

**DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN DE REVISTA DIGITAL PARA
VIDEOJUEGOS EN LÍNEA.**

JORGE LUIS CADAVID VELÁSQUEZ

ASESOR

CATALINA LLERAS

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO

DECANATURA PRODUCCIÓN INDUSTRIAL

TECNOLOGÍA EN DISEÑO GRÁFICO

MEDELLÍN

2014

CONTENIDO.

INTRODUCCIÓN	4
1. DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN DE UNA REVISTA PARA VIDEOJUEGOS EN LÍNEA.	5
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	5
2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.	5
2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.	5
3. OBJETIVOS.	6
3.1 OBJETIVO GENERAL.	6
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.	6
4. JUSTIFICACIÓN.	7
5. MARCO TEÓRICO	8
5.1 VIDEOJUEGOS EN LÍNEA.	8
5.1.1 REVISTA DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA.	8
5.1.2 REVISTA DIGITAL	8
5.1.3 ELEMENTOS DE UNA REVISTA DIGITAL.	8-9
5.2 DISEÑO EDITORIAL.	9
5.3 CRITERIOS Y LEGIBILIDAD TIPOGRÁFICA.	9-10
6 MARCO CONTEXTUAL.	11
7. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DEL PROYECTO.	12
8. METODOLOGÍA.	13
9. ENCUESTA.	14
9.1 TABULACIÓN DE LAS ENCUESTAS.	15-16
10 CONCLUSIONES.	17
11. RECURSOS	18
12. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.	19

13. GLOSARIO.	20
13. BIBLIOGRAFÍA.	21
13.1 CIBERGRAFÍA	21

INTRODUCCIÓN

El proyecto revista para videojuegos está enfocado hacia los videojuegos en línea. Es necesaria la publicación de esta revista debido a la falta de medios e información que se tienen acerca de éstos, mucho más en Colombia que apenas está entrando con fuerza en esta materia.

Con el desarrollo de esta revista se pretende dar a conocer de una manera más eficaz el mundo de los videojuegos en línea, abarcando más consumidores que encontrarán más información, novedades, diseños, precios, servidores, próximos torneos e inscripciones, trucos, avances y noticias.

Se espera que con este proyecto el público gamer colombiano cree más competitividad en el campo de los juegos online a nivel mundial.

1. DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN DE UNA REVISTA PARA VIDEOJUEGOS EN LÍNEA.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

La necesidad de un continuo posicionamiento y crecimiento de este campo tecnológico la falta de reconocimiento de la cultura gamer, la escasez de medios informativos para los jugadores a nivel nacional.

2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.

Establecer un nivel de innovación y la búsqueda de nuevas alternativas de difusión de información para mantenerse en un constante posicionamiento, mostrando una parte más gráfica y con más diseño en cuanto a la identidad.

2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Una revista de video juegos puede ayudar a posicionar este medio en el mercado colombiano?

3. OBJETIVOS.

3.1 OBJETIVO GENERAL.

Crear una revista que permita alternativas de difusión de la información acerca de los videojuegos, sin dejar a un lado la innovación, logrando estar en constante posicionamiento.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

Diseñar y diagramar una revista con información de los videojuegos online.

Dar mayor conocimiento y crecimiento a los gamer colombianos.

Plantear una propuesta de posicionamiento de la revista teniendo en cuenta las expectativas de los jugadores.

4. JUSTIFICACIÓN.

A raíz de la problemática planteada anteriormente surge la necesidad de hacer diferencia y lograr un mayor crecimiento de gamers nacionales como tal, esto será de gran beneficio por qué:

Dará más reconocimiento a la comunidad gamer tanto nacional como internacionalmente.

Mayor competencia a nivel internacional.

Culturizar al público de todas las edades sobre estas tecnologías.

Obtener apoyo para los eventos, torneos y jugadores.

5. MARCO TEÓRICO.

5.1 VIDEOJUEGOS EN LÍNEA.

Los videojuegos en línea son todos aquellos videojuegos jugados vía internet independientemente de la plataforma. Puede tratarse de videojuegos, multijugador, en los que se juega con otras personas o videojuegos de navegador que se descargan desde la web y se ejecutan en el navegador.

Los videojuegos multijugador son aquellos que poseen cualquier modalidad de juego que permita la interacción de dos o más jugadores al mismo tiempo, ya sea de manera física en una misma consola, o mediante servicios en línea u otro tipo de red con personas conectadas a la misma. Esta modalidad suele ser en tiempo real.

5.2 REVISTA DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA.

Una revista de videojuegos en línea es aquella que informa todo lo que tiene que ver con este campo en general, que tenga un contenido de constante información de lo que pasa en el medio como avances tecnológicos, progresos, novedades, precios de los juegos, donde adquirirlos, promociones, trucos, consejos entre muchos otros.

5.3 REVISTA DIGITAL

Son aquellas publicaciones periódicas que tienen alto contenido científico, que pueden ser localizadas a través de internet, la información se distribuye bajo un título común de aparición periódica cuya edición, es responsabilidad de una institución encargada de certificar la autenticidad y calidad de la información (Villalon-Aguillo, 1998).

5.4 ELEMENTOS DE UNA REVISTA DIGITAL.

Existen infinidad de aspectos a tener presentes cuando se diseña una revista digital, pudiendo ser los criterios de lo más diversos. Nos encontramos elementos comunes, por ello, a la hora de identificar, describir o evaluar una revista digital, hay una serie de características a considerar (barrueco-García Testal-Gimeno-Aguillo.)

a. Presentación.

Texto simple. Formato sencillo que ocupe poco espacio.

Imágenes escaneadas. Edición fácil de bajo costo, el texto no puede ser modificado y ocupa mucho espacio.

Texto estructurado (HTML) (Formato flexible; importante para crear documentos.)

b. Forma de distribución.

Correo electrónico, sobre todo al principio, o posteriormente en la internet, que permite el envío de documentos multimedia y cierto grado de interactividad al usuario.

c. Calidad de contenido del documento de un lado proceso de revisión

Abierto, democrático y continuo. De otro, caben también como indicadores de calidad (según la british library) la inclusión de la fecha de recepción y aceptación del trabajo, la certificación de que el contenido del artículo es la versión definitiva, la existencia de un archivo para la revista digital que asegure la permanencia de la información de cara a la disponibilidad futura, la selección y la adquisición o acceso a artículos digitales.

Además, también ha de tenerse en cuenta, por una parte, la seguridad en el acceso (no solo por los derechos de autor, sino también para garantizar la integridad de la información que se ofrece), y por otra, el uso que se haga del diseño y como redonda (evitar el desbordamiento de información, cuando menos, a nivel visual).

5.5 DISEÑO EDITORIAL.

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como los libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación. Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y la diagramación.

5.6 CRITERIOS Y LEGIBILIDAD TIPOGRÁFICA.

Una vez que se ha analizado con profundidad el contenido de la publicación es necesario buscar las formas más efectivas para comunicarlo. La diagramación debe desarrollar tanto valor estético como valor comercial del diseño. Los elementos básicos que se deben considerar para obtener un diseño editorial exitoso, son los siguientes:

- Legibilidad tipográfica
- Imagen
- Caja tipográfica
- Grids retícula editorial
- Material o soporte
- Formato

Legibilidad tipográfica. Es necesario no perder de vista que ante todo una publicación debe ser legible, ya que solo de esta manera se podrá transmitir el mensaje correctamente, En cuanto para una revista digital para video juegos es necesario que los contenidos sean cortos y fáciles de entender

Tipografía. La tipografía es el vehículo del contenido. Además, es parte de la información visual del diseño general y debe ser acorde al tema y al tipo de publicación. No es recomendable elegir muchas tipografías, ya que esto suele producir desorden y dificultar la lectura. Hay que

seleccionar una o dos teniendo en cuenta mayor grado de legibilidad tipográfica, y trabajar con sus variantes (cuerpo, color, inclinación, etc.)

Imagen. Teniendo en cuenta que la revista es creada para los videojuegos en línea es necesario usarlas al máximo sin llegar a la saturación ya que, los lectores será lo primero que observaran y a través de ellas serán atraídos hacer uso de esta.

Color. Deberá ser bastante colorida que siempre tenga la atención del lector, ya que el color es un instrumento más de comunicación - rojos, azules, amarillos, verdes entre otros.

Cuerpo. La elección del cuerpo tipográfico depende de varios factores, tales como el interlineado, el ancho de las columnas y cantidad de texto. El tamaño tipográfico debe oscilar entre 8 y 12 puntos.

Interlineado. El espacio existente entre las líneas se debe determinar según el cuerpo tipográfico elegido. Para eso el criterio convencional es que sea un veinte por ciento, mayor que el cuerpo utilizado (por ejemplo. 10/12, es decir, cuerpo 10, interlineado 12).

6. MARCO CONTEXTUAL.

En nuestro país solo existe una revista dirigida a los videojuegos en línea, llamada GamersOn.

GAMERS ON: La revista Gamers-on presentó en el Centro de Alta tecnología, a los ganadores del Global GameJam, evento que busca reunir las mentes más apasionadas de desarrollo de videojuegos en el país, en una ardua jornada de 48 horas donde se pone a prueba su ingenio y trabajo en equipo, para mostrar lo mejor que saben hacer.

El Global GameJam fomenta la innovación, colaboración y experiencia en el campo de los videojuegos. Consolidarse como el medio de comunicación pionero en realizar actividades vinculadas al desarrollo de los videojuegos”, señaló Sandra Rozo, directora de la Revista Gamers-on.

GmersOn sería así nuestra principal competencia en nuestro país ya que abordamos temas semejantes, como torneos, trucos, consejos, novedades, innovación, lanzamientos de nuevos videojuegos, etc.

A diferencia de esta revista de videojuegos GaersOn, nuestra nueva propuesta ofrece una nueva sección donde los usuarios podrán encontrar precios de servidores, favorabilidad en precios, en caso de que quiera obtener su propio servidor y construirlo a su gusto.

También ofrece un espacio para la información de próximos torneos e inscripciones para su participación en estos, así creando más interés en nuestro país por los videojuegos online y hacer crecer los gamers a nivel nacional.

7. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DEL PROYECTO.

- Investigación
- Recopilación de información.
- Encuesta.
- Tabulación de encuesta.
- Diseño de la revista.
- Implementación
- Informe final

8. METODOLOGÍA.

8.1 RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN.

Este proyecto de la diagramación de la revista usara como medios, la recolección de información, encuestas y datos de revistas similares ya existentes para así poder crear la revista y dar las soluciones al sector gamer en nuestro país.

8.2 INVESTIGACIÓN.

Esta investigación se hará por medio de revistas, internet y publicaciones periódicas respecto al tema tratado.

8.3 DISEÑO.

Ya teniendo en cuenta toda la recopilación de información, investigación e imágenes obtenidas de procederá a la diagramación y diseño de la revista con un estilo sobrio y adecuado para el público al que será dirigido la revista.

8.4 IMPLEMENTACIÓN.

Con las imágenes y el texto se creará un conjunto con un estilo diferente que se reconozca al de la competencia.

8.5 ENCUESTAS.

Se realizará una encuesta a 10 gamers nacionales con 6 preguntas. La encuesta se realizará con la finalidad de conocer las posibilidades de aceptación o de rechazo que pueda tener nuestro proyecto.

8.6 TABULACIÓN DE LA ENCUESTA.

Se determinar la proporción de los encuestados que acepta y rechazan nuestro proyecto.

9. ENCUESTA.

Encuesta Investigación de Mercados Proyecto diseño y diagramación de revista digital para videojuegos en línea

Esta encuesta tiene como fin de conocer las posibilidades de aceptación o de rechazo que pueda tener nuestro proyecto.

Nombre: _____

Sexo: _____ Fecha: _____

Cargo: _____

Encuesta.

1. ¿Te gustaría que existiera una revista digital de videojuegos en línea para gamers Colombianos?

a) Si: _____ b) No: _____

2. ¿Seguirías una revista digital de video juegos en línea?

a) Si: _____ b) No: _____

3) ¿Te gustaría estar más informado de torneos donde puedas inscribirte a través de la revista?

a) Si: _____ b) No: _____

4) ¿Te gustaría tener más información acerca de los servidores y sus precios?

a) Si: _____ b) No: _____

5) ¿Conoce alguna revista digital de videojuegos en línea?

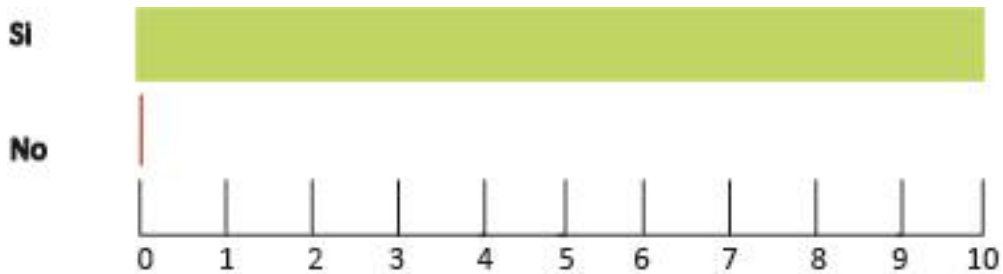
a) Si: _____ b) No: _____

6) ¿Leerías la revista digital mensualmente?

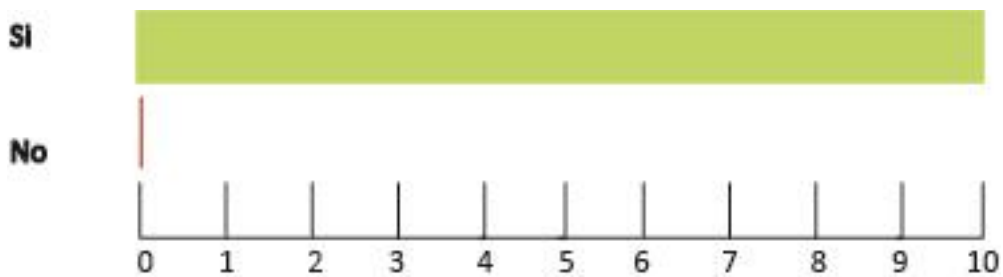
a) Si: _____ b) No: _____

9.1 TABULACIÓN DE LAS ENCUESTAS.

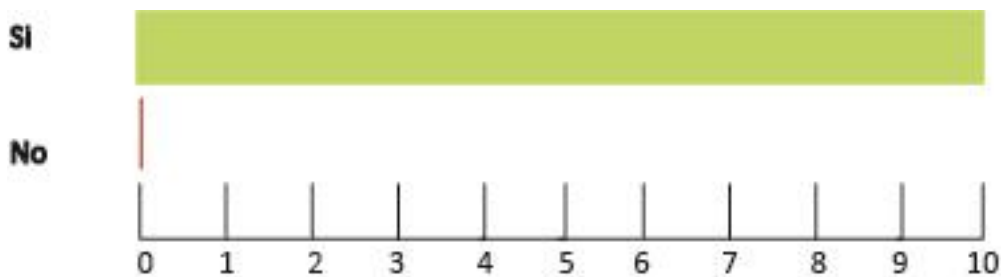
1. ¿Te gustaría que existiera una revista digital de videojuegos en línea para gamers Colombianos?



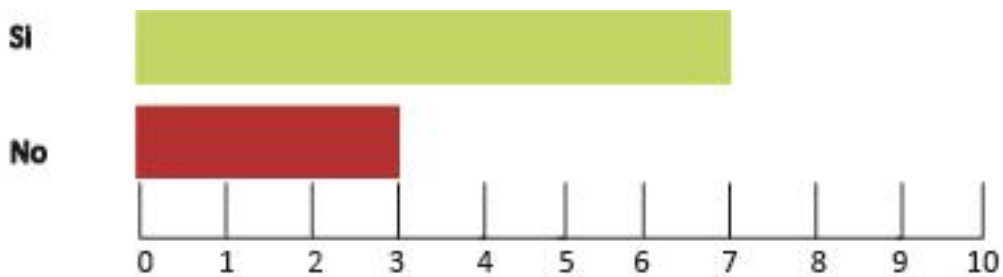
2. ¿Seguirías una revista digital de video juegos en línea?



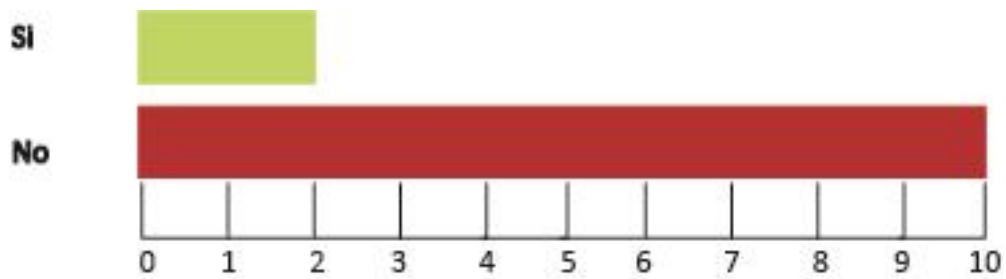
3. ¿Te gustaría estar más informado de torneos donde puedas inscribirte a través de la revista?



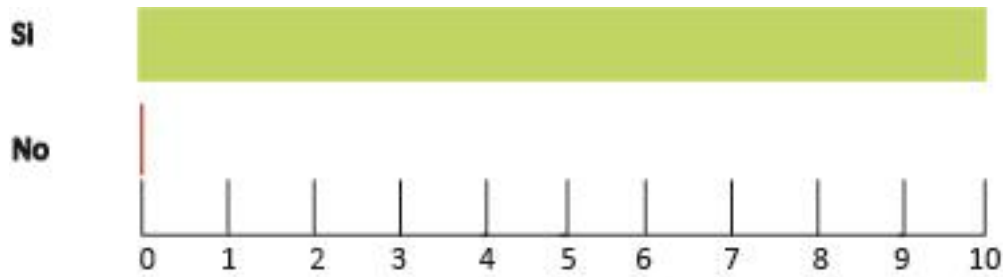
4. ¿Te gustaría tener más información acerca de los servidores y sus precios?



5. ¿Conoce alguna revista digital de videojuegos en línea?



6. ¿Leerías la revista digital mensualmente?



Según los resultados de la encuesta en el sector gamer de Colombia existe la necesidad de la creación de una revista digital para videojuegos en línea con la información planteada.

10. CONCLUSIONES

Después de haber realizado la investigación y de acuerdo con los resultados obtenidos, podemos decir que la revista digital para videojuegos en línea es viable, ya que cuenta con los aspectos necesarios, brindando información directa y necesaria para los gamers de Colombia empresa creando así un mayor crecimiento en los gamers ya que es lo que se pretendía desde el inicio del proyecto.

11. RECURSOS.

RECURSOS	CANTIDAD	TIEMPO	Costo
Humanos: Diseñador Gráfico	1	6 meses	\$ 7.500.000
Programador	1	6 meses	\$ 10.500.000
Técnicos: Computador	1		\$ 1.400.000
Licencia Adobe indesigne	1	6 meses	\$ 72.000
Licencia Adobe illustrator	1	6 meses	\$ 72.000
Dominio de pagina web.	1	6 meses	\$ 61.500
TOTAL			\$ 19.605.500

12. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.

Actividades	Mes Febrero				Mes Marzo				Mes Abril				Mes Mayo				Mes Junio				
	Semanas																				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Realización de anteproyecto	■																				
Recopilación de información		■	■	■	■																
Encuestas							■	■													
Diseño y diagramación revista									■	■	■	■									
Implementación													■	■	■	■					
Informes (cada 2 semanas)		■		■		■		■		■		■		■		■					
Informe final																	■				

13. GLOSARIO

Gamers: Jugadores que se caracterizan por dedicarse con gran pasión e interés a los juegos en general.

Servidor: Es un servidor local o remoto usando por clientes de videojuegos para jugarlos en modo multijugador. La mayoría de los videojuegos jugados a través de internet funcionan mediante una conexión a un servidor.

Multijugador: Son aquellos que poseen cualquier modalidad de juego que permita la interacción de dos o más jugadores al mismo tiempo, ya sea de manera física en una misma consola, o mediante servicios en línea u otro tipo de red con personas conectadas a la misma. Esta modalidad suele ser en tiempo real o por turnos.

14. BIBLIOGRAFÍA

- FOGES, Chris. Diseño de revistas; Mc Graw-Hill Interamerica, México; 2000, 159

14.1 CIBERGRAFÍA.

- <http://alejandralmiron.fullblog.com.ar/disenio-editorial.html>
- <http://www.youblisher.com/p/57761-REVISTA-DIGITAL-FLASH/>
- <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/400/3/Capitulo1.pdf>
- <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/411/3/Capitulo1.pdf>

