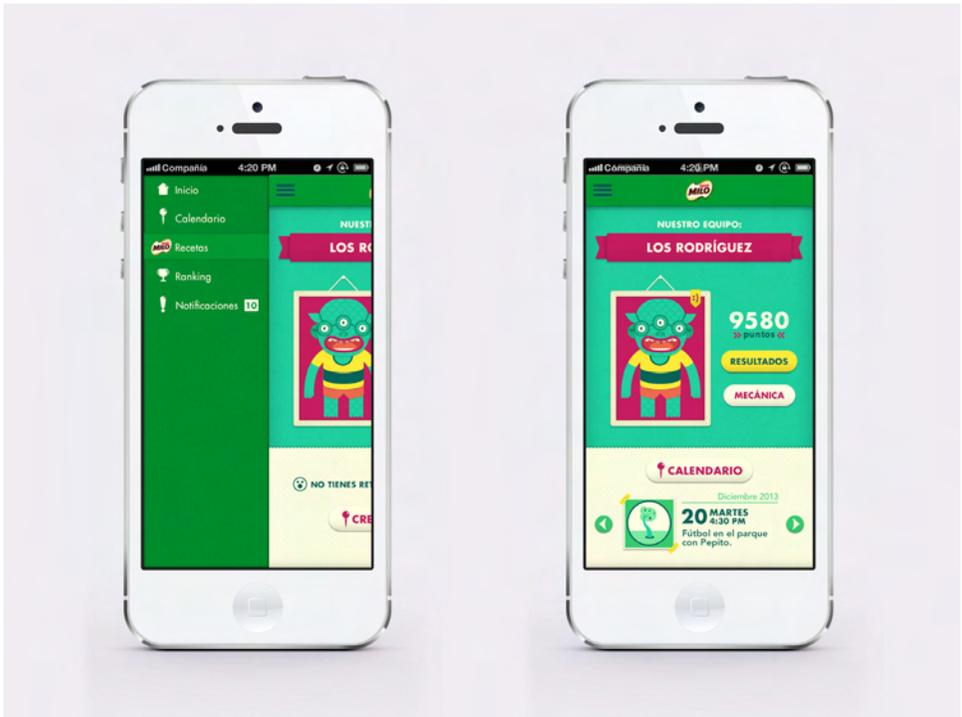


registro

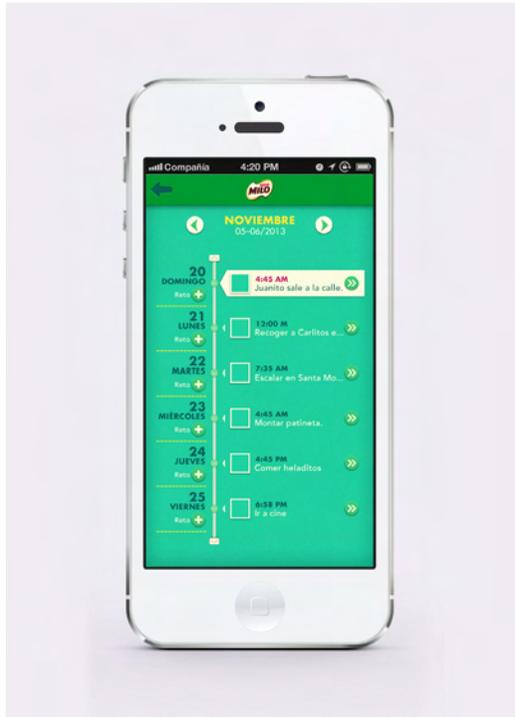




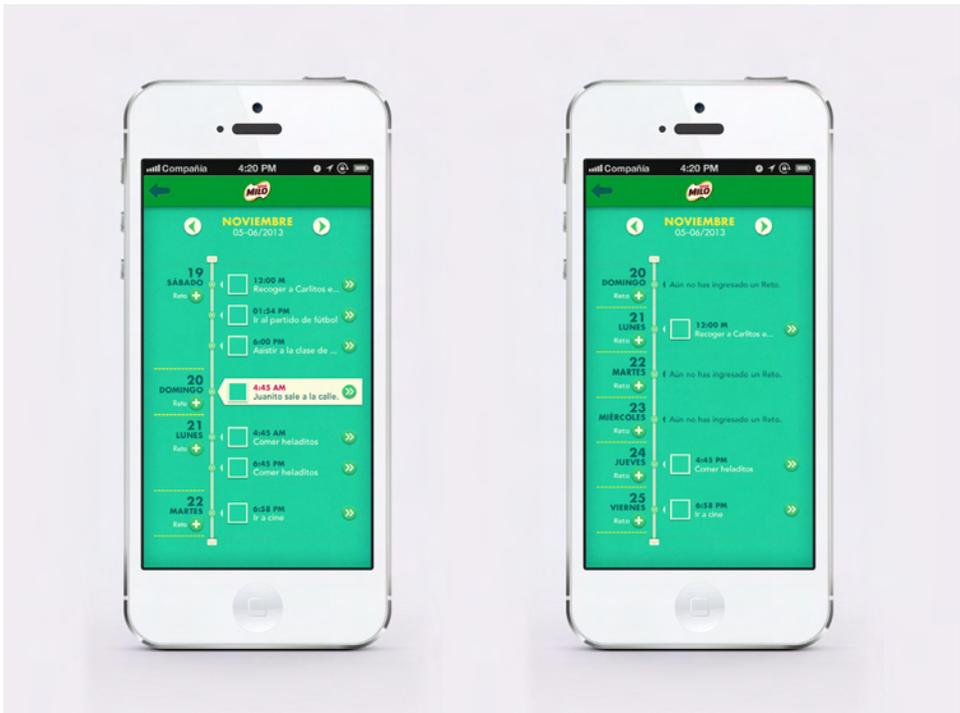
inicio

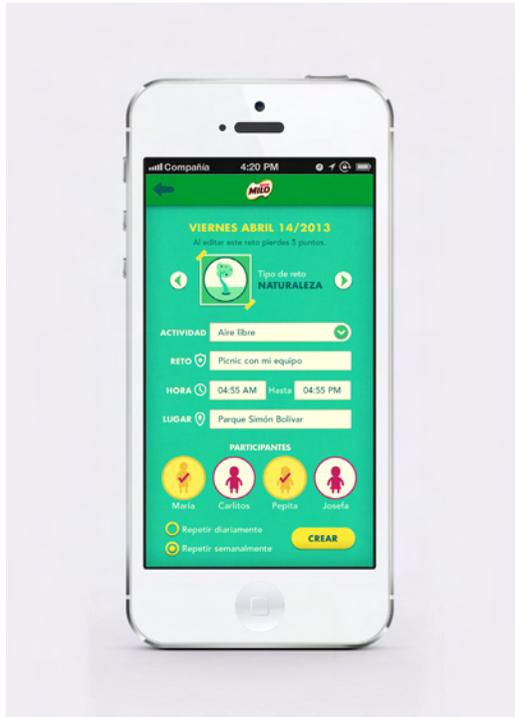


inicio

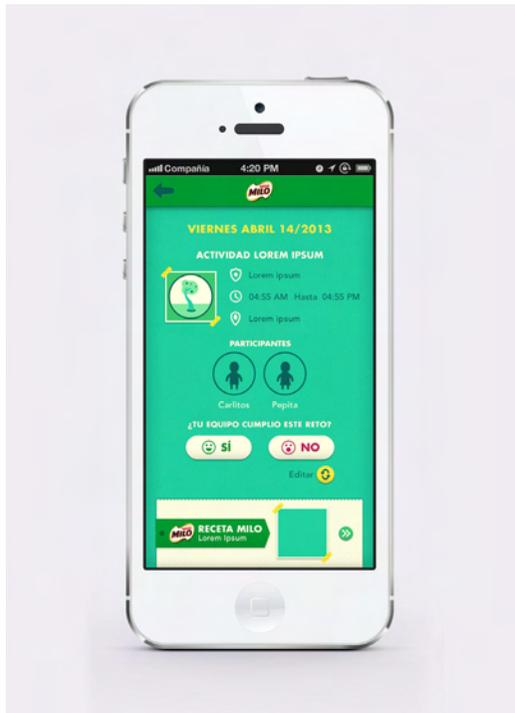


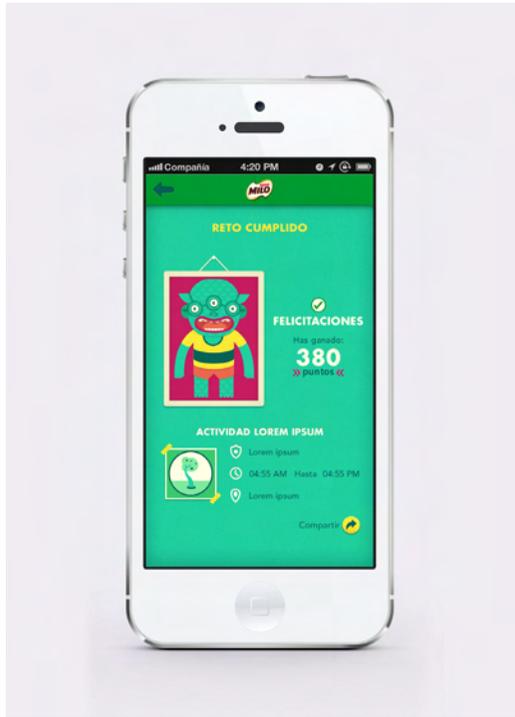
calendario



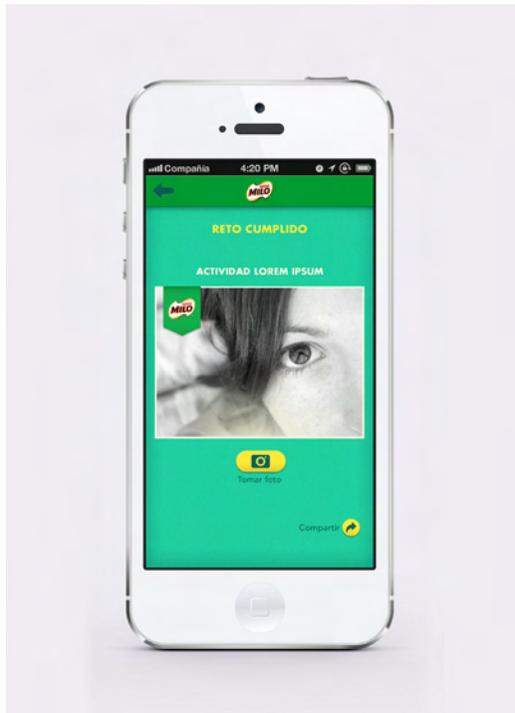


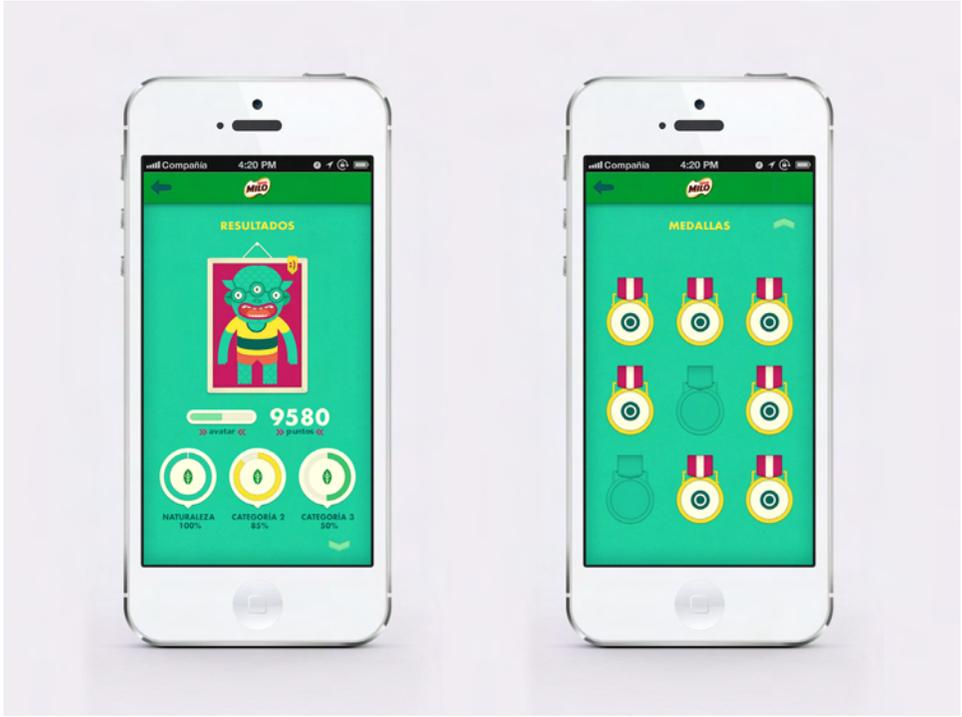
crear retos



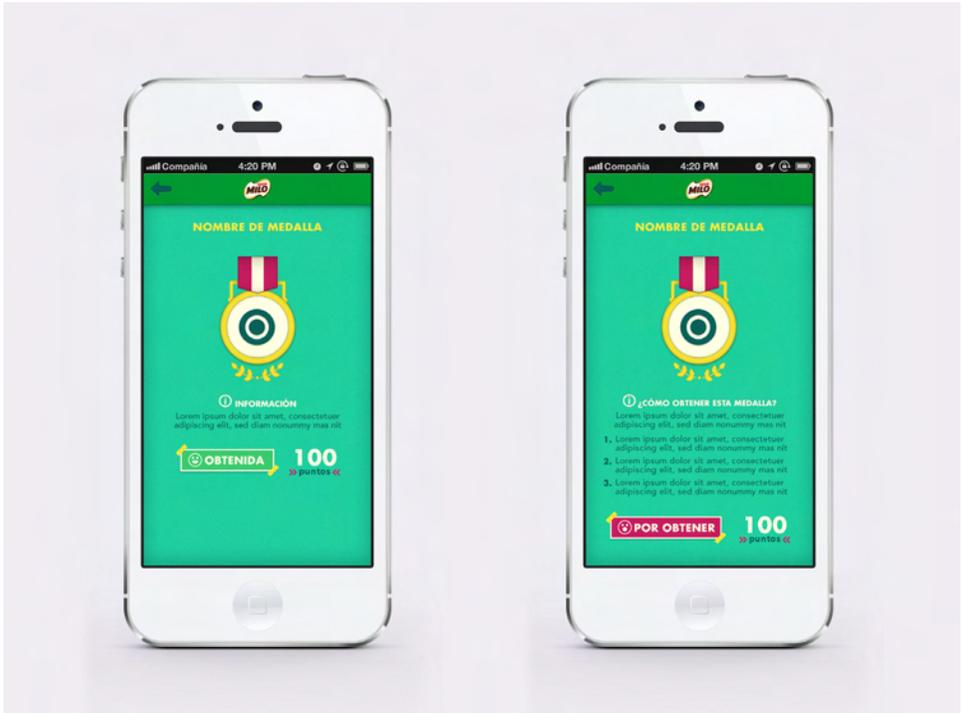


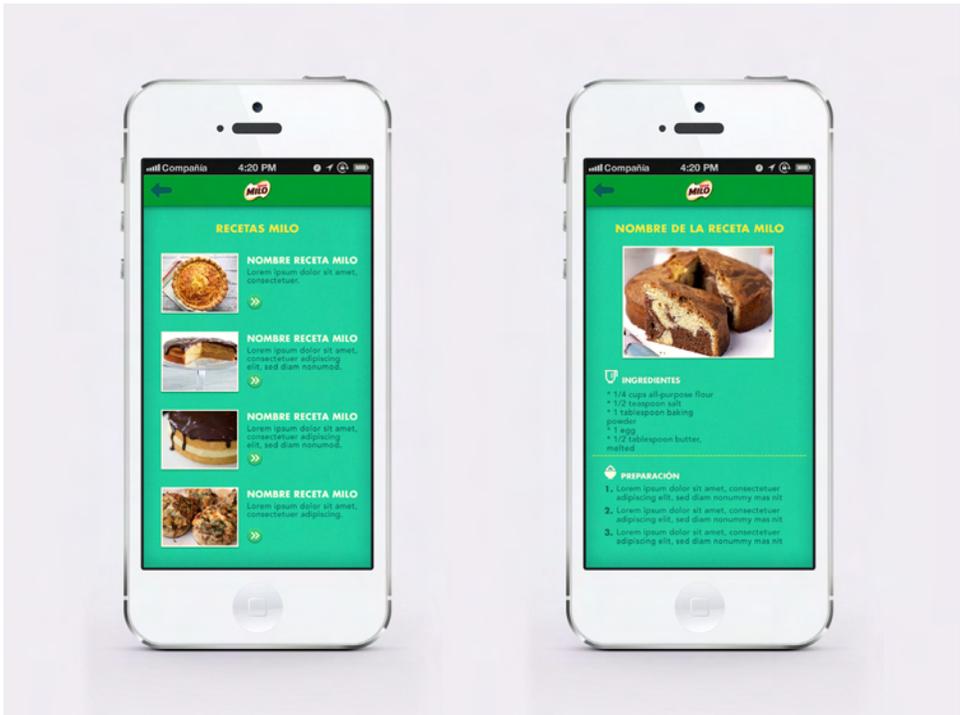
crear retos



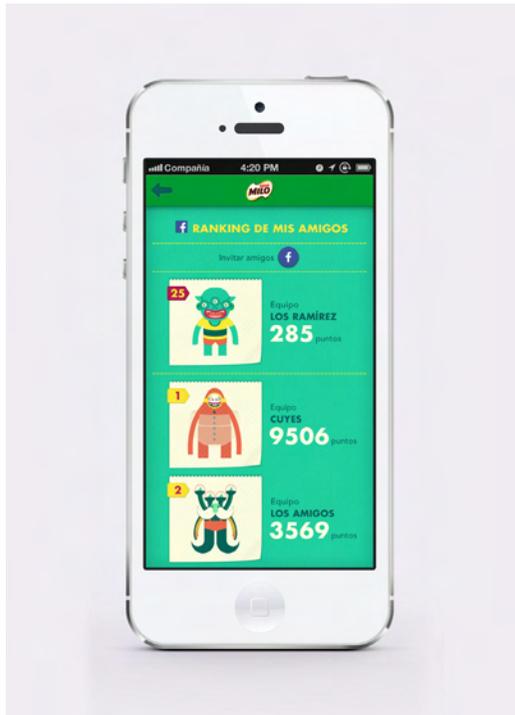


crear retos

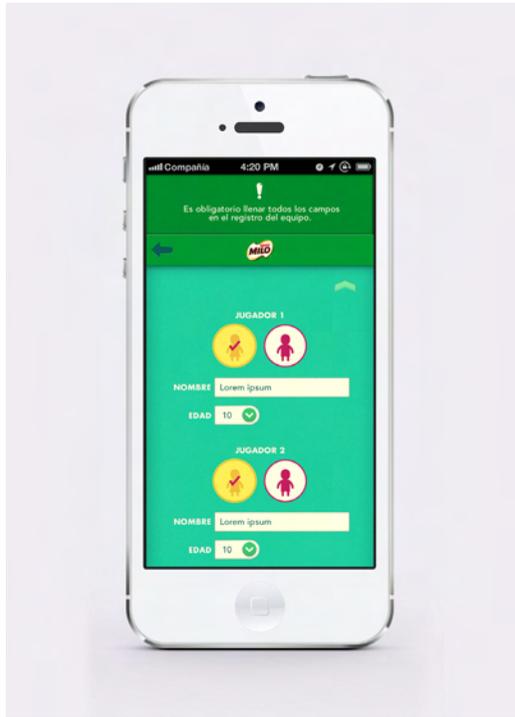




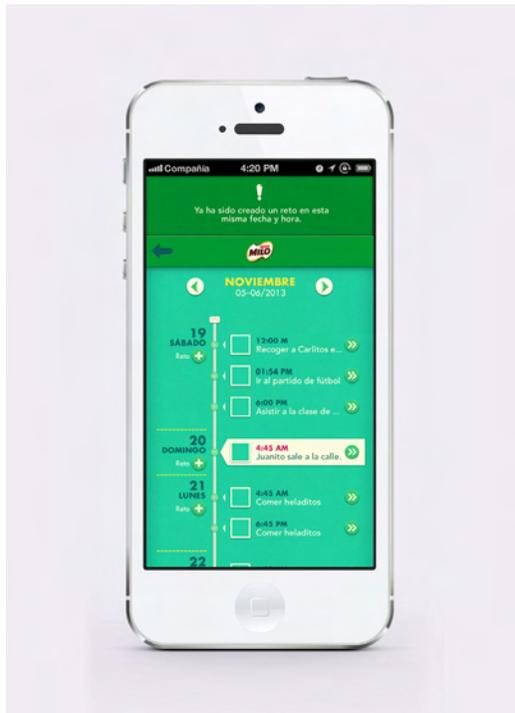
recetas



ranking



alertas







íconos para categorías



Posteriormente el cliente decidió que era necesario incorporar la versión femenina de los avatars.

definición de avatars sobre elementos



Luego de todo el proceso y hasta la fecha actual el proyecto no ha salido a la luz. El cliente ha realizado ajustes a la campaña global y su alcance, de igual forma Dupla.co se encuentra modificando la apariencia y funcionalidad de la aplicación que saldrá al finalizar el nuevo proceso. Aunque era la versión final, los visuales anteriores ejemplifican una versión Beta de la app.



MIXER

Mixer
Facebook app

Diseño Interfaces UI: Javier G. Calle | Guillermo Valencia
Dirección arte general y Dirección de Experiencia UX: Dupla.co
Concepto y Dirección General: Ogilvy & Mather Colombia
Cliente: Ogilvy & Mather Colombia | Coca-Cola Colombia
Alcance: Latinoamérica

Bogotá D.C.
2013

BRIEF

Mixer es una app diseñada para los usuarios de Facebook en latinoamérica. Posibilita crear, y editar canciones a través de un mezclador virtual que aloja sonidos de instrumentos en módulos, permitiendo modificar la duración y posicionamiento de cada sonido.

Dupla.co diseñó las interfaces de usuario para Ogilvy & Mather Colombia y Coca-Cola Colombia como elemento dinamizador de la expectativa mundialista frente a la Copa Mundial Fifa Brasil 2014. La gráfica se basa en la guía del producto para el mundial, incluyendo texturas, fondos e imágenes que servirán de marco referencial.

Los usuarios podrán compartir sus canciones y crear listas de reproducción con los sonidos de otros participantes.

Coca-Cola

Elementos que contendrá la aplicación:

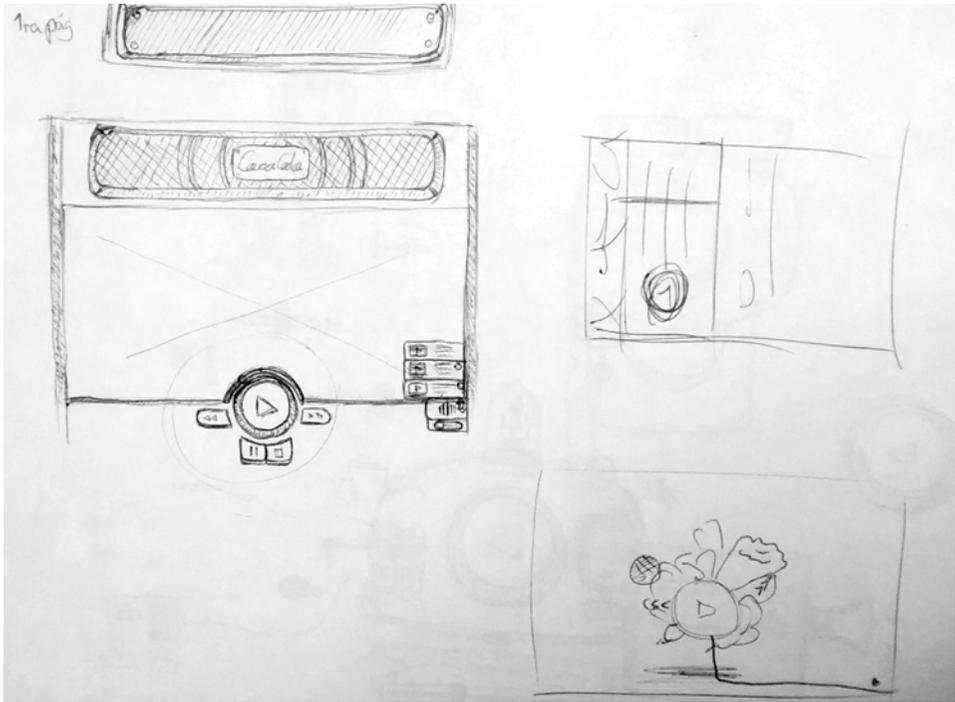
Inicio: Con background, link para crear canción y link para escuchar.

Mixer: El mixer tendrá inicialmente un 'userguide' de tres pasos que explicará cómo funciona. Este sólo aparecerá la primera vez que el usuario ingresa. El mixer está compuesto por los tracks y todas las funcionalidades asociadas a ellos que se describe en los wirframes (librería, efectos, eliminar, grabar voz, descargar track, guardar track, compartir track)

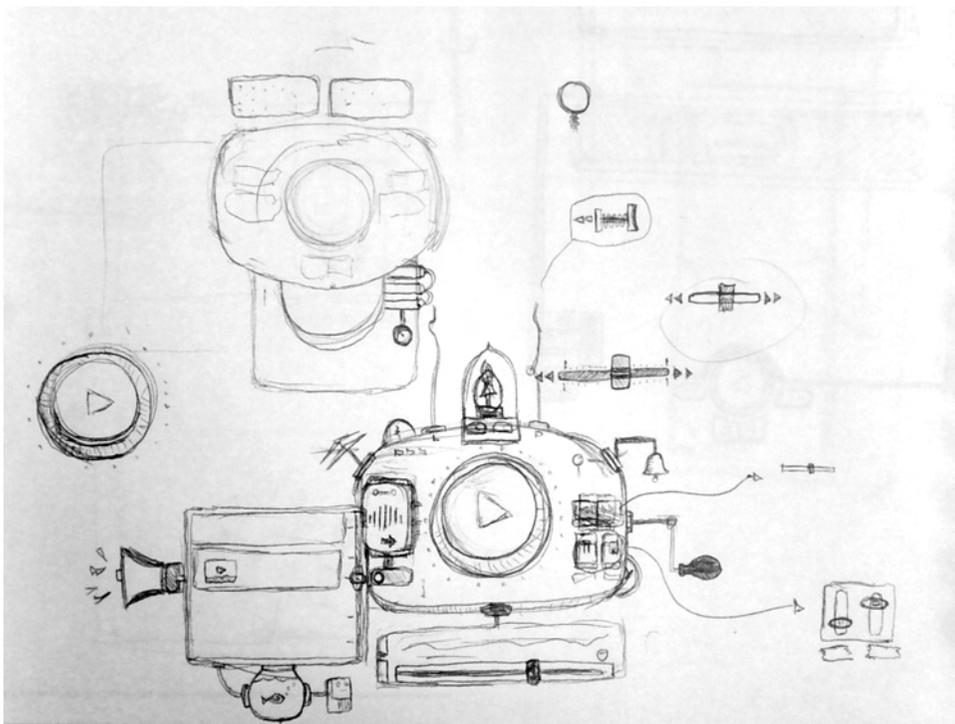
Registro: Formulario para antes de compartir track.

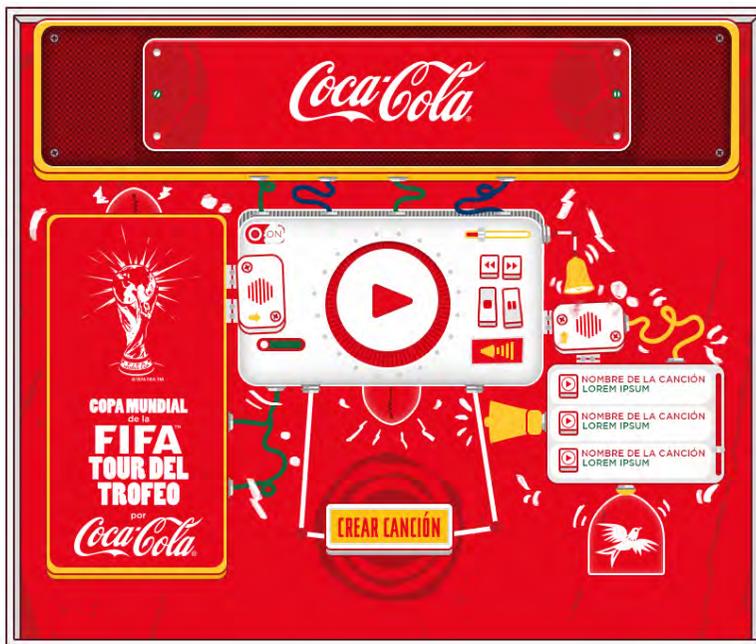
Galería: Interfaz donde se publica todos los tracks creados por todos los usuarios con opciones de like y actualización random/amigos.

Imágenes de Share: Jpegs estáticos para usar en las publicaciones de canción o de aplicación en el timeline.



bocetación





aproximación número 1



aproximación número 2

Según el feedback del cliente y la revisión de arte interna, se decidió trabajar una tercera propuesta y realizar ajustes sobre esta.



aproximación número 3

Coca-Cola

¡HAGAMOS UNA VERSIÓN DEL
ENTRE TODOS
HIMNO



HAZ TU MEZCLA
AQUÍ

VOZ	[Mixer track with volume knob]											
PISTA 1	BATERIA				GUITARRA							
PISTA 2	EFECTOS								EFECTOS			
PISTA 3	GUITARRA				EFECTOS							
PISTA 4	TECLADO								TECLADO			
PISTA 5	BASS				BASS							
PISTA 6	[Mixer track with volume knob]											

BIBLIOTECA

- ▼ BATERÍA
- ▼ BAJO
- ▼ GUITARRA
 - GUITARRA 01
 - GUITARRA 02
 - GUITARRA 03
 - GUITARRA 04
 - GUITARRA 05
- ▼ EFECTOS
- ▼ TECLADO



REGÍSTRATE

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR ADIPISCING
ELIT, SED DIAM NONUMY NIBH EUEROD TINDUUNT UT
LADREET DOLORE MAGNA ALIQUAM ERAT VOLUTPAT

NOMBRE

DOCUMENTO

E-MAIL

DIA MES AÑO

TÉRMINOS Y CONDICIONES
 POLÍTICAS DE PRIVACIDAD

ACEPTAR

Pantallas aprobadas por el cliente.



REGÍSTRATE

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUER ADIPISCING
ELIT, SED DIAM NONUMMY NIBH EUISHOD TINCIDUNT UT
LAOREET DOLORE MAGNA ALIQUAM ERAT VOLUTPAT.

NOMBRE 

DOCUMENTO

E-MAIL

DÍA MES AÑO



TÉRMINOS Y CONDICIONES

POLÍTICAS DE PRIVACIDAD

ACEPTAR

Coca-Cola

¡HAGAMOS UNA VERSION DEL HIMNO ENTRE TODOS!

MIS MEZCLAS

- 1 NOMBRE PISTA
- 2 NOMBRE PISTA
- 3 NOMBRE PISTA



HAZ TU MEZCLA
AQUÍ

VOZ 01												
PISTA 1	BATERIA 01				GUITARRA 02							
PISTA 2	EFECTOS 03											
PISTA 3	GUITARRA 04						EFECTOS 05					
PISTA 4	TECLADO 06											
PISTA 5	BAJO 07											
PISTA 6												

BIBLIOTECA

- ▼ BATERÍA
- ▼ BAJO
- ▼ GUITARRA
 - ▶ GUITARRA 01
 - ▶ GUITARRA 02
 - ▶ GUITARRA 03
 - ▶ GUITARRA 04
 - ▶ GUITARRA 05
- ▼ EFECTOS
- ▼ TECLADO

INSPIRATE

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR ADIPISCING ELIT, SED DIAM NONUMMY NIBH EUISMOD TINCIDUNT UT LAOREET DOLORE MAGNA ALIQUAM ERAT VOLUTPAT.

NOMBRE CANCIÓN	NOMBRE CANCIÓN	NOMBRE CANCIÓN	NOMBRE CANCIÓN
NOMBRE AUTOR	NOMBRE AUTOR	NOMBRE AUTOR	NOMBRE AUTOR
▶ 👍	▶ 👍	▶ 👍	▶ 👍

[PROMOCIÓN](#) [TÉRMINOS Y CONDICIONES](#) [REGLAMENTO](#)





GRABA TU VOZ

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUER ADIPISCING
ELIT. SED DIAM NONUMMY NIBH EUSIHOQ TINCIDUNT UT LAO-
REET DOLORE MAGNA ALIQUAM ERAT VOLUTPAT.



detalle de estado de elementos de interfaz a 72ppi



visualización en pantalla sobre app al aire



GOLES

Goles

Web / Facebook app

<http://goles.coca-cola.com/co>

Diseño Interfaces UI: Javier G. Calle | Guillermo Valencia

Dirección arte general y Dirección de Experiencia UX: Dupla.co

Concepto y Dirección General: Ogilvy & Mather Colombia

Cliente: Ogilvy & Mather Colombia | Coca-Cola Colombia

Alcance: Latinoamérica y Colombia

Bogotá D.C.

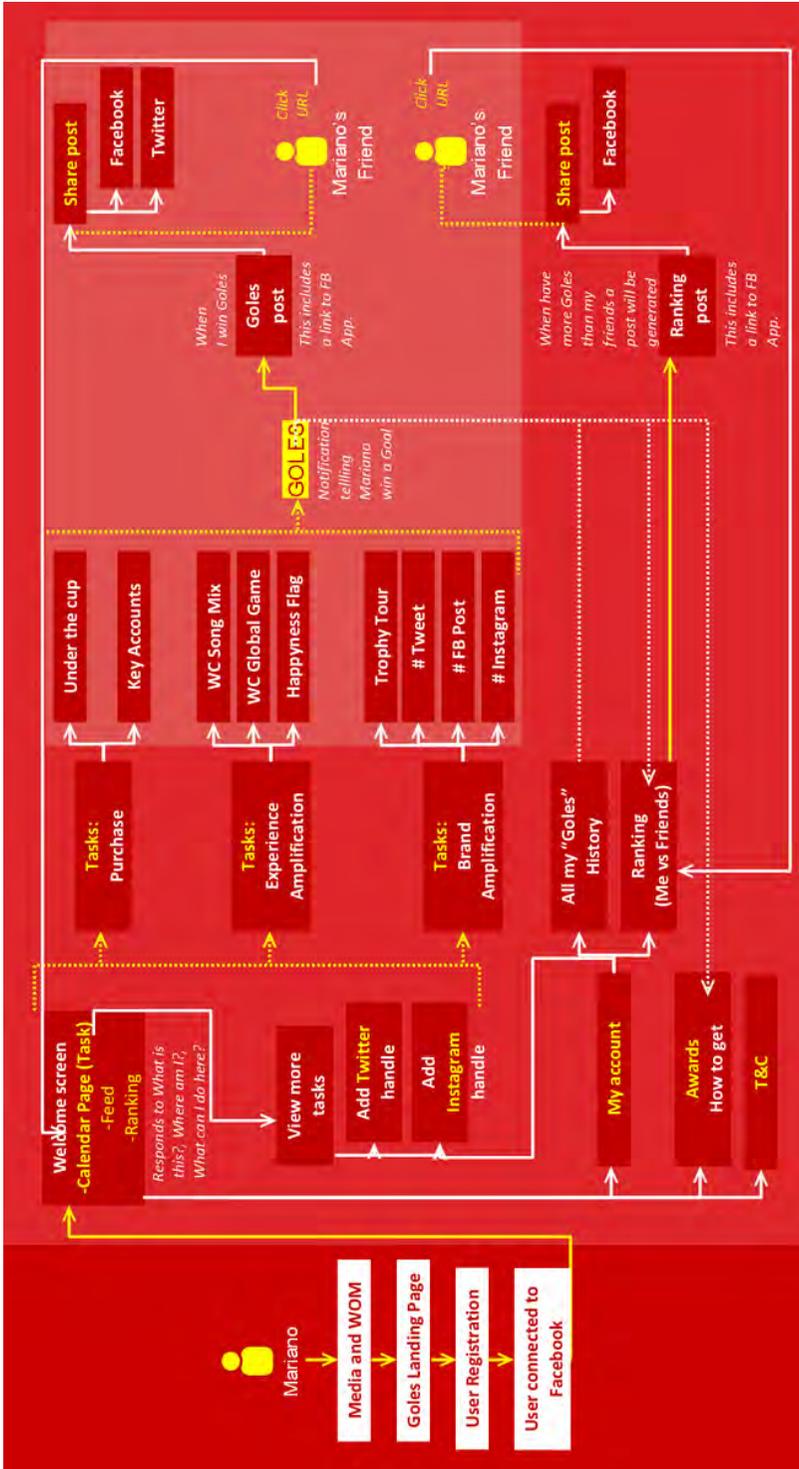
2014

BRIEF

Como preámbulo al Mundial de Brasil 2014, Coca-Cola creó la campaña Goles unificando sus estrategias digitales y físicas para tener un impacto notable en la respuesta de los consumidores frente a la campaña y la marca. Existen dos escenarios posibles para Goles en digital, el primero consiste en cumplir una serie de retos locales, ganando puntos. El segundo se trata de ingresar los códigos que acompañan a las tapas de la promoción para obtener puntos y beneficios. La obtención de puntos llamados Goles para efectos de la campaña permite a las personas participantes estar más cerca de poder asistir al mundial en junio.

Dupla.co estuvo a cargo de desarrollar las interfaces para la promoción, basándose en las especificaciones del cliente y ciniéndose a la gráfica matriz de Coca-Cola para el Mundial de fútbol. El alcance se dividió en dos espacios clave, mobile y web conectándose a través de redes sociales. Se diseñó una versión para Colombia con sólo la funcionalidad de códigos y otra más amplia para latinoamérica.

Coca-Cola



RANKING

PREMIOS

CALENDARIO

COMPARTIR

MECÁNICA

T&C

BRASIL



ROLA MARI
TIENES 1280
GOLES



NOTICIAS



ESTE VIERNES
14 DE FEBRERO



ESTE JUEVES
20 DE MARZO



FEBRERO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	LUNES	DOMINGO
					1	2
					TWITTER	TWITTER
					MIXER	
					INSTAGRAM	
3	4	5	6	3	8	9
INSTAGRAM	🔒	TWITTER		🔒		MIXER
		MIXER				
		INSTAGRAM				
10	11	12	13	10	15	16
🔒	MIXER	🔒		MIXER	🔒	🔒
17	18	19	20	17	22	23
TWITTER	TWITTER		TWITTER	TWITTER		INSTAGRAM

propuesta 1

CÓDIGOS MIS GOLES CALENDARIO RANKING PREMIOS COMPARTIR T&C

BRASIL

NOLA MARI TIENES 1200 GOLES

CÓMO FUNCIONA

- 1 ESCOJE UN RETO EN EL CALENDARIO
- 2 CÚMPELO
- 3 GÁNATE UN GOL

FEBRERO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	LUNES	DOMINGO
					1 TWITTER MIXER INSTAGRAM	2 TWITTER
3 INSTAGRAM	4 MIXER	5 TWITTER MIXER INSTAGRAM	6 MIXER	7 MIXER	8 MIXER	9 MIXER
10 MIXER	11 MIXER	12 MIXER	13 MIXER	14 MIXER	15 MIXER	16 MIXER
17 TWITTER	18 TWITTER	19 MIXER	20 TWITTER	21 TWITTER	22 MIXER	23 INSTAGRAM

propuesta 1 corregida

Siguiendo el feedback del cliente y la revisión de arte interna, se decidió ampliar la propuesta a más pantallas para corroborar la aprobación y mantener el perfil gráfico.

Versión general Web



NOLA MARÍA FERNANDA

Tienes 1280 GOLES

3 NOTIFICACIONES

RECÓDIGOS

CALENDARIO

RANKING

PREMIOS

T&C

COMPARTIR



BRASIL



CÓMO FUNCIONA



ESCOJE UN RETO EN EL CALENDARIO



CÚMPLELO



GÁNATE UN GOL

ANTERIOR CALENDARIO DE RETOS FEBRERO SIGUIENTE



RANKING

VER TODO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	LUNES	DOMINGO
					1 TWITTER MIXER INSTAGRAM	2 TWITTER
3 INSTAGRAM	4 MIXER	5 TWITTER MIXER INSTAGRAM	6	3 MIXER	8	9 MIXER
10 MIXER	11 MIXER	12 MIXER	13	10 MIXER	15 MIXER	16 MIXER
17 TWITTER MIXER	18 TWITTER	19	20 TWITTER MIXER	17 TWITTER INSTAGRAM	22	23 INSTAGRAM
24 INSTAGRAM	25 TWITTER MIXER INSTAGRAM	26 MIXER	27 MIXER	24 MIXER		

- 1 Mariana Cárdenas
- 2 Claudia Peña
- 3 Javier Calle
- 4 Mónica Otálora
- 5 Mónica Otálora





NOLA MARÍA FERNANDA

Tienes **1280** GOLES

3 NOTIFICACIONES

🔖 CÓDIGOS
📅 CALENDARIO
🏆 RANKING
🏆 PREMIOS
T&C
COMPARTIR  








1

➔

2

➔

3

ESCOJE UN RETO EN EL CALENDARIO

CÚMPLELO

GÁNATE UN GOL

◀ ANTERIOR

CALENDARIO DE RETOS

FEBRERO

SIGUIENTE ▶



RANKING

VER TODO

Instagram (TÍTULO RETO)



1

MAYO

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat.

80 GOLES

1



Mariana Cárdenas

2



Claudia Peña

3



Javier Calle

4



Mónica Otálora

5



Mónica Otálora

detalle de reto en calendario



NOLA MARÍA FERNANDA Tienes **1280** GOLES **3** NOTIFICACIONES

CÓDIGOS
CALENDARIO
RANKING
PREMIOS
T&C
COMPARTIR



MIS GOLES

1280

GOLES

25

RETOS

1500

GOLES



MIS RETOS

MAYO	1	RETO DE INSTAGRAM	80 MAYO
MAYO	30	RETO DE TWITTER	80 MAYO
MAYO	1	RETO DE MIXER	80 MAYO
MAYO	1	RETO DE TWITTER	80 MAYO
MAYO	9	RETO DE TWITTER	80 MAYO
MAYO	1	RETO DE TWITTER	80 MAYO
MAYO	26	RETO DE INSTAGRAM	80 MAYO



MI CUENTA



MARIANA CÁRDENAS
mariana.cardenas@ogilvy.com
 24 Años

EDITAR

CONECTA TUS CUENTAS

TWITTER
INSTAGRAM

PREMIOS GANADOS

★

DESCRIPCIÓN PREMIO

★

DESCRIPCIÓN PREMIO

★

DESCRIPCIÓN PREMIO

PRÓXIMO PREMIO

★

DESCRIPCIÓN PRÓXIMO PREMIO




NOLA MARÍA FERNANDA Tienes **1280** GOLES **3** NOTIFICACIONES

 CÓDIGOS
 [CALENDARIO](#)
[RANKING](#)
[PREMIOS](#)
[T&C](#)
[COMPARTIR](#)

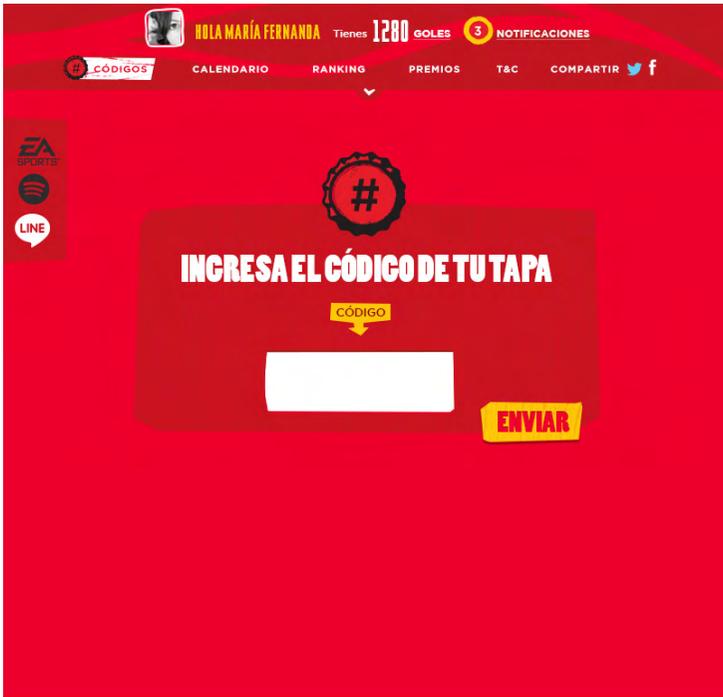


GANADORES

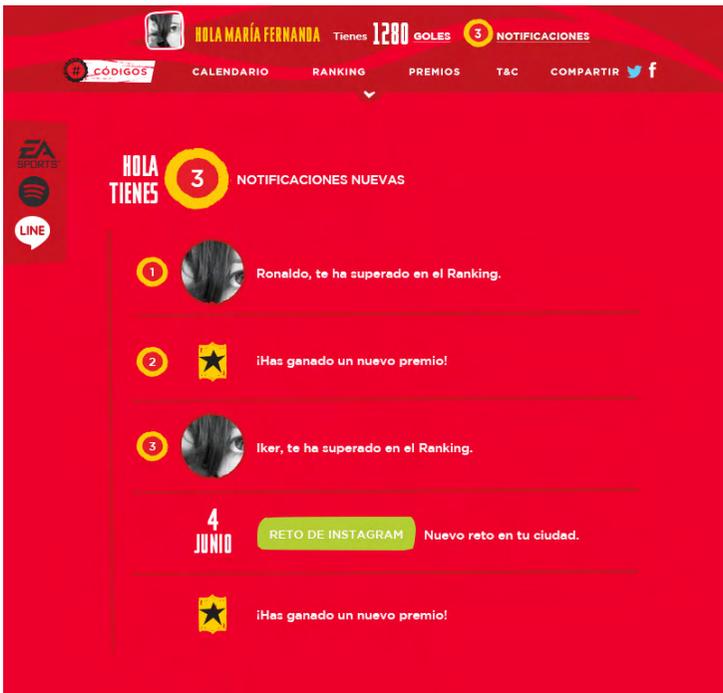
1. 
 Javier Calle
1.545 GOLES
 }
 GANÓ
DESCRIPCION PREMIO
2. 
 Mónica Otálora
1.359 GOLES
 }
 GANÓ
DESCRIPCION PREMIO
3. 
 Guillermo Valencia
1.340 GOLES
 }
 GANÓ
DESCRIPCION PREMIO
4. 
 Pepe Pérez
1.300 GOLES
 }
 GANÓ
DESCRIPCION PREMIO
5. 
 Olga Ortega
1.279 GOLES
 }
 GANÓ
DESCRIPCION PREMIO
6. 
 David Pérez
1.114 GOLES
 }
 GANÓ
DESCRIPCION PREMIO
7. 
 Óscar Perdomo
1.087 GOLES
 }
 GANÓ
DESCRIPCION PREMIO
8. 
 Julia Hernández
1.057 GOLES
 }
 GANÓ
DESCRIPCION PREMIO
9. 
 Pepe Mujica
1.046 GOLES
 }
 GANÓ
DESCRIPCION PREMIO
10. 
 Cristina Fernández
988 GOLES
 }
 GANÓ
DESCRIPCION PREMIO

◀ ● ● ● ▶

ganadores



ingreso de códigos y notificaciones




ROJA MANÍA FERNANDA Tienes **1280** GOLES **3** NOTIFICACIONES


 CALENDARIO
 
 PREMIOS
 
 COMPARTIR  

PREMIOS GANADOS



PRÓXIMO PREMIO
2000 GOLES

- 
PREMIO GANADO
1100 GOLES
- 
PREMIO GANADO
500 GOLES
- 
PREMIO GANADO
200 GOLES
- 
PREMIO GANADO
100 GOLES

[VER GANADORES](#)

TODOS LOS PREMIOS

- 
DESCRIPCIÓN PREMIO
1100 GOLES
- 
DESCRIPCIÓN PREMIO
500 GOLES
- 
DESCRIPCIÓN PREMIO
200 GOLES
- 
DESCRIPCIÓN PREMIO
100 GOLES
- 
DESCRIPCIÓN PREMIO
1100 GOLES
- 
DESCRIPCIÓN PREMIO
500 GOLES
- 
DESCRIPCIÓN PREMIO
200 GOLES

premios y detalle de premios


ROJA MANÍA FERNANDA Tienes **1280** GOLES **3** NOTIFICACIONES


 CALENDARIO
 
 PREMIOS
 
 COMPARTIR  

PREMIOS




DESCRIPCIÓN PREMIO

¿CÓMO REDIMIRLO?

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat

CONSÍGUELO CON: [RETO DE TWITTER](#)

SIGUIENTE PREMIO 


HOLA MARÍA FERNANDA Tienes **1280** GOLES **3** NOTIFICACIONES


 CALENDARIO
 RANKING
 PREMIOS
 T&C
 COMPARTIR  




RANKING

2



PAULA GUZMÁN

25 RETOS
1500 GOLES

1



MARIANA CÁRDENAS

25 RETOS
2500 GOLES



3



CLAUDIA PEÑA

23 RETOS
1398 GOLES

4



Javier Calle

21 RETOS
1100 GOLES

5



Mónica Otálora

21 RETOS
1100 GOLES

6



Guillermo Valencia

21 RETOS
1100 GOLES

7



Pepe Pérez

21 RETOS
1100 GOLES

8



Olga Ortega

21 RETOS
1100 GOLES

9



David Pérez

21 RETOS
1100 GOLES

10



Oscar Perdomo

21 RETOS
1100 GOLES

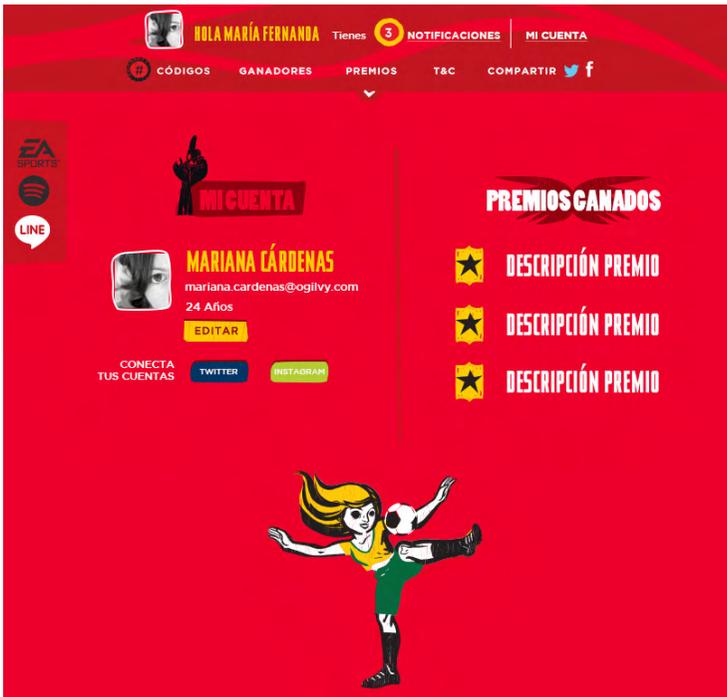


ranking



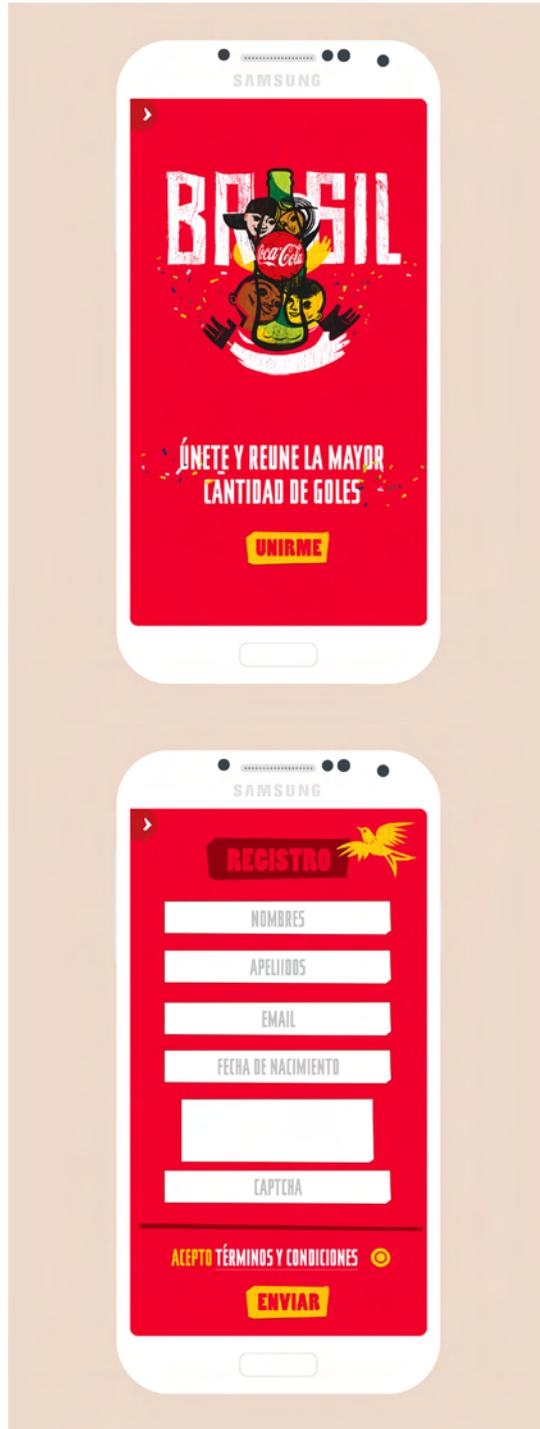
visualización en pantalla sobre app al aire

Variaciones versión Colombia Web



mi cuenta

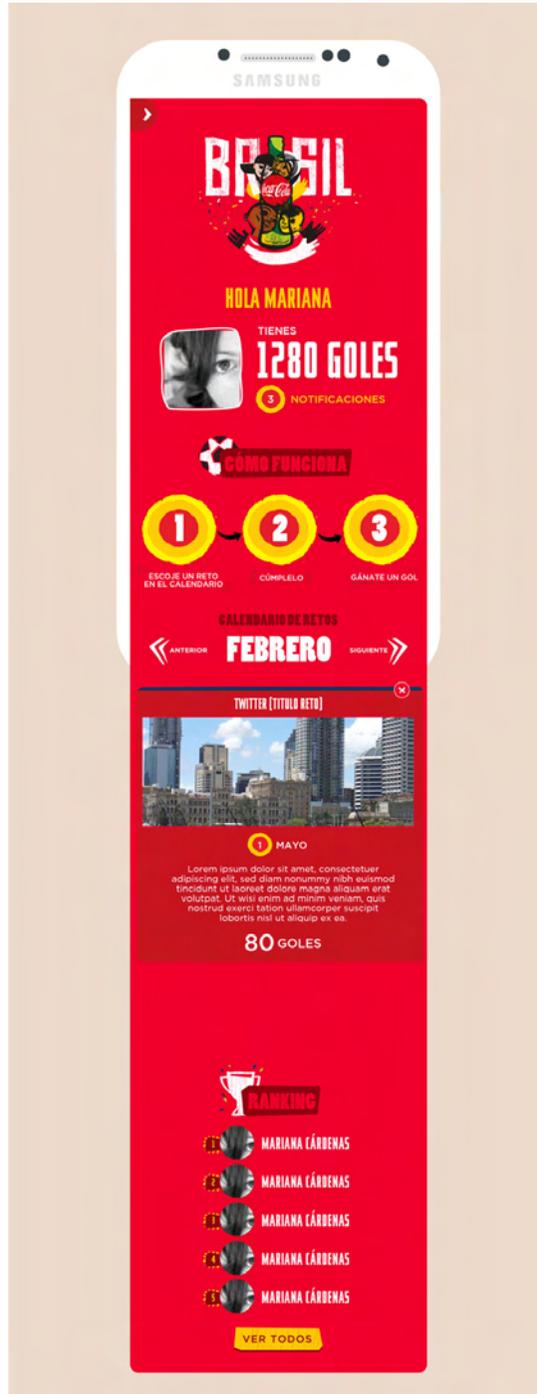
Versión mobile general



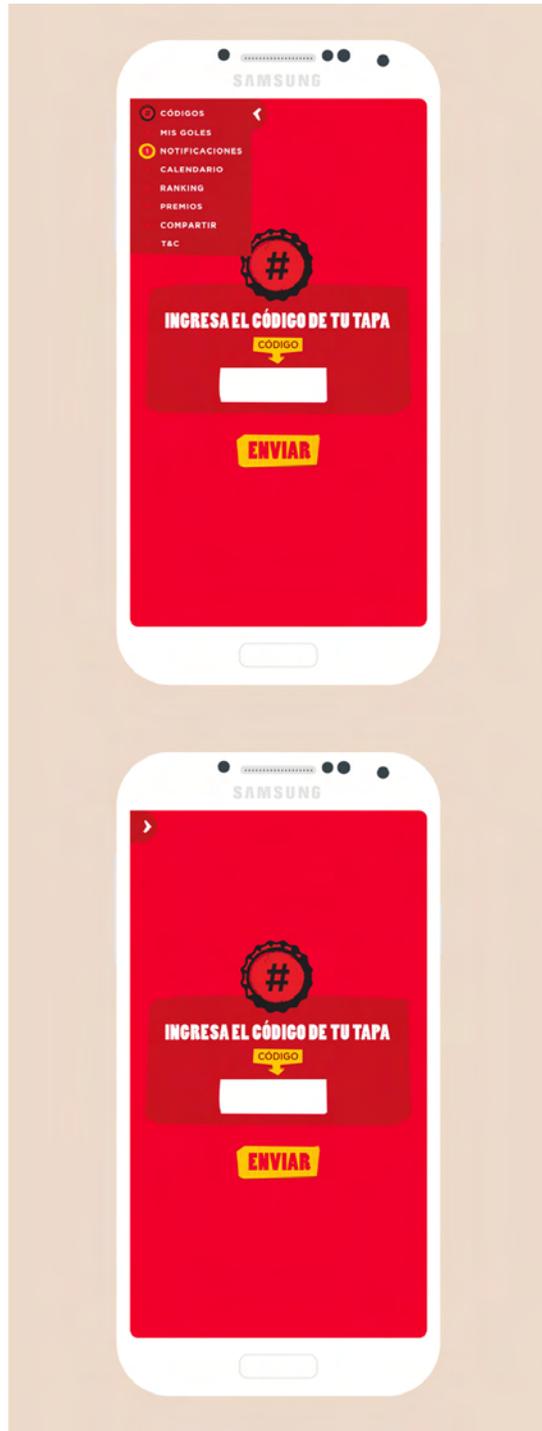
registro



inicio



inicio calendario desplegado



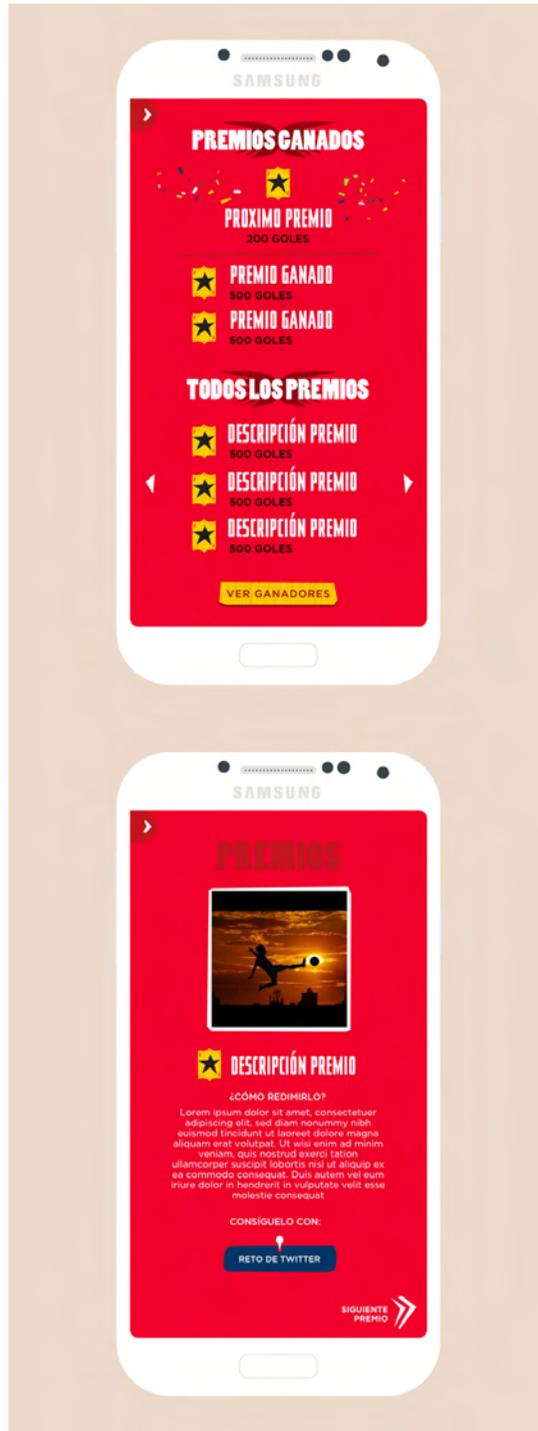
codigos



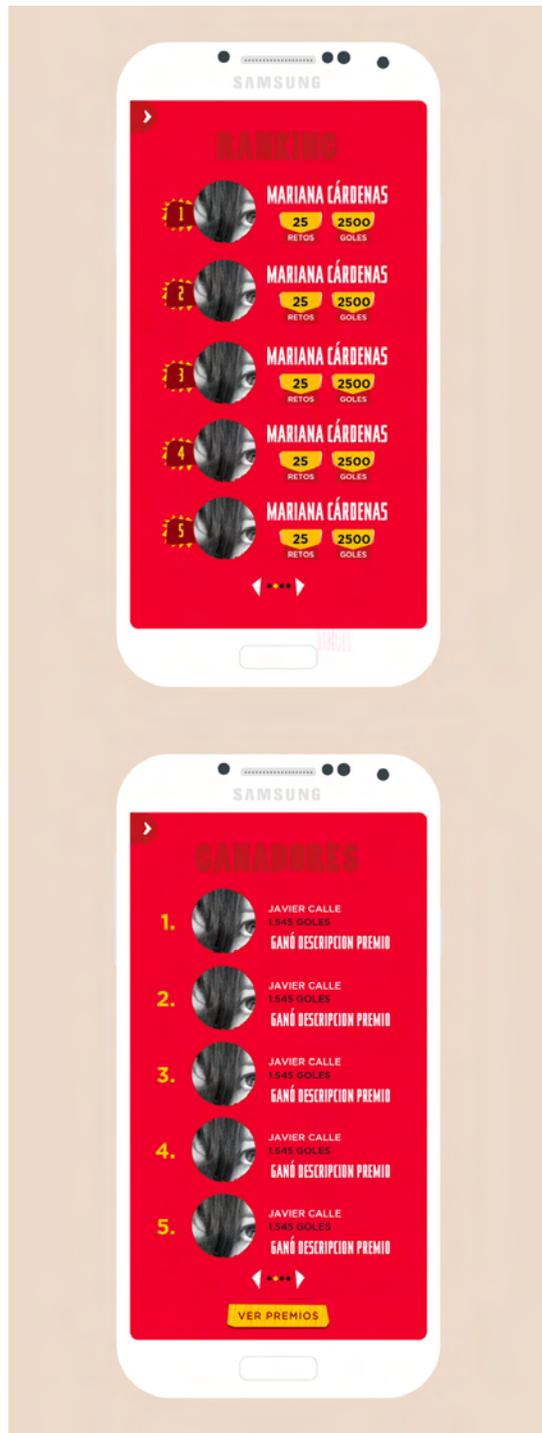
mi cuenta



detalle reto y notificaciones



premios y premios en detalle



ranking y ganadores



FIN