

Informe

AgroRobotic

Presentado por:

Luis Miguel Herrera Calderón

Nixon Alfredo Gómez Franco

Presentado a:

Mónica Perassi

Zipaquirá, Colombia

2018

AgroRobotic

Presentado por:

Luis Miguel Herrera Calderón

ID:430196

Nixon Alfredo Gómez Franco

ID:440594

Presentado a:

Mónica Perassi

Zipaquirá, Colombia

2018

AGRADECIMIENTOS

Primeramente, queremos darle gracias a Dios por permitirnos tener y disfrutar nuestra la familia, gracias a nuestras familias por apoyarnos en cada decisión que tomamos y permitirnos desarrollar este proyecto con excelencia con sus aportes, amor y su gran apoyo.

RESUMEN DEL PROYECTO

El proyecto se centrará en la diagramación de una cartilla digital, el tema de esta cartilla es la presentación y construcción de un dispositivo que por medio de unos componentes y sensores; analiza y recopila información sobre el cultivo en el que esté instalado, donde, la dirige a una nueva app que también diseñaremos, donde mostrará las condiciones de humedad, temperatura y condiciones de la planta, en este proyecto se ve involucrada de manera efectiva, la tecnología y agronomía.

El objetivo del proyecto es crear una identidad en el proyecto “AgroRobotic”, una línea gráfica, tanto para la cartilla como para la aplicación, lo cual le dará personalidad y carácter a las mismas haciéndolas más conocidas y dándoles un estatus a nivel académico, es por esto que utilizaremos una diagramación que facilite la lectura, que sea clara la jerarquía, para identificar de manera efectiva elementos importantes, colores referentes al tema y los más llamativos para los lectores según la psicología del color, al ser una cartilla instructiva nos apoyaremos de fotografías e ilustraciones que reforzaran la información.

Con la creación de esta cartilla queremos que el proyecto “AgroRobotic” sea reconocido y sea utilizado en agricultura, las personas para las cuales va dirigida la cartilla son personas que tengan un conocimiento medio en programación y un nivel básico en manejo de Arduino, por supuesto va a ser algo muy innovador, diseñaremos también la interfaz que tendrá la aplicación, en donde el artefacto dirige toda la información, generamos una imagen que sea amigable con los usuarios.

PALABRAS CLAVE

- Psicología del color
- Diagramación
- Aplicación móvil
- Cartilla
- Interfaz

PROBLEMÁTICA

La problemática es complementar un trabajo que se realiza, con “AgroRobotic” busca suplir una falencia en cuanto a lo estético, debemos generar una identidad en un proyecto que busca marcar tendencia en un aspecto tan común para muchos, como la agricultura, nuestro principal reto es la diagramación ya que al ser un manual instructivo debe ser lo más práctico y sencillo de entender, recopilar información, generar material fotográfico y de video; clasificar lo relevante de lo que no lo es. La aplicación es otro reto al que nos enfrentamos al comprender que debes ser fácil de utilizar y entender, por eso debemos crear una interfaz sencilla y amigable con el usuario.

“AgroRobotic” tiene una falencia en cuanto a lo estético y nuestro proyecto se concibe en pro de crear una imagen, para hacerla más competitiva en el mercado de aplicaciones del mismo tipo.

OBJETIVOS GENERAL Y ESPECÍFICOS

Objetivo general

Generar un elemento gráfico: diagramación de una cartilla, que permita a la población de la vereda San Jorge (Zipaquirá), conocer las características y el funcionamiento de un nuevo dispositivo para el control de condiciones de cultivos, a su vez el diseño de una aplicación para teléfono donde se mostraran dichas estadísticas, proyecto desarrollado por el semillero de investigación AgroRobotic y enfocado.

Objetivos específicos.

- Reconocer la importancia del significado de los símbolos, el color, la diagramación e ilustraciones y como son aplicadas en el campo del diseño.
- Diagramar y generar línea gráfica estructurada, con elementos representativos para la personalización de la cartilla.
- Medir el alcance y la aceptabilidad de la cartilla, para así tener una retroalimentación sobre la funcionalidad de la cartilla.

JUSTIFICACIÓN

“AgroRobotic” es una iniciativa que sin duda marcará un antes y un después en el ámbito de la agricultura, por esta razón se le da un apoyo creando una identidad que la establezca, la haga resaltar y le dé un estatus que le permita competir con otros proyectos tecnológicos, es un reto, la diagramación y diseño de la aplicación, queremos darle una imagen a una cartilla cuya información está en una base de datos y debe darse a conocer; y que estéticamente se vea agradable, la investigación se basa en como teniendo conocimientos precedentes podemos generar un concepto, por esto decidimos generar una diagramación y crear un concepto alrededor del proyecto AgroRobotic; esto será una plataforma para el mismo proyecto, que hará que trascienda el ámbito académico.

MARCO TEÓRICO

Históricamente las cartillas se han utilizado de manera efectiva en la educación y de transmitir información; la cartilla guarda semejanzas con el manual, pero es esta más concisa y más contundente en cuanto a su información es mucho más visual, se acerca visualmente a una revista por la forma en su diagramación, otra semejanza con la revista es la manera en la que se producen, deben tener un trabajo de preproducción, una ventaja de la cartilla es que el usuario decide si ir de un plano general, hasta algo más específico y decidir así si analizar los elementos.

Se inicia la descripción del proyecto explicando la importancia de la diagramación tanto en la cartilla como en el diseño en general, la diagramación es la organización de elementos bien sea textos, imágenes, recursos digitales como lo son gráficos, tablas, estadísticas, gráficos de tortas

etc. E inclusive contenido audiovisual. Sus medios por lo general lo son medios impresos como los libros o como en este caso digitales.

La diagramación básicamente se encarga de distribuir elementos en el espacio, teniendo en cuenta reglas de proporción y jerarquización de los elementos, todo esto debe convertirse en una composición balanceada, que sea entendible.

Norbeth küpfer (2012) Diagramación: Esa caprichosa Mirada, en dicho documento aparecen ciertas pautas de diagramación al dar ciertas claves y mostrar páginas de revistas y periódicos donde después se explica más a profundidad como se hace una jerarquización de elementos; seguiremos reglas que aplica para ilustraciones, articulo largo, articulo breve, titulares, colocación y texto básico.

Por otro lado, un componente importante es la línea gráfica la cual explicaremos a continuación:

Marín (1996) Teoría general de la Publicidad, nos dice que existe 5 líneas o lenguajes generales:

- Ilustrativo
- Fotográfico
- Diseño
- Tipográfico
- Artístico

Todos estos se desarrollan dentro del proceso evolutivo que ha tenido la imagen gráfica, se

deriva de la forma en la que podemos ver la realidad que nos rodea.

Es por eso por lo que se decide la ilustración y la fotografía para las cartillas, se dará a conocer brevemente su significado tanto conceptual como semiótico; la ilustración según referentes es el que más se acerca a la realidad por su nivel de detalle, es más descriptivo y elaborado.

La fotografía es lo más cercano y representativo con la realidad, se puede manejar fotomontaje como recurso valioso.

La línea grafica también debe construirse en base a dos pilares muy importante a la hora de la construcción de un concepto, la sintáctica, que no es otra cosa que lo visual el significante, es decir el que, por ejemplo: el color blanco; el otro es la semántica el para qué, lo que connota más allá de lo visual, ejemplo: el color blanco significa, paz, pureza, e inocencia uniendo estos dos conceptos obtenemos un signo; otros puntos importantes son:

1. **Formato, soporte (significante:** vertical, horizontal, circular, cuadrado, triangular etc. **Significado:** finalidad del mensaje)
2. **Impacto visual (significante:** por forma, por color, por ubicación, etc. **Significado:** finalidad del mensaje)
3. **Imagen (significante:** tipo de representación, forma del trazo, tono, tratamiento del color, texturas, etc. **Significado:** finalidad del mensaje)
4. **Tipografía (significante:** estilo y familia tipográfica, forma del trazo, tono, tratamiento del

color, texturas, etc. **Significado:** finalidad del mensaje)

5. **Composición** (**significante:** relación imagen/texto, armonía o contraste, figuras retóricas sintácticas. **Significado:** finalidad del mensaje y uso de figuras retóricas semánticas).

En este caso es lo que buscamos para darle identidad a los elementos y a la cartilla en sí misma.

Psicología del color

El color habla a nuestros sentidos de manera más precisa y más viva aún que la forma. Los niños son generalmente partidarios del colorido y de lo brillante. Les gusta la luz, y sufren al estar en la oscuridad. Pero hay momentos en que escogen para sus dibujos los colores oscuros y las sombras, porque corresponden simbólicamente a su estado de ánimo de ese momento. Cada color provoca en nosotros una reacción espontánea, cada uno tiene un sentido simbólico completo y concreto. Los colores oscuros son también empleados por el niño que quiere indicar su tristeza.

Martínez Callenas. (1979). Psicología del color. En plástica/Dinámica:(37). Barcelona: Maina. A modo de ejemplo:

El azul es el más profundo y el más inmaterial de los colores. Es un color frío que produce calma y tranquilidad. El niño bueno y afectuoso utiliza a menudo el color azul.

RESULTADOS ESPERADOS.

Generar un concepto y una línea gráfica atractiva para el usuario, resaltar AgroRobotic por sobre otros proyectos del mismo enfoque. Establecer parámetros en cuanto a la línea gráfica que se debe trabajar para elementos referentes al proyecto, construir por medio de la imagen un sentimiento de apropiación, tanto fabricantes como usuarios de la cartilla y la aplicación. Posicionar a AgroRobotic en el mercado de aplicaciones.

REFERENTES VISUALES

La imagen de la cartilla estará referenciada fuertemente por la imagen de las cartillas de los productos de LEGO, la línea arquitectura, cuya diagramación se adaptaría muy bien al concepto que se desea desarrollar ya que muestra imágenes isométricas que dan una perspectiva más clara de cómo debe verse el artefacto a medida que se va construyendo; a su vez que dispone de espacio para colocar texto que sea estrictamente necesario y para mostrar características de algunas partes, además cada hoja ira con una numeración consecutiva para mayor facilidad a la hora de la ubicación en la cartilla, se realizara de manera horizontal para que así se ajuste a dispositivos digitales y las paginas puedan ser vistas una a la vez y no sea necesario desplazarse dentro de la misma diapositiva, y así facilitar la visibilidad a la vez que se trabaja contrayendo el dispositivo; además de que el estilo de diagramación en blanco aporta al diseño un tono de elegancia .

Otro referente en el cual se basó el proyecto, es UNICEF donde encontramos ilustraciones a tres colores, lo cual genera una sensación de uniformidad en la cartilla además de que unifica de manera adecuada el texto y las imágenes, estructura un esquema que se mantiene en cada una de las hojas de la cartilla, en este caso utilizaremos la diagramación en estilo asimétrico, para la descripción de algunas piezas fundamentales; este tipo de diagramación genera que sea una atención dirigida y focalizada según la colocación de los elementos, este efecto se da debido a que el balance visual se rompe.

La isometría es importante para dar la sensación de volumen, de que las piezas se encuentran en 3D una de las ventajas que se encuentra en esta técnica es la facilidad de representar elementos en los tres planos en una imagen de 2D, otra es la capacidad de representar a escala algunos elementos, y una deficiencia que presenta esta técnica es que distorsiona la distancia en la que se encuentran algunos elementos en el espacio al no disponer de una acertada representación al ojo humano.

REFERENTES TÉCNICOS

Se encuentran diversos proyectos que ayudaron a referenciar AgroRobotic, proyectos que ya estaban en funcionamiento y que soportarían la viabilidad del proyecto, una de las principales diferencias es que mientras que la mayoría de referentes se encargaban de explicar el funcionamiento de dispositivos comerciales, AgroRobotic daba al usuario la posibilidad de generar su propio receptor, haciéndolo más económico pero igual de funcional a un dispositivo que se pudiese encontrar en el mercado, por ejemplo en la

página InfoAgro.com encontramos un medidor con características similares, pero al ser un prototipo comercial encontramos ciertas características y una pantalla integrada al dispositivo.

En la revista Van Walt Environmental Connect podemos apreciar un referente conciso, ya que además de mostrar el proceso de programación del dispositivo se ve una diagramación muy bien realizada apoyada de fotografías e ilustraciones, además de ser una ventana al mercado de nuevos dispositivos para la medición de diversos terrenos y múltiples condiciones, Van Walt además cuenta con una página web donde podemos encontrar todo un catálogo de productos a fines.

En la página scielo.org.mx se encuentra un proyecto donde se realizan estudios con fines similares aplicados al uso óptimo del agua, su página web es de diseño sencillo acompañado de ilustraciones que hacen mucho más sencilla la manera de entender todo el proceso que se hace en un segundo nivel dentro del proceso de funcionamiento del dispositivo, algo en común que tiene estos tres elementos en lo implícito que está el diseño y la diagramación para que tanto personas conocedoras del tema como las que no, comprendan el mensaje y sea recibido de manera óptima, generando así bien sea una retroalimentación en la comunicación o despertando un interés en público nuevo.

METODOLOGÍA CARTILLA

PORTADA

En la portada se encuentra una imagen con efecto de ilustración, la función por la cual fue creada la ilustración es el hecho de que ha servido para difundir información, disipar la ignorancia e históricamente ha sido un medio de comunicación y publicación para elementos de conocimiento, y eso básicamente encierra el concepto de la función que cumple una cartilla que muestra cómo construir un dispositivo que será utilizado en pro del conocimiento, por tales motivos es conveniente usar dicha técnica en la portada de la cartilla.

DIAGRAMACIÓN

Para la diagramación de las páginas se dividió el lienzo en tres partes iguales horizontal y vertical dando como resultado nueve secciones en cada página, esto para que sea constante durante todo el proyecto y permita tener un control del tamaño de los elementos a lo largo de la diagramación, funcionando también para dar un sentido de continuidad en cada página; el diagrama de flujo es en formato horizontal, esto quiere decir que va de izquierda a derecha, esta elección es por la facilidad que genera en el lector para seguir modelos que requieren de un paso a paso y con esto se busca que la lectura sea clara, estética y funcional; es por esto que se maneja 3 columnas de texto cada una tiene capacidad de 3 palabras de manera horizontal, en algunas páginas damos espacio al texto en 2

columnas de texto donde la tipografía tiene 12 puntos de tamaño un interlineado de 14,4 puntos , al utilizar fotografías se destinó 2 a tres columnas para que sea visible la imagen y se entienda lo que ella transmite.

La numeración de la cartilla se realizó en la parte inferior derecha, para que al pasar páginas se tenga una secuencia y una uniformidad para facilitar el desplazamiento específico a una página, al centrar la mirada del lector en el mismo punto.

TIPOGRAFÍA

La elección de la tipografía se realizó teniendo en cuenta el medio por el cual se iba a leer la cartilla, decidimos que por la cantidad de texto era conveniente una letra sin serifa, al ser basadas en figuras geométricas son idóneas para bloque de texto; una palo seco es lo adecuado ya que debido a la pixelación de las pantallas esta se vería mejor que una con serifa, es por tal motivo se eligió Century Gothic, por otro lado está lo que deseamos transmitir una letra palo seco se ve moderna, refleja estar más conectada con la actualidad, generar sensación de movilidad, energía y estabilidad; esta letra es una excelente elección para denotar que se habla de un tema futurista e innovador.

Para los títulos se continua por la línea del palo seco con la tipografía Caviar Dreams por su legibilidad ya que deseamos que no sean demasiado decoradas, que sea entendible lo que allí se lee sin mucho esfuerzo, ya que los títulos con esta tipografía van a indicarnos en qué lugar y en qué tema de la cartilla estamos, además la tipografía goza de varios símbolos utilizados en español lo cual le otorgan un plus para su uso.

La elección de estas dos tipografías se realiza porque al ser leída la cartilla en un medio digital, una característica en común es que no sobrecargan la vista al no esforzarse en ver detalles como los remates de las tipografías con serifa.



https://es.wikipedia.org/wiki/Century_Gothic



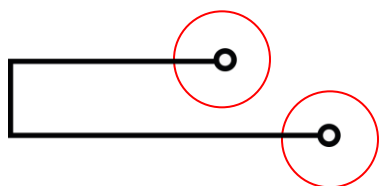
<https://www.dafont.com/es/caviar-dreams.font>

DISEÑO OBJETIVOS

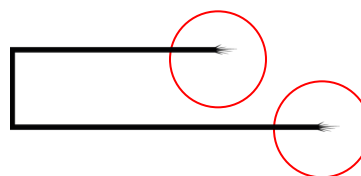
El diseño de la diagramación está basado en un concepto de mutuo equilibrio, al ser dos elementos que se sostienen entre sí, lo que se expresa es que los elementos se complementan uno no puede sostenerse por sí solo, son dos elementos que se vuelven una sola unidad: la línea gruesa entre la división hace referencia a la fortaleza de la unión además de que genera en el lector una línea de visualización al guiar la mirada por la línea.

ENCUADRE TÍTULOS

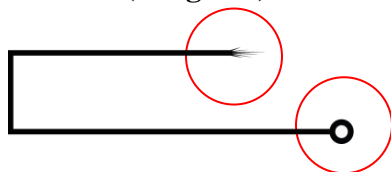
Para cada uno de los títulos en la cartilla se implementó como encuadre una silueta de una protoboard, la cual dará un estilo de tecnología ya que es utilizada para las pruebas de los accesorios tecnológicos empleados en diversos experimentos, como lo es en este caso la creación del receptor y emisor LoRa, para no dejar una simple silueta quisimos complementar con una conexión cableada que se quiere referir a que se da inicio y final al tema en la misma página (imagen 1), para temas que abarcan más de una página por su extensión se implementó que en estas páginas los encuadres de título no se encuentre un punto que de cierre al circuito por lo contrario se encontrara como si estuviera rota (imagen 2), para hacer referencia que le da continuidad al tema en la página siguiente y al finalizar el tema se encontrará un punto de cierre (imagen 1), en la imagen 3 se puede observar cómo se ve la ilustración cuando se da finalidad a un tema que se lleva por más de una hoja y en la imagen 4 se ve cuando se le da continuidad al tema en la siguiente página.



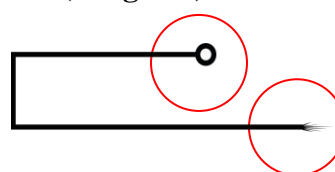
(imagen 1)



(imagen 2)



(imagen 3)



(imagen 4)

LAYOUT

En la diagramación se tomó una de las tres partes en las cuales se divide la página y se resalta con un color ya sea verde, azul o rojo según sea la temática de la página, esta división contendrá el título, para darle gran relevancia y que el lector vea esto más atractivo para su lectura también para quemar en espacio muerto se adhieren más cables, haciendo referencia a que un buen circuito viene acompañado en su mayoría por muchos cables y soldaduras.

Las páginas donde se disponen de elementos que deben cumplir con un orden jerárquicos como lo son el índice y la lista de materiales que cuentan con temas y subtemas son ordenados por medio de un elemento gráfico que hace que sea más evidente esta distinción.

COLORES UTILIZADOS:

Azul: El color azul desde la antigüedad ha sido utilizado para representar evolución y fantasía, siempre se ha manejado para representar ideas que son adelantadas a su época, eso representa AgroRobotic, significa tecnología e innovación, es por esto que la mayoría de empresas dedicadas al sector tecnológico deciden hacer parte de su personalidad este color, es así que implementamos este color, porque representa energía dinamismo y ese es el sentimiento que deseamos tenga el lector a la hora de leer los pasos.



R: 46 G:182 B:185 #2EB6B9 C:71 M:0 Y:32 K:0

Verde: Este color está relacionado con la naturaleza, establecido como un símbolo universal, buscamos generar una sensación de tranquilidad, refrescante y de seguridad, es por esto que se aplica, no solo para denotar que es una cartilla con temas referentes a la naturaleza, sino también darle al lector estas sensaciones mientras sigue el paso a paso.



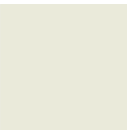
R:208 G:215 B:11 #D0D70B C:26 M:0 Y:96 K:0

Rojo: El color rojo es utilizado bajo muchos contextos uno de ellos es el estar alerta, parar y observar, es por esto que dentro de la cartilla es implementada en puntos donde las personas deben detenerse y leer atentamente las indicaciones, bien sea porque es indispensable seguirlas o porque se usarán elementos que deben estar a la mano



R:218 G:57 B:43 #DA392B C:8 M:88 Y:86 K:1

Gris: El color gris es usado en muchas ocasiones por su imparcialidad al no ser ni blanco ni negro, dentro de la cartilla cumple la función de diferenciar temas que se encuentran en la misma diapositiva, una de las razones es para no dar relevancia por encima de otro tema que contenga este color, al ser modesto y equilibrado no genera confusiones en el lector, sólo alude a que el tema que está en este color es diferente al que comparte espacio en la diagramación.



R:234 G:234 B:228 #EAEADA C:10 M:6 Y:17 K:0

METODOLOGIA APLICACIÓN

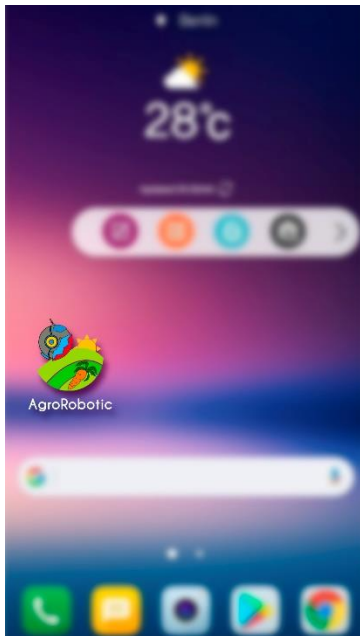
DIAGRAMACIÓN

La diagramación de la aplicación se realiza verticalmente ya que la mayoría de dispositivos móviles en los que se instalará tiene esta orientación, pensando en la facilidad de ser utilizada con una sola mano, cómo va a ser una aplicación sobre cultivos es importante que se tenga una ilustración de una planta, la cual va ir acompañada del nombre del cultivo el cual el usuario de la aplicación escogerá, el usuario podrá crear los cultivos que desee ya que la aplicación guardará la cantidad de cultivos que tenga el usuario así mismo podrá borrar y actualizar los cultivos cuando sea necesario.

La aplicación guardará los contactos y en el perfil del usuario se puede ver todos los cultivos creados y seleccionar el que desee para ver la temperatura (imagen 11), la humedad (imagen 12) y el tiempo (imagen 13) que lleva el cultivo desde el día que se sembró, para registrarse en la aplicación solo necesita una dirección de correo electrónico y una contraseña lo cual facilitará el proceso, el registro también se puede realizar a través de redes sociales como lo son Facebook y Google.

El icono de la aplicación el cual se visualizará en el menú del dispositivo se piensa y se elige una agrupación de ilustraciones la cual funciona muy bien para el icono (imagen 5), para la pantalla de bienvenida a la aplicación que también sirve mientras cargan todos los componentes de la aplicación se genera una barra de carga y el logo del proyecto (imagen 6), luego de que cargue la totalidad de la aplicación se abrirá una ventana de iniciar sesión la cual va a estar acompañada del logo del proyecto y unos encuadres de texto donde se diligencia el

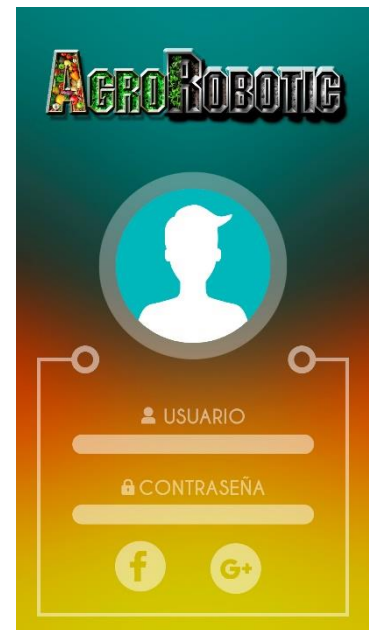
usuario y la contraseña por último se encuentra la parte de registro en donde se encontrará registro por Facebook o por Google que al presionar se redirecciona a la página externa donde deberá aceptar los términos y condiciones, volverá a la aplicación (imagen 7), al entrar al perfil se observará la sección de “Mis Cultivos” en los cuales se observará todos los cultivos que tenga el usuario y donde podrá agregar uno nuevo o eliminar un cultivo cuando termine el tiempo de cosecha (imagen 8), al presionar eliminar cultivo aparecerá un aviso de que se borrara el cultivo seleccionado y el usuario dará aceptar o rechazar para así evitar pérdidas por fallas, para agregar un nuevo cultivo se le dará en el icono de agregar luego aparecerá una ventana donde puede poner el nombre del cultivo que desee y así hacer la conexión con los dispositivos LoRa los cuales son los encargados de la temperatura y la humedad con la que se encuentra el terreno el tiempo de la planta se contabiliza desde el día de creación del cultivo, la ubicación del cultivo geográfica del cultivo se generará automáticamente por el complemento del GPS del celular (imagen 9).



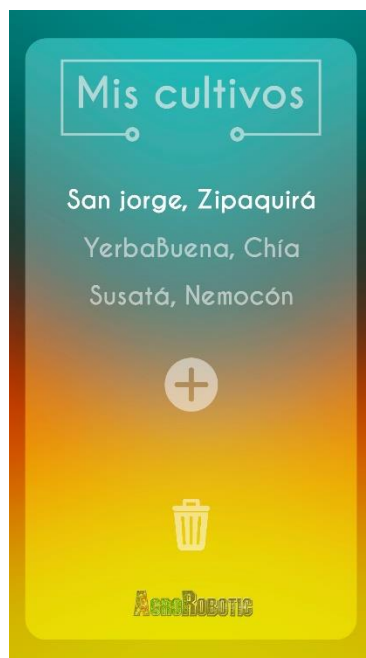
(imagen 5)



(imagen 6)



(imagen 7)



(imagen 8)



(imagen 9)



(imagen 10)



(imagen 11)



(imagen 12)



(imagen 13)

TIPOGRAFÍA

La elección de las tipografías son utilizadas, por que es una aplicación se necesita que sea legible y no solo esto sino que también nos dé un ambiente innovador, una estabilidad y una sensación de movilidad, por eso se selecciona la Century Gothic y la Caviar Dreams las cuales son de la misma línea tipográfica y ya que no cuentan con serifa no se sobrecarga y será más fácil la lectura esto ayudará a que se vea muy bien ya que se habla de un tema futurista como lo es AgroRobotic, los puntos de la tipografía que se utilizará en la aplicación será de 18 ya que facilitara más la lectura por su tamaño.



<https://www.dafont.com/es/caviar-dreams.font>



https://es.wikipedia.org/wiki/Century_Gothic

COLOR

Los colores utilizados en la aplicación son:

Azul: El color azul desde la antigüedad ha sido utilizado para representar evolución y fantasía, siempre se ha manejado para representar ideas que son adelantadas a su época, eso representa AgroRobotic, significa tecnología e innovación, es por esto que la mayoría de empresas dedicadas al sector tecnológico deciden hacer parte de su personalidad este color, es así que implementamos este color, porque representa energía dinamismo y ese es el sentimiento que deseamos tenga el lector a la hora de leer los pasos.



R: 46 G:182 B:185 #2EB6B9 C:71 M:0 Y:32 K:0

Verde: Este color está relacionado con la naturaleza, establecido como un símbolo universal, buscamos generar una sensación de tranquilidad, refrescante y de seguridad, es por esto que se aplica, no solo para denotar que es una aplicación con temas referentes a la naturaleza, sino también darle al lector estas sensaciones mientras sigue el paso a paso.



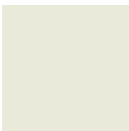
R:208 G:215 B:11 #D0D70B C:26 M:0 Y:96 K:0

Rojo: El color rojo es utilizado bajo muchos contextos uno de ellos es el estar alerta, parar y observar es por esto que, dentro de la cartilla, es implementada en puntos donde las personas deben detenerse y leer atentamente las indicaciones, bien sea porque es indispensable seguir las o porque se usarán elementos que deben estar a la mano



R:218 G:57 B:43 #DA392B C:8 M:88 Y:86 K:1

Gris: El color gris es usado en muchas ocasiones por su imparcialidad al no ser ni blanco ni negro, dentro de la cartilla cumple la función de diferenciar temas que se encuentran en la misma diapositiva, una de las razones es para no dar relevancia por encima de otro tema que contenga este color, al ser modesto y equilibrado no genera confusiones en el lector, sólo alude a que el tema que está en este color es diferente al que comparte espacio en la diagramación.



R:234 G:234 B:228 #EAEADA C:10 M:6 Y:17 K:0

Estos colores se seleccionan ya que son los utilizados en la cartilla previamente hecha y así tener una misma uniformidad de colores en el proyecto, estos colores se entienden mucho con lo que tiene que ver con tecnología, agroecología y tranquilidad.

IMÁGENES

Las imágenes utilizadas en la aplicación son logos del proyecto, imágenes que hagan referencia a la temperatura, al tiempo y a la humedad, también se ven imágenes referentes a las redes sociales y en caso de que el usuario no quiera tener una foto en su perfil se le asignará una silueta dependiendo su género, la aplicación se complementara con mas iconos los cuales son importantes para su entendimiento y su funcionalidad.

CRONOGRAMA

ACTIVIDAD	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Mes			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Semanas																								
Revisión Bibliográfica																								
FASE 1 - Maquetación																								
A. Elección de elementos																								
B. Generación de material fotográfico																								
C. Diseño de línea gráfica																								
FASE 2 - Desarrollo fase de diagramación																								

D. Diseño portada y contraportada																						
FASE 3- corrección de estilo.																						
F. preparación de exposición de entregable																						
ENTREGA DE RESULTADOS																						

BIBLIOGRAFÍA

1. A, Martínez Cañellas Psicología del color (1979)
2. Küpfer – Norbet Esa caprichosa mirada (2012)

WEBGRAFÍA

1. <https://online.flippingbook.com/view/570584/18-19/>
2. http://www.infoagro.com/instrumentos_medida/medidor.asp?id=5412&_medidor_de_ph__conductividad_y_temperatura_del_suelo_iq_150_tienda_on_line
3. <https://aprendizajeyvida.com/psicologia-de-los-colores>
4. <https://saraquintana.com/disenio-reticula-maquetar/>
5. <https://www.dafont.com/es/>