



Universidad de Chile  
Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Escuela de Diseño



[www.derechoshumanos.cl](http://www.derechoshumanos.cl)

**Sistema de organización de archivos especializados en materia de derechos humanos,  
de acceso público y gratuito a través de internet**

Proyecto para optar al Título de Diseñador Gráfico de la Universidad de Chile /  
Alumna: Carolina Pérez Colicoy / Profesor guía: Juan E. Calderón / diciembre del 2004



Cuando la vida nos coloca pruebas...siempre hay personas que nos alumbran el camino...

#### AGRADECIMIENTOS

A todas esas personas que con cariño y disposición, me dieron fuerzas para continuar. Aquellos actores invitados al reparto de la película de mi vida que sin conocerlos me dieron un impulso para seguir en mi camino. . .

A todos mis amigos que con sus deseos de éxito me llenan de esperanza y de fe. A Dani, que me dejó en una isla desierta, a Mau por su voluntad, conocimientos y por ayudarme a salir de la isla, a Don Chin Chin que junto a su familia me acogió y ayudó luego de agotadores y ajetreados días.

Mis más sinceros sentimientos de gratitud para todas y cada una de las personas que aportaron su grano de arena para llevar a término este viaje que llega a buen puerto.

Gracias a las personas que se han cruzado en mi camino y me han enseñado que la fuerza de los ideales aún sigue viva...

A mi fiel pc.

Madre mía... por fiin!!! te adoro.

Padre mío...tu sabes.

Gracias Dios.



# Contenidos

|       |   |    |
|-------|---|----|
| 1.0   | Introducción                            | 6  |
| 1.1   | Presentación del proyecto               | 7  |
| 1.2   | Objetivos del proyecto                  | 9  |
| 2.0   | Antecedentes y marco teórico            | 10 |
| 2.1   | Internet en las nuevas TIC's            | 11 |
| 2.2   | Arquitectura de la información          | 15 |
| 2.2.1 | Sistemas de navegación                  | 17 |
| 2.3   | Usabilidad                              | 25 |
| 2.4   | Interfaz gráfica de usuario             | 28 |
| 2.4.1 | Evolución IGU                           | 29 |
| 2.4.2 | Factor humano y cognición               | 33 |
| 2.4.3 | Sicología y percepción                  | 34 |
| 2.5   | Multimedia                              | 37 |
| 3.0   | Desarrollo del contenido del proyecto   | 41 |
| 3.1   | Público Objetivo                        | 42 |
| 3.2   | Definición de contenidos temáticos      | 43 |
| 3.3   | Análisis tipológico                     | 50 |
| 4.0   | Desarrollo sitio web                    | 53 |
| 4.1   | Definición y fundamentos de conceptos   | 54 |
| 4.2   | Desarrollo imagen del sitio             | 57 |
| 4.2.1 | Isologotipo                             | 59 |
| 4.2.2 | Normas básicas de construcción          | 61 |
| 4.3   | Desarrollo interfaz gráfica             | 63 |
| 4.4   | Flujo de navegación                     | 64 |
| 4.5   | Story board, guión del sitio, elementos | 65 |



|     |                                  |    |
|-----|----------------------------------|----|
| 4.6 | Desarrollo sistema de íconos     | 70 |
| 5.0 | Plan de difusión                 | 71 |
| 5.1 | Planteamiento                    | 72 |
| 5.2 | Piezas gráficas propuestas       | 75 |
| 5.3 | Costos difusión e implementación | 77 |
| 5.4 | Oportunidades de financiamiento  | 78 |
| 6.0 | Conclusión                       | 79 |
| 7.0 | Bibliografía                     | 80 |



## 1.0 introducción

Este proyecto cuyo tema central son los derechos humanos consta de 3 áreas principales de desarrollo, las cuales son: documentos emitidos por organizaciones autoridades en derechos humanos, fotografía y gráfica. En un comienzo pareciera poca la relación entre las partes, pero basta con observar el contenido unos instantes para darse cuenta que la temática, es el elemento común para ellas, porque no es cualquier fotografía, ni cualquier gráfica, son aquellas, que de una u otra manera rescatan temas sociales directamente relacionados con el quehacer de los derechos humanos.

Este proyecto auna en un sitio web estos tres elementos, para generar una visión complementada de lo que en los documentos se puede leer, ya que muchas veces las imágenes grafican mucho mejor las situaciones que acontecieron (acontecen) y que debemos evitar vuelvan a ocurrir. Estas imagenes están para hacernos partícipes de lo que ha pasado en épocas en donde no se ha hecho valer la premisa del respeto hacia otro ser humano o bien existió una lucha por la dignificación de la vida de las personas.



# 1.1 Presentación del Proyecto

## Definición

El sitio web [www.derechoshumanos.cl](http://www.derechoshumanos.cl), surge pensando en que durante su desarrollo se convertirá en un centro que reúna personas interesadas en materia de derechos humanos, no sólo en torno al contenido que aquí puedan encontrar, que por cierto es muy importante y medular, sino también porque se le suma la posibilidad de incorporar sistemas que permitan la interacción del usuario con el sitio, o bien, entre los mismos usuarios para el intercambio de información y de propias experiencias, razón que convierte a internet como el mejor soporte para este espacio, dado su acceso masivo, interactivo e inmediato, disponible para muchos usuarios en forma simultánea.

Para el contenido informativo, llámese a éstos, documentos, este sistema basa su contenido en la información emanada de organismos con autoridad dentro de este tema, extraídos y enfocados desde un punto de vista más bien jurídico y en pro de la difusión de los derechos, y las imágenes incluidas son producto de una recopilación y selección que representa la realidad de este fundamental tema, con excepción del lanzamiento del sitio que tendrá como tema “impacto” gráfica y fotografía de los años 70’.

Un medio tan rico en recursos visuales, tan gráfico, como la fotografía, el rescate y valoración de piezas gráficas y el diseño aplicado a éste tema y a lo social involucrado en la materia de derechos humanos, enriquecerán el aspecto teórico este sitio en internet. Si bien es cierto este sitio constituye un espacio en sí, no está aislado del resto de los sitios (nada en este mundo lo está), por lo que se contempla la inclusión de links a sitios relacionados, para ampliar la información y así complementar la búsqueda de información requerida.

Se hace énfasis en la entrega de información visual por medio del cuidado en diseño del espacio, su interfaz, y su navegación, así como también en el aspecto informativo y el contenido de las imágenes, debido a que ya el tema de los derechos humanos en sí es denso y la idea es justamente alivianar esa carga haciendo de este sitio una manera menos rígida y más visual, de dar a conocer la información. El objetivo gráfico es que presente



un estilo de diseño minimalista (utilizando los elementos basicamente necesarios, sin incurrir en distractores como banners animados, o saturar la interfaz con demasiados colores), de estilo moderno, limpio, y claro en la entrega de contenidos, el cual constituirá una espacio menos árido en el tratamiento de los DD.HH. tanto en lo formal como en contenidos, y a la revaloración que las imágenes otorgan al contexto de este tema.

Si bien es cierto, en el lanzamiento del sitio se aborda un punto neurálgico de la historia (el cual es utilizado a modo de “gancho”), este sitio posee un enfoque objetivo, informativo, sin inclinaciones políticas de ningún tipo (abanderamiento) apuntando siempre a resaltar el respeto de la dignidad de todas y cada una de las presonas, mediante la difusión de la información.

Un espacio que se convierta en una vitrina de conexión de lo que hasta hoy puede encontrarse (y parecer, entre áreas) inconexo.

Se deja planteado la ampliación del sitio a mediano plazo, enriqueciendo las secciones existentes, así como también se proyecta incluir archivos de sonido o de video sobre temas puntuales, históricos o contingentes y la incorporación de un foro para los usuarios.





## 1.2 Objetivos del proyecto

### Principal

Diseñar un sitio web para difundir información sobre los derechos humanos contenidas bajo diversos formatos de expresión, sean éstos fotografías, documentos, soportes gráficos (afiches, volantes, ilustraciones, etc.), etc..

### Específicos

- Confluir dentro de un mismo espacio (sitio en Internet), diferentes formas de expresión con la misma temática como denominador común (DD.HH)
- Relacionar las diferentes formas de expresión en materia de derechos humanos, a través del apoyo simbiótico (visual y documentos).
- Valorar el rol que le cabe al diseño en Chile en el tema de los DD.HH.
  - Difundir la defensa de los DD.HH, de una manera menos árida en el trato del tema como también en la entrega de la información, otorgado por el tratamiento de la interfaz gráfica del sitio web.
- Integrar al usuario en el intercambio de información. (mediano plazo)



## **2.0 Antecedentes y marco teórico**



## 2.1 Internet en las nuevas tecnologías de la Información

El objetivo de este sitio es difundir información relacionada con los derechos humanos, en base a tres áreas (documentos, gráfica y fotografía), y la mejor forma para hacerlo es mediante internet, por sus cuantiosas bondades, tales como su masividad, la inmediatez, el acceso desde cualquier lugar del mundo, el no tener restricciones horarias (es atemporal, siempre está ahí disponible a cualquier hora para que cualquier usuario de cualquier lugar del mundo pueda acceder a la información), permite interactuar con el usuario, donde puede ser partícipe y generador de información (caso que no ocurre con televisión por ejemplo), permite una expedita actualización de la información, y además coloca en manos del usuario, la posibilidad de acceder a múltiples sitios web al mismo tiempo (distinto tipo de información), etc..

Tal como se ha dicho, este proyecto será llevado a cabo a través de internet, ya que este medio constituye la tecnología con mayor capacidad de expansión en la historia de la humanidad, se han analizado las nuevas tecnologías de la información y comunicación tomando internet como referente para el análisis de su impacto a nivel social y cultural en los usuarios.

### Internet y sociedad

Cabe señalar que el número de usuarios de Internet en el mundo - equipos con una conexión directa – se estima aumentó de menos de cien mil en 1988 a más de 36 millones en 1998.\* Lo que demuestra su explosiva masificación, significando un medio de comunicación poderoso, dada sus extraordinarias características de accesibilidad y de interacción con el usuario. (comparativamente con la televisión, por ejemplo, en donde el usuario es un mero espectador, sin poder manifestarse ni comunicarse con su interlocutor, ni formar parte de la información que ahí se entrega), convirtiéndolo este medio en un excelente canal para instalar este proyecto, dado que se busca llegar al mayor número posible de usuarios, y esta característica global, lo permite.



Si bien Internet es un espacio donde grandes consorcios expanden su poderío económico, éste, a la vez constituye una herramienta y espacio estratégico a través del cual actores sociales excluidos (empíricamente o automarginados) de dichos segmentos de poder, pueden reconstituir y fortalecer sus demandas, desde un anónimo, remoto y rápido acceso, desde cualquier punto del planeta (ventaja muy cómoda a la hora de intercambiar y difundir información). Constituyéndose las NTIC, en este caso la internet, como mecanismos de un sistema de circulación de bienes culturales, movimientos sociales, materiales y simbólicos a nivel global.

El uso del Internet como herramienta estratégica de interconexión en la que existe una función activa de los sujetos, como consumidores y productores de mensajes, se destinaba, en un principio a una élite, y la producción televisiva como medio informativo se destinaba a las grandes mayorías, pero hoy en día podemos comprobar que más y más personas, incluyendo la mayoría de los estratos económicos, tienen acceso a internet, consituyéndose en un medio masivo que cierra cada día más la brecha social entre los usuarios. Caso aparte son las empresas que como ven que internet ya se masificó, que ya es de “todos”, ofrecen el servicio con conexión banda ancha, tratando de segmentar (lo insegmentable) el uso de internet con mayores o menores velocidades de conexión que a la larga repercute en el usuario común de módem, pues existen servicios en el espacio web, que no nos son accesibles de forma óptima si no contamos con una conexión de alta velocidad. Tema considerado en este proyecto ya que la idea es que la mayor cantidad de personas tengan acceso al sitio, y no se vean limitados por los recursos tecnológicos que posean\*, (hardware).

Las investigaciones acerca de los efectos de éstas tecnologías muestran también los impactos sociales profundos y las razones de los usos y transformaciones que los medios producen en distintos escenarios de la vida de las personas. Es aquí que dos corrientes de flujos culturales que se entrecruzan, se mezclan en internet; lo global y lo local. El encuentro de estas corrientes provoca un proceso de reinvención de identidad que traspasa diferentes campos dentro de nuestra sociedad. Bajo esta óptica, podemos decir que las NTIC, constituyen un campo de transformaciones culturales, basta con mirarnos a nosotros mismos, ya no podemos “vivir” sin un celular o sin estar conectados a internet, o bien observar los códigos manejados en la web, parecen un lenguaje universal en donde no importa el país en que se genere un sitio, pues es universalmente

\* Tema de usabilidad tratado en el siguiente capítulo



entendible, salvaguardando claro, la barrera del idioma (para lo cual también existe solución, dado el sinnúmero de softwares ofrecidos en internet que permiten traducir, o decodificar información), incluso, hasta nuestro lenguaje adopta términos tecnológicos.

Estas ideas explican el proceso por el cual también se produce un cambio en la estructura espacial urbana como consecuencia de la implementación de las NTIC, gatillada obviamente, por las nuevas necesidades registradas por las personas, y los aparatos utilizados para integrarse a las nuevas tecnologías, sean éstos teléfonos celulares, un notebook, etc., generando una segmentación y creación de nuevos espacios para dar satisfacción a las nuevas y vertiginosas necesidades de comunicación, como lo es hoy en día por ejemplo, la Plaza de la Constitución, en pleno centro de Santiago, en donde se ha implementado el sistema Wire Fire, que permite conectarse a internet de forma inalámbrica, dentro del perímetro de la plaza, o también los hoy en día masificados cibercafés.

También se describe Internet como un espacio de tensión en el que se confronta una cultura “económica”, producto del avance de estos grandes grupos (corporaciones productoras de software y de tecnología informática, empresas transnacionales) y otros, que luchan contra esas grandes entidades, y por otro lado también comparte este espacio, una cultura que tiene sus inicios en la creación, cuyo objetivo es generar una comunicación más horizontal, fluida y dinámica, caracterizada por constituir un ciberespacio público con libertad en el acceso.

A pesar de que en el Internet se reproduce la segmentación social característica de las sociedades contemporáneas y un avance de los usos privados en el ciberespacio; es de vital importancia el poder y presencia de diversos actores de la sociedad tales como ONGs, asociaciones civiles, que han desarrollado usos no comerciales del Internet, otros que han desarrollado espacios de Arte, o simplemente objetivos triviales, de diversión o personales.

En vista de lo anterior, Internet se ha convertido en el mayor “espacio público” del planeta, generando un campo de interacciones e interpelaciones en el que los ciudadanos individuales, por sí mismos, dan formas a



sus problemas y experimentan esquemas de solución. Pero todo espacio público también tiene sus normas, aunque sean mínimas, pero deben existir para garantizar el buen convivir de los usuarios dentro de este Ciberespacio.

El impacto de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (NTIC) sobre la privacidad e intimidad de las personas tiene también una dimensión jurídica, y su área de aplicación es el de los derechos individuales, en este caso el del derecho a la privacidad e intimidad de la información. La dimensión jurídica es de vital importancia en cuanto la velocidad desarrollo de las NTIC, principalmente internet, provoca grandes vacíos en el ordenamiento legal, como lo son los derechos de autor difundidos en la web, los correos electrónicos no deseados también llamados basura (spam), y el tráfico de imágenes (pornografía) y asociaciones ilícitas (redes de pederastas, trata de blancas, etc.).

La libertad en este espacio es buena y permite movernos a través de un sin fin de temas, pero nunca está demás una regulación para la sana convivencia. Temas aún en discusión y debate sin normativa clara y sin ley de protección claras, por lo menos en Chile. Mientras, podemos seguir disfrutando y aprovechando los beneficios de esta herramienta que nos sirve en la difusión de nuestros proyectos a lo ancho de esta red de comunicación mundial.



## 2.2 ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

Si este proyecto está visualizado para desarrollarlo en internet, para poder preparar de mejor manera un sitio web, se debe tener presente una buena organización y jerarquía de la información para llegar de manera óptima a nuestros potenciales usuarios. A continuación una reseña de lo más importante en materia de arquitectura de la información que nos introduce hacia la mejor entrega de la información, y a los sistemas de navegación que permitirán definir la forma en que nuestros usuarios podrán recorrer nuestro sitio en internet.

Para comenzar, la definición de lo que es un arquitecto de la información:

“Ocupación profesional del siglo XXI para satisfacer las necesidades propias de la época, concentrándose en la claridad, comprensión humana y en la ciencia de la organización de la información”  
Richard Saul Wurman\*.

### **Definición de arquitectura de la información**

La Arquitectura de la información trata sobre la comprensión y conveniencia de la información, en este caso, aplicada a construir una visión del sitio como un todo uniforme y coherente, para lo cual los arquitectos de la información se concentran en el diseño de los sistemas de organización, indización, rotulado y navegación para dar soporte a la navegación y a la búsqueda por todo el sitio.

Una arquitectura de la información bien planeada es lo que brinda a los usuarios, es el objetivo; pues la idea de organizar y estructurar la información entregada es un tema primordial a la hora de que los usuarios entiendan un sitio o una determinada página, pues pueden reconocer en primera instancia la organización de la interfaz de la página, lo cual a su vez redundará en encontrar prontamente la información que se busca, o bien orientar al usuario hacia la exploración, cuando éste sea el objetivo.

En este orden, no sólo se ve beneficiado el usuario, sino que también se ve implicado en este beneficio aquella

\* Richard Saul Wurman, *Information Architects*, Edit. Peter Bradford 1996



persona que está encargada de la mantención del sitio web, pues sabe perfectamente en que lugar y de qué manera debe colocar la información, sin desorganizar los datos que ya existen, ni tampoco afectar la estructura del sitio.

Obviamente durante el desarrollo del sitio, se debe mirar el proceso desde varios puntos de vista para tener una panorámica más completa de lo que queremos lograr, tanto en beneficio propio, como principalmente para el usuario, en términos de entrega de información. Si nos ponemos en la perspectiva del usuario, tenemos la situación de que éstos pretenden encontrar la información en forma rápida y precisa, sin la engorrosa experiencia de extraviarse a través de hipertextos mal vinculados o mal rotulados, lo cual lleva al usuario a no encontrar lo que pretendía conllevándolo a una obvia frustración y mala experiencia en el sitio. Les hacemos perder el tiempo y además no proporcionamos lo que ellos buscan.

Debemos brindar a los usuarios varias formas de acceder a la información deseada, pues existen aquellos que saben específicamente lo que buscan, saben cómo se llama (o cómo se rotuló la información, es decir desarrollan una búsqueda denominada búsqueda de elementos conocidos), saben que existe, y hay otros usuarios que por medio de la navegación dentro del sitio, casualmente pueden llegar a la información que requieren. Según la literatura revisada, éstas formas de acceso a la información no son excluyentes y sería buena idea incluir dentro de la organización de la arquitectura, la posibilidad de brindar ambas, pues se otorga mayor libertad dentro de la búsqueda.

Ahora, nos colocamos del lado del diseñador o desarrollador del sitio web, aquella persona encargada de dar estructura al sitio.

Para obtener un buen resultado en el desarrollo de un sitio, debemos clarificar certeramente cada elemento que lo compondrá, para luego poder asignarles valores de importancia y finalmente realizar una jerarquía de la información. Si esto no se realiza, nuestro sitio resultará bastante confuso con las ya explicadas consecuencias que ello tiene para el usuario y para el propio desarrollador, a la hora de incluir nueva información.

La manera óptima de desarrollar un sitio es dentro de un equipo de personas relacionadas con la materia a tratar





## 2.2.1 Sistemas de navegación

Los sistemas de navegación son la forma de desplazamiento a través de un sitio web que se otorga al usuario, sistema que debe permitir tener la libertad suficiente como para ir de un lugar a otro dentro del sitio de una forma inequívoca, como también volver a un lugar de interés para el usuario, asegurando una navegación expedita, libre de enredos y sobre todo sin sensación de extravío por parte del usuario, pero también otorgando la libertad de explorar el sitio.

Tal como se señala en unos de los libros consultados\*, se puede tomar la analogía del cuento de Hansel y Gretel pues ellos para no extraviarse han dejado huellas tras sus pasos, señaladas por las migas de pan. Aunque quizá no sea el ejemplo más ortodoxo, ilustra claramente el sentido que posee un sistema de navegación, saber por donde vinimos y cómo regresar, pero en el caso de la analogía presentada nuestros protagonistas no tenían ni la más mínima idea de hacia adónde se dirigían, y si bien sabían cual era su objetivo, no conocer el camino los llevó a extraviarse llevándolos a un lugar que no tenían pensado, lo cual si ocurre en un sitio web, sin duda alguna significará provocar la molestia y decepción del usuario lo que inmediatamente nos hará acreedores de un usuario que, probablemente, no vuelva a visitar nuestro sitio.

Lo anterior es justamente lo que un buen sistema de navegación trata de evitar. Lo ideal es mantener al usuario con la permanente sensación de saber dónde está, saber donde quiere ir, cómo llegó hasta ahí y cómo volver.

Para ello existen una serie de sistemas de navegación que combinados pueden otorgar una poderosa guía para el usuario, permitiéndole navegar dentro de un sitio en forma precisa, y dentro de éstos se cuentan con variadas herramientas para lograr nuestro objetivo. Los sistemas de navegación se componen de varios elementos, como por ejemplo las barras de desplazamiento y menús desplegables, se implementan en las mismas páginas y su contenido tiene relación con éstas, O también están las tablas de contenido y mapas del sitio, que dan acceso remoto al contenido dentro de la estructura de la organización de páginas dentro del sitio. Estos elementos pueden incluirse en cada página, pero juntos componen un sistema de navegación que se interrelaciona con todo el sitio web.

\* Luis Rosenfeld y Peter Morville, "Arquitectura de la Información", Mc Graw Hill O'reilly 2000.



Esto último también se puede complementar con los navegadores desarrollados para “navegar” en internet, tal como es el caso de Internet Explorer de Microsoft o el Navigator de Netscape, o los menos conocidos, Opera y Mozilla (por nombrar algunos), los cuales tienen intrínsecamente integradas diversas características de exploración. Dentro de estas funciones tenemos por ejemplo, abrir URL\* (anterior y siguiente, que otorgan la capacidad de desplazamiento bidireccional, y se les puede comparar con la analogía de Hansel y Gretel, anteriormente señalada). El menú Historial, entrega la posibilidad de ingresar de forma aleatoria sitios visitados durante la sesión en curso y también están los marcadores o favoritos, que brindan la posibilidad de que los usuarios guarden la ubicación de páginas para posterior consulta.

### **Contexto de cada página de un sitio y su incidencia en la navegación.**

Es indudable que para un sitio web es importante mantener la coherencia y la consistencia a través de cada una de sus páginas, es muy bueno que el usuario sepa que las páginas que está visitando son parte de nuestro sitio y que él aún permanece en éste.

Es aquí cuando el contexto de cada una de las páginas cobra mucha importancia, pues ésta debe brindar una apariencia unificada (por ejemplo seguir un estilo gráfico determinado) a través de la navegación, ya que utilizando la acción de los navegadores y / o motores de búsqueda podemos ingresar perfectamente a un sitio saltándonos la página principal, y es debido a este suceso que debemos considerar la corporatividad de un sitio en cada una de sus páginas, para que el usuario sepa a primera vista de quién y de qué se trata el sitio en general. También es importante dar una señal al usuario para que sepa en que parte del sitio se encuentra y ofrecerle libertad de desplazamiento dentro del mismo.

### **Flexibilidad de navegación**

Durante la navegación dentro de un sitio, no existe nada más tedioso que volver a la página anterior una a una para acceder a otra sección del sitio. Generalmente estos sitios están organizados **jerárquicamente**, es decir su estructura va desde una página principal ubicada en un nivel superior, hasta otra que trata un tema

\*URL: Uniform Resource Locator (localizador de recurso uniforme), es lo que comúnmente se conoce como dirección web de algún sitio en internet.



específico dentro de una “rama” de esta estructura. Primero, podemos mencionar sitios con estructura lineal, que no permitían llegar directamente a una página sin pasar previamente por una superior, lo mismo sucedía si el usuario quería volver. Luego podemos hablar de un espacio denominado como “Gopher” (lineal), en donde las páginas están ordenadas jerárquicamente obligando al usuario a moverse hacia arriba y hacia abajo por las estructuras del árbol de jerarquías de contenido. No era posible dar saltos de una rama a otra, o saltarse algún nivel vertical de una jerarquía.

Hoy en día, y dadas las posibilidades de la web, podemos brindar mayor libertad dentro de la navegación gracias a la integración de los **sistemas globales** de navegación en donde cada una de sus páginas está enlazada con el resto, o también la navegación mediante el hipertexto (muy propio de las interfaces de las paginas html\*), que soporta navegar en forma vertical y horizontal, brindando mayor libertad al usuario para saltar de una rama a otra o acceder a la página principal sin necesidad de pasar por las jerarquías menores a ésta última.

### **Tipos de sistemas de navegación**

Como hemos visto, existen dos formas principales de navegación a través de un sitio web (jerárquico y global, la lineal casi no existe). Ahora el desafío es poder combinar correctamente ambas formas para entregar la mayor flexibilidad posible a la navegación del usuario. Para poder hacerlo debemos definir los tipos de navegación con los cuales podemos contar.

#### **Sistemas de navegación jerárquicos**

Si se observa con atención, cada uno de los sitios están ordenados jerárquicamente y podemos calificar a ésta forma, como la principal. Siempre vamos de lo general a lo particular dentro de un sitio (siempre y cuando lo visitemos desde su pagina principal), y ésta forma es complementada con la siguiente forma de navegación.



## **Sistemas de navegación globales**

Podemos definir este sistema como aquellas alternativas de movimiento que nos permiten desplazarnos a páginas de segundo nivel dentro de la jerarquía, las cuales están presentes dentro de cada página del sitio a excepción de la página principal (cabe señalar que la página en la cual se encuentra el usuario en este tipo de sistema, no debe estar vinculada pues sería redundante vincularla consigo misma, sí debe estar señalada de tal forma que el usuario sepa que se encuentra en esa página y no en otra). Como ya se ha visto, en este sistema, la coherencia total del sitio es muy importante. Como recomendación basada en que la mayoría de los usuarios leen de izquierda a derecha, dentro de las opciones de navegación global, es conveniente colocar siempre la página de inicio a la izquierda de todas las otras opciones.

Existe otra categoría que es un tanto indefinida y no se puede clasificar exactamente dentro de los sistemas explicados anteriormente. Dentro de esta categoría se encuentran los vínculos de hipertexto integrados, que conforman otra forma de navegación.

Los hipertextos integrados son una forma corriente y más simple de vincular información los cuales se encuentran, como su nombre lo indica, integrados dentro de un párrafo o título, en otras palabras, están rodeados de texto. Este sistema tiene ciertas desventajas, como lo son el hecho de que el usuario a menudo pasa estos vínculos por alto, a menos de que sean enlistados de manera individual y no insertos en un párrafo.

## **Elementos de navegación integrados**

Los elementos de navegación integrados, son los que los usuarios utilizan comúnmente para desplazarse dentro de un sitio subsitio, en este caso son los elementos que conforman los sistemas de navegación ya sea global o local. Dentro de esta categoría podemos señalar que se encuentran casi todos estos elementos los cuales a su vez, se encuentran dentro de lo que son las barras de navegación o los menús desplegables.



## Barra de navegación

Las barras de navegación son un conjunto de vínculos de hipertexto que se colocan agrupados dentro de una página. Estos elementos pueden estar representados de manera gráfica, como mapa o como imágenes, y el hecho de elaborarlas de una u otra forma recae sobre las labores del diseño gráfico y las factibilidades técnicas, pues se debe considerar también las limitantes que implica el uso de imágenes, como lo es la velocidad de descarga de la página. Solución a este problema puede ser la inclusión de la misma barra de navegación global en todas las páginas, o bien generar la descarga de una parte de la página y manteniendo la otra (por medio del uso de marcos) a través de la navegación, de esta forma la barra de navegación se cargará una sola vez y las demás veces ésta quedará guardada en la memoria caché\* del equipo, lo cual agilizará el proceso de descarga; y el problema en el caso de íconos, está dado por la dificultad que éstos generan al momento de intentar representar conceptos abstractos.

Las barras de navegación pueden perfectamente ser implementadas en los sistemas de navegación jerárquicos, global y local.

## Menús desplegables

Los menús desplegables, son un listado de vínculos o de opciones que en primera instancia no se encuentran a la vista del usuario, sino que aparecen al pasar el cursor sobre un área o texto determinado. Son un buen método para provocar sorpresa al usuario durante su navegación, ya que al encontrarse ocultos, al hacer rollover sobre determinada área sensible, se despliega sorpresivamente dejando visible un menú de opciones, potenciando la interactividad, la navegación no es tan aburrida. Este sistema también es muy utilizado para el llenado de formularios ya que proporcionan una diversidad de campos que puestos a la vista ocuparían demasiado espacio y serían muy difíciles de manipular.

En la aplicación de este tipo de elementos se debe tener bastante precaución de no “empaquetar” demasiadas opciones dentro de una misma página, pues es justamente lo que se debe tratar de evitar, para así conseguir una estructura clara y precisa.

Memoria caché: Es un tipo de memoria intermedia del computador, que funciona cada vez que desplegamos una página ya visitada., es de almacenamiento temporal y guarda los elementos reconocibles de un sitio web, para su posterior utilización.



## **Modelo de página**

Si los marcos no son tratados de forma idónea, éstos pueden hacer confuso el contenido de una página pues aparentemente las dividen en paneles de contenido independiente. Al alterar el modelo de las páginas la utilización de marcos por lo general desactiva importantes funciones de exploración del navegador, como por ejemplo los marcadores, también llamado “favoritos” en Microsoft Explorer, la diferenciación asignada a los vínculos visitados y sin visitar, así como también las listas del historial o ruta de navegación.

Con el paso del tiempo los navegadores han ido evolucionando sus sistemas, pero aún así, existen confusiones causadas por el empleo de marcos, este ejemplo lo podemos ver claramente cuando hacemos una búsqueda a través de un motor especializado en este tipo de acción (Yahoo!, Hotbot, Google, etc.), podremos comprobar que algunas de las páginas dentro de las opciones encontradas, nos indica que esa página utiliza marcos y nuestro navegador no acepta el uso de ellas.

## **Elementos de navegación remotos**

Éstos son elementos externos a la jerarquía básica de un sitio y proporcionan una visión global de su contenido y son un complemento de los sistemas de navegación utilizados en un sitio.

Dentro de los sistemas de navegación remotos o sistemas de navegación complementario, se encuentran las tablas de contenido, índices y mapas de sitio.

\*\* Luis Rosenfeld y Peter Morville, “Arquitectura de la Información”, Mc Graw Hill O’reilly 2000.



## **Tablas de contenido**

“Una tabla de contenido es la máxima expresión de la navegación impresa” \*\*

Este planteamiento se ve claramente demostrado cuando hojeamos una revista o leemos algún libro. Aquí se muestra la estructura organizada de la información que el lector puede encontrar en la revista o libro, otorgándonos la información de forma lineal, para que el lector acceda a ella en forma aleatoria y según su interés, pues al tener toda la información expuesta el usuario es libre de elegir si sigue en forma lineal (leer la revista o libro en forma ordenada) o aleatoria (posibilitando al lector que vaya directamente al tema de su interés)

Si bien se ha ejemplificado este sistema a través de un medio impreso, éste sirve perfectamente para ser empleado dentro de un sitio web dadas las características que posee y por las opciones que entrega al usuario de tener a la vista todos los temas tratados.

La elaboración y diseño de una tabla de contenido influye en gran medida en la facilidad de uso de ésta, y para ello se debe tener en cuenta las siguientes reglas:

- La tabla de contenido refuerza la jerarquía de la información de modo que el usuario se familiarice con la forma en que está organizado el contenido.
- Debe permitir el rápido y directo acceso al contenido del sitio a aquellos usuarios que saben lo que buscan.
- Los puntos de esta tabla no deben ser excesivos, y deben ser claros para no confundir al usuario.

## **Mapa del sitio**

Se define como mapa de sitio como una representación gráfica de la arquitectura de un sitio web.

Esta definición excluye a las tablas de contenido y los índices que emplean elementos gráficos pues éstos representan la arquitectura de la información del contenido, más bien dicho la información textual de cada página, a diferencia del mapa de sitio que mira esta estructura desde un plano superior, ordenando cada parte del sitio, no los elementos textuales.



## **Índice**

Estos pueden ser una buena opción para sitios que no posean una fuerte estructura jerárquica. A diferencia de las tablas de contenido, éstos no muestran los niveles de jerarquía de la información, son planos, solamente muestran uno o dos niveles de profundidad y muestran la información presentada por palabras clave o frases en orden alfabético. De lo anterior podemos deducir que este sistema es muy útil frente a los usuarios que conocen el nombre del elemento que buscan.





## 2.3 Usabilidad

La usabilidad, como su nombre lo indica, es la disciplina que trata de mejorar el “uso” o utilización de una aplicación, colocando atención especial a las partes que componen e inciden en una interfaz gráfica. A continuación se describen algunos factores importantes dentro de la usabilidad.

### Legibilidad

#### Textos sobre fondo e imágenes

Debemos elegir cuidadosamente los colores de fondo para que el texto sea legible contra el fondo. En otras palabras, debe existir un buen contraste entre el texto y fondo. Por ejemplo una buena combinación y alto contraste de texto / fondo: blanco, amarillo o cian en un fondo negro, y azul o negro sobre un fondo blanco.

Se deben evitar las combinaciones de bajo contraste tales como el azul sobre negro o amarillo sobre verde claro, todas aquellas que al usuario le resulten obviamente difíciles de leer e identificar.

Si se utilizan fotografías o ilustraciones de fondo, éstas deben ser simples o bien tratarlas en un bajo porcentaje, de otra manera puede competir por la atención del usuario o interferir con el texto y por lo tanto hacer deficiente nuestra entrega de la información en la interfaz.

Como se más de alguna vez hemos experimentado, el color es una de las mayores influencias emocionales que poseen los seres humanos y a través de la historia siempre ha estado ligado a las representaciones y manifestaciones de toda índole. Su uso no debe ser azaroso, para lo cual y a modo de guía, existen recomendaciones en torno a su aplicación:

#### Recomendaciones prácticas

Los colores opuestos en la rosa cromática se ven bien juntos pero en determinadas ocasiones el contraste puede ser demasiado fuerte así como también existen combinaciones poco legibles a nuestros ojos como el azul sobre verde, o amarillo sobre blanco. La discriminación de elementos es más difícil cuando los colores están cercanos en el espectro.



### Color seguro en la web

En los programas de diseño para la web, tanto gráficos como de html, suele utilizarse una paleta web o paleta segura para la web, se les llama seguros porque estos colores se muestran por igual en cualquier plataforma, sea Mac o PC, ya que el conjunto de colores son comunes a la paleta mínima de colores que muestran ambos tipos de sistema.

Los valores asignados a cada componente del color sean RGB o HTML respectivamente, se miden en diferentes unidades, en RGB se asignan valores binarios en unidades de 0 a 256, Por ejemplo, un color azul puede ser RGB (15, 150, 256)

En el sistema hexadecimal (HTML), utiliza 16 unidades de 0 a 9 más lestras de la A a la F, utilizado para nombrar los valores de los colores en la web. Como son 16 “dígitos”, por llamarlos de alguna manera, quedan espacios, en cuyo lugar se emplean las primeras seis letras del alfabeto occidental, a continuación del 9

Decimal

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Hexadecimal

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F

Ej ·#000000 equivale al color negro.

### Tipografía / fuentes

Se debe considerar a cada página como un conjunto de legibilidad, cuando se elija un estilo y una fuente tipográfica. Es muy difícil que el usuario se tome el tiempo de leer toda la caja de texto, y líneas más extensas que 40 caracteres. Hay que utilizar los espacios para identificar fácilmente cada párrafo y cada título.

El mismo cuidado hay que tener para el uso de las fuentes, deben ser legibles y en lo posible no realizar muchas combinaciones de estilos, sería más limpio y claro, utilizar un estilo y adoptar variaciones de color, tamaño y grosor, conservando el mismo estilo en cada página, en lo posible.



### Dimensión de la pantalla

Generalmente las barras de navegación estáticas se implementan en marcos que ocupan un espacio importante del área total de la pantalla, y cómo ésta siempre permanece en su lugar, el usuario deberá desplazarse horizontalmente (scroll) para ver la totalidad del ancho de página. Para evitar cualquier tipo de inconveniente a la hora de visualizar la interfaz en internet, debemos tomar en cuenta la dimensión de pantalla más universal posible, para así brindarle la mejor vista de nuestro sitio al usuario. Actualmente dicha resolución se encuentra en 800 x 600 pixeles, debido a la resolución de pantalla aplicada a la mayoría de los monitores de 14 o 15 pulgadas. No así para los de 17", que perfectamente pueden soportar una resolución de 1024 x 768 dado que tienen una mayor área de visibilidad, y pueden abarcar más y mejor los elementos. Pero tomaremos para este proyecto la resolución universal actual de 800 x 600, para otorgar una óptima visualización a todos sin inconvenientes provocados por el hardware (pantalla) que posea, ni su configuración de resolución.

### Velocidad de despliegue

Así como cuidamos el hecho de utilizar un fondo identificable y un texto legible, debemos también tener en cuenta el no utilizar grandes fotografías como fondo, pues ello puede incrementar notoriamente el tiempo de descarga y con ello, gatillar la frustración del usuario.

Una página que utilice más de un marco puede tardar en descargarse, esto, debido a que cada marco corresponde a un archivo independiente que posee su propio URL\*, lo cual se suma al tiempo de descarga del total de la página, obviamente aumentando la espera para el usuario. Lo mismo sucederá si el sitio contiene imágenes no optimizadas para la web, o si posee demasiadas animaciones, haciendo de cada una de ellas un elemento que demora la descarga, produciendo la inevitable frustración por parte del usuario. Recordemos que debemos colocarnos en la situación más universal para todos los usuarios, no todos tienen acceso a banda ancha, sino que se conectan vía módem. (56 kb).

\*URL: Uniform Resource Locator (localizador de recurso uniforme), es lo que comúnmente se conoce como dirección web de algún sitio en internet.



## 2.4 INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO

“Durante la explosión tecnológica de los años setenta, la necesidad de comunicación directa entre el hombre y el sistema hizo surgir dentro de la ergonomía el área de interacción hombre - máquina, Man Machine Interaction (MMI) o más específicamente, interacción hombre ordenador, Human - Computer interaction (HCI), esta área se ocupa de todo el análisis y diseño de interfaces hombre - máquina o interfaces de usuario. La interfaz de usuario está constituida por toda una serie de dispositivos tanto físicos como lógicos, que permiten interactuar de una manera precisa y concreta con un sistema”.\*

### Definición

La Interfaz Gráfica de usuario es un sistema capaz de organizar recursos de entrada y salida físicos tales como la pantalla y el teclado, como asimismo, los recursos virtuales como botones y sonidos aplicados a ciertos elementos de la interfaz.

Se supone que una interfaz nos da la posibilidad de interactuar entre una aplicación, un sistema, un artefacto, etc. Hace las veces de mediadora e interprete para poder “comunicarnos” con cualquiera de los elementos mencionados, pues ella es la cara visible de toda la información contenida detrás de los elementos que nos permiten interactuar por ejemplo, con un computador.

Apliquemos esto a un sitio web. Detrás de lo que el usuario ve, existe una gran red interconectada de información, la cual a su vez está organizada para entregarla al usuario de la forma más óptima. Generalmente, detrás de cada elemento (el cual es parte de la interfaz) que ve el usuario hay una acción determinada, escondida a su vista, pero no ajena a su conocimiento, como por ejemplo en un botón, que tenga una flecha apuntando hacia la izquierda, seguramente será interpretado por parte del usuario como la acción de volver.

La interfaz es el medio en el cual se moverá el usuario para acceder a la información, y un buen diseño de ésta, ayudará a minimizar su esfuerzo y su tiempo de búsqueda.

\*Diseño ergonómico de aplicaciones hipertexto”, Antonio Moreno Muñoz, Editorial Paidós año 2000. Colección Papeles de Comunicación



## 2.4.1 Evolución de la Interfaz Gráfica de Usuario

Si sucediera el caso de que el usuario accediera a toda la información no organizada e interpretada visualmente a través de una interfaz, caería en una confusión de la cual sería muy difícil salir, y para qué decir, le sería difícil de comprender. Una situación así ocurría en el uso de una de las primeras interfaces llamadas orientadas a línea, en donde el usuario prácticamente debe saber el “idioma” de un computador para ejecutar una acción determinada a través de la inserción de comandos a través del teclado.

Luego aparecieron las interfaces de pantalla completa que combinaban el operar de las pantallas a línea con la utilización de teclas aceleradoras y la aparición de menús desplegables en una barra superior de menú principal.

Como siempre la interacción con un artefacto o equipo, para este caso el computador, ha sido objeto de constante estudio y mejoras, es que en el año 1962 Douglas Engelbart, crea el mouse como dispositivo de entrada y que permite interactuar de manera directa con la interfaz.

Como se ve, en los años sesenta ya se daban los primeros pasos hacia las actuales interfaces, pero este modelo de interfaz experimentada en los años sesenta conocidas como WIMP (sigla en inglés que significa, ventana, iconos, menús y apuntador) no se comercializó sino hasta los años ochenta. A mediados de esta década se comenzó a hablar de interfaces de manipulación directa, que consiste en que el usuario interactúa con la interfaz mediante un dispositivo apuntador, en este caso el mouse sobre elementos de representación de acciones en la interfaz, tales como carpetas, hojas, basurero, etc., además permiten abrir y superponer varias ventanas.

Luego de la implementación de todos estos nuevos parámetros de interacción del usuario con la interfaz, surgen las interfaces WYSIWYG (what you see is what you get, en español, lo que tu ves es lo que tu consigues), que también son llamadas editores WYSIWYG, pues comúnmente son aplicados a los editores de texto como por ejemplo, Word de Office.



Después de la WYSIWYG, podemos encontrar a las interfaces de manipulación directa, las cuales fueron introducidas por Ben Shneiderman 1982 que basan su accionar en representaciones visuales de objetos de interés por medio de metáforas del mundo real, a través de la cual el usuario puede realizar acciones más rápidas, reversibles, reemplazando la complejidad de la sintaxis del lenguaje de comandos, por objetos representativos, los cuales pueden ser desplazados y manipulados mediante acción del mouse.

En el caso de las interfaces de manipulación directa, los usuarios deben sentirse relacionados con los elementos que manipulan, por lo que la semántica de los íconos debe reflejar y relacionarse muy bien con su función. Es debido a esto que la interfaz de manipulación directa tiene muchas ventajas con relación a sus antecesoras, como por ejemplo es mucho más fácil de aprender, entrega un nivel de retroalimentación mucho mayor, lo cual se refleja en un mayor grado de confianza del usuario al experimentar menor ansiedad y menores tiempos espera, y por lo tanto de respuesta.

Se debe tener mayor cuidado en la elaboración de este tipo de interfaz para que el usuario pueda interpretar correctamente lo que un elemento está representando, por ejemplo tenemos el caso de la interfaz Macintosh en que el usuario no familiarizado con este entorno no entenderá bien que sucederá cuando arrastre el diskette al tarro de la basura, en el mundo real el tarro de basura, se utiliza para botar cosas que ya no sirven, no para recuperar algo, como en el caso de esta interfaz que utiliza este método para que el usuario recupere su diskette por medio de su expulsión.

Por lo explicado anteriormente nos introduciremos un poco más en lo que son las metáforas pero en función a un sitio web.

### **Metáforas**

Las metáforas son derivadas del conocimiento sobre un dominio familiar, sobre los elementos y relaciones de un dominio no familiar. El principal objetivo de la metáfora de la interfaz virtual es crear homólogos electrónicos de los objetos físicos.



Las metáforas aplicadas a sitio web son una herramienta muy significativa al sugerir relaciones creativas para lo ya conocido en el mundo real y puede servir para explicar, entusiasmar y hasta para convencer a un usuario, utilizando por ejemplo, temas de contingencia, o alusivo a cierto tema, para ilustrar más claramente el contenido de determinado sitio. Las metáforas pueden cumplir una serie de roles dentro de un sitio web, como ayuda durante la navegación, o su contribución a unificar la imagen visual del sitio e ilustrar la forma en que la información está organizada. Lo ideal en una metáfora es que use conceptos familiares que el usuario pueda entender y recordar fácilmente.

Existen varios tipos de metáforas entre ellas:

### **Metáforas organizacionales**

Tienen que ver en cómo se organiza la información para ser presentada, es decir, se toma una organización conocida para explicar una desconocida. Por ejemplo en una multitienda virtual tenemos organizados los productos tal como los encontramos físicamente en ellas, si queremos comprar una juguera, el usuario sabe que la podrá encontrar en la sección de electrodomésticos, y no en computación, porque ha entrado más de alguna vez a una multitienda y sabe como están organizados los productos.

### **Metáforas funcionales**

Son un medio de relación más específico con las tareas que un usuario ejecuta en la realidad aplicadas a un medio nuevo (en este caso la interfaz), son mucho más literales y específicas, como por ejemplo la acción de introducir un documento dentro de una carpeta, se ve fielmente reflejada cuando el usuario arrastra un documento dentro de una carpeta. Como se ve, la acción es la misma.



### **Metáforas visuales**

Generalmente pueden utilizarse como complemento de las anteriores, como ejemplo concreto, las páginas amarillas podrían utilizar en su sitio un fondo de color amarillo, para otorgar la familiaridad y simulación de sus páginas amarillas impresas.

Las metáforas nos brindan un espacio de creatividad para ser aplicados en un sitio, pero ello no excluye inconvenientes como el hecho de que se hace más difícil mantener una apariencia consistente a través de las diversas secciones de un sitio, sobre todo cuando un sitio tiene varios niveles de profundidad y temas demasiado diversos.

Como se ha visto, la interfaz es muy importante en la interacción humano - máquina, pero lo primero que debemos pensar al diseñar una interfaz, es que ésta va a ser utilizada por humanos, y que en ellos ocurren reacciones durante esta interacción.





## 2.4.2 El Factor humano y cognición

“Existe un importante punto en el que la psicología cognitiva tiene máximo interés para los especialistas en interfaz hombre - ordenador, y es conocer la manera en que los humanos adquieren el conocimiento. Esta información es necesaria para que las características de los sistemas interactivos diseñados, sean compatibles con: la percepción, la comprensión, la capacidad de memoria, el razonamiento, los límites de atención, o cómo se adquieren o se crean nuevos conocimientos o habilidades” \*

### **Proceso de la información y memoria**

Desde el punto de vista cognitivo, es muy importante comprender los procesos mentales del ser humano para poder desarrollar una mejor interacción entre hombre y en este caso, computador. La psicología cognitiva caracteriza a los humanos como “procesadores de información” es decir, establece un recorrido que efectúa la información desde que entra, pasando por todos los procesos mentales relacionados, hasta que sale del ser humano en forma de respuesta.

El modelo básico propuesto es: codificación de la información mediante representación interna con los modelos existentes en la memoria, selección de respuesta al estímulo que ya ha sido codificado y la ejecución de la respuesta a dicho estímulo.

Existe un modelo propuesto por Card en 1983, el de “procesador humano” que plantea que éste sistema está compuesto por tres sistemas que actúan entre sí: percepción, cognitivo y motor, los cuales equivaldrían a la fase de lectura, pensamiento y respuesta, respectivamente.



Para entregar una respuesta a cierto estímulo, es necesario retener la información para poder procesarla, para lo cual recurrimos a la memoria. Dentro de las capacidades de retener información, en el ser humano existen 3 niveles de memoria, la memoria inmediata, en donde se sitúa la conciencia y se desarrollan los cálculos, la interpretación de datos y la evaluación de la información para la resolución de los problemas; la memoria intermedia, que vendría a ser una especie de bodega en donde se almacenan los procesos temporales, y la memoria permanente, en donde almacenamos todos los datos y acontecimientos ocurridos en nuestra vida.

### 2.4.3 Psicología y Percepción

Sin duda dentro de los sistemas que más incidencia tienen dentro de nuestro proceso de interacción con el entorno en este caso con un computador y directamente relacionado con la atención que logremos por parte del usuario, es el de la percepción, pues es a través de él que podemos recibir y captar los estímulos que son transformados en información. Dentro del sistema de percepción influyen directamente en este proceso, la estructura de la memoria y el proceso de la información.

Como ya sabemos, los seres humanos captamos la información emanada de nuestro entorno por medio de los órganos sensoriales. Para poder mantener una imagen fija del mundo exterior existe un almacenamiento temporal, llamado almacenamiento sensorial.

Durante el corto período que dura en almacenamiento, estimado en décimas de segundo, podemos recordar varios detalles de lo percibido, pero sólo será a modo de información inicial pues no está interpretada.

El proceso de la información, ocurre cuando la memoria sensorial llega al cerebro donde es sometida a diferentes niveles de procesamiento, y es aquí en los niveles más altos de procesamiento, en donde la imagen se codifica, ayudando en este proceso, la acción de información almacenada en nuestra memoria permanente.

La información familiar, relacionada con nuestros datos almacenados en la memoria permanente, pasa al nivel



de conciencia inmediata para su respectivo análisis llamado “reconocimiento de modelo”, en donde no sólo se confronta la información almacenada v/s la recibida, sino que además se le relaciona con el contexto y nuestro conocimiento adquirido.

Una vez que la información ha sido procesada, necesitamos generar algún tipo de respuesta al estímulo, lo cual se realiza por medio de la representación del conocimiento, para lo cual, a nivel cerebral, existen tres formas principales: analógica, proposicional y distribuida.

**Analógica y proposicional:** Corresponden a representaciones simbólicas y depende de la manipulación de la estructura simbólica ya sean palabras, imágenes o símbolos, y los diferentes parámetros con los cuales las identificamos, formamos nuestro conocimiento de las cosas.

**Distribuida:** Reconocida como representación subsimbólica, conocimiento basado en la relación de situaciones, las cuales generan nodos entre sí, y los enlaces entre estos nodos, serán nuestro conocimiento. Es debido a esta última definición que los expertos en psicología han propuesto que el conocimiento se organiza en alguna forma de red, una amplia red semántica representada a través de nodos y enlaces. (analógicamente muy similar a como hoy se define la Internet)

Dentro de todo proceso de percepción y especialmente durante la fase de interpretación de la información, entra a jugar un elemento de mucha incidencia en la respuesta que obtenemos, estos son los modelos mentales.

Los esquemas mentales son una red de conocimientos basados en experiencias anteriores y nos sirven para comparar las instancias nuevas con eventos conocidos, nos sirven para saber cómo enfrentar nuevos hechos basados en situaciones similares, en otras palabras, nos ayudan a desarrollar nuestra vida diaria con el mínimo esfuerzo mental, aprovechando la recurrencia de hechos similares.

Si bien es cierto que los esquemas mentales nos facilitan la resolución de tareas frecuentes, muchas veces no son suficientemente flexibles como para brindarnos la libertad necesaria para enfrentarnos a un evento nuevo.



¿Que ocurre en el caso de enfrentarnos a situaciones diferentes no conocidas?

Aquí se pueden mencionar los modelos mentales, que para construirse se valen de los esquemas almacenados en la memoria.

Todas las personas formamos modelos mentales, ya sea de nosotros mismos, como del entorno, basándonos en experiencias previas, formación, y educación, según Piaget (1978), un modelo mental es un sistema simbólico interiorizado y activo de representación de la realidad.

Generalmente el aspecto visual de una interfaz es organizado y reconocido inconcientemente, a través de una serie de reglas perceptivas que fueron desarrolladas por la Gestalt tales como por ejemplo, la proximidad, similitud, continuidad, cierre y contraste.

Proximidad: nos habla de que inconcientemente organizamos los objetos o la información según la cercanía de éstos.

Similitud: se refiere a que podemos organizar la información dependiendo de las características visuales de los elementos.

Continuidad: este concepto está referido a que, cuando observamos algún elemento segmentado como una línea punteada, si la miramos a una cierta distancia y dependiendo que tan juntos estén sus segmentos, la veremos como continua.

Cierre: este concepto es tan simple como que el ojo humano tiende a cerrar las figuras incompletas, atrayendo nuestra atención, debido quizás a la tensión inconciente que genera.

Contraste: tendemos a destacar un elemento de una figura de acuerdo con la relación que guarda con los demás elementos del conjunto.

Todos estas mínimas reglas son de gran utilidad al momento de diseñar una interfaz, pues podemos facilitar o entorpecer la entrega de información dependiendo de cómo utilicemos estos recursos perceptuales en la disposición de los elementos.



## 2.5 MULTIMEDIA

### Definición

En términos generales, podemos definir multimedia como la instancia en que se combinan distintos medios de reproducción de información almacenada, sean éstas fotografías, sonidos, textos, videos, etc., presentadas al mismo tiempo de manera coordinada en un mismo espacio. “Multi - medios”.

Aplicando esta definición a un sitio web o a cualquier aplicación ejecutable en un ordenador, podemos decir que la multimedia se define como una combinación coordinada de reproducciones de información apuntando todas, hacia un igual objetivo comunicacional en donde el usuario tiene la posibilidad de interactuar con la aplicación.

### 2.5.1 Multimedia e interactividad

Dentro del principio de multimedia podemos encontrar, la multimedia lineal y la multimedia interactiva. La multimedia lineal se ve reflejada por ejemplo en el hecho de reproducir y ver, sin mediar interacción entre el usuario y la información, pues las tareas o funciones de reproducción ya están preestablecidas. Tal como cuando vemos una película en formato VHS, o vemos televisión. En estos casos el usuario es pasivo.

En la multimedia interactiva, sucede lo contrario, existe una “activa” interacción entre el usuario y el ordenador para ejecutar la reproducción de la información. Por ejemplo en un CD multimedia, generalmente se incluyen opciones de menú que permiten al usuario acceder directamente a la información de su interés, manejar el sonido, e incluso existen opciones que nos permiten cambiar el idioma de las opciones según lo requiera el usuario. En el caso de la multimedia interactiva, el usuario pasa a decidir (siempre dentro de parámetros pre-determinados) cómo y que información reproducir y deja su condición de pasividad.

La interactividad solamente se puede dar en medios de comunicación asincrónicos (que permanezcan en el



tiempo para que el usuario decida cuando acceder a la información) y no-lineales (como por ejemplo un libro no novela, o la web, y lineal sería la televisión).

- El sonido generalmente requiere el uso de tarjetas que conviertan un sonido análogo en un sonido digital y la fidelidad de éste está dada por Khz, que representan la frecuencia por segundo de una muestra de sonido. Sus formatos de almacenamiento mas comunes son WAV, MIDI, Mp3,

- El video requiere de un procesamiento similar al del sonido y su almacenamiento requiere un nivel de compresión que permita su fácil y rápida ejecución dentro de un sistema multimedia, pues la interactividad se basa justamente dentro del principio de la velocidad de respuesta entre el usuario y el computador, sin olvidar la calidad del video que se vaya a incluir. Éste debe tener una buena calidad de imagen, no pixelada y continua. Los formatos para guardar este tipo de información son MPEG, AVI

- Las animaciones por su parte requieren una calidad similar a la del video, la cual está dada por la cantidad de frames por segundo que se le asigne (fps = frames o cuadros por segundo) En televisión son 30 fps., en el cine 24 fps., y generalmente en las animaciones realizadas en programas para tal efecto (ej.: Flash de Macromedia) son 12 fps. Pueden tener carácter bi (con eje X e Y) o tridimensional (ejes X,Y,Z).

Las animaciones deben estar plasmadas según la estructura y bocetos planteados en un story board, que es la instancia previa a la animación, en donde se dibujan las secuencias de cuadros de acción de la historia. Como vemos, las animaciones utilizan el principio básico del cine, las secuencias de imágenes estáticas, o fotogramas.

- Como todos los elementos multimedia, la fotografía debe poseer un buen nivel de calidad sin pesar demasiado (kb), pues como ya se dijo, ello afecta la velocidad de despliegue de la imagen, lo que atenta contra la rapidez de interacción que requieren los sistemas multimedia. Al igual que el video, una fotografía no debe tener apariencia de píxel, aunque el estándar por ejemplo para la www sea de 72 dpi, una calidad más bien baja, pero que la hace mucho más liviana. Para este efecto existen diversos formatos de almacenamiento de imagen, los más utilizados son el JPEG o GIF,.



- Los textos pueden ser trabajados en forma independiente en un procesador de texto como Word de Microsoft Office, o si son incluidos en una animación, o una aplicación interactiva, insertarlos desde el mismo programa en la cual esta se elabore y si este lo permite.

En ella el receptor decide o escoge que parte del mensaje le interesa saber, es decir, controla el cómo acceder a un mensaje. Aún tomando en consideración lo anterior, el receptor no tiene la completa capacidad de decidir o escoger que parte del mensaje le interesa más, ya que por ejemplo, en un sitio web el webmaster decide que links poner a que partes de información y el visitante tiene solamente esas opciones. El webmaster decide si desarrolla su sitio web con muchos links, haciéndolo muy interactivo y posiblemente complejo, o con pocos links, haciéndolo poco interactivo y posiblemente aburrido. Lo mismo sucederá con un CD-ROM, en donde el desarrollador decide que opciones de interactividad le dará al usuario.

Con lo anterior, podemos concluir que el emisor debe de establecer anticipadamente el nivel de interactividad que le dará a su mensaje, y definir y estructurar la forma en que el receptor decidirá el cómo usar esa interactividad y sus respectivas opciones.

Hoy en día el término multimedia está muy ligado al de interactividad, puesto que actualmente el usuario se ha acostumbrado a que la combinación de medios digitales que incluyan un nivel de interacción mínimo para sus requerimientos, pero no hay que olvidar que existe la multimedia sin interactividad como en el caso de la televisión y la interactividad sin la multimedia, como en aquellos libros de rol en donde se nos daba la opción de “armar” nuestra propia historia.

La multiplicidad de medios que pueden interactuar dentro de una misma aplicación aumentan cada día las posibilidades de interacción con el usuario, en tanto cada uno de esos medios evoluciona en forma independiente; como lo es el hecho de que cada vez más se incluyen tecnologías multimedia en las herramientas más insospechadas, desde un teléfono celular hasta un video digital (VCD) como también los adelantos experimentados en internet, que es el aspecto que nos interesa.



Desde el punto de vista de este proyecto (sitio web), este punto es un plus, debido a que la riqueza que nos puede brindar la multimedia y la interactividad puede ser un potencial valor agregado tanto para el contenido y para la forma en que la información es entregada y de todo lo que el sitio puede llegar a ser. Podemos integrar menús activos (no estáticos), animaciones, videos, etc., los cuales sin duda enriquecerán y potenciarán el tema tratado en el sitio web (derechos humanos) a la vez que lo hará más “entretenido”, menos denso, proporcionándole al usuario una agradable e interactiva navegación.





## **3.0 Desarrollo del contenido del proyecto**



## 3.1 Público Objetivo

P.O.: El público Objetivo de este sitio en internet, lo conforman estudiantes universitarios de carreras que poseen inclinaciones humanistas y sociales, con potencial interés en la temática del sitio, tales como derecho, sociología, y periodismo. También se dirige hacia profesionales y docentes de las áreas mencionadas, así como a otras personas con desarrollada conciencia social, tales como las que integran ONGs y agrupaciones de DD.HH. y partidos políticos.

También se consideran como público objetivo, profesionales del área visual ligados a estas organizaciones y que trabajan el tema de los derechos humanos (fotógrafos, diseñadores),



## 3.2. Definición de los contenidos temáticos del sitio

### 3.2.1 Selección de documentos

Como se ha definido, este sistema especializado en materia universal de los derechos humanos, es un espacio de referencia en torno a los temas de interés universal en esta materia, sin matiz político alguno, sino apuntando al respeto de la dignidad del ser humano. Este sistema se basa en la información emanada de organismos con autoridad dentro de este tema.

Para adentrarnos en materia, y saber del sitio web, se procede a dar una definición de cada uno de los grandes temas en los cuales se han clasificado los documentos. Cabe señalar que el criterio utilizado para este ordenamiento es la universalidad de cada tema “madre”, por llamarlo de alguna manera, lo que nos da la posibilidad de ampliar el espacio generando temas específicos dentro del tema madre, o bien agregar más documentos referidos al mismo. El otro factor a considerar es el hecho de que los usuarios realizan su búsqueda de acuerdo a temas, temas ocurridos al sujeto, literalmente hablando, es decir, si una persona busca “derechos del niño en estados de emergencia”, lo primero que hará (por lo menos lo lógico), será dirigirse a la sección niños, por ser éstos en quienes recae la acción. Asumen ese tipo de búsqueda casi intuitivamente.

A continuación, una breve definición de los temas abordados en el sitio web.

#### **¿Qué son los Derechos Humanos?**

El Artículo 1 de la Declaración Universal comienza enunciando: “ todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos” Desprendiéndose de esta afirmación una serie de características asignadas al respeto de la vida humana.

Los Derechos Humanos son prerrogativas que de acuerdo al derecho internacional, tiene una persona frente al Estado, Institución u otro individuo, para impedir que éste interfiera en el ejercicio de ciertos derechos



fundamentales, o para obtener la satisfacción de ciertas necesidades básicas y que son inherentes a todo ser humano por el solo hecho de ser humano.

Los Derechos Humanos son un conjunto de principios de aceptación universal, reconocidos constitucionalmente y garantizados jurídicamente, orientados a asegurar al ser humano su dignidad como persona, en su dimensión individual y social, material y espiritual.

### **Derechos de los niños**

Los Derechos del Niño están reconocidos en la Convención sobre los Derechos del Niño de Naciones Unidas, mediante el cual los Estados se comprometen a asegurar la protección de los derechos civiles, políticos, económicos, sociales y culturales de todos los menores de 18 años que habitan en su territorio. La protección se otorgará sin distinción alguna, independientemente de la raza, el color, el sexo, el idioma, la religión, la opinión política o de otra índole, el origen nacional, étnico o social, la posición económica, los impedimentos físicos, el nacimiento o cualquier otra condición del niño, de sus padres o de sus tutores.

### **Derechos de la mujer**

Los Derechos de la Mujer están expresamente reconocidos en una serie de instrumentos internacionales sobre Derechos Humanos, mediante los cuales, los Estados se comprometen a asegurar especialmente la protección de los derechos civiles, políticos, económicos, sociales y culturales de todas las mujeres.

Como los hombres, las mujeres son víctimas de represión, tortura, desapariciones, hambre. A su vez, las mujeres también pueden ser víctimas de métodos represivos particulares, tales como la violación sexual y el embarazo forzado y sin duda la discriminación cotidiana, ya que está comprobado que mujeres trabajan más, ganan menos, y muchas veces no tienen el derecho a su vientre, a su nombre, a sus hijos.

### **Derechos Civiles y Políticos**

Los derechos humanos tal como los conocemos hoy en día se basan en los principios de igualdad, libertad y



solidaridad surgidos de la revolución francesa y recogidos por la Declaración Universal de los Derechos Humanos. Aunque todo derecho humano debe interpretarse considerando estos tres principios rectores, por motivos históricos, cada uno de ellos dio origen a un conjunto distinto de derechos.

Aquellos regidos por el principio de la libertad, llamados también “derechos de primera generación”, que comenzaron a ser exigidos en el siglo XVI, incluyen el derecho a la vida y la integridad física, a pensar y expresarse libremente, a participar del gobierno del propio país, a no ser detenido sin un motivo legal, a ser juzgado con garantías de imparcialidad y a tener propiedad, entre otros. Este es el conjunto de derechos se conoce como “derechos civiles y políticos”.



### 3.2.2 Selección gráfica

Tal como se menciona anteriormente, la defensa de los derechos humanos comenzó cerca del siglo XVI, no fue sino hasta el siglo XX, donde comenzó a normarse el tema de los derechos humanos en el mundo luego de la segunda guerra mundial. En nuestro país quizá no existía la conciencia generalizada de estas normativas y no fue sino hasta que suceden hechos de impacto masivo nacional, que se comienza a tomar real importancia a los tratados y normativas vigentes en materia de derechos humanos.

Como forma de iniciar (lanzar) este proyecto se hacía necesario crear un impacto que interesara a los potenciales usuarios a visitar el sitio. Por ello no bastaba con sólo incluir documentos, o fotografías de lo que hoy acontece, había que concentrarse en los hechos que polarizaron nuestra sociedad (recordemos que el sitio es [derechoshumanos.cl](http://derechoshumanos.cl), y ve los derechos desde Chile hacia el mundo), como situación más reciente y ejemplificadora se toma, la década de los 70'. Durante aquellas décadas una parte importante de nuestra historia quedó plasmada en las murallas la ciudad, tanto de afiches con temas sociales, como de pinturas realizadas por sectores a los cuales los medios de comunicación tradicionales les estaba vetado, y que sin querer se transformaron en una vía de comunicación para los sectores reprimidos de la población de nuestro país que vio en ellas una forma directa y clara de hacer llegar sus mensajes de disconformidad a todo transeunte que las observara, como mudo testigo a estos hechos, y que sin plantearse como objetivo, dejan un legado gráfico digno de rescate y valoración, debido a que sus mismos códigos fueron implementados por conocidos diseñadores de la época.

Anexo a el fenómeno mural, la fotografía plasmó aquellos episodios de conflicto social y vida cotidiana en una instancia delicada de nuestra historia, y los presenta con ojo histórico en nuestro presente, gracias al audaz y arriesgado trabajo gráfico de un grupo de fotógrafos que se encargaba de mostrar los acontecimientos sucedidos en los distintos sectores de nuestra sociedad.



## El mural en Chile

### Orígenes

Durante la época de conflicto en nuestro país surgen una serie de agrupaciones tendientes a manifestar la “voz del pueblo”, entre las cuales podemos mencionar la brigada Elmo Catalán, la Brigada Chacón, y La brigada Ramona Parra (colectivo mural que hoy en día sigue en actividad)

Por su legado e influencia gráfica (influenciados ellos a su vez con el constructivismo ruso y la gráfica cubana), así como también por su vigencia, hacemos referencia a una breve reseña del origen de éste grupo muralista.

La Brigada Ramona Parra nace a fines de los años 60, en el seno del partido comunista con el objetivo de hacer pública su propaganda y sus ideas. Hace su aparición oficial las calles en la marcha que se llevó a cabo desde Valparaíso a Santiago por la solidaridad con el pueblo de Vietnam y buscando una manera de sobresalir ante la enorme campaña desplegada por el candidato presidencial Eduardo Frei Montalva, las brigadas se vieron en la obligación de buscar un método más eficiente y que estuviera al alcance de sus recursos.

Su génesis artesanal y el sacrificio de pintar y plasmar una obra, apasiona a sus integrantes, los cuales armados de brochas, tierra de color, cal y entusiasmados, recorrían calles pintando muros y declarando sus ideales. En la época de la candidatura presidencial de Salvador Allende, muchas veces los integrantes de la brigada se veían reprimidos por las instituciones de orden, por lo cual, debían pintar un mural de forma rápida pero lo más claro posible. Para sobrellevar dicho inconveniente, se repartió la labor de la elaboración del muro en tres. Estaban los trazadores, que eran los encargados de hacer el dibujo del mural, luego los rellenadores que colocaban el color en cada espacio, y los que fileteaban con esa característica gruesa línea negra. Esto le permitía al grupo realizar labores casi simultáneas para ocupar el menor tiempo posible en pintar un mural. El lema se podría describir algo así como “pintar y desaparecer”, esto, le otorgaba la emoción clandestinidad, y también evitaba el conflicto con las fuerzas de orden. Dieron origen a sus tres elementos esenciales y característicos, fondo, filete y color.



Como los mensajes eran dirigidos a los transeúntes, a los automovilistas o a los pasajeros de una micro, éstos tenían la exigencia de ser claros, directos y precisos, y ello fue logrado a través de la utilización de elementos simbólicos y reconocibles en muchos murales, tales como la mano empuñada, la bandera, un arco iris, una paloma, etc.. Además de aquello, los muralistas (me imagino que tal vez en forma inconsciente) aplicaron conceptos de estética y de diseño a sus murales como por ejemplo, letras de mayor tamaño y de colores contrastantes, el hecho de que los murales comiencen de izquierda a derecha y todos los elementos apunten en esa dirección (tal como lo es nuestra dirección de lectura) y con un tamaño suficientemente adecuado para poder ser “leído” a distintas distancias y velocidad de desplazamiento del observante.

Claro, en un principio esto no fue así, los murales eran tal vez más abstractos y con los elementos dispuestos más azarosamente, pero luego, se detuvieron a pensar que su mensaje sería mejor recepcionado si se plasmaba de la manera señalada anteriormente. Al código gráfico como el de la Brigada Ramona Parra, se le atribuyen características del op y pop art, del hippismo, también de la gráfica plasmada en el muralismo social mexicano, y hasta de la gráfica cubana de la época.

#### Expresión gráfica de un pueblo reprimido

Si bien es cierto, la brigada nace con fines políticos, su claridad y forma directa de sus mensajes, hacen de ella una forma de identificación de los sectores populares de los habitantes, acompañada por la poca libertad que experimentaban los medios de comunicación en la época y la manipulada información existente. El “pueblo”, (precedida la etapa de propaganda política partidista) encontró en los murales de la Ramona Parra una forma de desahogar todos esos sentimientos de represión generados en una época de tensa y alborotada convivencia nacional, ya que las personas podían verse reflejadas en los mensajes de los murales, y muchas veces los propios vecinos eran invitados a participar en la pintura de un mural, situación que los hacía sentirse aún más identificados.

Los artistas de la época no estuvieron ajenos a este matiz, ya que muchos de los espacios dados al arte ya no existieron más, y las escuelas de arte fueron ideologizadas, lo que conlleva a una restricción del universo del pensamiento y la expresión, y a modo de anécdota podemos señalar que hasta Roberto Matta se dio el gusto de pintar un con la brigada en la comuna de la Granja (1971).



## 70' . La gráfica en Chile



Si bien es cierto la producción gráfica durante las décadas que toca este proyecto ( 70 ' y 80') ocurre en un corto período destacó la labor social que jugó el diseño o los “grafistas” de la época.

Es una época de marcado estilo gráfico, reconocible por sus influencias latinoamericanas y uno que otro movimiento, sea éste el pop art o el muralismo mexicano o bien el constructivismo ruso o quizá en qué movimiento extranjero lejano a nuestra patria, hasta un diseñador judío como Ben Shan sirve de inspiración para los diseñadores de la época. Todos tienen como denominador común ciertos códigos gráficos, como los colores contrastantes y los gruesos filetes negros, dados en el caso de los diseñadores, tal vez por una necesidad técnica de evitar la superposición de colores entre figuras al imprimir en serigrafía.

Si bien es cierto, su trabajo se venía desarrollando desde antes del gobierno de Salvador Allende, fue para este período, en el caso de Larrea - Albornoz, llamado por algunos “estética de los mil días”<sup>\*\*</sup> en donde estos diseñadores (también otros artistas en otras disciplinas a los cuales les fueron encargadas obras durante este gobierno) mostraron a Chile su característico sello gráfico. Cabe señalar que si bien es cierto realizaron trabajos para el gobierno, no eran militantes de ningún partido, ni tampoco eran pauteados en cuanto su quehacer creativo. Como es de imaginar, todos los afiches estaban cargados de mensajes e imágenes con contenido social , en su mayoría encargados por el gobierno de turno, con temas tan importantes como la nacionalización del cobre. Se hicieron presente en esta estética, los colores, los motivos y matices altiplánicos, fue un vuelco hacia lo latinoamericano y la identificación con nuestras raíces. En las imágenes o fotografías utilizadas, no se observan imágenes estilo europeo de personas nórdicas, estilizadas, sino más bien rostros de personas humildes, del pueblo, del proletariado. Los textos generalmente aludían a trabajos sociales, capacitaciones obreras, de enfrentamiento hacia hechos nacionales como internacionales (afiche de apoyo a víctimas del conflicto en Vietnam o marcha por Indochina).

Como la “cuestión social” es uno de los temas tangenciales de los derechos humanos, por tratar de hacer de ésta una mejor sociedad para todos, estos diseñadores se toman como ejemplo de una instancia en nuestra historia en que el diseño gráfico fue cargado de tema social como lo muestra el trabajo del diseñador Waldo González (egresado de Artes Aplicadas) para la Polla Chilena de Beneficencia, en donde cada sorteo era a beneficio de alguna institución social, sus carteles era cargados de color y de imágenes directas y emotivas, llenas de gestualidad y colorido en sus trazos, quien fue uno de los encargados de retomar una cercanía entre los mensajes y las personas, alejándose de los elementos introducidos por la gráfica estadounidense.

<sup>\*</sup> “La estética de los mil días” El Mercurio, 7 /9 /03. Artes y Letras, Artículo Los “Afiches de los 70, la UP tiene una deuda con Disney”.

## 3.3 Análisis comparativo de principales tipologías existentes

Como el proyecto se basa en la realización de un sitio en internet, se analizan a continuación, páginas de organizaciones con similares objetivos.



### La Insignia [www.lainsignia.com](http://www.lainsignia.com)

La Insignia es un portal brasileño en donde se aglutinan noticias, links, e información relacionada con el tema de los DD.HH. Tiene un isologotipo que es una estrella y un logotipo en donde se lee "La insignia", formalmente hablando sin relación coherente, ni connotación aparente.

No posee desarrollo icónico, basando sus elementos en el hipertexto, con excepción de los links hacia otros sitios, los cuales muestran el isologotipo del sitio respectivo de destino.

La distribución de la interfaz consta de 3 columnas (marcos), una destinada al índice, lugar que da acceso a la información tratada en el sitio, en la columna central se publican las noticias (ésta columna para mi gusto demasiado extensa, pues sobrepasa largamente la página que ve el usuario, el cual debe hacer un gran scroll si desea ver la información publicada al final de la lista), y a la derecha una columna con los links hacia los sitios de otras organizaciones. En ésta última columna ocupa un lugar propio para el informe anual de Amnistía Internacional, correspondiente al año 2003.

Este portal también consta de un buscador que en primera instancia no deja claro si busca información dentro o fuera del sitio.

La interfaz gráfica del portal obedece a una clásica interfaz HTML, dada principalmente por hipertexto, sin un estilo gráfico definido, no existe desarrollo icónico.



## Derechos Human Rights [www.humanrights.com](http://www.humanrights.com)

ONG, Derechos humanos, junto a su organización hermana llamada Equipo Nikzor, trabajan por el respeto y la promoción de los DD.HH. a través de todo el mundo.

Al igual que el sitio de la Insignia (ambos sitios de carácter informativo), no posee desarrollo icónico, por lo que también utiliza hipertexto como recurso, haciendo de éste, un sitio plano sin mayor interactividad, o información que se destaque sobre la otra, no existe jerarquía.

La interfaz de su sitio web se aprecia el trabajo en tres colores principales, el amarillo, blanco y verde, de percepción agradable y clara. También consta principalmente de tres columnas; en la columna izquierda de color amarillo están los links utilitarios del sitio, y algún tema destacado. En la columna central de fondo blanco, se ubica el isotipo de la organización y bajo éste, la misión de la organización y sus membresías. La columna derecha de fondo color verde, contiene links a las principales noticias contenidas en el sitio, y los casos de contingencia.

El sitio está disponible en inglés y en español, ofrece mapa de sitio y posee un buscador que no especifica si la búsqueda se realizará en el sitio o en toda el espacio web. Su interfaz se ve ordenada pero sin mayor desarrollo icónico. Posee un buen isotipo, interesante en la búsqueda de recursos perceptuales aplicados, tales como figura y fondo, o cierre.

## Amnistía Internacional Chile [www.amnestychile.cl](http://www.amnestychile.cl)

Amnistía internacional es una de las organizaciones (si es que no la) más importantes del mundo en la defensa de los derechos de los seres humanos. Es un organismo de alto nivel de importancia, y como tal posee un sitio web mejor desarrollado que los anteriormente revisados.

Su entrega de información es clara y con una estructura definida, posee un menú principal en la parte superior, con links a los grandes temas contenidos en el sitio y poseen un estilo gráfico simple y claro, casi “minimalista”, utilizando una mínima cantidad de elementos y colores.





Su importancia radica en sus actividades permanentes y filiales a lo ancho de todo el mundo, filiales en las cuales mantiene información local a través de su sitio web.

La información contenida es de enfoque nacional, en ella escribe sobre temas contingentes que suceden en nuestro país y actividades que se realizan en pro de los derechos humanos, sin embargo, también hay un pequeño espacio en la página principal, dedicada a una noticia internacional del momento.

**[www.ddhh.gob.cl](http://www.ddhh.gob.cl) programa de derechos humanos, Ministerio del Interior, Gobierno de Chile.**

Es un sitio de carácter formativo - informativo. Tal como se deduce de su dirección internet, este sitio pertenece al Gobierno de Chile y está destinado a tratar el tema de los derechos humanos enfocado hacia el esclarecimiento y reparación a las víctimas y familiares de los detenidos (desaparecidos), durante la época de la dictadura.

En la columna izquierda, se encuentran links hacia la sección donde se informa sobre los planes de reparación, estadísticas de las víctimas, enlaces a otros sitios de derechos humanos con especial énfasis en la Comisión Nacional sobre Prisión Política y Tortura, mapa del sitio, ¿quienes somos?. En la columna central están los temas relacionados con los informes y decretos de reparación promulgados por el Gobierno.

La interfaz del sitio se hace agradable al visitante, posee una favorable distribución de los elementos, y una buena utilización de la gama cromática (azul, blanco) que proporciona una sensación de tranquilidad al navegar por el sitio. No posee desarrollo icónico, pero en vez de ello en materia visual, existen las imágenes de las portadas de los documentos emitidos por el gobierno (programas, leyes, etc.) que son ilustrativas y clarificadoras del contenido de la sección. Como es una entidad de gobierno obviamente se incluye la imagen de éste, una especie de bandera chilena con cubos, cuyo diseño ha sido ya bastante cuestionado (por lo menos en nuestra escuela), ubicada al costado superior derecho de la pantalla. Es un sitio de fácil navegación con pocos y claros elementos.



## 4.0 Desarrollo del sitio web



## 4.1 Definición y fundamentación de conceptos trabajados en el desarrollo del sitio.

Como toda idea se basa en conceptos, los siguientes, son los trabajados en la realización de este proyecto.

### Valoración

Definición: Señalar y aumentar el valor de una cosa, el cual no necesariamente es medible o cuantificable en términos económicos.

Fundamentación: Se refiere expresamente a la valoración propia del tema, y también del aporte que el diseño o la fotografía pueden realizar en el sentido de difundir temas sociales, especialmente los DD.HH..

Se considera este concepto debido a la necesidad de apreciar el tema de los derechos humanos expresados a través de diferentes ámbitos, como desde el aporte que otras disciplinas realizan a la difusión y defensa de los dd.hh. tales como la fotografía o como lo que el diseño puede realizar en una campaña comunicacional, aportando ideas y soluciones, directas y precisas para hacer llegar claramente un mensaje a todos aquellos a quienes se quiera persuadir.

### Rescatar (rescate)

Definición: Recobrar por precio o por fuerza lo que cayó en poder ajeno, o se creía perdido en sentido temporal.

Fundamentación: Debido a la necesidad de recopilación y de indagación a través de la historia se ha acogido el término de rescate, pues se deben traer al tiempo actual, piezas gráficas o fotografías de importantes e ilustrativos episodios del pasado.

### Veracidad

Definición: Calidad de veraz, es decir, que dice y profesa siempre la verdad.

Fundamentación: En este sitio en internet se ponen a disposición del público documentos que son emitidos por entidades de defensa de los derechos humanos de carácter serio y creíble, por lo tanto los documentos tienen carácter de oficial y son inmodificables.



### Tecnología

Definición: Conjunto de conocimientos y lenguajes propios de un oficio mecánico o arte.

Fundamentación: Tan sólo el hecho de que este espacio esté generado en internet, lo hace partícipe de las nuevas tecnologías de información, más rápidas, masivas y con un claro complemento entre varias formas de difundir información, sonidos, imágenes, textos, aunados en un solo medio, internet. También porque se requiere la utilización de equipos tecnológicos (hardware y software), para poder incluir los archivos y colocarlos en la red. (Internet).

### Información

Definición: Acción de informar, informarse / Averiguación jurídica de un hecho .

Fundamentación: Esta es una de las instancias y objetivos principales del sitio, debido a que en él se dispondrán para el conocimiento público archivos relacionados con los derechos humanos, sean éstos documentos, fotografías, noticias, soportes gráficos, etc.

### Difundir (difusión)

Definición: Esparcir, propagar físicamente / Propagar o divulgar conocimientos, noticias, costumbres, modas, etc.

Fundamentación: Ligado íntimamente con la labor informativa, internet, en este caso, cumple con la función de difundir información a través de la red. No sacamos nada con tener una determinada información si no la hacemos pública, si ésta no se difunde, el cual es otro de los objetivos de este sitio.

### Global

Definición: Tomado en conjunto.

Fundamentación: El término de globalidad es muy aplicable a este proyecto debido a la calidad intrínseca de la información, la que proviene de todo el mundo, y está dispuesta a todo el mundo a través de un medio tan “global” como lo es internet.

### Protección

Definición: Acción de proteger, amparar, defender, auxiliar. Fundamentación: Concepto empleado principalmente en el



tratamiento del isotipo, reflejado en el círculo delimitado. Dada la implicancia informativa de este espacio en internet, para poner sobre aviso y alertar a la población sobre sus derechos, es que se incluye este concepto.

#### Comunicación

Definición: Acción de comunicar o comunicarse. / Correspondencia, unión, entre dos o más personas. Cada uno de los medios de ésta unión.

Fundamentación: Es un concepto que no debe estar ausente por el hecho de la labor comunicacional del sitio, así como también por el uso de un medio tan masivo y de públicos tan heterogéneos como internet, y básicamente por conformar parte de las nuevas tecnologías de información y comunicación (NTICS).

#### Comunicar

Definición: Hacer a otro partícipe de algo. / Manifestar, descubrir o hacer saber una cosa.

Fundamentación: Junto con el acto de difundir, este concepto es uno de los principales objetivos del sitio web. Es la forma mediante la cual se pretende hacer saber al público cuáles son sus derechos, así como también mostrar los ddhh. aplicados a otras materias.

#### Confluir

Definición: Juntarse dos o más aguas en un mismo paraje./ Juntarse en un mismo punto dos o más caminos. Concurrir en un mismo sitio personas o cosas que provienen de diversas partes.

Fundamentación: Este concepto se relaciona principalmente con el hecho de que en el sitio web de los DD.HH., se extraerá información de organismos dedicados al tratamiento del tema. Es decir, la información provendrá de distintas fuentes y se reunirán en este sitio áreas que hayan tocado éste tema, tales como la fotografía, diseño y documentos.



## 4.2 Desarrollo de imagen del sitio (isologotipo)

### Conceptos trabajados en el diseño Isologotipo (imagotipo)

Personas / información / protección

### Alternativas Ideas preliminares

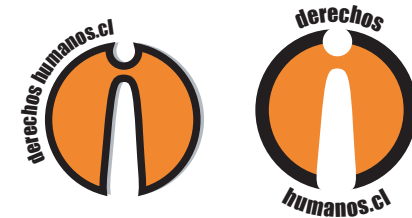
Esbozos de algunas de las alternativas propuestas. En busca de aunar los tres conceptos.





### Acercamiento a solución final

En estas alternativas se puede observar la clara alusión a un individuo, en alto grado de abstracción, el concepto de protección otorgado por el círculo, y el concepto de información que se identifica porque el individuo aludido, también conforma una letra “i”, tal como en las señaléticas.



### Alternativa definitiva

Combinación de las dos alternativas anteriores, con un mejor impacto visual y una innovadora y dinámica posición para el texto (nos permite dar “agilidad” a un tema tan árido como los derechos humanos, y generar un rompimiento del equilibrio producido por todos los otros elementos que se encuentran centrados (tensión).



## 4.2.1 Isologotipo



### Fundamentación del diseño por elementos que componen el isologotipo

**Figura central:** El elemento central de color blanco tiene dos lecturas. La principal es aludir la figura de una persona en un alto grado de abstracción. La segunda lectura apunta a semejar una letra “i”, que nos denota el matiz informativo y de difusión del sitio web.

Se recurre al color blanco, en pro de señalar la fragilidad del ser humano, de las personas y sus derechos, así como de la transparencia que debiera existir en su cumplimiento. También se eligió el blanco por el contraste que proporciona sobre el círculo anaranjado, haciendo un juego de figura y fondo, pero otorgándole siempre el primer plano al ser humano (es por eso que la figura del hombre se encuentra protegida al alero del círculo, pero no se encuentra prisionero en él). Se emplea un solo elemento (individuo) a modo de connotar que cada ser humano es único y merece protección y respeto.

**Círculo:** El círculo anaranjado (para web #FF6600, para impresión Pantone orange 21u), cumple la función de proporcionar unificación a través del significado de la importancia global de la información entregada en el sitio. Proporciona la visualización del concepto de protección, pues la figura alude a una persona que está contenida en ella (pero que no da el aspecto de estar prisionera, por ello la figura central da la sensación de sobresalir en sus extremos, por el efecto figura y fondo señalado anteriormente).

Si se mira sólo el isotipo, se logra apreciar la semejanza que se pretende, al aparentar una figura de señalética, un signo que indica alerta, dado sus colores (anaranjado como la luz de alerta de un semáforo, lo cual fue tema de debate, ya que teóricamente la luz del semáforo es amarilla, pero si lo comprobamos con una simple observación, puedo afirmar que es empíricamente anaranjada), la conformación visual involuntaria de un signo de exclamación. Además también se asemeja con una señal de información, que es también uno de los objetivos del sitio, alertar a las personas sobre sus derechos y la defensa de éstos mediante la información.

**Stroke, filete negro:** El borde aplicado, de color negro (en web #000000, para impresión negro pantone black



6u), aplicado al círculo, cumple la función de reforzar el concepto de protección. Además otorga mayor fuerza e impacto visual a la imagen, contrastado con el color anaranjado de fondo.

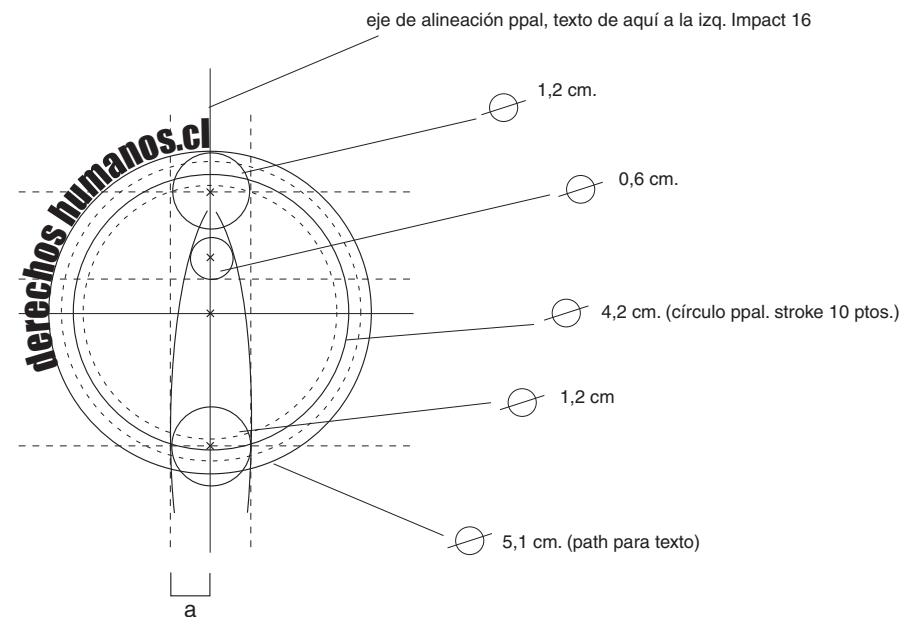
**Tipografía:** Se ha escogido una tipografía de impacto visual y de fácil lectura, por lo cual se aplicó la fuente Impact en bajas (por simular una dirección web están escritas en bajas, pero se ha dejado un pequeño espacio entre las palabras derechos y humanos, debido a que juntas producen una lectura distorsionada, visualmente molesta, antiestética. (derechoshumanos). El usuario web, por medio de la constante utilización de internet, ha interiorizado que las direcciones web se escriben sin espacios, por lo que este criterio de colocar el nombre del sitio de la forma en que se hizo, no reviste mayor inconveniente, frente a la identificación de la dirección web del sitio, tal como también lo es la exclusión del www..

La posición escogida para el texto fue el extremo superior izquierdo. Ello obedece a que se “juega” con el ritmo y el equilibrio visual. Si se observa, todos los elementos del isologotipo descritos anteriormente, están centrados, entonces, para otorgarle mayor dinamismo se decidió romper este ordenamiento (que en el fondo obedecía a la formalidad intrínseca de un tema de tratamiento legal como los derechos humanos).

Luego de varias pruebas para corroborar una óptima lectura conjugada con una innovadora ubicación, se optó por el resultado aplicado a la solución final. Además de que la superior izquierda, es el costado por el que naturalmente comenzamos a leer (por lo menos en nuestra cultura occidental)



## 4.2.2 Normas básicas de construcción e impresión



### Colores

Anaranjado : web #FF6600 impresión: Pantone orange 21  
Negro : web #000000 Impresión: Pantone black 6

Tipografía : Impact regular 16 puntos (al 100% del logotipo)

Hasta un 25% reducción sólo logotipo.



## **Normas básicas de impresión**

### **Escala máx. permitida**

web: Límite según necesidad y factibilidades técnicas, propias de internet.  
Impresión: Límite según requerimientos y factibilidades técnicas.

### **Escala mín. permitida**

web: Hasta el 40% reducción desde el 100% de su escala de construcción original.  
Impresión: 2,5 cms. isologotipo, cuidando siempre de que exista una óptima lectura.

Escala de grises: Si.

Alto contraste: No.

Impresión recomendada: El logotipo siempre se verá mejor sobre fondo blanco, aunque no existen mayores restricciones de color, se especifica que nunca se utilice sobre fondo negro por la pérdida del contorno.

Usos posibles: Puede utilizarse sólo el isotipo, según pautas dadas en la escala de tamaños del isologotipo, y siempre y cuando se especifique en algún lugar, que pertenece a [derechoshumanos.cl](http://derechoshumanos.cl)



## 4.3 Desarrollo de la Interfaz gráfica del sitio

### Mapa de sitio

Antes de ilustrar la interfaz del sitio, se deja planteada su estructura de contenidos y el mapa de navegación. Cada una de estas secciones permiten ampliarlas a futuro, así como también agregar más de ellas para enriquecer el sitio.

#### Secciones

##### Documentos

- ¿Qué son los derechos humanos?  
\*documentos pdf
- Derechos de la mujer  
\*documentos pdf
- Derechos de los niños  
\*documentos pdf
- Derechos civiles  
\* documentnos pdf

##### Gráfica

70' y 80' Larrea / Albornoz, Waldo Gonzalez, Ramona Parra

##### Fotografía

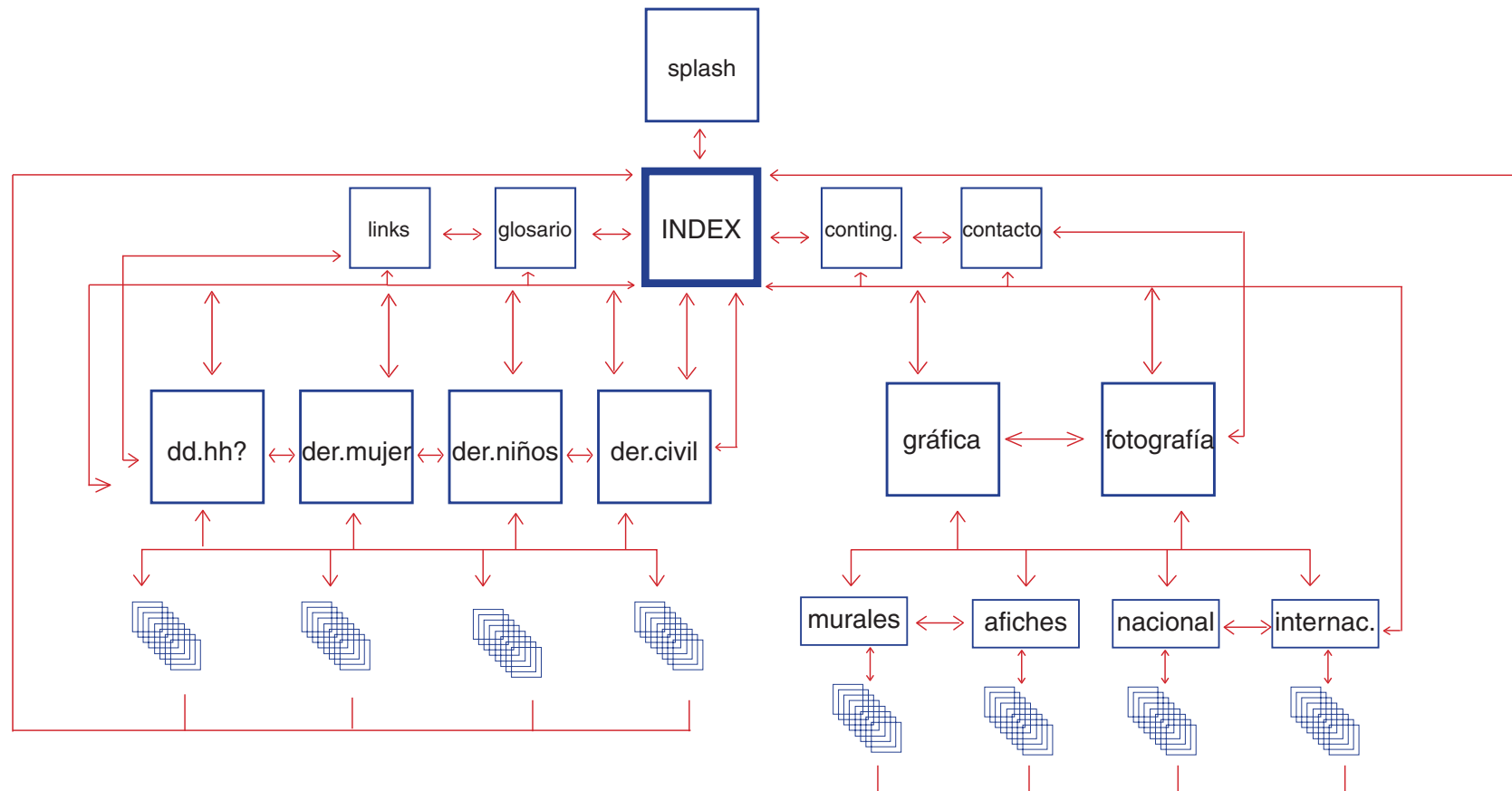
- Nacional, décadas 70' y 80'
- Internacional contemporáneas. Civiles / niños / mujer/ DD.HH.

##### Herramientas

- Glosario
- Contacto
- Links
- Contingencia



## 4.4 Flujo de navegación





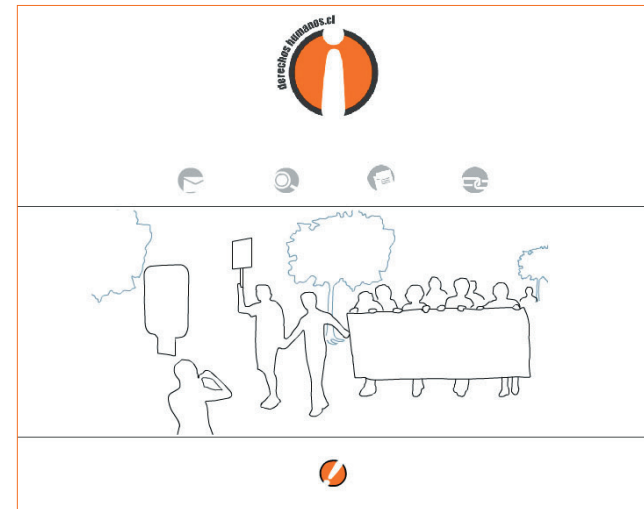


## 4.5 Story board, guión del sitio (elementos)

El guión del sitio se presenta como una útil herramienta para seguir los patrones del sitio, producto de una actualización o ampliación del sitio web, y nos brinda referentes, en cuanto a su estilo de diseño, el uso de códigos gráficos particulares, gama cromática, estilos tipográficos, etc., Son una guía en el proceso de desarrollo del sitio, y por lo mismo puede sufrir modificaciones debido a que en la práctica, factores técnicos (o por encontrar soluciones más óptimas), pueden obligar a alterar ciertos elementos o funciones, cambios o modificaciones que siempre se basarán en la siguiente pauta base de diseño.

### Index

A través del index podemos encontrar el acceso a toda la información contenida en el sitio. El diseño del index responde a una metáfora visual de una protesta (por ejemplo si hacemos click en la silueta de la fotógrafa nos llevará al tema de la fotografía), y brinda la ventaja de que cuando se quiera agregar otras secciones basta con insertar nuevos elementos en ella. Cada figura silueteada representa un ítem (los cuales en un principio no se encuentran todos activos, se activarán cuando se creen nuevas secciones) al hacer rollover sobre ellas, aparece la fotografía que indica que es un botón, al mismo tiempo que un texto de ayuda proporciona el nombre de la sección (arial cuerpo 14 #000000) y un sonido alusivo al tema. El isologotipo se centra en la parte superior de la página para un mayor protagonismo, y los íconos de herramientas se alinean centrados bajo éste. Los elementos de la protesta aparecen detrás de una máscara que aumenta el área visual (tal como en el cine).





## Documentos

Esta es una de las secciones principales. Para acceder a los documentos se realiza mediante rollover sobre la carpeta naranja (otra metáfora, pues al posar el mouse sobre ella, literalmente la carpeta se abre permitiendo la salida de los títulos de los documentos contenidos) la que está alineada hacia la izquierda de la pantalla, ubicada en el área central (horizontalmente hablando), posee un menú desplegable con el nombre de los documentos contenidos en formato pdf haciendo click en ellos.

En la parte superior a esta zona se encuentra el menú en base a íconos para acceder a los otros temas de documentos. El icono de mayor tamaño indica la sección que se está viendo.

El logotipo, siempre convirviendo un protagonismo importante, se ubica en el costado superior derecho rodeado en su parte superior izquierda, por los íconos herramientas (links, contacto, etc). Esta distribución de la interfaz, es igual para cada una de las secciones de los documentos, sólo cambia de tamaño el ícono que señala la sección en que se encuentra el usuario.



## Pdf

El diseño del pdf, está pensado para satisfacer la necesidad de una rápida descarga, o bien su despliegue en línea. Por ello contiene los mínimos elementos que le otorgan corporatividad, y para que el usuario no olvide que lo obtuvo en este sitio. El isologotipo fue ubicado en un sector clásico (superior izquierdo), y el texto fue rodeado por un marco naranja (#FF6E00) para integrarlo al diseño. Al final de cada documento alineado a la izquierda se escribe la dirección web de derechos humanos.cl, que realiza link con el index del sitio. Se aplica el mismo diseño para todos los documentos.





## Fotografía

En la sección de fotografía, situamos los elementos en cuestión (fotografías) en forma aleatoria, tal como si fuera una mesa de fotógrafo mientras se eligen las mejores fotografías, cuidando siempre que el usuario tenga una visión clara de cada una de ellas. Es una metáfora que incluye hasta las cintas adhesivas para aludir aún más la realidad.

En el costado izquierdo y de forma vertical se encuentra el nombre de la sección (en tipografía arial altas), ésto para dar mayor dinamismo y movimiento a la diagramación de los elementos de la interfaz, esto es en lo que a la zona principal se refiere.

En la división superior de la interfaz se ubican el ícono utilizado para la fotografía (una fotografía) que indica la sección que se está revisando. En esta misma sección se encuentran los íconos de menú nacional señalado por el isotipo (para dar el carácter de nacional, .cl) e internacional, connotado por un mundo (activado por rollover y con los mismos códigos gráficos que el isotipo) que alude que en esa sección se encontrarán artículos o secciones de carácter mundial. A un costado, el superior derecho se ubica el isotipo, que generalmente tendrá la misma posición en todas las secciones. Se define el mismo diseño de interfaz para la fotografía internacional.

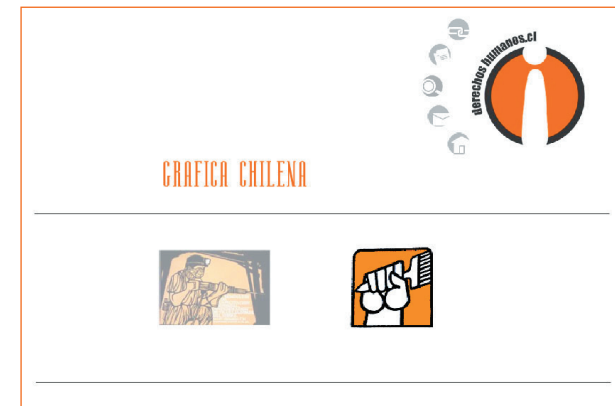


## Gráfica

Para la sección gráfica se utilizan como íconos de sección, imágenes representativas de cada tema a tratar: afiches y murales. Ambos íconos se encuentran ubicados en la parte principal (parte inferior) desde donde se accede a las áreas específicas.

En la parte superior a ésta colocamos el nombre de la sección que aparecerá por rollover en los botones (íconos de sección en alfa 60% en rollover). La tipografía utilizada es Manzanita, bold, cuerpo 52 color #FF6E00.

Como se ha dicho anteriormente, el isotipo ocupa la misma posición que en la página anterior.

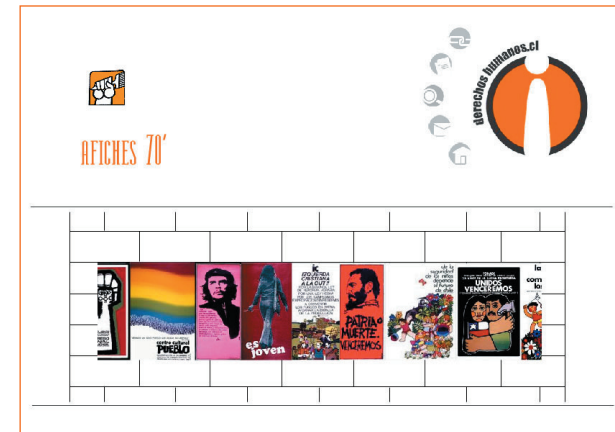




## Interior gráfica

Para la sección de los afiches se ha diseñado un botón en movimiento, que en realidad es un movie clip, el cual se detiene al momento en que el usuario se sitúa sobre uno de sus elementos, para luego realizar un click y acceder a la imagen individual en mayor tamaño (más movimiento e interactividad).

Se coloca como fondo una muralla alusiva al soporte que sustenta en la realidad a estas piezas gráficas (otra metáfora), en el área principal de interacción. En la parte superior se ubica el nombre de la sección (tipografía manzanita, bold, cuerpo 52 #FF6E00), y sobre ésta, un botón que nos conduce a la sección de los murales. Isologotipo, misma posición que en las anteriores pantallas. Para la sección de los murales, la interfaz funciona de la misma manera, cambiando los elementos del área principal (menú movie clip).



## Pop Up

Estas ventanas se despliegan al momento de hacer click sobre uno de los afiches botones del movie clip de la página anteriormente descrita. Su diseño es simple y limpio pues lo que importa rescatar, es la imagen que aquí se muestra, por lo tanto pasa a ser la protagonista ocupando casi la totalidad de la pantalla. En sus cuatro costados aparecen líneas negras animadas (en dirección contraria unas a las otras) y que al final de la animación, se posicionan a modo de cruces de corte (metáfora).

Sobre la imagen al costado derecho, aparece el nombre de los autores de la pieza, (tipog. manzanita cuerpo 52 #CCCCC) y junto a ello, un ícono de cierre de ventana (equis). El isologotipo aquí cambia de lugar para ubicarse en la parte superior izquierda de la imagen y en un menor tamaño al de las paginas anteriores.





## Herramientas

El sitio además de secciones temáticas, posee un área de “herramientas”, elementos de utilidad para el usuario, como por ejemplo, los links, contacto, glosario, home, y contingencia (éste último, con temas de actualidad reciente y de interés contingente, tal como su nombre la describe).

Estas secciones se caracterizan por una interfaz limpia y moderna siguiendo la línea minimalista, con pocos elementos, nada más que los necesarios, la animación presente es la misma que las otras ventanas, la ampliación del área visual (tal como en el cine) desde el centro de la pantalla en forma vertical y donde se centran (literalmente hablando) casi todos los elementos principales de interacción.

En la parte superior izquierda se encuentra el ícono que identifica la sección en la que se encuentra el usuario junto con su respectivo nombre centrado en la parte inferior a éste. El color aplicado a las herramientas y a sus títulos es #CCCCCC, la tipografía utilizada es arial cuerpo 20, en bajas.

El isologotipo del sitio, en su tradicional ubicación dentro de este sitio web, costado superior derecho y en torno a él, el resto de las herramientas.





## 4.6 DESARROLLO DEL SISTEMA DE ÍCONOS

### Iconos de servicio

(contacto, home, glosario, link)

Los íconos “de servicio” o “herramientas” del sitio se diseñaron en base al código utilizado en el logotipo, si bien es cierto no es igual en apariencia, se mantiene el efecto de figura y fondo con trazados simplificados de los elementos dentro de un círculo. Su color aplicado es el gris ( para web# cccccc), negro al 30% para impresión) que no irrumpe protagonicamente en la interfaz, pero tampoco pasan desapercibidos, ello por la utilidad que deben prestar.

### Íconos de menú documentos

Los íconos de “menú” o “temáticos”, son de forma circular, para continuar la coherencia formal. Para ilustrar el contenido al que nos llevará ese ícono, se ha tomado las iniciales de cada uno de los temas de los documentos del sitio. Utilizan el mismo color que el de las herramientas.

### Mundo

Diseñado para el menú internacional de fotografía. Se manejaron los mismos códigos gráficos que para el isotipo del sitio, lo que permite continuar la coherencia formal de los íconos. Se activa por rollover, siendo outline para inactivo, y lleno para botón activo. Aunque es el ícono para señalar carácter internacional, se resalta la geografía de nuestro país en color anaranjado (corporativo), ya que se pretende indicar que se trata de una sección internacional pero vista desde Chile.





## 5.0 Plan de difusión del sitio



# Plan de difusión

## 5.1 planteamiento

Se plantea un plan de difusión pues al ser éste un sitio web, en un comienzo con dirección desconocida, se hace preciso difundir la existencia de éste, pues un usuario no ingresa a internet sin saber la dirección de un sitio, a menos que llegue a él por acción de algún buscador, situación que no es la óptima. Si deseamos que visiten nuestro sitio debemos difundir, dar a conocer nuestra dirección, para ser visitados en la web. (en la vida real, las personas que nos interesan no llegan a nuestra casa sin nuestra dirección, debemos dárselas)

P.O.: El público Objetivo de este plan de difusión, se dirige a estudiantes de carreras que poseen interés en materia de los dd.hh, tales como derecho, sociología, y periodismo; también se dirige hacia profesionales y docentes de las áreas mencionadas, así como también ONGs y agrupaciones de dd.hh.. y profesionales del área visual ligados a esta materia (fotógrafos, diseñadores).

Para poder acceder a nuestro publico objetivo, no sólo basta con publicar el sitio en internet. ellos deben saber que existe este sitio, y para ello se plantean dos piezas gráficas, el Flyer y el separa hojas. Estos elementos fueron escogidos dado que permiten un reparto selectivo, el cual nos proporciona una llegada directa al P.O, y la otra razón, es que posee un bajo costo de producción.

Flyer: Dado su aspecto más informal, se dirige principalmente al segmento más joven del del P.O., es decir ligadas a un “grafismo clandestino” por llamarlo de alguna manera (lienzos, pancartas, panfletos), es decir a los estudiantes de las Universidades.

Este segmento lo constituyen jóvenes de las escuelas de derecho, sociología y periodismo de algunas Universidades de la región Metropolitana, lugares donde serán repartidos en las bibliotecas y cafeterías (casinos) de dichos centros de estudios, y también en agrupaciones de dd.hh,

Separa hojas: Se asume que quien usa separa hojas gusta o debe leer bastante. Es por ello que se ha escogido como punto clave, las bibliotecas de carreras como derecho, sociología y periodismo de algunas Universidades de la Region Metropolitana, (en donde se repartirán además en eventos como congresos y/o foros) así como también docentes de las áreas mencionadas.





Las universidades seleccionadas para la distribución en primera instancia de estas piezas, dado su perfil institucional o el de sus alumnos (pluralismo, conciencia social) y su interés en el desarrollo de estos temas son:

Universidad de Chile  
Universidad Diego Portales  
Universidad Arcis  
Universidad la República  
Universidad Academia Humanismo Cristiano  
universidad de Santiago  
Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación.

El total de piezas a repartir en este segmento es de 4.000 unidades (cantidad proporcional a la cantidad proporcional a la cantidad de alumnos regulares comprobados y docentes estimados), segmentada en dos fases de distribución: durante la primera semana del sitio en internet y al término del primer mes.

Secundario a ello se dirige esta pieza gráfica de difusión, a las ONGs , algunas agrupaciones de ddhh. y partidos políticos.

Se agrega a lo anterior circunstancias especiales, los eventos que congreguen público con interés en los dd.hh. organizados por estas mismas agrupaciones (congresos, foros, etc.)

Y también las siguientes agrupaciones elegidas por su representatividad y por su evidente interés en el tema:

Amnistía Chile  
TRAVES Chile  
Vicaría para la Pastoral de trabajadores  
Partido Comunista  
MEMCH (movimiento pro emancipación de la mujer chilena)  
SERPAJ Chile (servicio paz y justicia)



INFOCAD (instituto de formación y capacitación popular de la compañía de Jesús)  
KAIROS (corporación de promoción y educación social)  
ONG CEPPAC (centro de profesionales para la acción comunitaria)  
Vicaría de la Solidaridad

El total de piezas a repartir en este segmento es de 2.000 unidades, segmentada en dos fases de distribución, durante la primera semana del sitio en internet, y al término del primer mes, para reforzar la difusión inicial.



## 5.2 Piezas gráficas para el plan de difusión

### Separahoja

Dado que gran parte de nuestro público objetivo tiene gran relación con los libros, es decir posee hábitos de lectura, ya sea por estudio, por deber profesional o interés personal, se establece el separahoja como un buen y eficiente método de difusión para el sitio web, aparte de constituir un elemento de difusión es un elemento de utilidad, que perdura (relativamente) en el tiempo, conformando también una pieza de diseño.

El diseño elaborado resalta la corporatividad utilizando los colores y la tipografía del isotipo y se ha aplicado diseño por ambos lados para que no se desaproveche ninguna cara ni oportunidad de ser visto, (si estuviera impreso por un lado puede quedar nuestra imagen boca abajo, desaprovechando esa cara). Posee una forma que continúa la forma del isotipo ubicado en el extremo superior, el cual a su vez genera una lengüeta para insertar la hoja en la que ha quedado la lectura.

Por el anverso se observan 3 círculos intersectados, aludiendo a que en este sitio se encuentran estos tres temas reunidos en una temática en común, esbozándole al usuario, lo que encontrará en el sitio.

#### Colores utilizados

Pantone orange 021 u  
Pantone black 6 u





## Flyers

### Tiro y retiro

El flyer es históricamente una pieza masiva de difusión, se puede llegar directamente al publico objetivo mediante su repartición en terreno, mano a mano, o bien dejándolo una cantidad en algún punto estratégico, en donde confluyan personas que se incluyan en nuestro P.O., claro que si no todas son P.O, no está demás que se enteren de la existencia de nuestro sitio web.

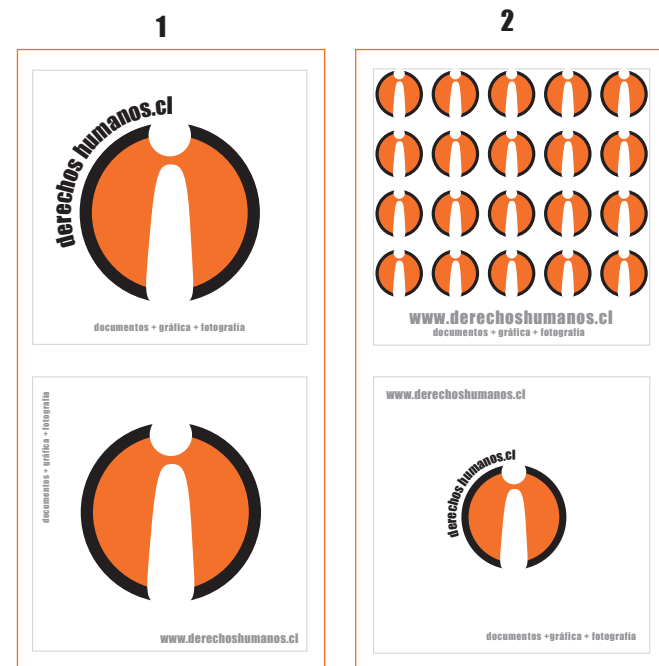
Su diseño debe ser por ambos lados (tiro y retiro), pues si alguno de ellos termina en el suelo, desde ahí enviará la información, si cae al piso da lo mismo que cara quede contra él. Son dos diseños de flyer, uno simplemente con el logotipo y el isotipo en cada cara respectivamente, y el otro incluye un juego de repetición, el cual conforma visualmente la silueta de personas en filas horizontales y verticales (diseño 2).

Ambos diseños poseen sólo los 3 elementos esenciales para nuestro objetivo, isotipo (imagen del sitio web), la dirección en internet, y los temas contenidos.

Tamaño  
8 x 8 cms.

Colores

Pantone orange 021 u  
Pantone Black 6 u





## 5.3 Costos del plan de difusión

Para cumplir con el plan de difusión se considera imprimir la cantidad de 6000 separa hojas y 2500 flyers.

El costo de impresión de los flyers 2/2 8x8 cms. es de: \$ 150.000.-

El costo de impresión de los separa hojas 2/2 18x 5 cms. c/ troquel es de: \$ 89.000.-

Costo total impresión \$239.000.-

En lo que se refiere a las personas encargadas de la distribución en los puntos mencionados en el plan de difusión, no se contemplan gastos pues éstos son voluntarios de la organización.

Costo total del proyecto (implementación)

Costo de diseño sito + piezas gráficas aprox 07. Uf x hr.. \$300.000.-

Costos de impresión \$239.00.- (doscientos treinta y nueve mil pesos)

Costos hosting \$20.000.- (veinte mil pesos) anual

Costos dominio \$21.000.- (veintiun mil pesos) bianual

Costo implementación \$580.000.- (quinientos ochenta mil pesos) sólo puesta en marcha.

Se agregan a este costo de implementación, un monto de \$384.000.- (trescientos ochenta y cuatro mil pesos) mensuales durante un año por concepto de mantención . (soporte técnico y mantención semanal del sitio)

Costo total del proyecto: \$4.320.000.- (cuatro millones trescientos veinte mil pesos)



## 5.4 Oportunidades de financiamiento

Existen en internet una serie de ONG's que se dedican a patrocinar y a financiar proyectos de carácter social y otras específicamente con temas relacionados con los derechos humanos.

Por mencionar algunas tenemos a [www.oxfam.org](http://www.oxfam.org), [www.nobiv.org](http://www.nobiv.org) y a [www.hivos.org.nl](http://www.hivos.org.nl)

Estas entidades funcionan a través de una postulación mediante el envío del proyecto para su estudio y evaluación, luego de ello, le es otorgado un mínimo de financiamiento (algo así como 10.000. euros en el caso de Hivos), para lo cual existe la posibilidad de repostulación una vez terminado el primer año, en donde el proyecto es sometido a evaluación, por lo que se decide si continuar o no con el financiamiento.

Se realizarán las gestiones correspondientes para comprobar la factibilidad real de financiamiento por esta vía.

La segunda alternativa de financiamiento es a través de “Derechos digitales” que actualmente existe en la red, la cual posiblemente, sea la organización “madre” de [derechoshumanos.cl](http://derechoshumanos.cl), situación que nos facilitará el hecho de obtener auspicios por parte de Derechos digitales.



## 6.0 Conclusión

Este sitio web que se inicia en el ciberespacio es tan sólo el comienzo de un proyecto que se espera implementar y enriquecer en un mediano plazo, para llegar a conformar un punto de encuentro de intercambio de opinión y de información dentro de internet, siempre, ligado al tratamiento de los derechos humanos,

Todo proyecto comienza por alguna parte, y ésta es esa parte, el puntapié inicial para un sitio más grande y con más utilidades y servicios para los usuarios interesados en el tema.

Este proyecto es sólo la punta de la flecha.



## 7.0 BIBLIOGRAFÍA





## BIBLIOGRAFIA

- Moreno Muñoz Antonio. "Diseño ergonómico de aplicaciones hipermedia". Editorial Paidos año 2000. Colección Papeles de Comunicación.
- Fernández Coca Antonio. "Producción y diseño para la www". Editorial Paidos año 2000. Colección Papeles de Comunicación.
- Rosenfeld Louis y Morville Peter. "Arquitectura de la información para el www". Editorial Mc Graw Hill, O'Reilly año 2000.
- Winograd Terry y Flores Fernando "Understanding computers and cognition, a new foundation for design". Editorial Addison Wesley. 1987.
- Díaz Pérez Paloma, Catenazzi Nadia "De la Multimedia a la Hipermedia". Ignacio Aedo Cuevas. Editorial Alfaomega Grupo Editor S.A.de C.V. 1997.
- Kristeva Julia, O. Mannoni y otros "El trabajo de la metáfora". Editorial Gedisa año 1994.
- Cohen Jozef. "Sensación y percepción visuales". Editorial Trillas 1976. Colección Temas de Psicología.
- Donis A. Dondis . "La sintaxis de la Imagen". Editorial Gustavo Gilli. Año 1999.
- Willar Wendy. "Fundamentos de programación HTML". Editorial Osborne Mc Graw Hill. Año 2002.
- Finkelievich Susana, Schiavo Ester. "La ciudad y sus TICs". Editorial Universidad Nacional de Quilmes. Argentina.
- Historia del diseño gráfico chileno, Editorial Pontificia Universidad Católica de Chile.



- Leiva Quijada Gonzalo. "Alvaro Hoppe el ojo en la historia". Colección Imaginarios, Fondart, División Cultura del Ministerio de Educación.

### **Tesis**

- Bemiscelli Troncoso Cecilia, M<sup>a</sup>Luisa Ortiz Rojas. Año 2000. "Diseño de un esquema de clasificación para documentos sobre derechos humanos". Seminario para optar al título de Bibliotecario Documentalista. Santiago. UTEM.
- Heredia Pinochet Jessica P., Herrera Cecilia V., Lizana G. Barbara Paz. Año 2001. "¿A qué nos referimos cuando hablamos de biblioteca virtual?". Seminario para optar al título de Bibliotecario Documentalista. Santiago. UTEM.
- Apuntes de clase para la Carrera Ingeniería Civil Informática UFRO Universidad de la Frontera. 2003.
- Fontova Sebastián, Labra Nicolás, Larraín Ismael. "La ciudad como papel" Tesis para optar al grado de Licenciado en Comunicación Social. Título Publicista. Año 2002. Universidad Diego Portales,



### **Sitios web**

- Interactividad [en línea]  
<<http://www.maestrosdelweb.org/editorial/intera/>> [visitada en mayo 2003]
- Modelo para el desarrollo de Bibliotecas Virtuales Especializadas  
Universidad Autónoma de México [en línea]  
<<http://www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes7c1lg/toc.htm>> [visitada en mayo 2003]
- <<http://www.abacq.net/imagineria>>
- <<http://www.flacso.org>>

### **Entrevistas**

- Vicente Larrea. Diseñador. Junio del 2004.
- Juan Tralma "Chin Chin". Coordinador Colectivo Brigada Ramona Parra  
Agosto - Noviembre 2004.

### **Imágenes**

- Amnesty Chile
- Colectivo Brigada Ramona Parra
- Centro de Información y Documentación, Sergio Larraín García Moreno, de la Pontificia Universidad Católica de Chile.



[www.derechoshumanos.cl](http://www.derechoshumanos.cl)