

Guía de las mejores herramientas para diseñar publicaciones digitales

Agosto 2015
Ubicuo Studio

Índice

Introducción	pág. 03
Glosario básico	pág. 5
Cómo escoger la mejor herramienta	pág. 10
Las tres mejores herramientas	pág. 14
Otras herramientas	pág. 26
Conclusiones finales	pág. 41
Curso online de diseño de revistas digitales	pág. 43

Introducción

“Somos la nueva generación de lectores. No somos mas tontos, sólo más rápidos. Vivimos tres vidas a la vez. Seamos sinceros: leer se ha convertido en una experiencia diferente. Somos adictos a la información. La información se ha convertido en un producto de consumo porque está enlazado a la forma en la que aparece. Nuevas plataformas y formatos están apareciendo en el mercado. Texto, vídeo, sonido, gráficos e interactividades se entremezclan. Todo el mundo está ocupado respondiendo, subiendo cosas a internet.”

ireadwhereiam.com

Cada vez son más los usuarios que esperan encontrar de forma digital las revistas que solían leer en formato impreso. Y no sólo eso, cada vez son más los usuarios que descubren nuevas publicaciones a través de sus dispositivos móviles. Estamos en época de transición: si bien la industria del libro y de las publicaciones periódicas sigue obteniendo la mayor parte de los beneficios de las publicaciones impresas; está claro que los beneficios que provienen del ámbito digital están creciendo, cada vez más.

Por este motivo es necesario que editores, diseñadores gráficos (y, sobre todo, aquellos diseñadores dedicados al diseño editorial), directores de arte y, en general, creativos dedicados a la edición aprendan a crear publicaciones digitales. Y no sólo publicaciones digitales simples, como este ebook que estáis leyendo ahora mismo, sino **publicaciones digitales nativas**, diseñadas pensando siempre en el medio en el cual van a ser distribuidas. Resumiendo: publicaciones digitales interactivas, con **una experiencia de usuario óptima**.

Ubicuo Studio os ofrece esta guía de las mejores herramientas con las que podremos crear revistas y publicaciones digitales. Esperamos que la disfrutéis.

Glosario básico

Definición de revista impresa

Empecemos primero por definir el antecesor de la revista digital: la revista impresa. Sin duda alguna, las revistas digitales han heredado el nombre de sus abuelitas las revistas impresas. Y es en función de ese nombre heredado que nosotros, los lectores, esperamos unas cosas determinadas de las revistas digitales. Por eso es conveniente volver al origen y ver qué es exactamente una revista impresa.

Una revista impresa es una secuencia de contenidos que tratan sobre un mismo tema y maquetados en páginas que, a su vez, están encuadradas en una misma publicación que se publica periódicamente.

Además, las revistas impresas son objetos físicos y, como tales, necesitan de una distribución física (almacenes, quioscos, correos, transportistas...). Cabe destacar también que gracias a la periodicidad de las revistas impresas, los lectores pueden optar por suscribirse a ellas y recibir los números cómodamente en su casa. Las revistas impresas suelen ser leídas por más de un sólo lector, ya que son objetos compartibles.

Conceptos clave: página, secuencia de contenidos reunidos alrededor de un mismo tema, encuadrado, periódico, objeto físico, distribución física, suscripciones, compartir.

Definición de revista digital

Como ya hemos dicho, una revista digital es aún un elemento de 'transición' entre lo que es una revista impresa y lo que vendrá. Para definir nuevos medios usamos conceptos de viejos medios y aunque eso nos pueda limitar, nos ayuda también a crear productos que los usuarios puedan entender. Podemos definir revista digital como:

Una revista digital es una secuencia de contenidos que tratan sobre un mismo tema y que son publicados digitalmente en una interfaz lógica y en un flujo UX (Experiencia de usuario), capaz de permitir que el usuario interactúe y se interconecte con redes sociales.

Una revista digital carece del concepto de "página" en el sentido estricto de la palabra. Se trata de una secuencia de contenidos dispuestos en relación a un flujo de navegación y no tiene porqué parecerse al concepto de revista impresa en el sentido de las páginas. De todos modos, muchas revistas digitales son réplicas de la revista impresa y el concepto de página en estas publicaciones sigue siendo muy fuerte.

Las revistas digitales son distribuidas digitalmente. Suelen utilizar multimedia o elementos interactivos que explotan el medio en el que se encuentran (ordenadores, tabletas, smartphones). Los usuarios pueden también suscribirse a este tipo de revistas. Además, las revistas digitales pueden incluir estadísticas (tipo Localytics), de manera que podemos saber mucha más información acerca de los lectores y los hábitos de lectura.

Conceptos clave: secuencia de contenidos, UX (experiencia de usuario), flujo de navegación, interfaz, interactividad, redes sociales, distribución digital, estadísticas, multimedia, suscripciones.

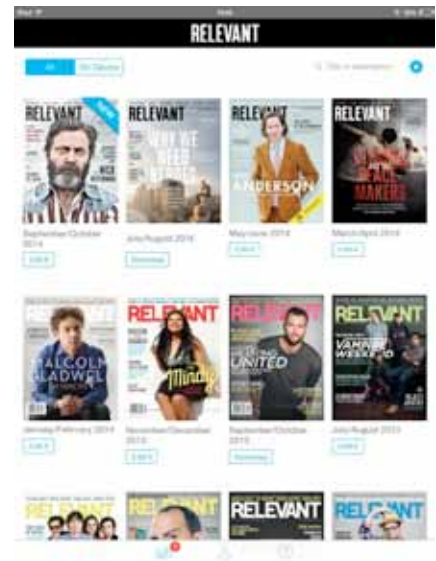
Formatos de revista digital

Una edición digital de una revista puede publicarse bajo diferentes formatos. Tenemos el PDF interactivo descargable desde una web, el PDF estático (réplica de la versión impresa) también descargable de una web o alojada en una app, tenemos los quioscos que encontramos en las tiendas de apps, las webs que funcionan como revistas...

App: newsstand/quiosco

Una revista digital puede publicarse en forma de app de diferentes formas. Una de ellas es bajo una app que contenga un número suelto de una revista. Por ejemplo, una revista que se publica anualmente puede estar distribuida bajo esta forma. El usuario se descarga una app en el App Store, Google Play, etc. y lo que obtiene es ya todo el número de una revista o publicación. Otra manera de publicar una revista digital puede ser en una app contenedora tipo quiosco. En una app contenedora encontraremos todos los números de una revista, además de la posibilidad de poder suscribirnos, poder comprar los números sueltos, etc. En la imagen lateral vemos el quiosco de la revista digital Relevant.

Este tipo de revistas destacan por su alta interactividad y por una experiencia de lectura más óptima (a menos que sean simples réplicas del PDF).



Zinio/Ztory y servicios similares

Otra opción para publicar revistas de forma digital es Zinio y servicios similares como Ztory. Mediante este tipo de servicios podremos hacer disponible inmediatamente todo nuestro archivo de números, además de ir publicando números nuevos. Las revistas en Zinio no tienen apenas interactividad. Lo que encontraremos es una réplica del PDF de la versión impresa, a veces mejorado con multimedia, pero no encontraremos un diseño expresamente pensado para dispositivos móviles y tabletas.



Revistas digitales publicadas en webs

Hay diferentes maneras de publicar revistas digitales en webs. Podemos hacer disponible un PDF réplica de la versión impresa para descargar (decidiendo si queremos cobrar por descarga o no), podemos publicar un PDF más interactivo... Podemos convertir toda la web en sí en una revista digital, podemos publicar nuestro PDF en un servicio tipo Issuu y luego incrustar el número de la revista en nuestra web...



Aquí nos gusta destacar la revista digital Altaïr Magazine publicada con el servicio Creatavist. Después de muchos años publicando revistas en formato impreso, Altaïr se lanzó a publicar los contenidos de manera digital en su propia web. Algunos contenidos son gratuitos y otros son accesibles mediante una suscripción.

Cómo escoger la mejor herramienta

¿Qué hay que tener en cuenta a la hora de elegir una herramienta de diseño de publicaciones digitales?

Aunque en este ebook se encontraran analizadas las más de 200 herramientas creadas para diseñar revistas y publicaciones digitales, seguiríamos teniendo que hacernos la siguiente pregunta: ¿Qué herramienta me conviene como diseñador? ¿Qué herramienta me conviene para pasar mi revista de formato impreso a formato digital? ¿Qué factores tengo que tener en cuenta a la hora de elegir?

Es importante que tengamos claro cuáles son nuestros objetivos y qué es lo que queremos. Si somos un diseñador gráfico, nos interesará ofrecer a nuestros clientes una herramienta que sea robusta y sólida (que se pueda confiar en ella en el futuro), que tenga ya publicaciones existentes en el quiosco (para poder ofrecer referentes) y que sea económico o tenga alguna opción económica para casos concretos.

Si soy editor, me interesará poder encontrar una herramienta que los diseñadores controlen (no vale encontrar una súper herramienta que nadie sabe usar, ya que si por lo que sea dejamos de tener tratos con el diseñador encargado, luego podemos vernos en un problema para poder continuar la publicación), una herramienta con cierto recorrido en el mercado para asegurarnos que seguirá habiendo actualizaciones y, también, una herramienta con una relación calidad/precio justa.

Por este motivo, elegir la herramienta que queremos dominar o elegir la herramienta a través de la cual queremos pasarnos a digital no es para nada una decisión que deba tomarse impulsivamente. Hará falta analizar las diferentes herramientas, ver los pros y los contras y, finalmente, lanzarnos a por una de ellas.

Factores a tener en cuenta

· Solvencia económica de los creadores de la herramienta

Es importante investigar la solvencia económica de la empresa que hay detrás de la herramienta. Tendremos que descubrir de dónde proviene su financiación (¿inversores privados? ¿es un spin-off de otra empresa más grande? ¿subvenciones del estado?). Si, por ejemplo, se trata de inversores privados, la empresa tendrá que responder siempre ante estos inversores que han invertido porque creen en el producto y porque, por supuesto, buscan tener beneficios. En cambio, si se trata de dinero proveniente de subvenciones, tendremos que sospechar: podría ser que estas subvenciones se terminaran con un cambio de gobierno y, además, como todos sabemos, las subvenciones no hay que devolverlas. Es decir, si el negocio no funciona, cierran y punto. No tienen que dar explicaciones a inversores.

· Antigüedad de la empresa creadora de la herramienta

Es muy diferente que una empresa con una larga trayectoria se decida a lanzar un producto nuevo que lo haga una empresa de creación nueva. Ambas pueden triunfar y, de hecho, incluso la empresa nueva -al ser más ágil, más pequeña y menos "dinosaurio"-, puede llegar a desbancar la vieja. Aún así, es mejor que nos andemos con cuidado con las empresas nuevas. Tendremos que investigar lo que hemos dicho en el primer punto, de dónde viene la financiación, su plan de negocio, etc.

· Revistas y publicaciones que podemos encontrar en los quioscos diseñadas con la herramienta

No hay mejor prueba para saber si una herramienta funciona y nos gusta que analizar (y ¡disfrutar!) las revistas y publicaciones que se encuentran ya publicadas en las tiendas de apps. Es, precisamente, en los productos ya lanzados, los productos reales, que podremos saber si la herramienta en cuestión nos interesa o no. Una vez veamos si nos da buen 'rollo' o no, tendremos que ponernos más técnicos y preguntarnos cosas como: ¿es fácil suscribirse? ¿es fácil comprar números? ¿se pueden leer bien los artículos? ¿es ágil? ¿el diseño de la interfaz es coherente?

· Críticas en las tiendas de apps

Para acabar de juzgar si la herramienta nos interesa o no, deberíamos buscar las críticas de los usuarios a la revista en cuestión en las tiendas de apps. Los usuarios suelen comentar siempre acerca de su experiencia con la interfaz y el diseño (no comentan sobre el contenido). Así que gracias a los usuarios comentadores podemos tener una genial pista para saber qué herramientas funcionan y cuáles no.

Factores a tener en cuenta

· Comunidad de usuarios

¿Hay una comunidad de usuarios que esté utilizando esta herramienta? Cuando el diseñador tiene un problema... ¿puede consultarlo en un foro o en alguna comunidad destinada a ello? Las comunidades de usuarios son muy importantes, ya que permiten que se respondan dudas acerca de un programa de una manera ágil y rápida, ya que son los mismos usuarios los que responden. Además, estas dudas quedan almacenadas en un foro y, por lo tanto, pueden ser consultadas posteriormente por otros usuarios que tengan esa misma duda. Cuando no existe ninguna comunidad de usuarios ni ningún foro destinado a una herramienta en concreto, el diseñador dependerá siempre de que la empresa creadora de la herramienta responda a las dudas. Y a veces pueden tardar.

· Tutoriales online

Los tutoriales online son como la comunidad de usuarios. Demuestran que una herramienta está viva, que está siendo utilizada y que, por lo tanto, tiene más posibilidades de sobrevivir a lo largo del tiempo que otras herramientas. Además, los tutoriales permiten al diseñador perfeccionar su técnica e ir actualizándose.

· Actualizaciones (iOS, Android...)

Cada año aparece una o más de una versión de iOS, Android... La herramienta que escogamos tiene que prever esto y garantizarnos que podremos actualizarnos en un futuro. Recientemente, una actualización de versión en iOS provocó que muchas revistas digitales dejaran de funcionar. Los creadores de las herramientas tuvieron que proporcionar a sus usuarios una actualización de manera rápida para que estos actualizaran las publicaciones y los lectores pudieran volver a leer sus revistas. Si todo esto no ocurre con rapidez -o no ocurre, simplemente-, nuestra publicación puede morir en las tiendas de apps.

· Actualizaciones de la herramienta

Y la herramienta, ¿se actualiza? Es importante contar con un programa que vaya actualizándose. Las necesidades de hoy no tienen porqué ser las de mañana; por lo que la herramienta que escogamos debe proporcionarnos nuevas funcionalidades para que podamos actualizarnos y ofrecer a nuestros usuarios aquello que buscan y exigen.

· Precio transparente o precio opaco

Por último, tendremos que tener en cuenta si la política de precios es transparente. ¿Nos muestran un precio atractivo pero luego cobran por descargas? ¿Cuál es el precio final?

Las tres mejores herramientas

Mag+ o Magplus

Mag+ es un plugin de InDesign. Nació justo cuando apareció el primer iPad. En un primer lugar, los creadores de Mag+ no tenían en mente crear un plugin para distribuir y permitir que otros editores pudieran usarlo para crear sus propias publicaciones digitales. Mag+ fue la solución que los editores de la conocida revista Popular Science crearon para poder existir en digital.

Nativamente digital

Seguramente gracias a que Magplus es un programa creado por editores para solucionar su propio problema (querían existir en digital), desde Ubicuo Studio creemos que es la mejor herramienta para crear publicaciones digitales.

Experiencia de usuario

Cada vez es más importante la experiencia de usuario en los productos digitales que ofrecemos a los usuarios. Ya sea nuestra web (una vez que hoy en día no sea responsive puede perder muchos usuarios), nuestra app (una app difícil de utilizar, en la que los usuarios no puedan entender cómo funciona o, simplemente, una app que tenga una estética pobre puede provocar que los usuarios no nos den si quiera una oportunidad) y, por supuesto, nuestra existencia en los quioscos digitales.

Las revistas y otras publicaciones digitales publicadas como un simple PDF (una réplica en PDF) hacen que los usuarios lo tengan difícil a la hora de poder leer los artículos. Todos hemos intentado leer un PDF en un dispositivo móvil pequeño (tipo iPhone) o, incluso, en un iPad y nos hemos vuelto locos, literalmente, intentando seguir un artículo. Primero tenemos que hacer zoom in, luego zoom out, luego movernos para los lados...



Ventajas de Mag+

Mag+ cuenta con un sistema de capas que permite ofrecer al usuario una excelente experiencia de lectura. Con Magplus podemos diseñar publicaciones para iPad, iPhone, Android tableta, Android móvil, Kindle Fire y web.

Otra de las ventajas de Mag+ es que su precio es final. No tenemos que preocuparnos por si a final de mes se nos cobrará en concepto de descargas.

Tarifas

Per issue (Magplus)

Esta opción es la equivalente a la de Adobe Digital Publishing Suite "Single Edition". Las diferencias son que podemos también publicar con esta opción para iPhone, Android y Kindle Fire. A diferencia de Adobe, que destina esta opción sólo a dispositivos iPad. Sin embargo, a nivel de precios, podríamos decir que si sólo nos interesa publicar para iPad, saldría más económica esta opción con Adobe. Por 362€ podemos publicar una app para iPad. En Mag+, en cambio, si sólo nos interesa publicar para iPad, tendremos que abonar igualmente 999\$ (más o menos 720€), cosa que nos permitirá publicar para iPad, iPhone, Android y Kindle Fire. Mag+, además, nos permite pagar mensualmente una tarifa de 99\$ (en vez de los 999\$ de golpe) para poder financiar nuestro proyecto.

Plus (Magplus)

Un pago mensual de 499\$ nos permite publicar una revista digital para iPad, iPhone, Android y Kindle Fire. Con suscripciones, ventas de números, números gratuitos, notificaciones asíncronas (push notifications), posibilidad de tener estadísticas dentro de nuestra revista digital y muchas otras opciones.

Con Magplus
ofrecemos al usuario
una experiencia de
lectura genial.

Pro (Magplus)

Pro es la opción que Mag+ ofrece a los editores con necesidades concretas como las de poder ofrecer una publicación protegida con contraseña y usuario. Esto puede ser útil en el caso de publicaciones privadas (por ejemplo, farmacéuticas) o también puede ser útil si queremos ofrecer a los suscriptores de nuestra revista impresa la posibilidad de descargarse de manera gratuita nuestra revista digital. El precio de la opción Pro es de 699\$/mes.

Conclusiones

Magplus es, junto a DPS, una de las mejores herramientas de diseño de revistas digitales. Magplus es un software de confianza que se ha ido actualizando sin parar desde 2010. Desde entonces se ha mejorado mucho su sistema, su diseño, las funcionalidades que el programa ofrece... Esta antigüedad y las cientos de publicaciones que hay en el mercado diseñadas con Mag+ nos demuestran que es un programa que seguirá vivo por mucho tiempo. Por lo tanto, podemos confiar en él.

Mag+, además, ofrece un sistema de precios más claro que algunos de sus competidores más directos (como es el caso de DPS). A la hora de defender un proyecto o de hacer un plan de negocio es muy importante saber con qué costes tendremos que contar. Mag+ nos permite calcular los costes ya que tienen una política de precios transparente.

Por último, tener en cuenta que con Mag+ contamos con una comunidad de usuarios que nos ayudarán si tenemos problemas, tutoriales online y cursos con los que podremos aprender a diseñar revistas digitales con este plugin. En este sentido, utilizando Mag+ nos sentimos respaldados por toda esta comunidad de profesionales que ya están utilizándolo.

Revistas diseñadas con Magplus

Algunos ejemplos de revistas diseñadas con Mag+:



Room Magazine

Revista de arte y arquitectura diseñada por dos ex-alumnas de Ubicuo Studio

[Más info aquí.](#)



Scrawl Magazine

Revista dedicada a la ilustración y al cómic muy innovadora y con una narrativa interactiva ejemplar.

[Más info aquí.](#)



Mayday

Revista de un ex-alumno de Ubicuo Studio disponible para todos los dispositivos. Excelente publicidad interactiva.

[Más info aquí.](#)



BJP

Revista de fotografía que triplicó sus suscritores al lanzarse al digital en tan sólo 8 meses.

[Más info aquí.](#)

Digital Publishing Suite

Digital Publishing Suite -también conocido como DPS- es la herramienta de Adobe para poder crear revistas digitales. Siendo InDesign uno de los programas más usados para crear publicaciones, DPS es una de las herramientas más utilizadas para crear publicaciones digitales.

La solución de Adobe

Podemos confiar en la solución de Adobe para crear revistas digitales. Adobe es una empresa solvente, que lleva años dedicada a proporcionar soluciones para creativos. DPS es sólo una extensión más del paquete de programas que Adobe nos ofrece. Aún así, habiendo analizado y utilizado la herramienta, para nosotros esta es la 2º mejor por diferentes motivos que iremos comentando a lo largo de este artículo.



Experiencia de usuario

La experiencia de usuario en publicaciones digitales diseñadas con DPS suele ser más pobre que la experiencia de usuario en publicaciones diseñadas con Magplus. Esto es así porque la propia herramienta, DPS, conduce a los creativos a diseñar de una determinada manera. DPS no cuenta con el sistema de capas de Mag+ y, por lo tanto, sigue confiando en el sistema de páginas donde para poder leer un artículo hay que bajar hacia abajo... Hay soluciones para evitar esto, pero no son tan ágiles ni están tan integradas como las capas de Magplus. ¿Y por qué esto es así? Pues porque la solución de Adobe nace de una actualización de InDesign y no es, por lo tanto, una herramienta creada desde cero pensada para diseñar publicaciones digitales.

Tarifas de DPS

Una de las grandes desventajas de Adobe DPS, dejando de lado la experiencia de usuario que ofrecen sus publicaciones, es la de la poca transparencia en cuanto a precios que encontramos en la web de Adobe.

En la [web oficial de DPS](#) encontramos información relacionada con la herramienta, pero no aparecen las tarifas en ninguna sección de la web. Para poder obtener las tarifas, tendremos que llamar a Adobe (eso sí, es un número 900). De todos modos, os exponemos en este artículo los precios de Adobe -de cuando eran más o menos públicos- para que os hagáis a la idea de cuáles son.

Single Edition (DPS)

Single Edition se refiere a una sola publicación. No hablamos ni de tener una app quiosco, ni de tener suscripciones... Simplemente una app en la que se incluya la publicación que hemos diseñado. Podemos adquirir licencias de Single Edition (DPS) por 362€ para publicar una app para iPad (no existe la opción de Single Edition para Android, iPhone, Kindle Fire, Windows Phone).

Professional Edition (DPS)

Si lo que nos interesa es crear una app quiosco, necesitaremos el Professional Edition. Con esta opción tendremos las siguientes plataformas disponibles: iOS (iPad, iPhone), Android, Kindle Fire, BlackBerry PlayBook. El precio de publicación es de 355€/mensuales por plataforma. Así, si queremos publicar una app para iOS y una para Android, tendremos que abonar mensualmente un total de 710€, además de otros costes. En la web explican que incluyen 5000 .folio (el archivo que creas cuando diseñas en Digital Publishing Suite) en el caso de una suscripción anual y de 250 mensuales en el caso de una suscripción mensual, pero no explican a qué se refieren exactamente.

¿5000 descargas gratuitas? Después de este texto nos informan de que una vez gastados esos folios tendremos que pagar a 0,21€/folio si compramos un paquete de 10.000 folios (es decir, si invertimos de repente 2100€). También nos dicen de que se aplica una tarifa cada vez que un usuario se descarga un número de nuestra revista. Entendemos que la tarifa de descarga es la que mencionábamos antes: en la suscripción mensual nos 'regalan' la descarga de 250 números, a partir de los siguientes habrá que pagar. A razón de 0,21€ si compramos 10000 de golpe. Y a razón de... ¿? si queremos adquirir menos. De todos modos, el tema de tener que pagar por descarga nos puede crear muchísima ansiedad. ¿Y si se descarga muuuuuchas veces y tenemos que asumir unos costes no previstos? No solo esto, sino que hay personas que desconfían de este sistema de Adobe y creen que realmente hay alguien en Adobe dedicado a descargar las revistas para poder generar más dinero a través de la descarga de las mismas.

Conclusiones

Apostar por Adobe es apostar por uno de los caballos ganadores. Adobe es una empresa con una trayectoria muy importante en creación de programas para el ámbito del diseño. Sus programas siempre se han ido actualizando, hay una comunidad de usuarios muy grande detrás de cada uno de los programas, hay tutoriales, expertos... Por ello, para nosotros es la segunda mejor opción.

Revistas diseñadas con DPS

Algunos ejemplos de revistas diseñadas con Digital Publishing Suite:



Muster Magazine

Revista interactiva de comunicación gráfica para iPad.

[Más info aquí.](#)



Wired Magazine

Una de las primeras revistas para iPad diseñadas con DPS.

[Más info aquí.](#)



Glamour Magazine

Una de las muchas revistas que Condé Nast publica con DPS.

[Más info aquí.](#)



The New Yorker

Otra revista del grupo editorial Condé Nast diseñada con DPS.

[Más info aquí.](#)

Origami Engine

Destacamos Origami Engine porque permite a los editores crear revistas y publicaciones con una narrativa interactiva totalmente innovadora. Origami Engine es una herramienta pensada para necesidades más creativas, fuera de lo común.

La solución de Origami

Esta es una solución realmente especial. Como hemos dicho en la introducción, si elegimos Origami Engine es porque queremos hacer algo realmente especial e innovador. Si esta no es nuestra intención, mejor que escojamos a Magplus, DPS, Aquafadas... o cualquiera de las otras soluciones que encontraréis en este ebook.



Casi todo son desventajas, pero...

Origami sólo permite publicar para iPad, así que si escogemos esta herramienta estaremos ignorando el resto de plataformas. Además, para poder diseñar una app con Origami tendremos que pagar para poder usar el programa, así que tampoco es una herramienta muy amiga de los estudiantes y de personas que quieran experimentar antes de lanzarse a pagar. Y por si no fuera poco, tienen muy pocos clientes.

Entonces, ¿por qué destacamos Origami si no cumple con casi ningún requisito? Destacamos Origami, como ya hemos dicho, por su originalidad. A veces tenemos proyectos realmente especiales o nuestros clientes pueden tener necesidades concretas que sólo Origami puede satisfacer. Por este motivo, después de presentar a Magplus y DPS como herramientas más clásicas y tradicionales (aunque tienen muchas posibilidades gracias a la creación de widgets en html5), presentamos esta.

Un buen as en la manga para ocasiones especiales.

Tarifas de Origami Engine

Como hemos dicho, Origami Engine no es un programa de uso gratuito. La mayoría de plugins y programas para crear revistas digitales son gratuitos, pero Origami Engine tiene otra política de precios. Para poder usar su programa tendremos que acogernos a una suscripción de 49\$ al mes.

iTunes App

Una vez tengamos nuestra publicación diseñada, tendremos que asumir un coste de 599\$ cada vez que queramos subir una aplicación o un número nuevo de nuestra revista en el App Store.

Conclusiones

No recomendamos el uso de Origami Engine si no es para un proyecto realmente especial. Un libro interactivo con necesidades concretas, una revista donde lo primordial sea la interactividad...

Revistas diseñadas con Origami Engine

Algunos ejemplos de revistas diseñadas con Origami Engine:



Katachi Magazine

Revista trimestral sobre diseño y negocios. Publicada como una app suelta y no como una publicación periódica.

[Más info aquí.](#)



Stipla Magazine

Ganadora del premio SDP 'App del año' en 2014.

[Más info aquí.](#)



Unlimited Magazine

Revista experimental sobre moda.

[Más info aquí.](#)

Otras herramientas

Aquafadas Publishing

Aquafadas es una empresa francesa que en el año 2011 sacó al mercado una solución para crear revistas digitales. Su programa está disponible para Quark y para InDesign. Una de las ventajas de Aquafadas es, precisamente, que puede ser utilizado en Quark.

La solución de Aquafadas

Esta es una solución realmente especial. Como hemos dicho en la introducción, si elegimos Origami Engine es porque queremos hacer algo realmente especial e innovador. Si esta no es nuestra intención, mejor que escojamos a Magplus, DPS, Aquafadas... o cualquiera de las otras soluciones que encontraréis en este ebook.



Tarifas

eBook	Web Reader	Single-Issue APP	Kiosk APP
Starting at 50 €	Starting at 100 €	600 €	Starting at 380 €
Sell your ebooks on the most popular digital book stores!	Showcase your content in a branded web-reader that displays like an app!	Publish a single-edition App to every device on every platform!	Transform your content into a mobile app for Android or iOS!
<ul style="list-style-type: none">✓ Fixed Layout✓ Reflow Layout✓ Sophisticated Enrichments	<ul style="list-style-type: none">✓ Publish on the web✓ Fit to the side of the screen✓ Same content in your app and on the web✓ Highly sophisticated enrichments	<ul style="list-style-type: none">✓ Publish a single-edition app.✓ Every Device on every platform.✓ Including iOS, Android, Amazon and the web.	<ul style="list-style-type: none">✓ Create your own branded store✓ Manage your reader-community✓ Manage user analytics✓ Insert highly sophisticated enrichments
Pricing	Pricing	Buy	Pricing

Aquafadas nos propone diferentes tarifas. Nos fijaremos en las de “Kiosk APP”, tarifa que se refiere a publicar en las tiendas de apps una publicación periódica.

1 Issue

Publicar un sólo número en una sola app (es decir, no tener quiosco) cuesta 380€ por plataforma. Por lo tanto, por 380€ podríamos publicar un libro interactivo para iOS, por ejemplo. A la que queremos publicar en más plataformas tenemos que ir añadiendo 380€/plataforma. Así que si al final decidimos publicar para iOS, Android y Kindle Fire tendremos que abonar 1140€. Si nos fijamos este importe es más caro que en Mag+, aunque desde Aquafadas suelen ofrecer descuentos para que nos animemos a publicar en más plataformas.

4 issues

La opción de 4 issues nos permite crear una app con quiosco (suscripciones, compra de números sueltos, etc.) y publicar 4 números. Si, por ejemplo, tenemos una revista trimestral esta opción es la mejor de todas. El precio es de 1500€. Así, por 1500€ podríamos publicar 4 números en un año. Sin duda alguna, opciones como Mag+ deberían adoptar este sistema de precios para adaptarse a las necesidades de cada editor y dejar un poco atrás el sistema de “tarifa plana” que hoy en día tienen.

6 issues

Esta opción se parece a la de 4 issues, con la diferencia de que puedes publicar 6 números en total por 2000€.

12+1 issues

En esta opción podemos publicar 13 números por 2500€. Realmente económico.

Experiencia de usuario e interactividades

Una vez vistas las tarifas de Aquafadas Publishing es hora de que nos preguntemos qué tal es esta herramienta a nivel de experiencia de usuario e interactividades. La verdad es que deja un poco que desear, al menos desde el punto de vista de Ubicuo Studio. Cuando pasas página hay una transición “molona” que te cansa a la segunda página. Es como si la revista en cuestión notara que el usuario ha intentado pasar de página varios segundos después de que este haya, efectivamente, pasado de página.

Esto crea frustración en el usuario, ya que parece que la app no responde adecuadamente. No es ágil ni fluida. Todo es muy estático en el sentido de que sigue pareciéndose mucho a un PDF. Hemos echado de menos en las revistas hechas con Aquafadas el sistema de capas de Mag+ que tanto nos enamora en Ubicuo Studio.

Conclusiones

El tema de la experiencia de usuario en revistas digitales es muy importante ya que en estos momentos en los que conviven el papel y el digital y el papel sigue ganando, la única manera en que una revista digital puede “ganarle la batalla” al papel es a través de una experiencia de usuario brutal. Los usuarios agradecen encontrarse con publicaciones interactivas interesantes a nivel de contenido y a nivel de diseño de interacción. En este sentido, las revistas hechas con Aquafadas son un poco limitadas. Eso sí, en precios Aquafadas es muy interesante.

Si queréis más información acerca de la experiencia de usuario que Aquafadas ofrece, os recomendamos visitar estos dos enlaces:

- Vídeo de la revista Nespresso grabado por Ubicuo Studio: <https://vimeo.com/94346105>. Sobre todo fijaros en la lentitud al pasar de página...

- Análisis de la revista Bande à part, diseñada con Aquafadas: <http://www.ubicuostudio.com/es/experiencia-de-usuario/bande-part-revista-iphone/>

Revistas diseñadas con Aquafadas Publishing

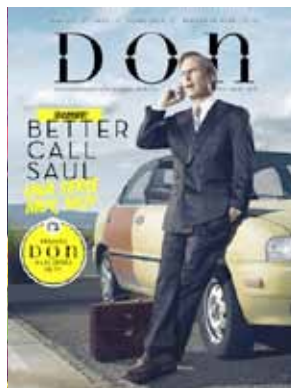
Algunos ejemplos de revistas diseñadas con Aquafadas Publishing:



Nespresso Magazine

Revista interactiva de la marca Nespresso.

[Más info aquí.](#)



Revista Don

Una de las primeras revistas españolas disponibles para iPad y Android.

[Más info aquí.](#)



Bande à part

Revista sobre cine diseñada con Aquafadas Publishing.

[Más info aquí.](#)



Amnesty Journal

Revista de Amnistía Internacional de Alemania.

[Más info aquí.](#)

Tablet Planet Publishing

Tablet Planet es una solución española de la empresa Roduly, dedicada al desarrollo de software. Nos permite publicar para iPad y Android y con ella se han desarrollado revistas como 'UnBreak'.

La solución de Tablet Planet

Tablet Planet es un plugin de InDesign que nos permite crear publicaciones interactivas para iPad y Android. Sus precios son competitivos y con esta herramienta se han diseñado revistas españolas de cierto renombre como Vis-à-Vis, Mine y UnBreak.

Interesante propuesta

Se trata de una propuesta muy interesante y que permite un nivel de interactividad digno de mencionar. Como empresa lleva desde 2009 desarrollando software, así que han demostrado su solvencia al menos durante estos años.

La herramienta cuenta con unos cuantos clientes (no tantos en comparación con DPS, Mag+, Aquafadas...) y no cuenta tampoco con una comunidad de usuarios, con un tutorial on-line o con cursos que podamos realizar para aprender la herramienta. Por lo tanto, dependeremos de los desarrolladores para poder aprenderla. Esto puede limitarnos bastante, sobre todo si hacemos publicaciones periódicas.

Tarifas

Desde Tablet Planet nos ofrecen una licencia anual con la que podremos publicar una app tipo quiosco (sin ningún número de nuestra revista dentro, es decir, solamente el contenedor donde acabaremos publicando dichos números) o 5 apps sueltas (single). El precio es de 1000€+IVA.

Ofrecen también otra licencia para una publicación no periódica en la que por 1390€+IVA obtenemos un quiosco personalizado y una publicación. Publicar números adicionales en ese quiosco nos costaría 390€.

Guía de las mejores herramientas para diseñar publicaciones digitales

Ubicuo Studio



Finalmente, nos ofrecen una tarifa de publicación periódica en la que podremos publicar un quiosco + 6 números al año por 3040€+IVA o bien 265€/mes. No especifican lo que nos costaría publicar una revista de manera mensual, ya que esta tarifa es para revistas bimestrales.

Conclusiones

Tablet Planet puede ser una buena opción para desarrollar nuestras publicaciones interactivas. Echamos de menos una comunidad de usuarios, un tutorial on-line en su propia web y más clientes utilizando la herramienta.

Revistas diseñadas con Tablet Planet

Algunos ejemplos de revistas diseñadas con Tablet Planet:



UnBreak

Revista interactiva para iPad.

[Más info aquí.](#)



Vis-à-Vis

Revista interactiva gratuita.

[Más info aquí.](#)



Mine

Revista pensada para el público masculino.

[Más info aquí.](#)



Évoque

Revista interactiva dedicada a las últimas tendencias.

[Más info aquí.](#)

Magloft

Magloft es una solución para crear revistas digitales en html5, css y javascript. Ofrecen una herramienta tipo “drag&drop” para que creamos nuestras revistas digitales de manera sencilla.

La solución de Magloft

Magloft sólo permite la publicación de revistas y publicaciones digitales para el Quiosco de iOS, así que sólo podremos publicar para iPad e iPhone. En cuanto a precios, estos son realmente competitivos, desde los 49 dólares al mes a los 179 dólares cada mes, esta es una de las opciones más económicas que existen. Los precios de Magloft encajan también con la potencia del programa en cuestión: los resultados que podemos obtener con Magloft en cuanto a interactividad, experiencia de usuario, etc. son muy pobres. De todos modos, puede ser una solución para algún cliente. Nos sorprende el hecho de que, del mismo modo que Page Lizard, no ofrezca la opción de “Single Issue” (como sí ofrecen otras soluciones) y que, por lo tanto, hagamos lo que hagamos, nos comprometemos a pagar mes a mes. Suponemos que el target de Page Lizard y de Magloft son publicaciones periódicas y no tanto publicaciones únicas.



Page Lizard

Page Lizard funciona tanto como plataforma para publicar revistas digitales como empresa que ofrece sus servicios de diseño y publicación de revistas digitales.

La solución de Page Lizard

En su web podemos ver algunos ejemplos de revistas realizadas con su programa aunque no parece precisamente una herramienta utilizada por muchos usuarios, ya que hay muy pocos ejemplos. En cuanto a funcionamiento, según lo que podemos leer en la web, Page Lizard es un servicio en la nube muy fácil de utilizar. Según ellos, si somos capaces de utilizar Microsoft Word, seremos capaces de diseñar revistas digitales. En cuanto a precios, hay tres tarifas.

Gecko

Por 95 libras al mes (más o menos 118€), podemos publicar nuestra revista digital en html5 para webs. Con esta opción no nos permiten publicar para iOS y Android.

Chameleon

Por 475 libras al mes (más o menos 591€) podemos publicar nuestra revista o publicación digital para iOS y Android.

Dragon

Con esta opción de 975 libras al mes (1210€ más o menos) podemos publicar para iOS, Android y Windows Phone.

Conclusiones

Page Lizard tiene unos precios casi de escándalo teniendo en cuenta lo poco que ofrece. A destacar: permite publicar para Windows Phone.



Appzine Machine

Como bien indica el nombre de la empresa, Appzine Machine, se trata de un servicio de creación de revistas digitales que funciona como una "máquina".

Automatizando...

Importamos nuestro PDF de la versión impresa de la revista y añadimos enlaces, vídeos y alguna cosita más. Se trata de una solución que nos permite enriquecer un PDF, pero que no nos permite maquetar pensando en digital y que, por lo tanto, creará publicaciones con una experiencia de usuario un poco nefasta.

En el caso de crear una publicación digital desde cero, Appzine Machine nos ofrece una serie de plantillas a partir de las cuales trabajar. El objetivo es poder prescindir de los servicios de un diseñador gráfico, ya que con sus plantillas podemos obtener una revista bien diseñada. Appzine Machine permite también la creación de nuestros propios diseños mediante un interfaz "drag&drop".

En su web encontramos un listado de revistas diseñadas con su solución. Así, si te interesa esta solución, puedes descargar estas revistas y comprobar si Appzine Machine es de tu interés. Además, nos sirve para ver que Appzine Machine es una empresa con clientes en la actualidad y que, por lo tanto, tiene más posibilidades de seguir existiendo que otras soluciones que no cuentan ni con ejemplos publicados en el App Store.



29th Street Publishing

29th Street Publishing es un programa de diseño de revistas digitales tipo gestor de contenidos (CMS), es decir, la dinámica de uso del programa se asemeja a la edición y publicación de un blog.

El CMS de las publicaciones digitales

29th Street Publishing no es un plugin de InDesign. Habría que ver qué tal es a nivel de plantillas... y ver hasta qué punto podemos personalizar nuestras publicaciones digitales. En la web no muestran los precios, por lo que creemos que hay una falta de transparencia que a la larga lo que hace es que pierdan usuarios. Tampoco disponen de foro donde plantear dudas, ni de un grupo extenso de usuarios que esté usando la herramienta, por lo que escoger esta plataforma de diseño de revistas digitales puede suponer un peligro por la falta de respaldo y de usuarios usándola.

Las revistas y publicaciones diseñadas con este programa que hemos descargado son bastante sencillas. Cada artículo puede leerse mediante un scroll hacia abajo y para pasar de artículo hay que deslizar el derecho hacia la izquierda o derecha. Se parece a la navegación de un blog (el contenido está estructurado en vertical). Para nuestro gusto 29th Street Publishing destila demasiada sencillez, parece que estemos leyendo un blog responsive en vez de estar leyendo una revista digital. No aprovecha para nada las capacidades de los dispositivos que tenemos en nuestras manos.

Algunos ejemplos de revistas diseñadas con 29th Street Publishing:
[Aperture Photography](#) y [Little White Lies Weekly](#).



Bütton

Bütton es una solución creada por la agencia de diseño Cero Design (Barcelona). Bütton nos permite publicar para iOS, Android y para el navegador..

La solución de Bütton

Tiene funcionalidades de diseño muy muy interesantes (del mismo modo que Origami Engine también tiene, aunque las de Bütton son más sencillas). Para poder trabajar no hace falta pagar la licencia del software (hemos visto que Origami Engine te hace pagar 72€/mes para poder utilizar su programa), así que podemos trastear sin tener que asumir costes. Esta solución es relativamente nueva y por este motivo ahora mismo no cuenta con muchas apps publicadas con su sistema. Anunciaron que durante el 2014 lanzarían la versión definitiva, ya que hasta el momento estaba disponible la versión beta. Aún así, después de todo este tiempo, no parece que hayan publicado ninguna versión definitiva.



Tarifas

La opción **"Single"** de 295€ que nos permite publicar un sólo número para un sólo dispositivo. Si queremos publicar para más dispositivos, tendremos que pagar otra vez la misma tarifa. Otra tarifa es la de **"Multitissue"** que nos permite publicar un número de nuestra revista "cuando nos apetezca", sin tener que pagar de manera mensual por 495€/número. Si tenemos una revista bimensual o trimestral puede ser muy interesante. Si lo que tenemos es una revista que se publica mensualmente, nos interesará la opción de **"Monthly"** que por 345€/mes nos permite publicar un número mensual para todos los dispositivos. La opción **"Unlimited"** nos permite publicar tantas apps, números y en tantos dispositivos como queramos por 995€/mes.

Conclusiones

Bütton recibió subvenciones por parte del estado ([si visitáis este enlace podréis llegar a verlo en los PDFs](#)) para poder desarrollar su software. Sin embargo, como todos sabemos las subvenciones pueden terminarse con un cambio de políticas del gobierno y es muy arriesgado financiar software con ellas. Además, hay una diferencia sustancial entre recibir financiación de inversores privados o de una institución pública: ante los inversores tenemos que responder y ante las instituciones... no. Es decir, si nuestro negocio no triunfa, no tendremos que dar tantas explicaciones ni tendremos tanta presión por parte de las instituciones.

Y no sólo eso, Bütton no cuenta con una comunidad de usuarios que te ayude, no cuenta con una multitud de revistas publicadas y, por lo tanto, cuenta supuestamente con menos testeo que otras herramientas que llevan 4 años desarrollándose... Además, como hemos dicho, si la financiación de la empresa de momento es por subvenciones, no podemos tener clara su viabilidad económica y, por lo tanto, tendremos que estar alerta de si en el futuro siguen adelante o no con este software. Necesitarán conseguir multitud de clientes para poder convertir este negocio en escalable y conseguir ingresos mensuales fijos. A todo esto, recordar también que Bütton sigue en beta. Esperaremos que salgan a la luz de manera oficial para poder valorarlo mejor. Aún así, con sus geniales precios, Bütton nos puede ser muy útil ahora mismo para publicar "Single" apps (números de revista sueltos, libros interactivos, etc.).

Baker Framework

Baker Framework nació como un programa open source con el objetivo de hacer disponible a todo el mundo la publicación de revistas y publicaciones digitales.

HTML5

La base de Baker Framework está desarrollada en html5, así que no se trata de una herramienta basada en InDesign. Baker Framework es un programa totalmente gratuito. Algunas de sus ventajas es que su diseño base es 'responsive', por lo que diseñaremos una vez nuestra publicación y se verá bien en múltiples dispositivos

Baker Framework no deja de ser un framework desde el cual poder publicar en el App Store una revista hecha con html5. La interactividad es muy limitada, todo se basa en 'scrolls' (páginas que van hacia abajo), no hay sistema de capas, ni transiciones, ni popups... Es de lo más sencillo que podemos encontrar. Aún así es una herramienta gratuita y puede interesar a mucha gente.



Conclusiones

Elegir una herramienta con la que publicar nuestros proyectos no es fácil. Dependiendo de la herramienta que escojamos podremos conseguir más interactividad o menos, podremos publicar en más o en menos dispositivos,... Y si al final nos decidimos por una herramienta que creemos que es genial, puede ocurrir que no haya tutoriales disponibles ni ningún diseñador que sepa cómo utilizar la herramienta en cuestión. Así que esta es una gran decisión.

Sí, es una gran decisión que tendremos que tomarnos con calma. Cuando escogemos una herramienta y llevamos tiempo publicando con ella, es difícil cambiar a otra herramienta. No sólo tendríamos que rediseñar todos los números para que encajaran en la nueva publicación (si es que queremos hacer esto, claro está), sino que tendríamos que reaprender todo el flujo de trabajo para adaptarnos a la nueva herramienta. Por este motivo, recomendamos que esta decisión se tome con mucha calma.

Esperamos que esta guía os haya ayudado a decidir qué herramienta para diseñar revistas y publicaciones digitales os conviene más. Nosotros hemos disfrutado mucho recopilando la información y presentándola en este libro para vosotros.

Si queréis obtener más información sobre edición digital, os recomendamos que visitéis nuestro blog. Si queréis aprender a diseñar revistas digitales, os recomendamos también nuestro “Curso online de diseño de revistas digitales”.

Curso online de diseño de revistas digitales

Ubicuo Studio ofrece un “Curso online de diseño de revistas y publicaciones digitales” con la herramienta Magplus, plugin de InDesign.

Cursos online intensivos para profesionales

Ubicuo Studio ofrece cursos online intensivos para profesionales del diseño gráfico, diseño editorial... En tan sólo 6 semanas aprenderás a crear revistas y publicaciones digitales desde cero sin necesidad de saber programar.

Aprende a diseñar revistas y publicaciones digitales para iPad, Android, Kindle Fire y web con Ubicuo Studio

Objetivos: el alumno aprenderá a crear desde cero publicaciones digitales para dispositivos móviles con alto nivel de interactividad sin necesidad de saber programar.

Dirigido a: diseñadores gráficos, diseñadores editorial, directores de arte...

Precio: 300€ precio estándar con 25% de dto. para los primeros 25 en apuntarse

Duración del curso: 6 semanas

Convocatorias: más info en curso-revistas.ubicuostudio.com

