



UNIVERSIDAD
Gabriela Mistral

FACULTAD DE NEGOCIOS, INGENIERIA Y ARTES DIGITALES
DISEÑO CROSSMEDIA

WOOOH!

PLATAFORMA PARA COLECCIONISTAS DE CÓMICS

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADOR CROSSMEDIA

ESTUDIANTE: JUAN PABLO PIMENTEL | PROFESOR GUÍA: DANY BERZELLER | AGOSTO 2020

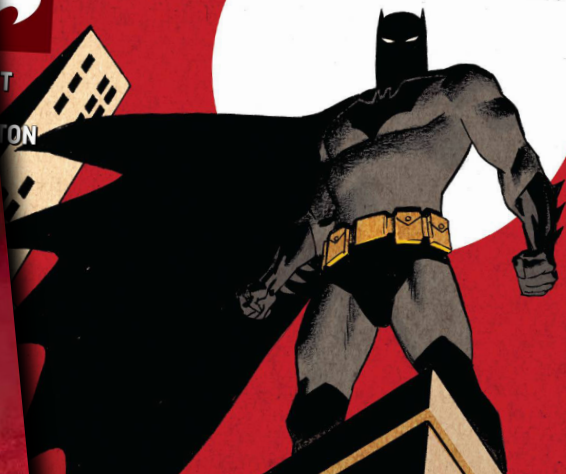
PRINE



UNIVERSE

BATMAN™

THE ADVENTURES CONTINUE



the AMAZING SPIDER-MAN



SINS RISING

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
1.1 Motivaciones preliminares.	5
FUNDAMENTACIÓN	6
2.1 Mapa de Venn.	7
2.2 El Cómic.	8
2.3 Coleccionismo	14
2.4 Internet	16
ÁREA DE INTERVENCIÓN	18
OBJETIVO GENERAL Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS.	20
4.1 Objetivo General	21
4.2 Objetivos Específicos	21
USUARIO/PÚBLICO OBJETIVO	22
5.1 Descripción de Usuarios.	23
5.2 Tipos de Coleccionistas de Cómic.	24
5.3 Mapa de Empatía	25
VIABILIDAD DEL PROYECTO.	26
6.1 Impacto de los Cómic en la Sociedad	27
6.2 Analisis FODA	28
ESTUDIO DE CAMPO	30
7.1 Referentes	31
7.2 Carta Gantt	43

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	44
8.1 Referentes Visuales	45
8.2 Naming	48
8.3 Branding.	49
8.4 Paleta Cromática.	50
8.5 Tipografía	51
8.6 Iconografía	52
8.7 Datos de Investigación	53
8.8 Mapa de Estructura de Aplicación Móvil.	55
8.9 Costumer Journey Map	56
8.10 Prototipo de Aplicación Móvil.	57
8.11 Ícono para la Aplicación	66
CONCLUSIÓN.	67
BIBLIOGRAFÍA	69

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Motivaciones preliminares

El pasatiempo de coleccionar incluye buscar, localizar, adquirir, organizar, catalogar, exhibir, almacenar y mantener artículos que son de interés para un coleccionista individual. En mi caso, siempre tuve un interés innato por los cómics desde temprana edad, empezando por la lectura de las revistas de Superman y Batman más antiguas y luego al ir conociendo más sobre el mundo de Marvel, gracias a sus películas y eventos, me fui adentrando mucho más en este universo del cómics y el coleccionismo de este.

Hoy en día, al tener ya un interés especial por ciertos tipos de historietas trato de adquirir la mayor cantidad posible y algunas veces adquiero publicaciones especiales que también son de mi interés personal.

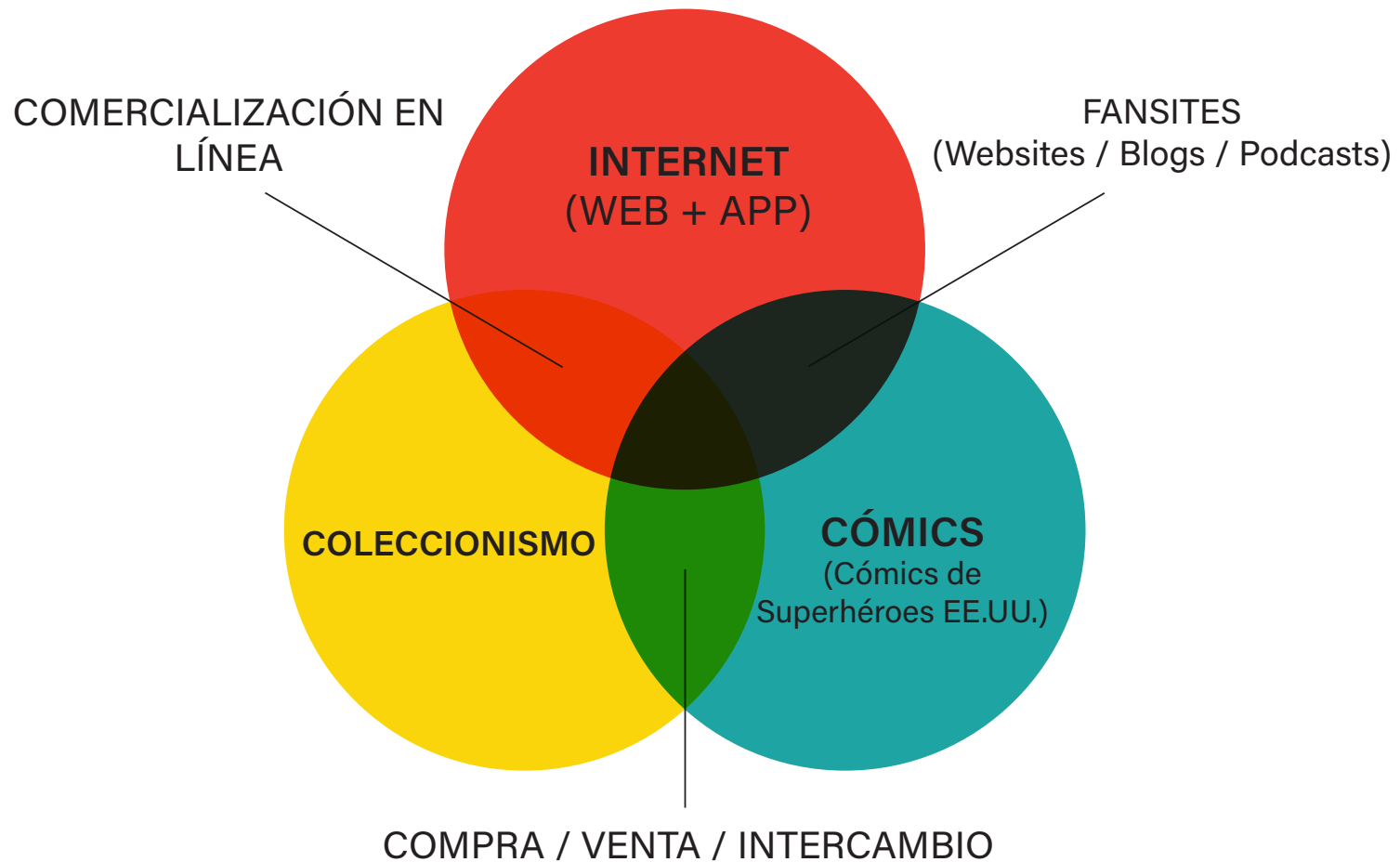
Este proyecto me hizo comprender mucho mejor el mercado de la compra y venta y como este se complementa de manera especial con el universo del cómic para entregar sus productos a más cantidad de usuarios cada año y a su vez, crear una cultura única para el mundo del cómic de superhéroes. Todo esto me ayudó a poder realizar este proyecto de una manera rápida y más eficiente.



2. FUNDAMENTACIÓN

2.1 Mapa de Venn

Este proyecto busca contribuir en la experiencia del coleccionista, mejorando las herramientas que este tiene al alcance para desarrollar su rutina de coleccionista.





2.2 El Cómic

2.2.1 Historia del Cómic

El cómic o historieta es considerado un producto cultural de la modernidad industrial y política occidental que surgió en paralelo a la evolución de la prensa como primer medio de comunicación de masas.

Las series germinales como Hogan's Alley (1895) de Outcault, protagonizada por **The Yellow Kid**, The Katzenjammer Kids (1897) de Rudolph Dirks, y Happy Hooligan (1899) de Frederick Burr Opper, fueron las que sentaron las bases del cómic actual, pero la auténtica edad de oro del cómic tuvo lugar a mediados del siglo XX, cuando proliferan las tiras diarias en la prensa, los comic books y los superhéroes.

En la actualidad disponemos de un riquísimo fondo de cómics, historietas, novelas gráficas o mangas, que son una muestra de la gran versatilidad del género.

2.2 El Cómic

2.2.2 Historia del Cómic de Superhéroe

Los años 1938 a 1945 estarían marcados por las tiras de aventuras, tras el éxito de Buck Rogers (1929) de Dick Calkins, Mickey Mouse (1930) de Floyd Gottfredson o Dick Tracy (1931) de Chester Gould.

Sustituyeron definitivamente "lo episódico" por la continuidad, tornando fundamental el suspenso en la última viñeta para fidelizar lectores.

Los "comic-books" con material original, que aunque surgidos en 1929 con "The Funnies", triunfarían gracias al éxito de los superhéroes, el primero de los cuales sería **Superman en 1938** y al que siguen otros como **Batman en 1939** o El Capitán América y La Mujer Maravilla, ambos en 1941.





Entre los años 1942 y 1962, tras el conflicto, la Historieta estadounidense se encontró en su mejor momento, con unas ventas enormes y con un público compuesto por niños, adolescentes y adultos jóvenes, tanto masculinos como femeninos.

De igual manera en la prensa, se impondrá la llamada "daily strip" ("tira diaria"), que es una narración completa o serial dependiendo del género.

En el comic book, se alcanzaba una gran variedad temática, triunfando los de ciencia ficción, crímenes, funny animals, terror, romance y westerns.

Finalmente, se renueva en Estados Unidos el interés por los comic-books de superhéroes gracias a títulos como La Liga de la Justicia (1960), Los Cuatro Fantásticos (1961) o El Hombre Araña (1962), muchos de ellos creados por Stan Lee y Jack Kirby. También la revista MAD (1952) se convierte en un éxito.

En el periodo en la historia del cómic que se dio entre los años 1962 y 1970, los cómics aunque mantenían su diseño colorido de la época, introdujeron conceptos, como la drogadicción, que fueron oscureciendo las historias de los cómics de superhéroe.

Los número de Spiderman y de Green Lantern/Green Arrow sobre las drogas empezaron una corriente en los cómics llamada de "la vida real" donde se empezaron a tratar problemas sociales como el racismo y la desigualdad. También fue una época en que el feminismo empezó a surgir y versiones femeninas de los superhéroes nacieron como Spider-Woman, She-Hulk y Red Sonja.

Nacieron héroes como Tormenta, de los X-Men, Blade, el caza-vampiros, y en especial Luke Cage, que fue el primer superhéroe negro en tener su propio título, entre otros.

Además los géneros de terror volvieron a surgir, el género épico nació con Conan, se adaptaron cómics basados en películas de la época como Star Wars o el Planeta de los Simios y surgieron títulos propios para los villanos como Secret Society of Super-Villans o The Joker.

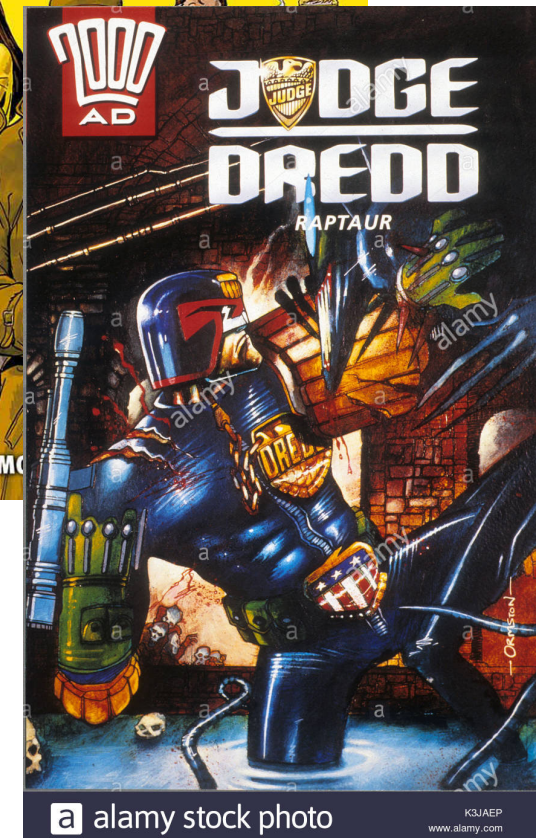


A partir de 1970, se afianza una nueva conciencia del medio, sobre todo en Francia e Italia, de tal forma que los intelectuales ya no lo abordan desde una perspectiva propia de la Psicología social, sino desde la Estética.

Muchas de las nuevas historietas están orientadas, además, hacia un público cada vez menos juvenil.

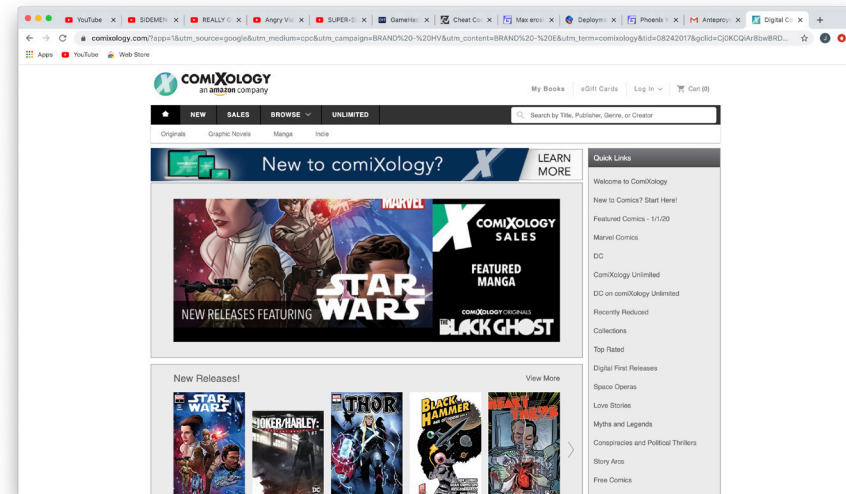
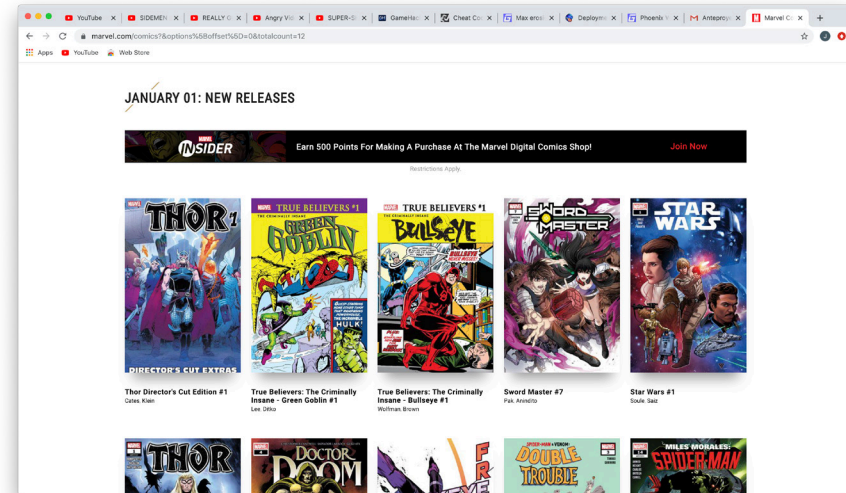
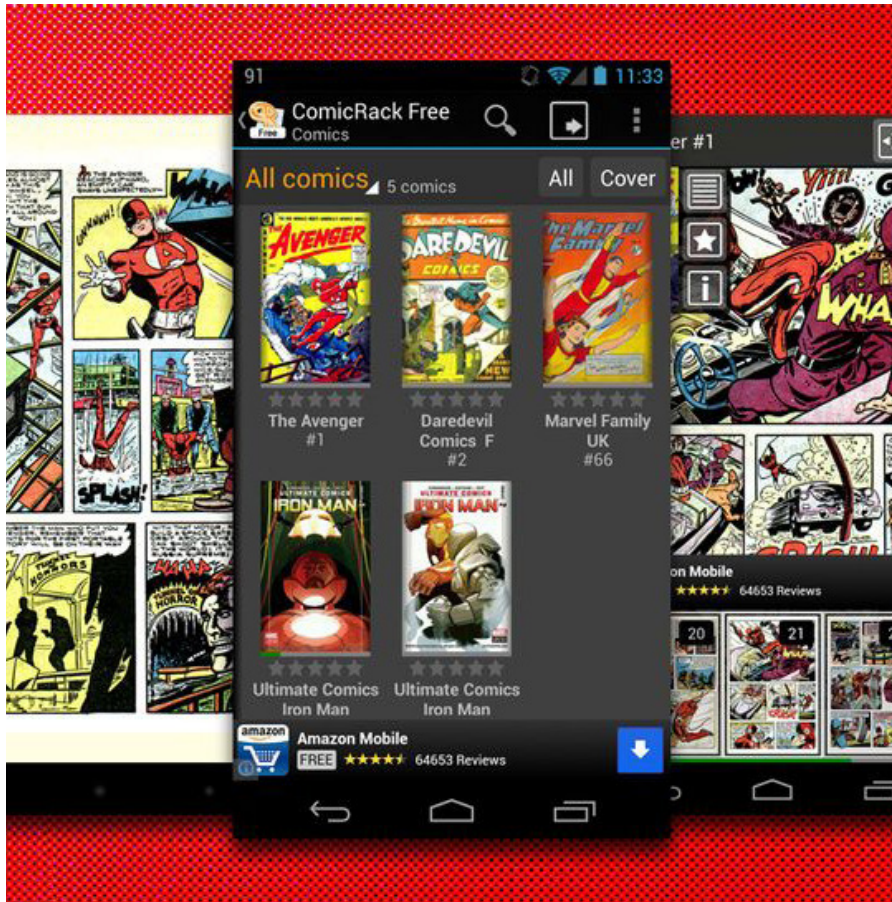
En 1974, algunos de estos autores, como Moebius, deciden lanzar su propia revista de ciencia-ficción que se llamará Metal Hurlant, que se convertirá en un modelo a seguir por europeas y estadounidenses.

Una de estas revistas, la británica "2000 AD" (1977) será el principio una hornada de nuevos autores británicos que a partir de 1982, vendrían a revitalizar el comic-book de superhéroes estadounidense con obras como "Watchmen" (1986), de Alan Moore/Dave Gibbons.



Hoy en la actualidad ya son muchas las editoriales de Europa y Estados Unidos dedicadas al mercado de la Historieta, a pesar de que las revistas y el comic book han ido perdiendo fuerza en favor del álbum y la novela gráfica.

Finalmente, la aparición de los webcómic gracias a la generalización de Internet, han permitido el desarrollo de formatos específicos del espacio virtual, además de una difusión más fácil de las historietas.





2.3 Coleccionismo

El pasatiempo de coleccionar incluye buscar, localizar, adquirir, organizar, catalogar, exhibir, almacenar y mantener artículos que son de interés para un coleccionista individual.

Las colecciones difieren en una amplia variedad de aspectos, sobre todo en la naturaleza y el alcance de los objetos contenidos, pero también en el propósito, la presentación, etc. La gama de temas posibles para una colección es prácticamente ilimitada, y los coleccionistas han realizado un gran número de estas posibilidades en la práctica, aunque algunos son mucho más populares que otros.

2.3 Coleccionismo

2.3.1 Coleccionismo de Cómic/Historietas

El coleccionismo de cómics es un pasatiempo que trata a los cómics y artículos relacionados como coleccionables u obras de arte para ser buscadas y preservadas. Aunque considerablemente más reciente que el coleccionismo de sellos postales o libros, hoy en día cuenta con un gran número de seguidores en todo el mundo y es en parte responsable del creciente interés por el cómic. Los cómics se recogen por varias razones posibles, incluyendo la apreciación, la nostalgia, los beneficios financieros, y la finalización de la colección.

Desde los años sesenta, dos editores han dominado la industria estadounidense del cómic: Marvel Comics, editor de cómics como Spider-Man, X-Men y Fantastic Four, y DC Comics, que publica títulos como Superman, Batman y Wonder Woman.

Otras grandes editoriales que vale mencionar son Image Comics, IDW y Dark Horse Comics.

En 2017, el precio promedio de un cómic que vendió más de 100.000 unidades fue de entre US\$ 2,99 y US\$ 4,99, y la historieta de Marvel "Amazing Spider-Man", edición de marzo 2017, se convirtió en el cómic más caro que haya encabezado las listas con un total de casi 114,000 unidades vendidas.



2.4 Internet

2.4.1 Los Cómicos y las Nuevas Tecnologías

Internet es una red informática mundial que proporciona una variedad de servicios de información y comunicación. La expansión de ésta y el uso de nuevos dispositivos electrónicos móviles está cambiando nuestros modos de relación, consumo y acceso a la información. Naturalmente, el cómic no es ajeno a este proceso, como demuestra la explosión de webcómicos, plataformas y revistas digitales de historietas.

En la actualidad tanto los webcómicos como las aplicaciones móviles, y gracias a la generalización de Internet, han permitido el desarrollo de formatos específicos del espacio virtual, además de una difusión más fácil de las historietas. Desde la salida en masa de dispositivos como las tablets, la industria del cómic; en especial los cómicos de superhéroes; ha estado buscando la forma de sacar el mayor beneficio económico al menor costo posible.



Y si existen los cómics en formato digital, también encontramos las aplicaciones que permiten a sus lectores disfrutarlos como "A Comic Viewer", un ligero visor de imágenes, cómics y manga que permite que la lectura se pueda hacer de izquierda a derecha y viceversa o "Comixology" que más que un sistema de lectura de cómics, es una plataforma para acceder a cómics digitales, con especial atención al mundo DC. EBookDroid, Simple Comic Viewer, Droid Comic Viewer, Komik Reader, Cómick Rack y Astonishing Comic Reader son algunas de las muchas aplicaciones para disfrutar del arte de los cómics.

Por otra parte, las películas de cómics son cada vez más populares y exitosas. X-Men (2000) fue la primera película de superhéroes en beneficiarse de los efectos especiales.

La película de Sam Raimi Spider-Man fue la película de superhéroes más taquillera durante cinco años, con una recaudación mundial de US 821.710.00 de dólares.

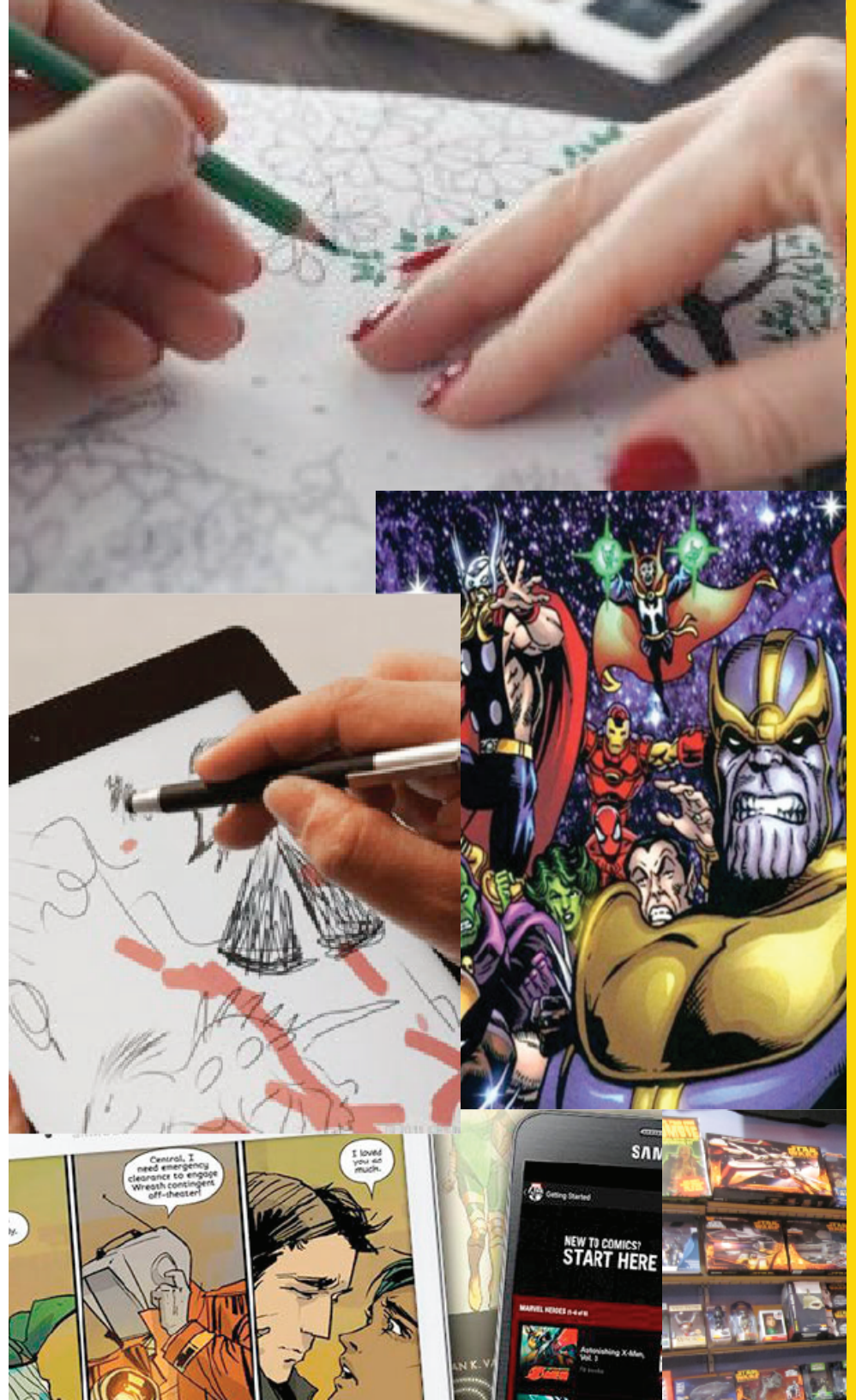


3. ÁREA DE INTERVENCIÓN

Los coleccionistas de cómics siempre tienen la necesidad de conseguir más ejemplares nuevos de historietas y siempre quieren estar al tanto de todo lo que ocurre entorno a los cómics, con este proyecto se les facilitará el conseguir lo deseado donde y cuando lo desean y con mayor rapidez.

Se diseñará una plataforma virtual que apele a la **compra, venta e intercambio** de cómics de superhéroes y que facilite las necesidades del coleccionista.

La plataforma contará con contenidos para mayores de edad, por lo que se desarrollará un sistema que entregará los contenidos adecuados dependiendo de los distintos intereses para los usuarios. También tendrá la opción de ingresar a través de Gmail o Facebook para la facilidad del usuario que lo necesite.



4. OBJETIVO GENERAL Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS

4.1 Objetivo General

Diseñar una plataforma virtual que apele a la **compra, venta e intercambio** de cómics y que facilite las necesidades del coleccionista.

4.2 Objetivos Específicos

Diseñar una plataforma que permita al usuario informarse, hacer compra, venta e intercambio de cómics de forma rápida y eficiente.

Resolver un modelo de gestión de datos que permita entregar los contenidos acorde a la edad e intereses del usuario.



5. USUARIO/ PÚBLICO OBJETIVO

5.1 Descripción de Usuarios

Existen distintos tipos de coleccionista de cómics y en su gran mayoría depende básicamente en lo que se desee coleccionar y lo que se está dispuesto a invertir para conseguirlo. Primero está el coleccionista “práctico” quien es aquel que se centra en coleccionar solo personajes y objetos que le gustan de una o diferentes líneas, sin la necesidad de completar con otros personajes u objetos de esas mismas líneas, ya que no llaman su atención o no le gustan; por otro lado se encuentra el coleccionista “completista”, quien es todo lo contrario, y siente la necesidad de tener todos los personajes u objetos, de la línea o líneas que se dedica a coleccionar.

A pesar de esto, el coleccionista de cómics es aquel que por sobre todo colecciona cómics de algún personaje, tema o marca en específico, se preocupa del orden y organización de su colección, está al tanto de futuros eventos o noticias (Comic-Con, Cine, videojuegos, etc) relacionadas a los cómics y socializa con otras personas de intereses comunes.



5.2 Tipos de Coleccionistas de Cómics

COLECCIONISTA PRÁCTICO

Colecciona solo personajes y objetos de una o diferentes líneas

No siente la necesidad de completar otros personajes u objetos de las mismas líneas

No busca lo que no le llama la atención o lo que no le gusta

Le es más fácil encontrar lo que busca

COLECCIONISTA COMPLETISTA

Colecciona todos los personajes u objetos de una o varias líneas

Siente la necesidad de completar todos los personajes u objetos, de la línea o líneas que se dedica a coleccionar

Lo busca todo para poder completar su colección

A medida que pasa el tiempo se le hace más complicado el encontrar lo que busca

5.3 Mapa de Empatía

¿QUÉ HACE?

Lee cómics solo o en grupo.
Colecciona cómics .
Mantiene ordenada y organizada su colección.
Está al tanto de noticias relacionadas a los cómics.
Va a eventos como la "Comic-con".
Va a ver películas al cine.
Cuando están en grupos usualmente comen bocadillos y bebidas.
Socializan con otras personas de intereses comunes.
Les interesan los videojuegos.
Saben dibujar.
Muchos se disfrazan de algún personaje favorito .
Utilizan celulares y algunos usan aplicaciones de cómics.

¿QUÉ DICE?

Cómic mejor que película.
Compara película con el cómic. (fidelidad)
Superhéroe favorito vence a todos los otros.
Enseñanzas de los cómics.
Hablan de temas sobre cómics, videojuegos, cine.
Habla sobre lo orgulloso que se siente de tener su colección.
Hablan sobre comics en reuniones o eventos.
Opinan sobre temas relacionados a los cómics.

¿QUÉ SIENTE?

Sienten ansiedad por querer más.
Emocionados cuando conocen a sus héroes (Stan Lee, actores, etc) en convenciones.
Aceptación por sus iguales.
Se sienten atraídos a un mundo ficticio.
Se sienten especiales o únicos.
Creativos.
Se sienten orgullosos de su colección.

¿QUÉ PIENSA?

Enseñanzas.
Piensa en conseguir los nuevos cómics para su colección.
Piensa en sociabilizar y compartir con otros fans/coleccionistas.
Piensa en que su colección está incompleta.
Piensa siempre en mantener organizada y ordenada su colección de comics.
Piensa en comics ya leídos.
Piensa en situaciones ficticias.
Piensa en los futuros eventos, comics, merchandise y otros temas relacionados con los cómics.

¿QUÉ ESCUCHA?

Escucha comentarios, opiniones y críticas sobre cómics, películas, videojuegos, etc.
Escucha comentarios sobre ellos mismos. (críticas, hobbies)
Escucha que pierde el tiempo con su hobby.
Escucha personas narrando un cómic.

6. VIABILIDAD DEL PROYECTO

6.1 Impacto de los cómics en la sociedad

Es en esta época donde los cómics han estado en su mejor momento, a tal parte de convertirse en expresión y pensamientos culturales.

Tan fuerte es el impacto y su tendencia que han sido parte de lo que representa la sociedad, y un estilo de vida para las nuevas generaciones, convirtiéndose en eventos, ya que es muy difícil que hoy en día no se hable de esos temas en una conversación, a tal punto de ser parte de nosotros. Teniendo un mercado lleno de colecciones, disfraces, comida, ropa, y todo lo que podamos imaginar.

Y gracias al avance de las nuevas tecnologías, el universo de los cómics; en especial el cómic de superhéroe; es económicamente más accesible para todo el mundo, con una facilidad de uso al momento de comprar o vender historietas, y por sobre todo ayudando al coleccionista en lo que considere como importante para llevar a cabo sus necesidades.



6.2 Análisis FODA

FORTALEZAS

Es online
Rapidez
Facilidad de uso
Personalizado
Apela a los cómics y en específico a los superhéroes
Contenidos acorde a los intereses del usuario

OPORTUNIDADES

Está identificado el nicho
Gran número de potenciales clientes
Posibilidad de encontrar cómics
Posibilidad de hacer compra, venta e intercambio
Posibilidad de encontrar información relevante
Mercado que está abierto en Chile y en el mundo

DEBILIDADES

Depende de conexión

Posible utilización de muchos datos

Utilización de espacio en el celular

Solución: Aplicación utiliza solamente imágenes de portadas de cómics.

AMENAZAS

Mantención en el mercado

Otras Competencias

Aplicaciones con características similares

Posible uso malicioso de la aplicación

Solución: Se podrá bloquear o reportar a esas personas. Y se restringen algunos contenidos de acuerdo a la edad y los intereses del usuario.

7. ESTUDIO DE CAMPO

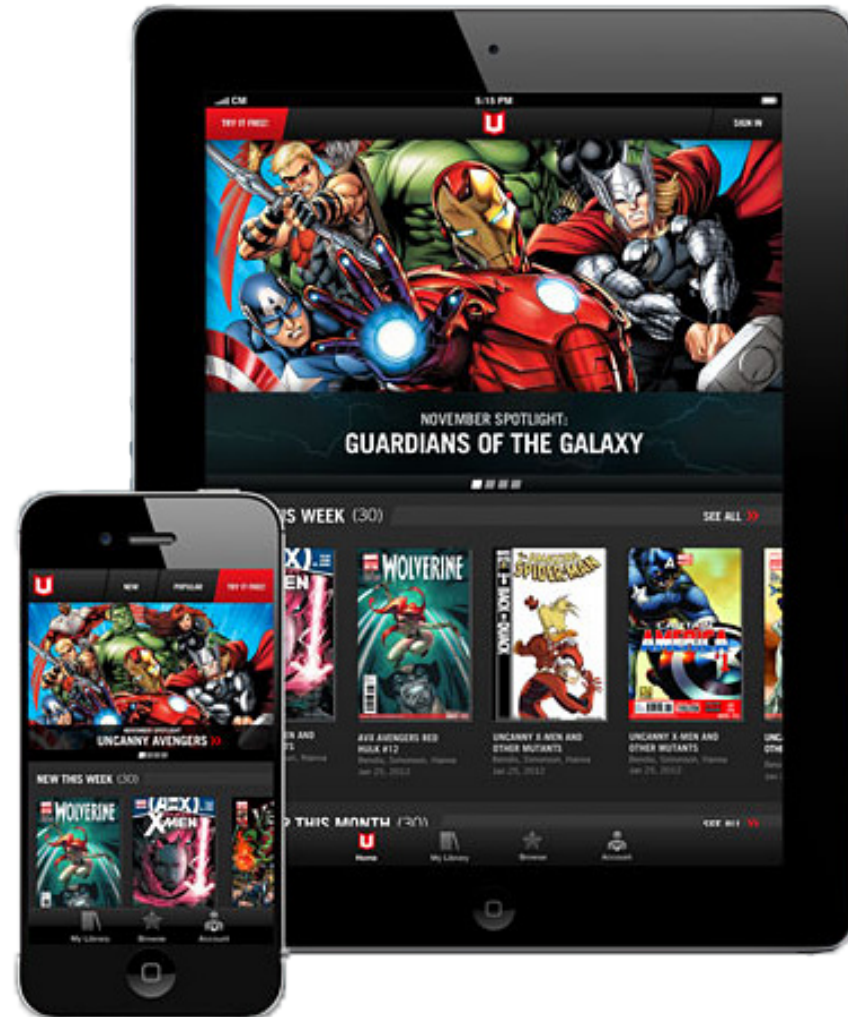
7.1 Referentes

Según las estimaciones de ICv2 y Comichron, sitios web de análisis de la industria, las ventas totales de cómics y novelas gráficas en los Estados Unidos y Canadá fueron de US\$ 1.015 mil millones en 2017.

Lo que implica que el uso de plataformas para la compra y venta de cómics han sido muy beneficiosas tanto para los editores como para los mismos usuarios que realizan uso de dichas aplicaciones.

De esta manera, para entender mejor el mercado de la compra y venta, se estudiaron distintos casos de servicios que aportaron a la mejor realización y desarrollo de la plataforma para coleccionistas de cómics.

Se estudiaron casos que aportaron de una manera conceptual, como algunos que aportaron de manera formal debido a que se necesitó realizar un estudio de la parte de compra y venta, así como algún sistema de suscripción y el estudio de un sistema que permitiera al usuario buscar sus productos a partir de sus intereses o edad, para lograr un mejor entendimiento y mejor desarrollo de la aplicación móvil.



Producto (Referente Formal)

Amazon es una compañía estadounidense de comercio electrónico y servicios de computación.

En la actualidad está totalmente diversificada y catalogada en diferentes líneas de productos, ofreciendo DVD, CD de música, software, videojuegos, electrónica, ropa, muebles, comida, libros, etc. Se encuentra disponible para iOS y Androids.



Precios

Amazon Prime (84000,00 / año) (9200,00 / mes)

Entrega ilimitada y rápida en artículos elegibles

Streaming de vídeo

Música sin anuncios

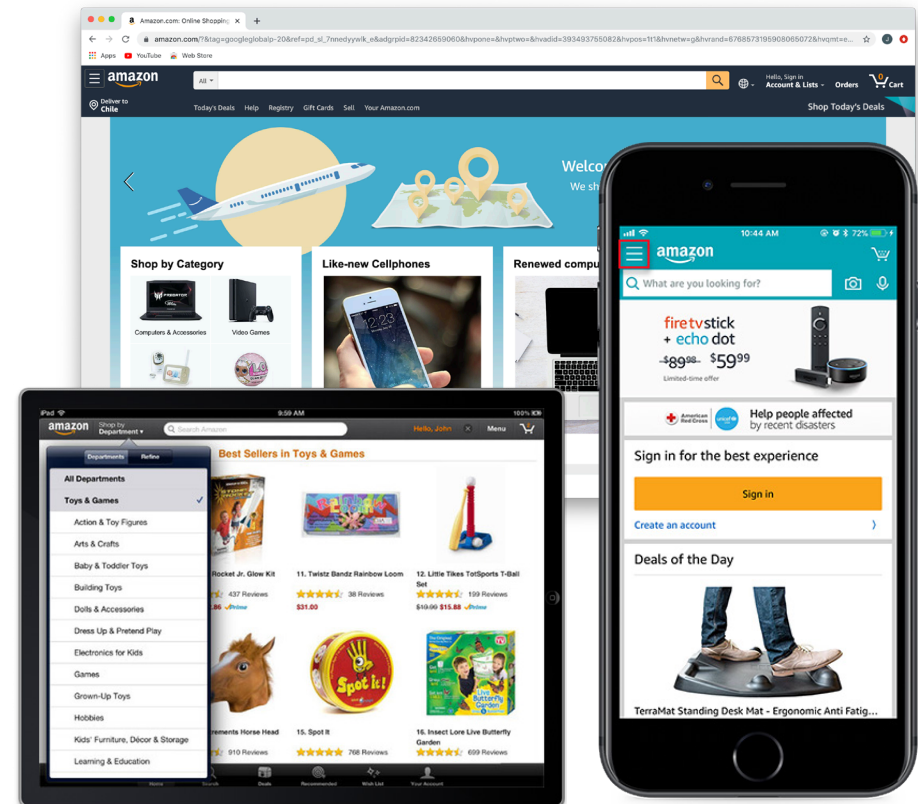
Acceso exclusivo a ofertas

Prime Student (41000,00 / año) (4600,00 / mes)

Entrega rápida y gratuita de sus artículos favoritos

Acceso a miles de programas de televisión y películas

Además de ofertas exclusivas para los estudiantes



Producto (Referente Formal)

Mercado Libre es una plataforma que permite la compra y venta a millones de usuarios mensualmente en una gran variedad de productos. Este servicio te permite adquirir todo lo que desees a través de Internet. Además todos los artículos se posicionan en Google, lo que facilita el acceder a los productos.

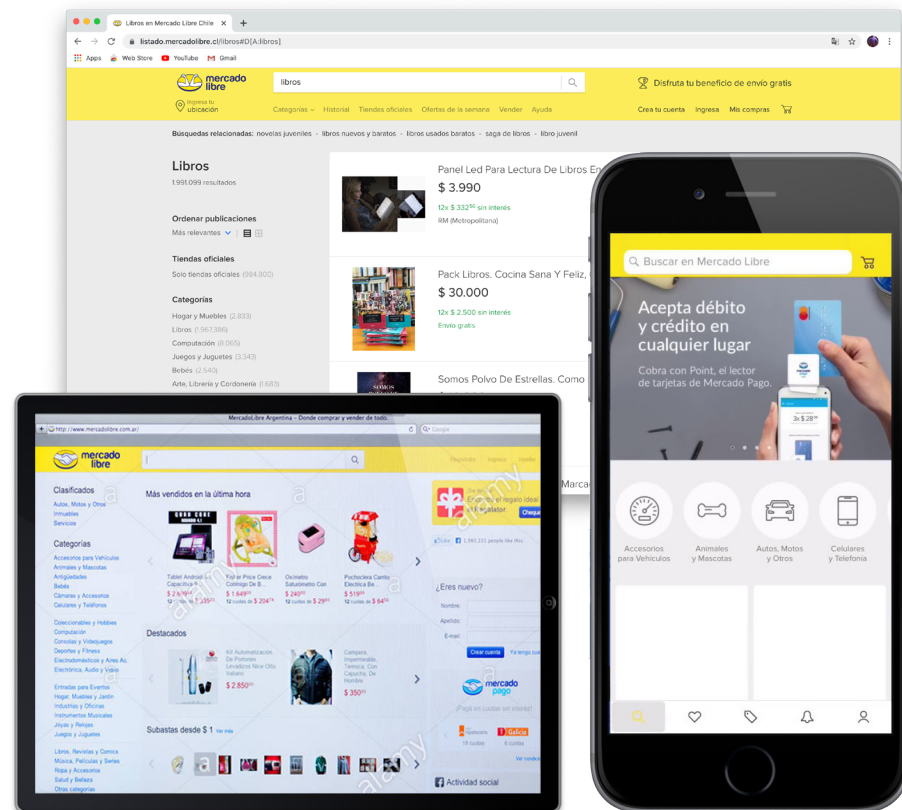
El servicio permite el editar los clasificados con varios formatos incluyendo letras, e imágenes, descripciones, inclusive videos de YouTube. Y su sistema de reputación funciona para saber qué vendedores son los que están mejor calificados y que productos están con la mejor puntuación, y saber la conveniencia de comprar tal artículo.

Precios

Básica (gratuita): Dependiendo del tipo de publicación si el usuario vende usados, puede publicar aquí hasta alcanzar las 20 ventas en el último año. Si el usuario vende nuevos, puede publicar hasta alcanzar las 5 ventas en el último año.

Clásica (con costo): Permite destacar productos. Se cobra una comisión del 13% por venta de productos con precio desde \$1999, más envío gratis a cargo del vendedor (el vendedor paga un porcentaje del monto dependiendo del color de su reputación).

Premium (con costo): Se cobra una comisión del 28% por venta de productos con precio desde \$1999, más envío gratis a cargo del vendedor (el vendedor paga un porcentaje del monto dependiendo del color de su reputación).



Producto (Referente Formal)

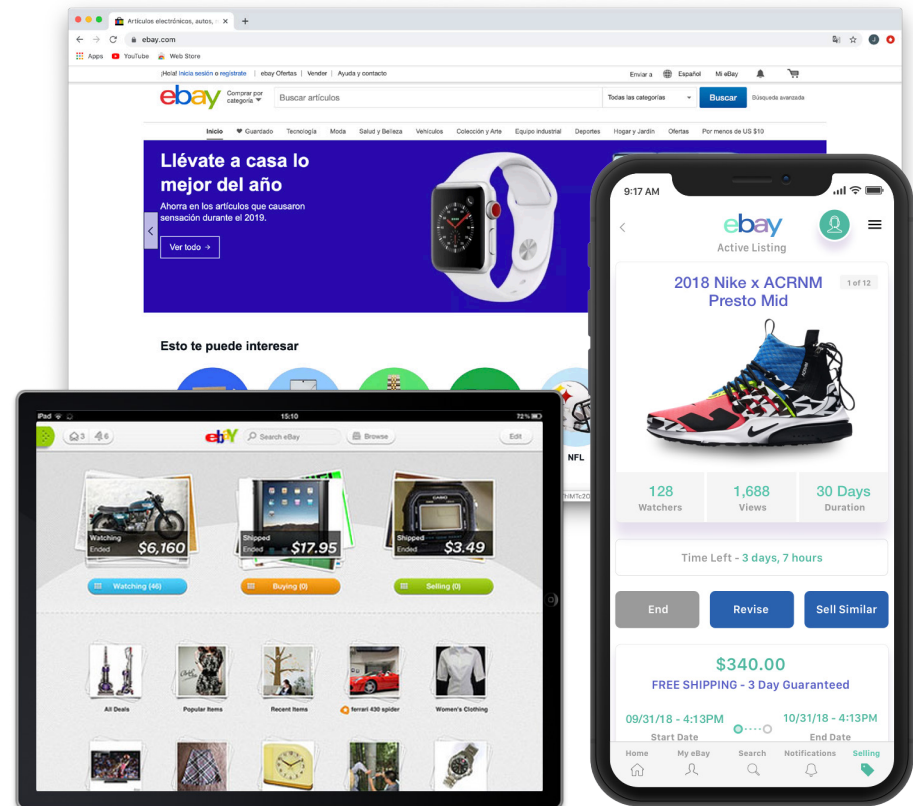
Ebay es un sitio destinado a la subasta y comercio electrónico de productos a través de Internet. Es uno de los pioneros en este tipo de transacciones. No hay que olvidar que cualquier transacción en eBay es un trato en el que no interviene la empresa, por lo que el éxito de la compraventa depende de la buena fe de la otra parte.



Precios

Cuando se anuncia un artículo en eBay, se cobra una tarifa de publicación (o de publicación de anuncios).

El monto total de la venta es el precio total del artículo, los costos de envío y cualquier otro monto que puedas cobrar al comprador. No incluye el impuesto sobre ventas.



Producto (Referente Conceptual)

YouTube es un sitio web dedicado a compartir videos. Presenta una variedad de clips de películas, programas de televisión y vídeos musicales, así como contenidos amateur como videoblogs y YouTube Gaming. Las personas que crean contenido para esta plataforma generalmente son conocidas como youtubers. Disponible en iOS y Androids.

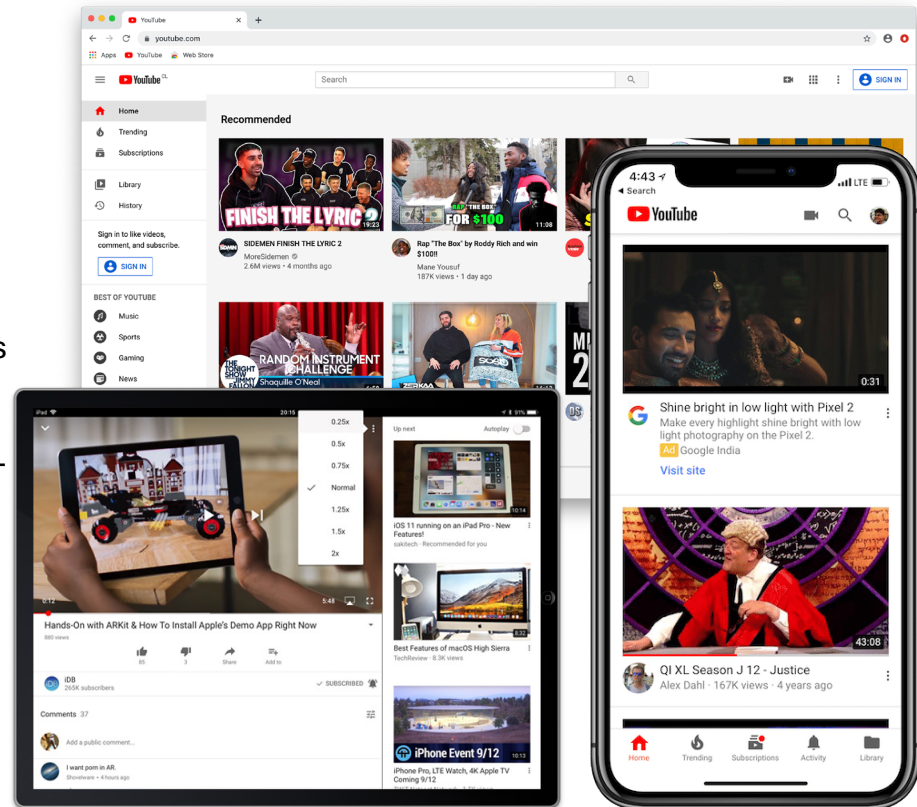


Precios

YouTube Premium (\$ 5500,00 / mes)

Ver millones de vídeos sin anuncios
Guardar vídeos y listas de reproducción en dispositivos móviles y reproducirlos sin conexión
Escuchar millones de canciones sin anuncios
Guardar música y listas de reproducción en la aplicación YouTube Music y escuchar sin conexión

Plan Familiar Premium (\$ 6150,00 / mes)



Producto (Referente Conceptual)

Netflix, Inc. es una empresa de entretenimiento estadounidense cuyo servicio principal es la distribución de contenidos audiovisuales a través de una plataforma en línea o servicio de VOD (video bajo demanda) por streaming. En la actualidad, la plataforma cuenta con más de 151 millones de clientes alrededor del mundo, la mayoría fuera de Estados Unidos. Disponible para iOS y Androids.

NETFLIX

Precios

Netflix Básico (\$ 4590,00 / mes)

Netflix Estándar (\$ 5990,00 / mes)

HD

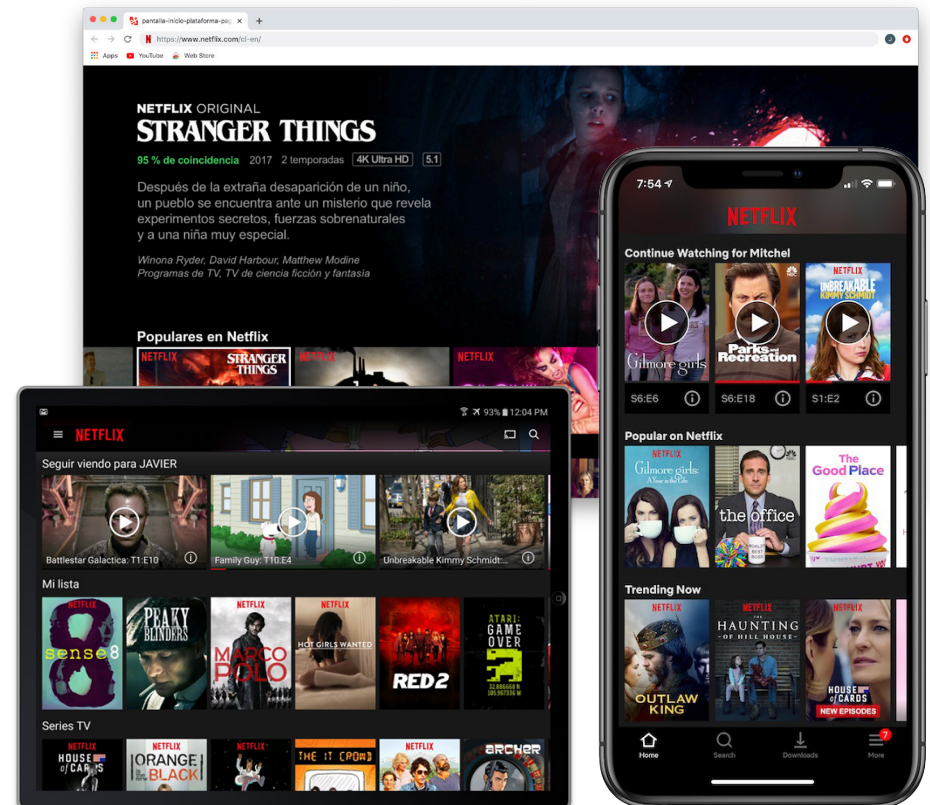
Ver 2 pantallas al mismo tiempo

Netflix Premium (\$ 7390,00 al mes)

HD

Ultra HD

Ver 4 pantallas al mismo tiempo



Producto (Referente Conceptual)

Spotify es una aplicación multiplataforma, empleada para la reproducción de música vía streaming. Cuenta con un modelo de negocio premium, un servicio gratuito básico y con publicidad; pero con características adicionales, como mejor calidad de audio, a través de una suscripción de pago. El usuarios puede crear sus propias listas de reproducción a partir de artistas, álbum, etc. Disponible en iOS y Androids.



Precios

Spotify Premium (\$ 3490,00 / mes)

Escuchar cualquier canción

Escuchar sin conexión

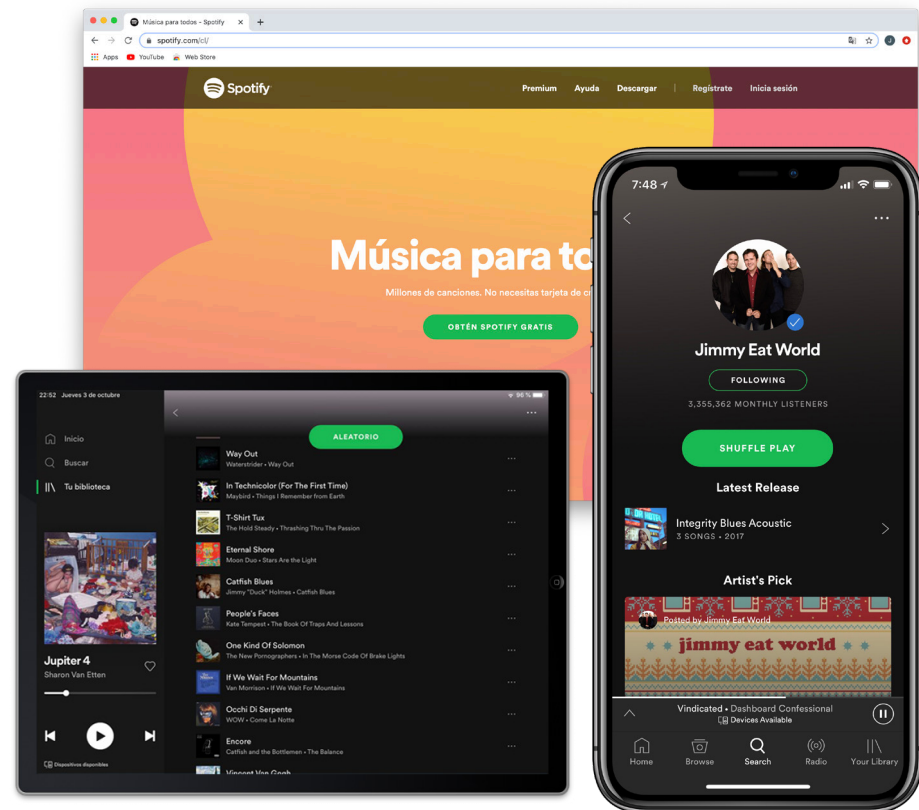
Sin interrupciones por anuncios

Saltos de canciones ilimitados

Audio de alta calidad

Plan Familiar Premium (\$ 5290,00 / mes)

Premium Duo (\$ 4390,00 al mes)



Producto (Referente Formal y Conceptual)

Marvel Unlimited es una aplicación que permite descargar una amplia variedad de cómics digitales. Su adquisición es gratuita y fácil de instalar, además nos ofrece más de 3,500 cómics de la editorial, de los cuales algunos son gratis como los primeros números de Spiderman y Hulk.

Marvel Unlimited cuenta con todos los personajes favoritos de películas de Marvel, programas de televisión y videojuegos. Disponible en iOS y Androids



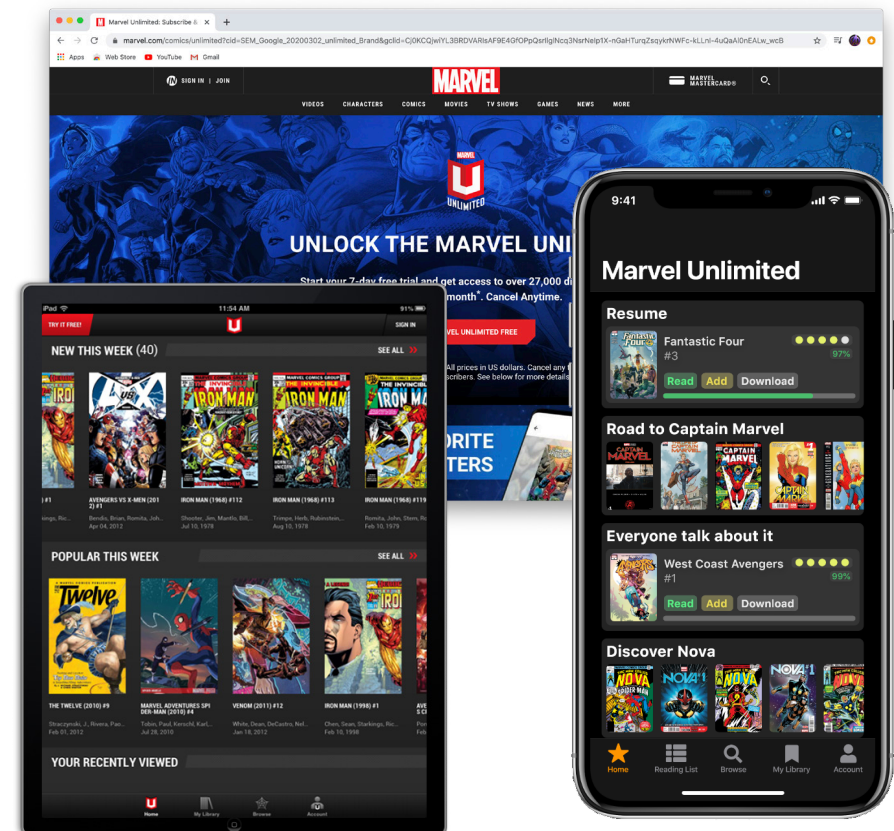
Precios

Suscripción Mensual/Anual (\$ 75.000 / anual)

Permite al usuario acceder al archivo histórico de la editorial, con más 13.000 números a disposición.

Suscripción Mensual (\$ 7600,00 / mes)

Descuento en merchandising, actualización de novedades y pases gratuitos a eventos especiales. (No se incluyen los beneficios "plus")



Producto (Referente Formal y Conceptual)

La aplicación DC Entertainment es una de las mayores editoriales de cómics en inglés del mundo, con una amplia variedad de personajes y géneros. Reconocido por los Superhéroes más Grandes del Mundo - Superman, Batman, Wonder Woman, Linterna Verde, Flash y muchos más.

Publicando miles de cómics, novelas gráficas y revistas cada año, DC también presenta diferentes sabores de narración gráfica a través de sus diversas impresiones. Disponible en iOS y Androids.



Precios

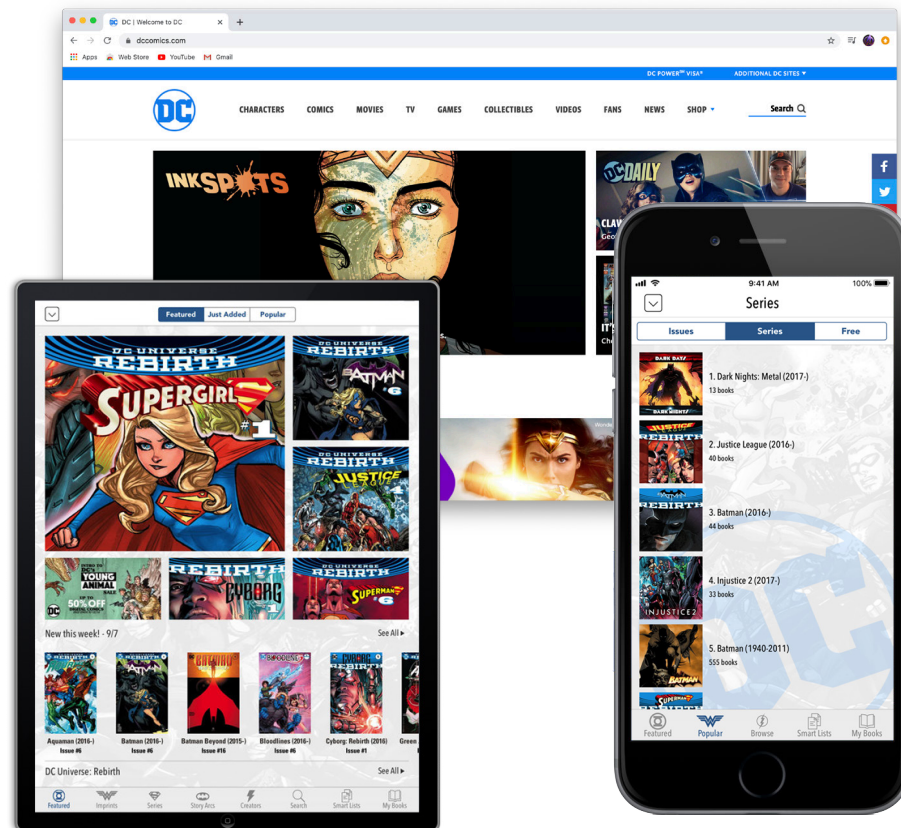
Suscripción Gratuita

Listas de lectura de cómics categorizadas por expertos de Marvel
Descargar hasta 12 cómics por mes para leer en cualquier lugar.

Suscripción Anual (\$ 57.000dólares / anual)

Mercadería exclusiva cada año.

Suscripción Mensual (\$ 6000,00 / mes)



Producto (Referente Formal y Conceptual)

Comixology es una plataforma de distribución digital, con más de 200 millones de descargas de cómics en todo el mundo. Ofrece una selección de más de 100.000 cómics, novelas gráficas, y manga a través de Android, iOS, Kindle Fire, Windows 8, e Internet.

La plataforma digital de Comixology cuenta con la tecnología de lectura Guided View que se utiliza en las propias aplicaciones móviles de la compañía, y es el motor utilizado por la mayoría de las principales editoriales de cómics en los Estados Unidos, incluyendo Marvel Comics y DC Comics para sus servicios digitales de marca privada.

Precios

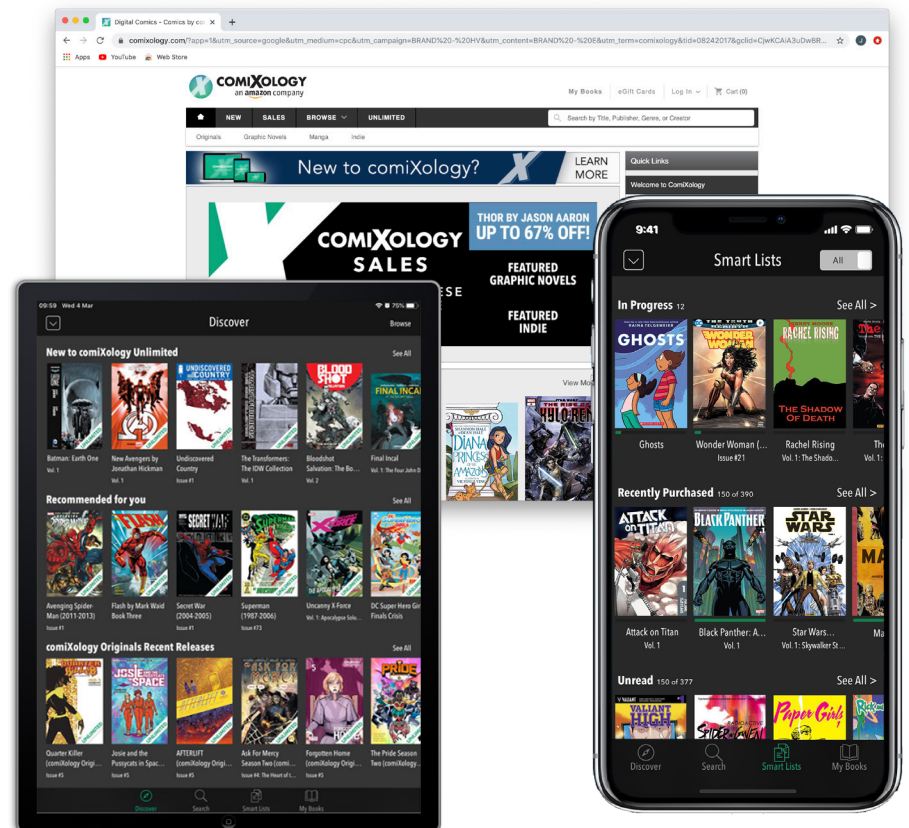
Comixology Unlimited (\$ 4200,00 / mes)

Lectura ilimitada

Descuentos adicionales (10-15%)

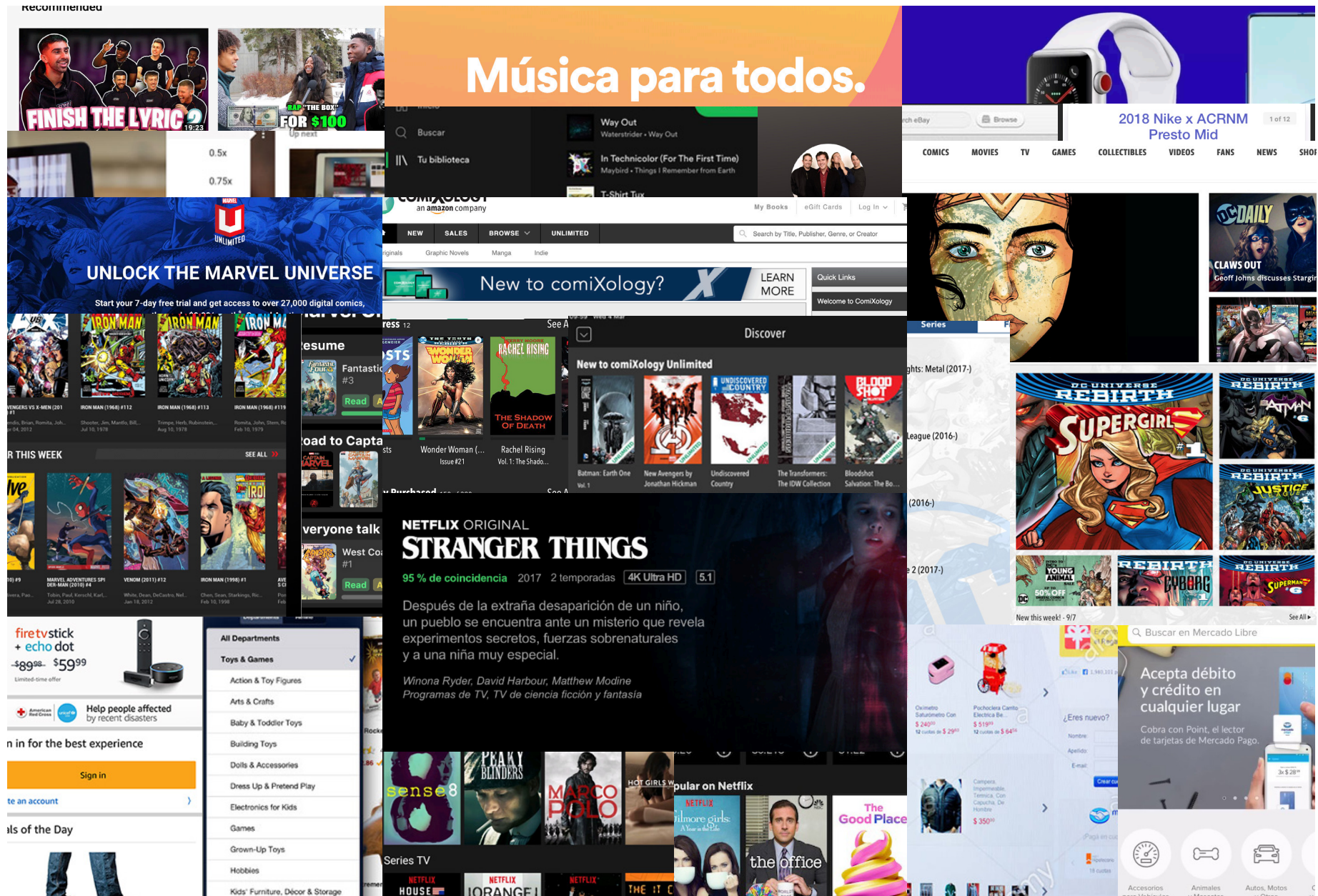
Descargar y leer sin conexión

COMIXOLOGY












7.1 Referentes

7.1.1 Moodboard



7.1 Referentes

7.1.2 Cuadro Comparativo

									
Venta en Línea	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓
Suscripción	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗
Diferenciación por edad	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗

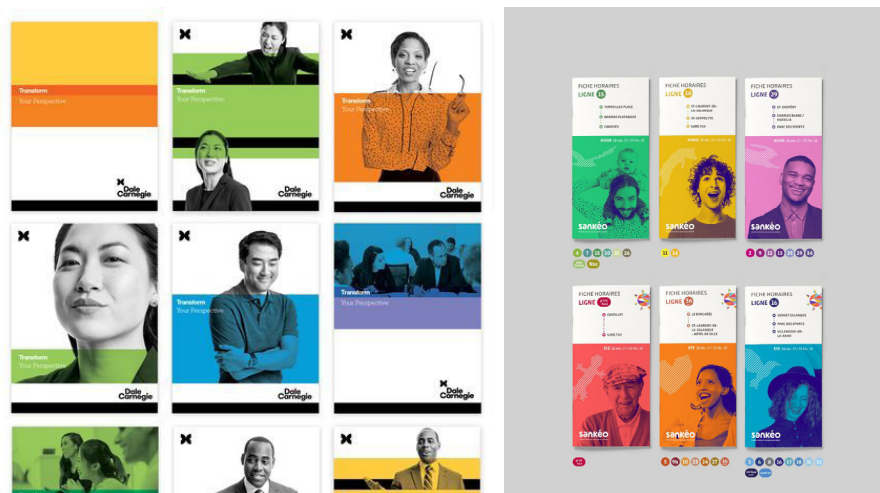
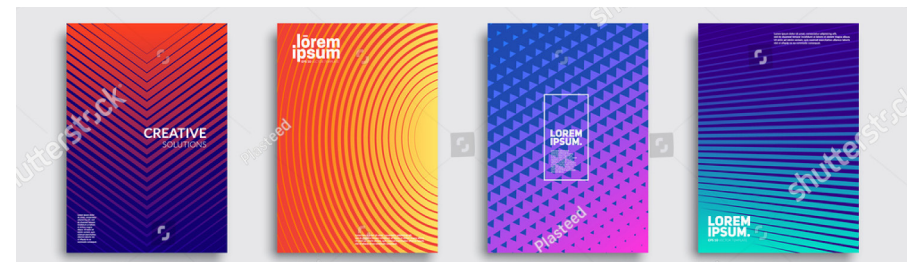
7.2 Carta Gantt

	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO
Inicio del Proyecto												
Fase de Investigación del Proyecto												
Mapa de Venn												
Análisis FODA												
Mapa de Estructura de Plataforma y Costumer Jorney Map												
Prototipo de Plataforma												
Presentación Proyecto												

8. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

8.1 Referentes Visuales

Se realizó una selección de referentes visuales que ayudaron en la selección de colores y la utilización de imágenes para un mejor desarrollo y realización de la plataforma, al igual que colaboraron a la creación una mejor grilla y estructura para la aplicación de compra, venta e intercambio de cómics de superhéroes.



Otro componente visual ocupado para el diseño de la plataforma fue el arte pop de Roy Lichtenstein, pintor estadounidense de arte pop, artista gráfico y escultor, conocido sobre todo por sus interpretaciones a gran escala del arte del cómic.

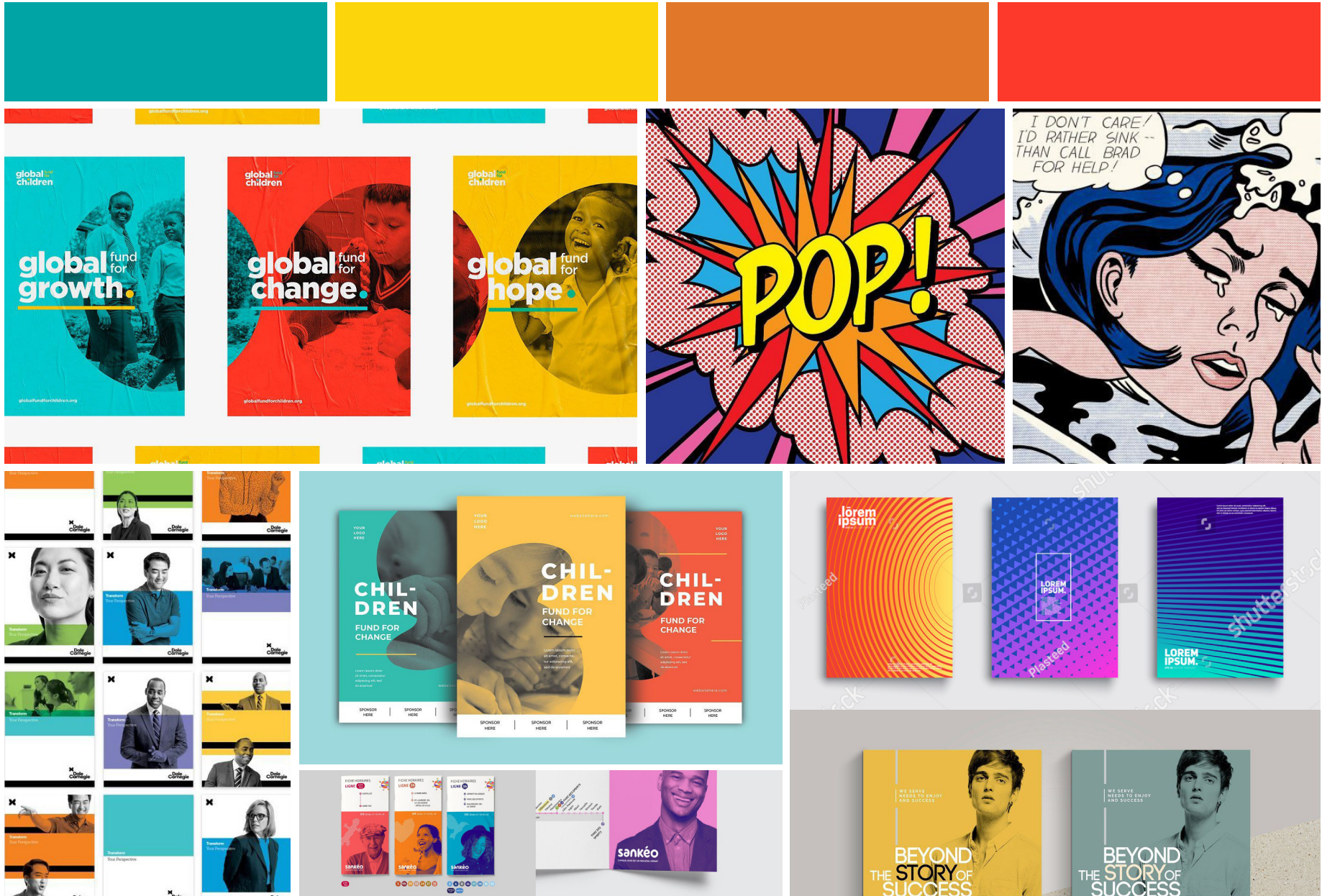
Sus obras representan temas como la sociedad de consumo, la vida diaria y la cultura de masas, temas que extraía directamente de fuentes como la publicidad, las revistas de moda, e incluso los cómic. Su línea estética se basó en composiciones y apariencias sencillas, pintadas con colores primarios, en su mayoría.

Gracias a este referente se pudo lograr un adecuado naming para la plataforma, utilizando no solo los colores característicos de Lichtenstein, sino que también son muy reconocidos en el universo de los cómics, especialmente el de los superhéroes. Así como lograr una paleta de colores que fuese cómoda a la vista y que se convirtiera en algo más que un simple naming para el usuario.



8.1 Referentes Visuales

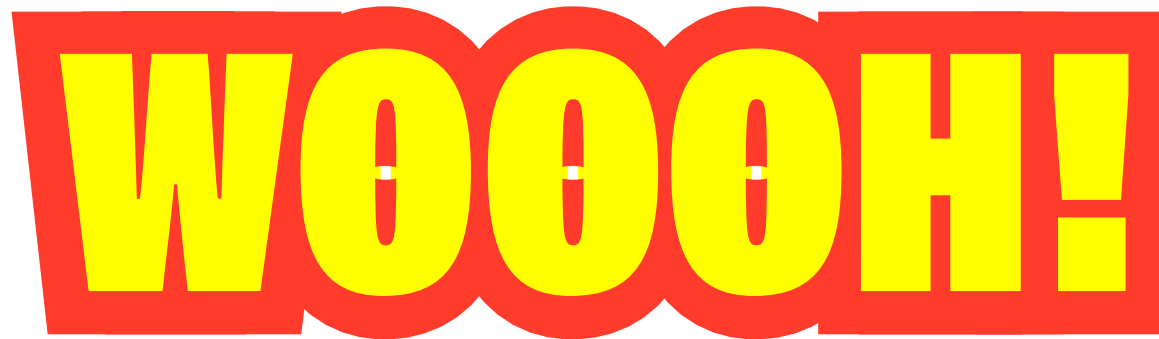
8.1.1 Moodboard



8.2 Naming

El termino **WOOOH!** se desarrolla a partir del uso de onomatopéyas en los cómics, siendo una imitación lingüística o representación de un sonido natural o de otro acto acústico no discursivo, para que así sea más atractivo y fácil de identificar por el usuario debido a que lo hace pertenecer al universo de los cómics.

Se decide usar la tipografía **Acumin(Condensed UltraBlack)** y colores correspondientes a los típicos utilizados en los cómics como lo son el amarillo y rojo para lograr una mayor fuerza y atractivo al leer, lo que al mismo tiempo logra convertirlo en una suerte de Logotipo atractivo.



WOOOH!

The image shows the word "WOOOH!" in a highly stylized, bold font. The letters are yellow with a thick red outline. The font is a condensed, sans-serif typeface, specifically Acumin(Condensed UltraBlack). The letters are closely spaced, and the overall design is reminiscent of comic book sound effects.

8.3 Branding

8.3.1 Proceso de Diseño

Se tomó la decisión de hacer uso de las onomatopeyas de los cómics para la creación del naming que a su vez es el logotipo de la plataforma porque estas forman una parte importante de la cultura del universo de los cómics de superhéroes.

Se comenzó con una cuidadosa selección de onomatopeyas que fuesen fáciles de pronunciar y atractivas a la vista. El uso de onomatopeyas fue clave para el naming ya que ayudó a crear un naming que es simple, fácil de recordar y que llama la atención al usuario. Además se utilizaron colores representativos de los cómics de superhéroes como lo son el amarillo y el rojo.



WOOOH
BRAAAP
WOOOH
WOOOH

KA
POW!

WOOOH!
WOOOH!

8.4 Paleta Cromática

El color, especialmente en el universo del cómic es mucho más que el atractivo visual, puede aportar sensaciones, dinámica y equilibrio, es un personaje más en las viñetas.

El verde representa lo natural, lo que genera un ambiente de seguridad, armonía, comodidad y equilibrio. También compuesto por los colores amarillo y rojo que transmiten energía, atención, determinación, así como seguridad. Y el color naranja puede llegar a generar entusiasmo, potencialidad y una unión entre los dos colores mencionados anteriormente. Cada uno de estos colores utilizados en un tono que no cansa la vista y a su vez transmite una energía de empatía y tranquilidad.

SEGURIDAD

ENERGÍA

COMODIDAD

DETERMINACIÓN

EQUILIBRIO

ATENCIÓN

TRANQUILIDAD

ENTUSIASMO

EMPATÍA

RGB: 0 165 165
CMYK: 79 13 39 0
HEX: #00A5A5

RGB: 252 213 11
CMYK: 2 13 99 0
HEX: #FCD50B

RGB: 252 57 43
CMYK: 0 91 90 0
HEX: #FC392B

RGB: 224 120 40
CMYK: 9 64 98 0
HEX: #E07828

8.5 Tipografía

Acumin(Regular, Bold, Light) es una versátil familia de tipografías sans-serif diseñada por Robert Slimbach, pensada para una calidad equilibrada y racional. Sólidamente neo-grotesco, funciona maravillosamente en tamaños de pantalla, pero también mantiene un grado excepcional de sensibilidad para tamaños de texto.

Acumin forma parte de la serie de tipos de letra Adobe Originals, desarrollada con los más altos estándares de valor estético, calidad técnica y funcionalidad tipográfica.

The word "ACUMIN" is displayed in a very large, bold, black sans-serif font. It is centered between two thick horizontal black bars, one above and one below the text.

REGULAR

AaBbzeFfGgHhIiJjKk
1234567890!"·\$%&/()=
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk
1234567890!"·\$%&/()=

BOLD

AaBbzeFfGgHhIiJjKk
1234567890!"·\$%&/()=
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk
1234567890!"·\$%&/()=

LIGHT

AaBbzeFfGgHhIiJjKk
1234567890!"·\$%&/()=
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk
1234567890!"·\$%&/()=

8.6 Iconografía

La iconografía aplicada a los botones de la app será de íconos sólidos y con los vértices redondeados, con el fin de que estos funcionen visualmente acorde a la interfaz. Además se decidió diseñar un botón central único que ayudará al usuario a identificar de manera rápida las pantallas principales de la plataforma para coleccionista de cómics de superhéroes.

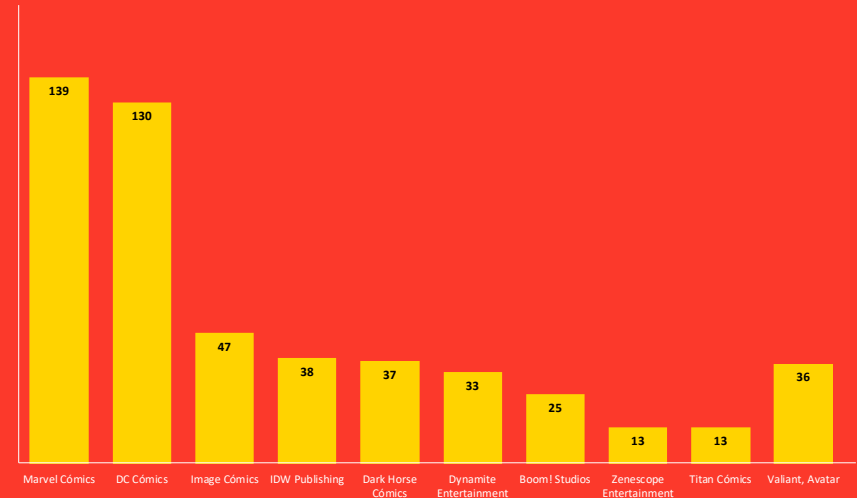


8.7 Datos de Investigación

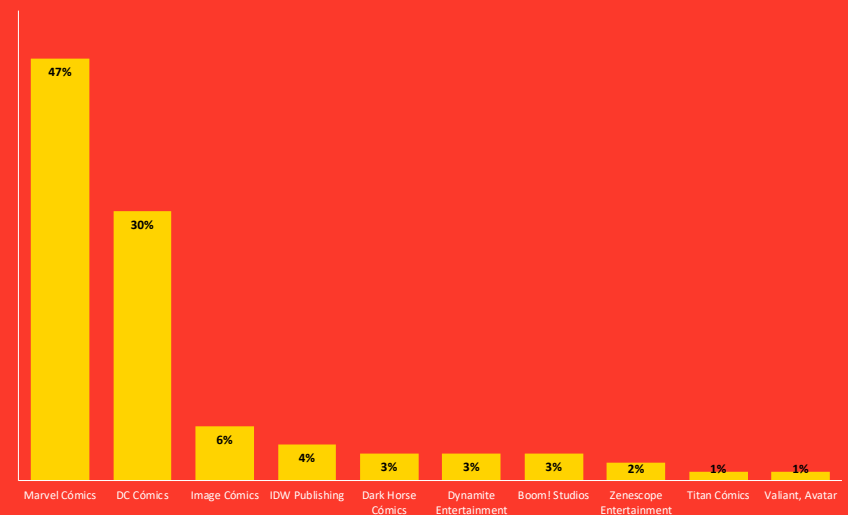
Para desarrollar un mejor sistema que permita al usuario hacer compra, venta e intercambio de cómics de superhéroes, se decide realizar un estudio a partir de las 10 editoriales de cómics de superhéroes más populares, en términos de cantidad de publicaciones, ganancias y cuales son los títulos y/o personajes más populares en el mercado de los cómics de superhéroes en la actualidad. Además se realizó una categorización de los artistas más reconocidos en el universo de los cómics de superhéroes y algunas de sus obras más conocidas.

Gracias a estos datos se creó un sistema que permite al usuario no solamente poder comprar o vender sus cómics, sino que el consumidor podrá también encontrar de forma categorizada las últimas novedades en cómics de sus editoriales favoritas, a partir de los títulos más populares en el mercado, o a través de su personaje o artista favorito para mayor comodidad, rapidez y facilidad de encontrar lo deseado.

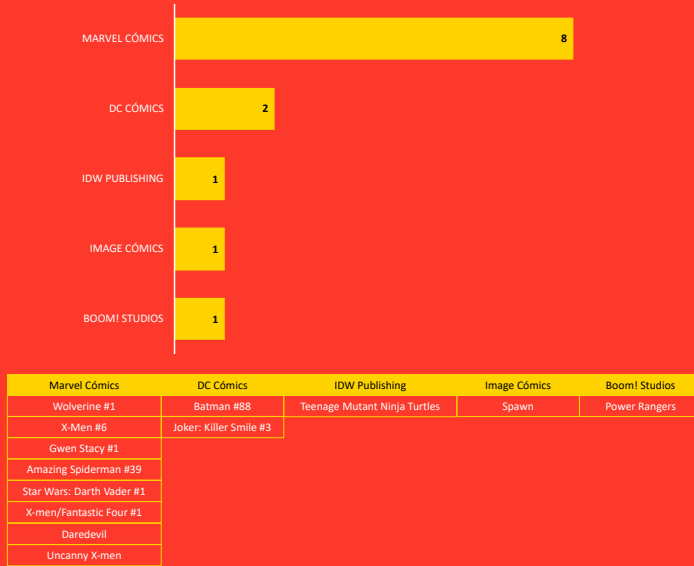
Promedio de Publicaciones Mensuales por Editorial Febrero 2020



Ganancias(%) por Editorial



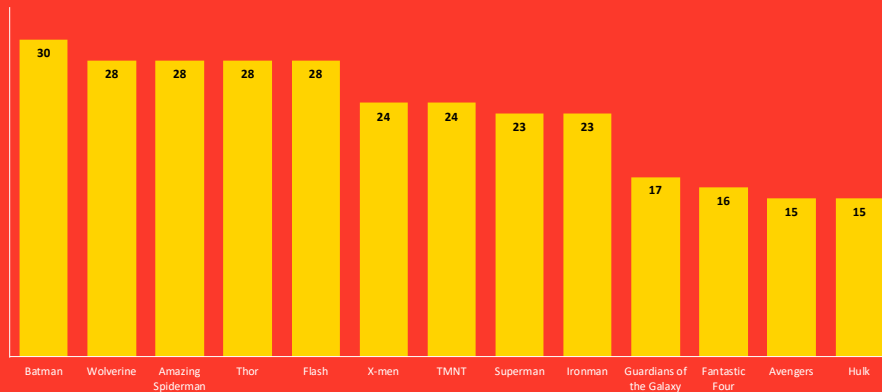
Top Títulos Más Comprados/Populares Febrero 2020



Según los pedidos de “Direct Market de Diamond Comic Distributors”, durante el mes de febrero de este año hubo compras de \$37.27 millones en cómics, novelas gráficas y revistas, con aumentos en las ventas de unidades y dólares.

Wolverine #1, un cómic con un valor de \$7.99 dólares, lideró las listas con más de 190.500 copias ordenadas en América del Norte. Gwen Stacy #1 fue el siguiente mejor debut de Marvel, ocupando el cuarto lugar en Diamond.

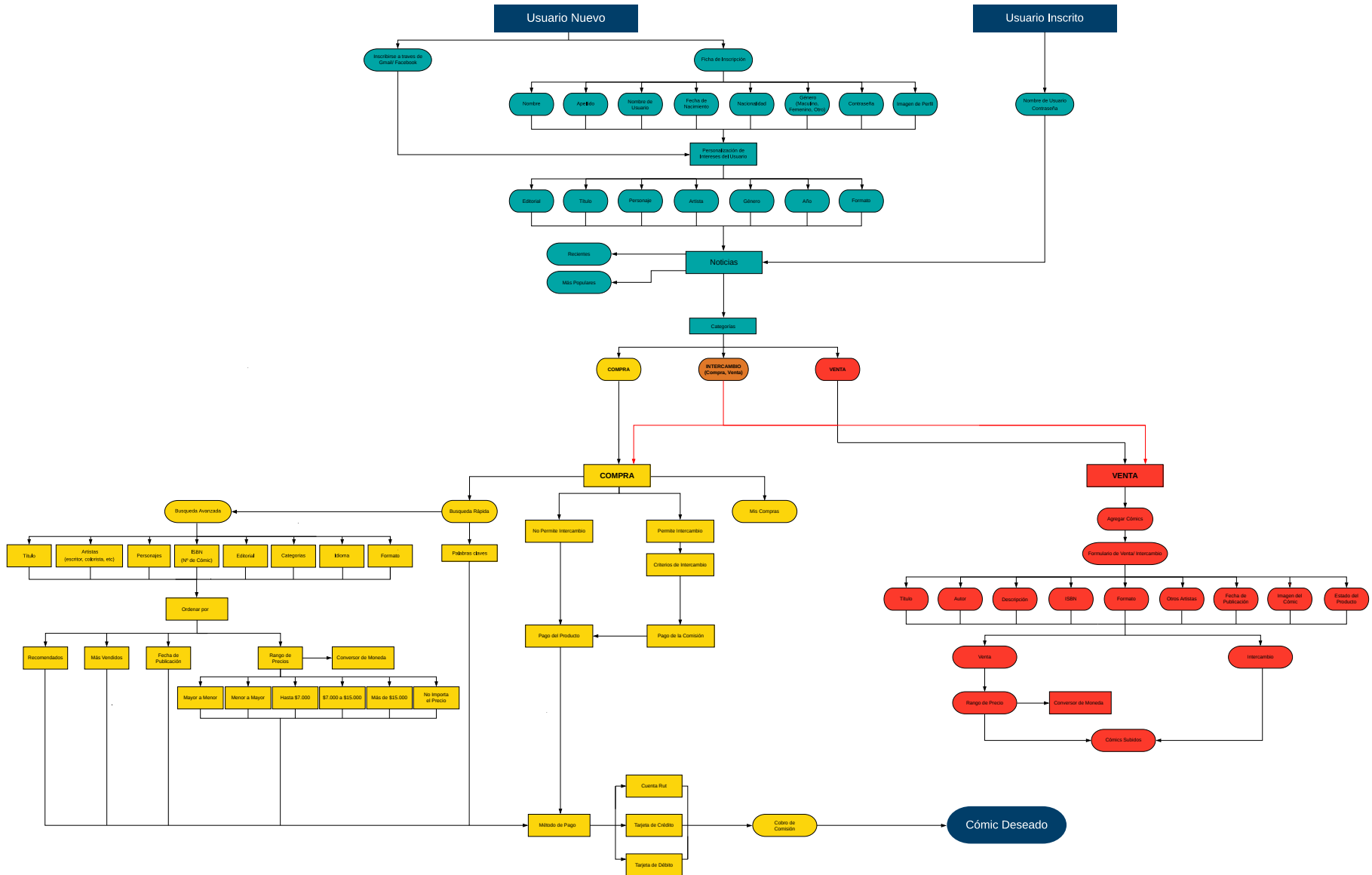
Superhéroes/Personajes Más Populares Por Publicaciones



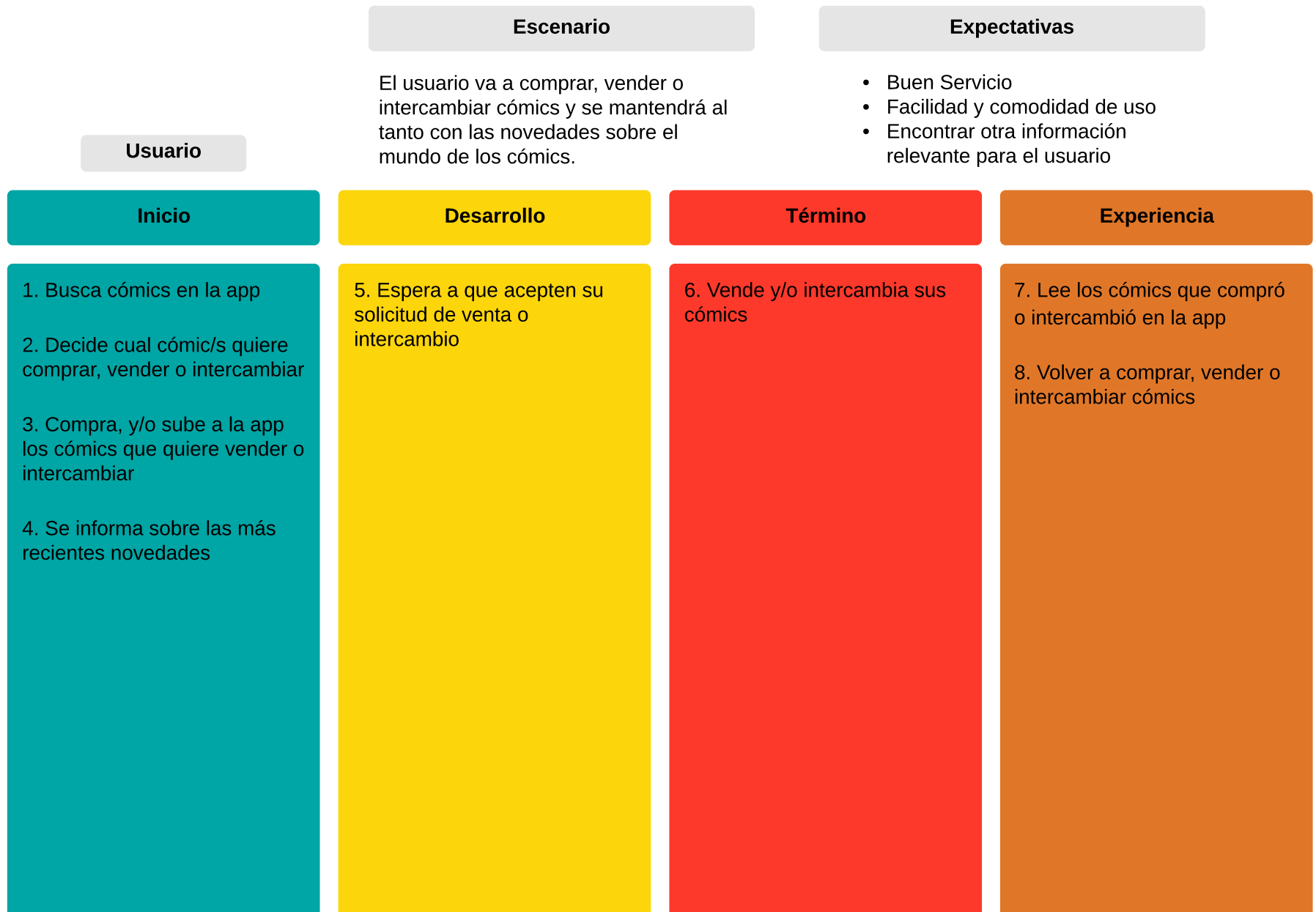
Artistas Más Populares Por Editorial



8.8 Mapa de Estructura de Aplicación Móvil



8.9 Costumer Journey Map



8.10 Prototipo de Aplicación Móvil

La solución planteada está compuesta por tres interfaces distintas dentro de la misma plataforma, las que se han identificado como la interfaz de compra, de venta y para intercambio, las cuales se complementan entre sí. Además cuenta con una sección de noticias al comienzo de la aplicación para integrar de manera inmediata al usuario sobre las últimas novedades sobre el mundo del cómic e indicar sobre las distintas categorías de compra, venta e intercambio que el usuario puede escoger.

8.10.1 Especificaciones Técnicas



Adobe Illustrator

Software vectorial utilizado para el diseño del naming, iconos y estructura de la aplicación.

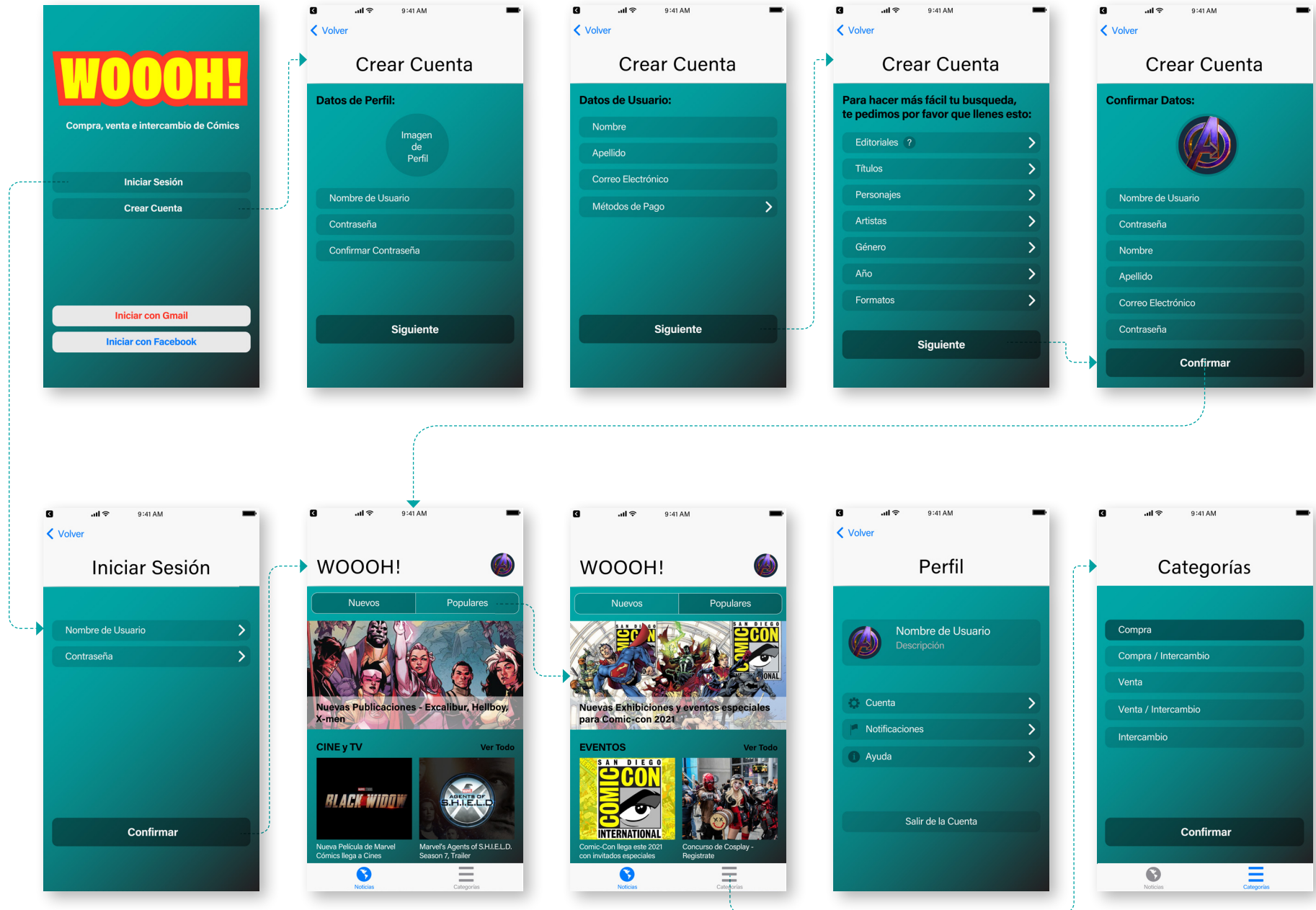


Adobe XD

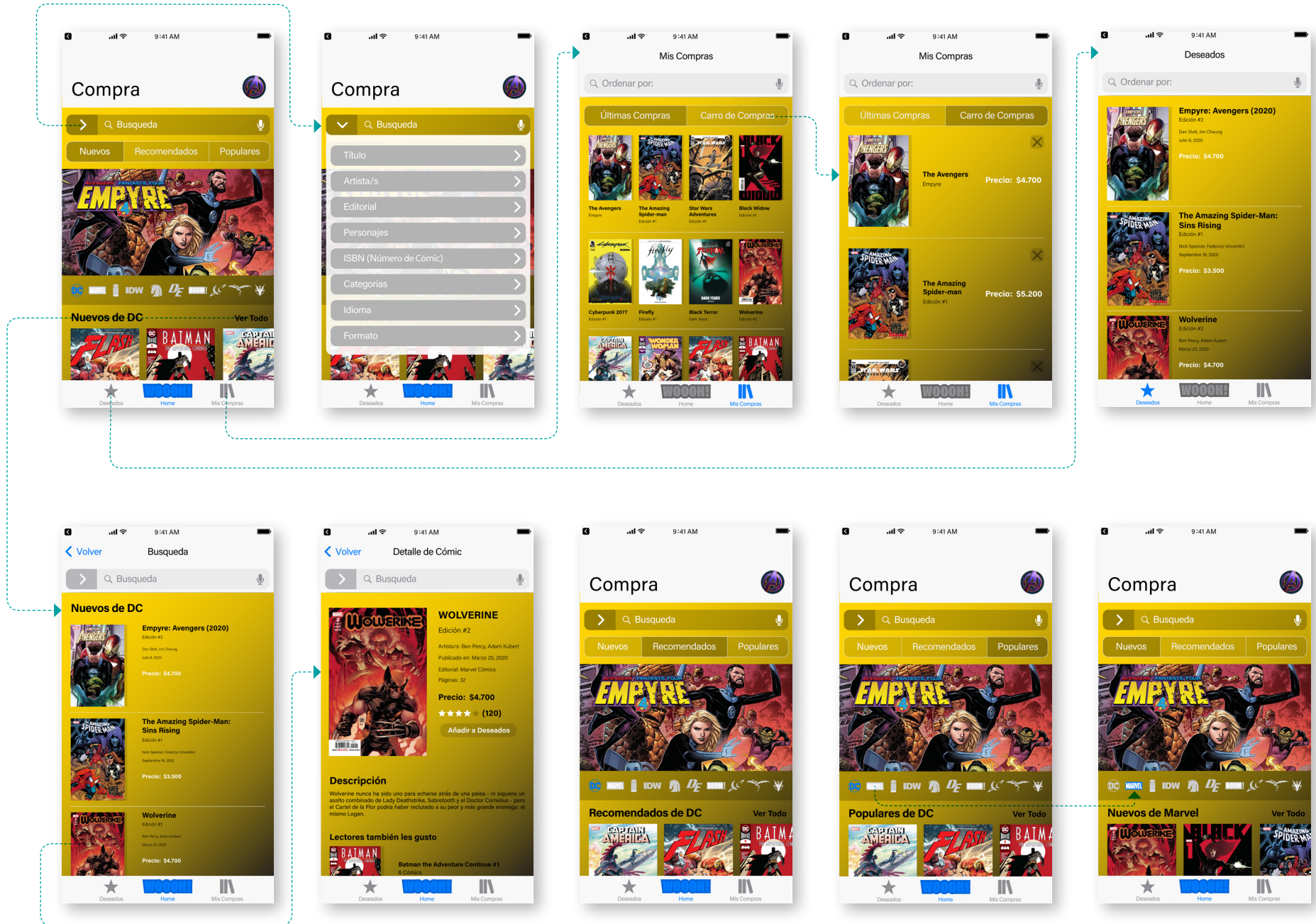
Software de diseño y prototipado de interfaces, utilizado para el diseño y prototipado de la plataforma.

8.10 Prototipo de Aplicación Móvil

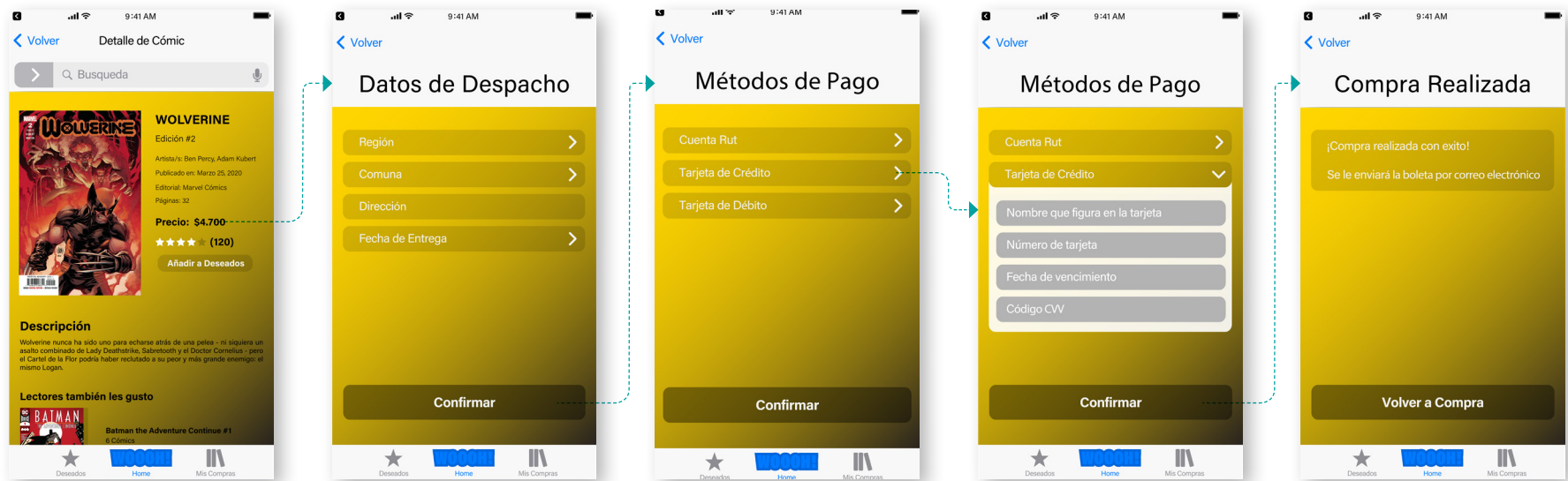
8.10.2 Navegación: Ingreso a la aplicación



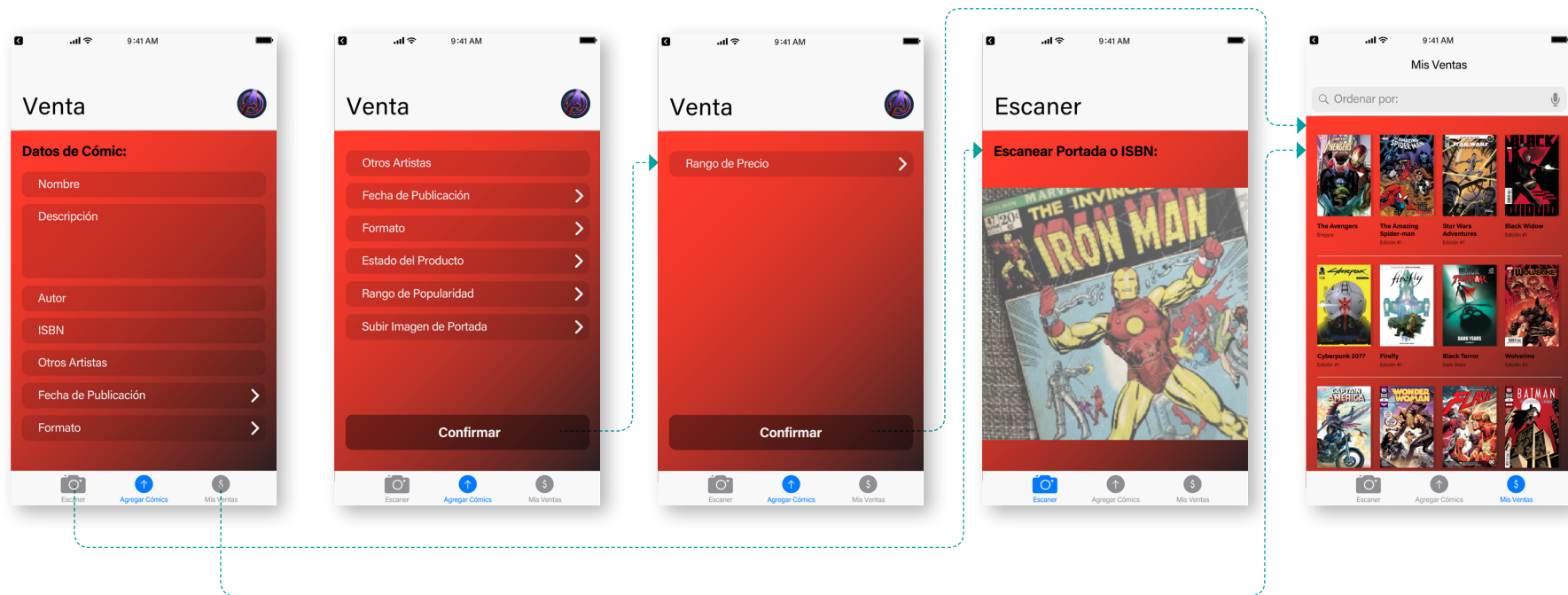
8.10.2 Navegación: Interfaz de Compra



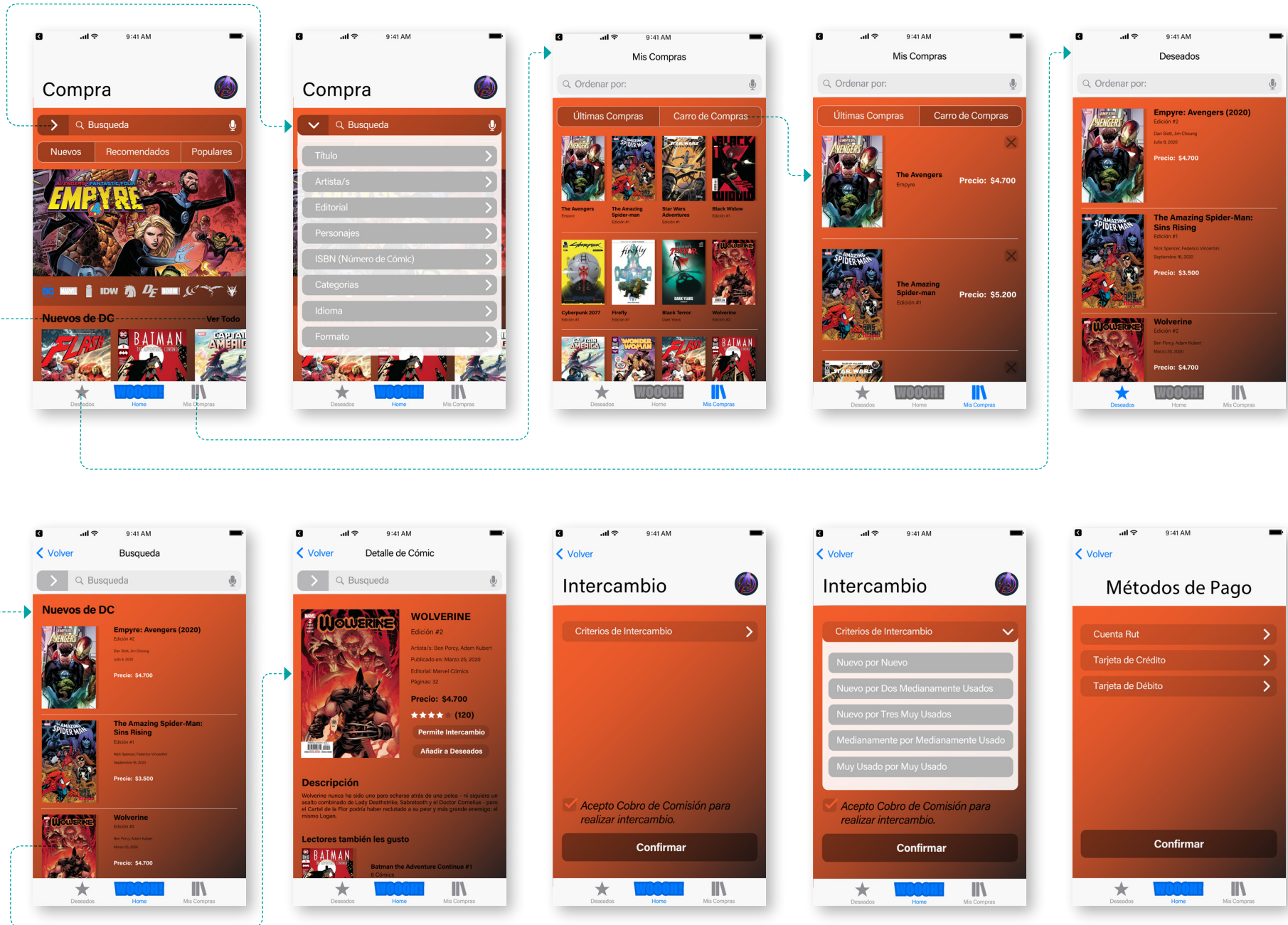
8.10.2 Navegación: Interfaz de Compra, Proceso de Pago



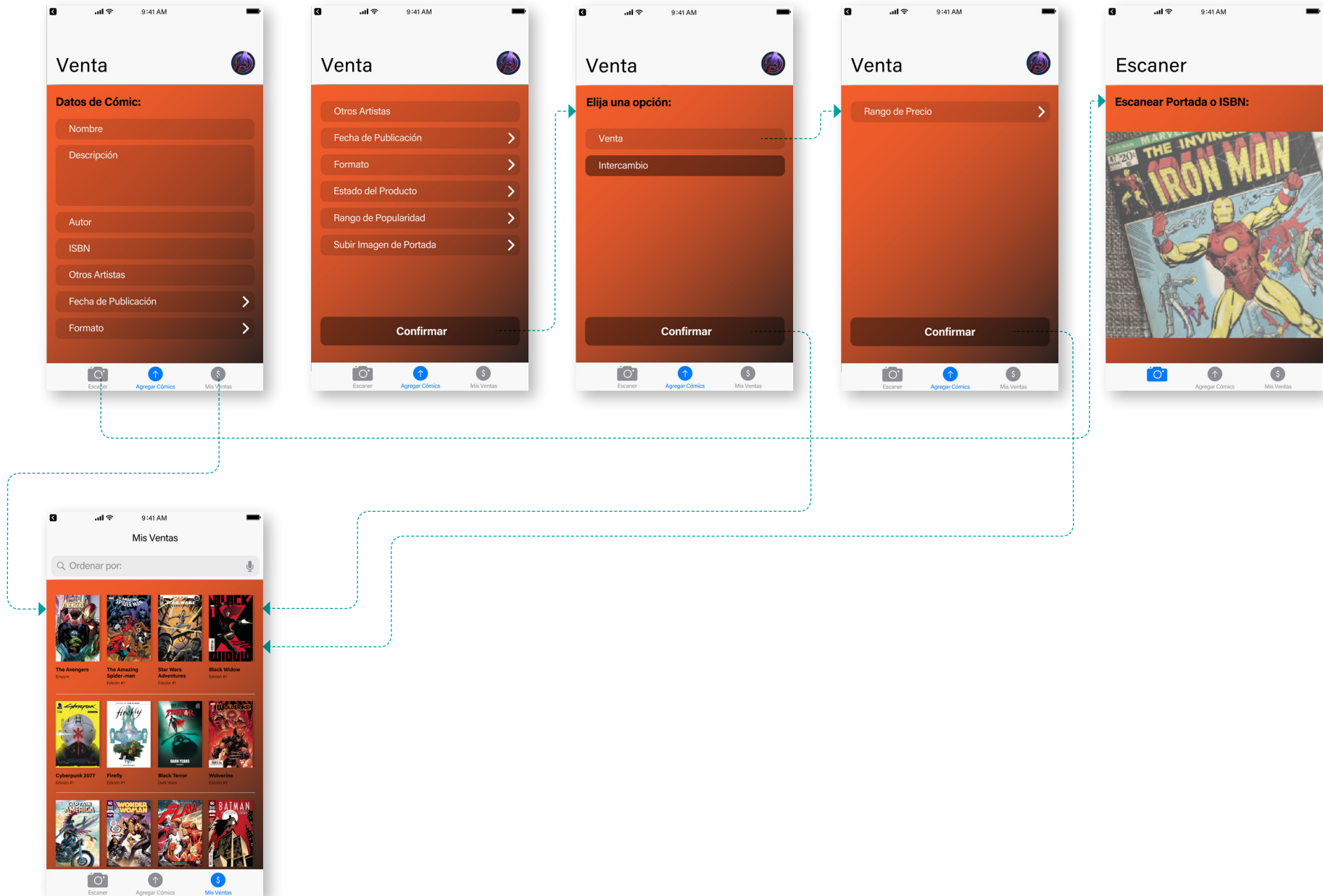
8.10.2 Navegación: Interfaz de Venta



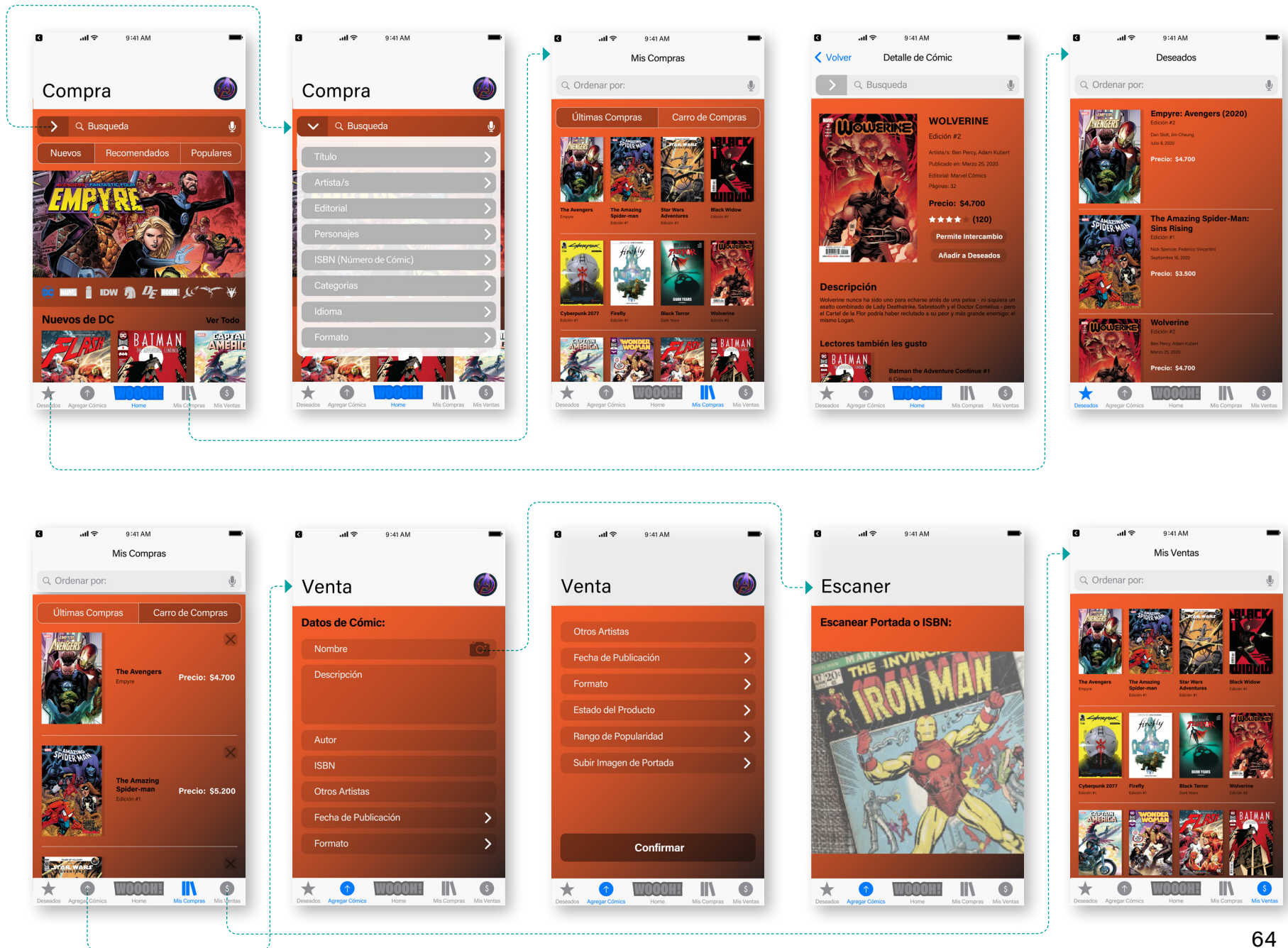
8.10.2 Navegación: Interfaz de Compra, Intercambio



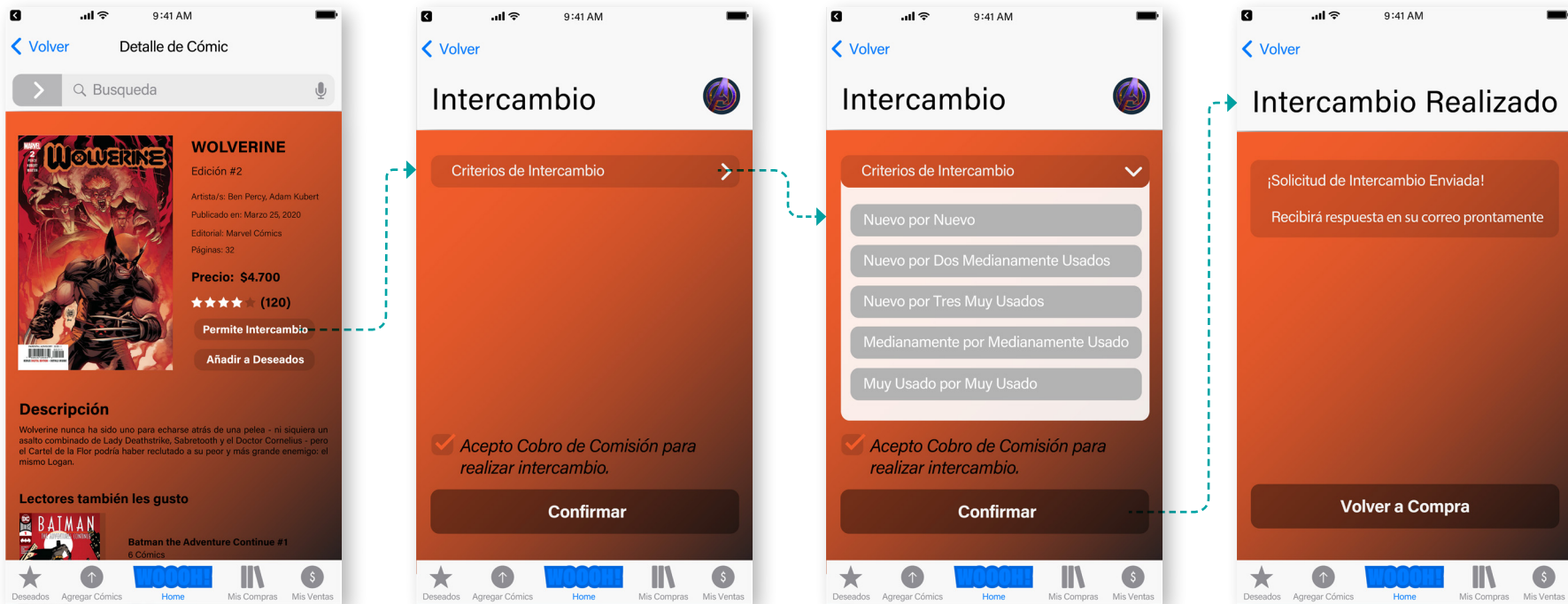
8.10.2 Navegación: Interfaz de Venta, Intercambio



8.10.2 Navegación: Interfaz de Intercambio (Compra y Venta)



8.10.2 Navegación: Interfaz de Intercambio, Proceso de Intercambio



8.11 Ícono para la Aplicación



9. CONCLUSIÓN

Cabe primero decir que, gracias a este proyecto he podido adentrarme mucho más en lo vasto y variado que es el universo del Cómic, especialmente en los cómics de superhéroes, y todo lo que implica, y que tan significativo es el coleccionismo de estos para ciertas personas. He podido identificar los distintos patrones de interés que los usuarios buscan para completar su colección y por otra parte lo que no les llama tanto la atención, pero que aun así disfrutan de todo lo que este universo les pueda entregar.

Finalmente, con este proyecto se podrá ayudar al coleccionista de cómics a la hora de **comprar, vender e intercambiar** historietas, y a mejorar no solamente las maneras que tiene actualmente de conseguir sus cómics deseados sino también a desarrollar un ambiente seguro, único y que permita entregar los contenidos acorde a sus intereses. Y que se convierta en la herramienta primordial tanto para los coleccionistas como para otras personas que quisieran adentrarse a los cómics de ayer y de hoy e informarse de futuras publicaciones.



10. BIBLIOGRAFÍA

- MARTÍN MARTÍNEZ, Antonio (01/1968). *Apuntes para una historia de los tebeos II. La civilización de la imagen (1917-1936)*. Madrid: Revista de Educación, n.º 195.
- COMA, Javier (1977). *Los cómics. Un arte del siglo XX*. Guadarrama.
- MARTÍN MARTÍNEZ, Antonio (1978). *Historia del cómic español: 1875-1939*. Gustavo Gili. ISBN 84-252-0899-8.
- TRABADO, José Manuel (2012). *Antes de la novela gráfica*. Cátedra. ISBN 978-84-376-2968-1.
- VILCHES, Gerardo (2014). *Breve historia del cómic*. Nowtilus. ISBN 978-84-9967-632-6.
- PONS, Álvaro (24/02/2010). *Explosión en el mercado del cómic*, El País
- CUADRADO, Jesús (2000). *De la historieta y su uso 1873-2000*, Ediciones Sinsentido/Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- juandepablos.blogspot.com/2010/03/las-nuevas-tecnologias-y-el-comic.html
- 100x100fan.com/coleccionismo-de-comics-por-donde-empezar/
- blogdesuperheroes.es/coleccionismo-tips-del-coleccionista-que-empezar-a-coleccionar/
- <https://www.previewsworld.com/Article/145603-Diamond-Announces-Top-Products-for-February-2020>
- Díaz, Lorenzo en "Diccionario de superhéroes" para la Colección "Biblioteca del Dr. Vértigo" de Ediciones Glénat, S. L., Barcelona, 1996, p. 22.
- Aguilera, Ricardo y Díaz, Lorenzo en la sección "Mitos y músculos" del fascículo "Los superhéroes", para *Gente de cómic: De Flash Gordon a Torpedo*, p. 35, publicado en "Gente" del Diario 16, 1989.
- <https://forbiddenplanet.com/catalog/comics-and-graphic-novels/comics/?page=1>
- <https://www.midtowncomics.com/>
- <https://www.comichron.com/monthlycomicssales/2017/2017-03.html>

