

Tipografía en pantalla

© 2015 EDITORIAL GUSTAVO GILI, S.L.
© 2015 EDITORIAL GUSTAVO GILI, S.L.

TUTORIAL

CÓMO CREAR UN ICONO PARA UNA APLICACIÓN

No hay ninguna relación aparente entre una manzana mordida y los equipos informáticos, pero el que fuera el símbolo histórico del conocimiento ha llegado a convertirse en sinónimo de innovación digital. Ya contenga imágenes literales o simbólicas, el icono de una app es un instrumento de comunicación esencial. La forma de un icono bien diseñado debe concordar con la función de la correspondiente aplicación, transmitir el talante del producto y ser reflejo de la impresión que se pretende causar en el usuario la primera vez que lo vea.

NO TE COMPLICQUES El usuario comprenderá y recordará mejor un icono de aplicación que sea diverso y simple que una imagen con mucho detalle. Representa la app con una imagen que simbólicamente, directa o metafóricamente, funcione de la aplicación o bien opta por una imagen que transmita el espíritu del producto de manera más indirecta. Es mejor ir añadiendo detalles y volumen a una imagen sencilla que partir de un diseño denso.

CUENTA UNA HISTORIA Al igual que ocurre con un logotipo, el icono de una app puede contar una historia. En algunos iconos hay que incluir un logo ya existente o partir de una identidad de marca ya establecida. A la hora de desarrollar una nueva marca, puedes hacer que el icono de la aplicación sea el que marque la pauta para todo el programa, de hecho, es posible que sea como sea la aplicación de la marca que se vaya a ver con más frecuencia. Diseño: Emma Sheewood Forbes, 2012.

EVITA LAS PALABRAS LARGAS Lo normal es que los iconos transmitan palabras, objetos, ideas u operaciones. A veces, una palabra es la manera más sencilla de representar una función o un producto complejo, pero los diseñadores de iconos suelen buscar imágenes que presenten puntos de referencia más concretos. Las palabras largas son especialmente peligrosas.

LLAMA LA ATENCIÓN ¿Qué icono de apps captaron tu interés? Los diseños que te atraen más provienen del diminuto espacio del icono mediante elementos gráficos llamativos sencillos que mejor se recuerdan. Iconos creados en un taller de Ellen Lupton para Cope-A, en São Paulo. Diseño (en sentido horario): Bruno Mello, Louise Nevelin, Marcos Zaidman, Rafael Castelo, John Maussayna y Adriana Leao, 2012.

BRILLO PERSONALIZADO El color de un emulador puede darles el efecto de brillo y volumen estándar de Apple a sus iconos cuando envías el producto a la app store, pero ¿por qué usar el acabado de fábrica de Apple cuando puedes darle a tu icono un brillo personalizado? Sigue estos sencillos pasos para conferírle a tu icono un destello sutil. Juega con la forma y la opacidad de tus elementos para controlar el resultado final.



PASO 1
Dibuja una caja de 100 x 100 px con un radio de curvatura de vértices de 20 px.



PASO 2
Invierte el color de relleno y traza.



PASO 3
Refínalo con un degradado y asígnale un ángulo de 90°.



PASO 4
Elige dos o más colores para el degradado.



PASO 5
Cópialo y pégalo en el mismo sitio; aplícale un resplandor inferior a la copia superior. Opacidad: 75%. Desplazar: 25 px.



PASO 6
Dibujá una elipse encima del diseño.



PASO 7
Reduce la opacidad hasta el nivel que te parezca adecuado.



PASO 8
Añade tu logo, icono, monograma o diseño y ponle una sombra paralela.

Tutorial: Noel Cunningham.

PARA SABER MÁS >> Michael Flanagan, "iPhone App Icon Design: Best Practices", Pixel Resort, <http://www.pixelresort.com/blog/iphone-app-icon-design-best-practices/>; Kate Milne, "Quick Tip: Creating Simple Icons with Adobe Illustrator - a Beginner's Guide", Vector Tuts+, <http://design.tutsplus.com/tutorials/quick-tip-creating-simple-icons-with-adobe-illustrator-a-beginners-guide-vector-5633>; "App Icons on iPad and iPhone", iOS Developer Library, <http://developer.apple.com/library/ios/#qa/qa1686/index.html>.

TU ICONO DEBERÍA FUNCIONAR BIEN A ESTOS TAMAÑOS:

1024 × 1024 px
512 × 512 px
256 × 256 px
128 × 128 px
92 × 92 px
16 × 16 px

Barcelona, abril 2015 · La tipografía es una disciplina histórica que cuenta con abundantes y rigurosas normas para su correcto ejercicio. Pero cuando la tipografía se desembara de su condición estática y se hace virtual, los lectores alteran los parámetros de la representación visual según nuevas necesidades y preferencias. ¿Qué ocurre entonces? ¿Cómo puede el diseñador controlar esos principios y garantizar la calidad tipográfica de sus composiciones?

Escrito por un equipo de diseñadores, docentes y estudiantes del MICA y editado por Ellen Lupton, **Tipografía en pantalla** no solo aborda los nuevos fundamentos de la tipografía cuando se usa en pantalla sino que explora en profundidad los entresijos del diseño destinado a este soporte. Para ello se centra en las cuestiones concretas que surgen en el día a día del desarrollo de un proyecto de diseño digital: desde el amplio catálogo de fuentes existentes para web hasta cómo componer los párrafos y alinear el texto en pantalla o cómo tratar la señalética y crear sistemas de iconos para un entorno digital.



Editorial Rosselló, 87-89
Gustavo Gili, SL 08029 Barcelona - España
Tel. 93 322 81 61
Fax 93 322 92 05
e-mail: info@ggili.com
http://www.ggili.com

Lejos de ignorar el saber acumulado por años de desarrollo y evolución de la tradición tipográfica, la guía se sube a hombros de esta disciplina histórica para seguir avanzando y forjando nuevos recursos técnicos y nuevas formas visuales. **Tipografía en pantalla** es un libro no solo dirigido a los profesionales y estudiantes de diseño sino también al desarrollador, que en estas páginas conocerá mejor los principios visuales del diseño, y al editor o redactor de contenidos, que obtendrá un control más sofisticado de las herramientas y los sistemas digitales..

LA AUTORA

Ellen Lupton es diseñadora gráfica, profesora y comisaria de la sección de diseño contemporáneo del Cooper-Hewitt National Design Museum de Nueva York. Es también directora del programa de posgrado de Diseño Gráfico del Center for Design Thinking, perteneciente al Maryland Institute College of Art de Baltimore. Es autora de una numerosa obra divulgativa sobre diseño y entre sus libros más recientes se encuentran Diseño gráfico: nuevos fundamentos (2009), Pensar con tipos (2011) e Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking (2013), todo ellos publicados por la Editorial Gustavo Gili.

EL LIBRO



Tipografía en pantalla. Una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, blogueros y estudiantes
Ellen Lupton (ed.)

17,7 x 21,5 cm
208 páginas
Rústica
Editorial Gustavo Gili, 2015
ISBN: 9788425227523
PVP: 29,90 €

Área de Comunicación de la Editorial Gustavo Gili

Para más información y material contactar con Prensa (Editorial Gustavo Gili)
Rosselló 87-89, 08029 Barcelona · e-mail: prensa@ggili.com · tel: 93 322 81 61