

Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Escuela de Diseño
Proyecto para optar al Título de Diseñador Gráfico
Profesor Guía: Juan Calderón Reyes
Alumno: César A. Crespo Contreras



Proyecto

**Blog sobre Diseño Gráfico con Despliegue de
contenidos Personalizados para la Escuela de Diseño
de la Universidad de Chile**

Noviembre 2009

Agradecimientos

En especial quiero comenzar agradeciendo a mi gran familia la que siempre ha estado apoyándome y creyendo en mi trabajo desde que comencé a estudiar, además quiero agradecer al profesor Juan Calderón por todo el apoyo brindado y su amistad durante estos años. Otro profesor al que debo agradecer es Eduardo Hamuy el cual me aconsejó en un momento complicado de mi vida, no quisiera dejar fuera a las personas que sin saber me han ayudado para realizar este proyecto, me refiero a todos mis amigos, que con sus palabras de apoyo y saludos me entregaron la energía necesaria, y un especial agradecimiento para Carlos Marsh y Gustavo Ochoa por facilitar mi asistencia a las correcciones durante el horario laboral.

A todos ¡Muchas Gracias!

Indice

Introducción	6
Capítulo 1	
Blog	9
Reseña Historica	11
Uso actual de los Blogs	14
Wordpress	15
¿Por qué usar un Blog bajo el sistema Wordpress ?	16
Capítulo 2	
Arquitectura de la Información	19
Usabilidad	21
Convenciones Heurísticas de Usabilidad para la Web	24
Capítulo 3	
Disposición de los bloques de textos en los Blog con despliegue de contenidos personalizados	31
Introducción de la primera línea	31
El bloque de texto	32
Tipografía	33
Cuerpo	34
Legibilidad y comprensión	35
Lectorabilidad	36
Color de los textos	36
Familias Tipográficas	36
Imágenes	37
Fotografías	38
Ilustraciones digitales	38
Disposición en el espacio de las imágenes	39
Capítulo 4	
Algunas recomendaciones técnicas y gráficas para diseñar las Interfaz graficas de usuario	41
Compatibilidad del navegador	41
Diseñar para la diversidad	41
Optimizar para una descarga rápida	42
Diseñar para diversos tamaños de monitor	43
Controlar la cantidad de scrolling	43
Escribir para la Web es distinto que para otros medios	43

Capítulo 5	
UML	46
¿Qué es UML?	46
Elementos del UML	46
Modelamiento de clases	46
Casos de Uso	46
Diagrama de Interacción	47
Cualidades	47
Como usar UML en el Diseño Gráfico de los Blogs	47
Propuesta de UML Simplificado para usarlo en Diseño Gráfico	48
Capítulo 6	
Diseños de Blogs con despliegue de contenido personalizado	50
Partes de un Blogs	50
Header	50
Sidebar	50
Footer	50
Post - Contenido de lo post	50
Limitaciones Técnicas de los Blogs que afectan su Diseño Gráfico	51
Tabla comparativa entre un Blog Wordpress y un sitio Web tradicional	51
Tabla de elementos de un Blog	53
Tipología	54
Capítulo 7	
Descripción del Proyecto propuesto.	58
Introducción	58
Fundamentos	59
Objetivo	61
Objetivo Especifico	61
Estructura del proyecto	61
Creación de la estructura del Blog y su sistema de revisión de contenidos	61
Publicación de contenidos	62
Publicación de Papers	63

Capítulo 8	
Producción del Blog	65
Wireframes	65
Flujo del Sitio	79
Casos de Uso	80
Diseño del Sitio	82
Conclusiones del Proyecto	89
Bibliografía	91
Textos de Consulta	91
Internet	92

Introducción

El diseño y creación de Blogs o sitios basados en CMS/Blog en la actualidad es muy común, y una necesidad en el mercado actual, esto se debe a que este sistema posee una rápida implementación, prestaciones comunicacionales y flexibilidad en su diseño, que ayudan a las personas, instituciones y empresas a comunicar sus ideas, actividades o productos.

La flexibilidad y potencialidades de los Blogs son comparados con los sistemas anteriores para desarrollar sitios de contenidos, aquellos que por lo general no permitían actualizar directamente sus contenidos, ahora bien, la flexibilidad y facilidad de edición de contenido en los Blogs no está en discusión, el problema surge cuando el sistema estructurado y definido del Blog se emplea para desplegar contenidos como si fuera un sitio Web con contenido estático, la solución a esta problemática atañe a diversas disciplinas, entre las cuales se encuentra el Diseño Gráfico.

La problemática es relativamente simple de explicar mas no su solución, se trata de mostrar contenidos específicos en lugares o sectores de la interfaz del Blog que normalmente no fueron pensados o hechos para ello. La solución pasa por entender la funcionalidad y manejo del sistema de despliegue de contenidos en los CMS/Blogs, para así diseñar gráficamente la interfaz del sitio teniendo presente las posibilidades y restricciones que tiene el sistema, para permitir el mayor rendimiento posible al desplegar el contenido en el ambiente del Blog.

Este proyecto busca desarrollar un Blog para la Escuela de Diseño y comunicar el pensamiento y quehacer del Diseño Gráfico en la universidad, usando para esto la nueva mirada que se le da a los Blogs actualmente, los que llamaremos Blogs con despliegue de contenidos personalizados, los que atendiendo al creciente interés y necesidad del mercado y desarrollo Web actuales, se desarrollan para diversas instituciones, empresas o grupos. A lo que sin duda el Diseño Gráfico Profesional puede aportar con sus conocimientos, y ocupar este medio para comunicar sus temas a la sociedad.

El Diseñador no sólo está en el hecho de producir los sitios Web, sino que también en aportar pensando y proyectando el desarrollo de los sitio desde un inicio, mediante el Diseño de la interfaz como si fuera un wireframe acabado del Sitio, en el cual la estructura y flujo queden lo más definidos posibles antes de comenzar a producir el Sitio, lo que optimiza el tiempo de realización del proyecto.

Orientar a los desarrolladores de Blogs en el Diseño de sus interfaces de contenido personalizadas es uno de los objetivos de este proyecto, para así facilitar el desarrollo de Sitios usando esta importante herramienta, ya que describiendo lo que es factible y lo que no, se ayuda a Diseñar estructuralmente

y gráficamente los Blogs, satisfaciendo las necesidades del Sitio Web, clientes, lectores, y editores. Es decir, delimitar y marcar las posibilidades existentes en el desarrollo de los Blogs, puede optimizar el tiempo y desarrollo de estos proyectos, y a su vez genera otro campo de acción para el Diseñador Gráfico como gestor de desarrollo de Sitios Web. Pudiendo definir cada paso del Diseño de los sitios en casos determinados, sus restricciones y posibilidades, las potencialidades del sistema, la búsqueda de soluciones a los problemas más corrientes, entre otras potenciales actividades, lo anterior claramente dará como resultado una mayor cantidad de información y experiencia sobre el tema, lo que necesariamente debe traducirse en publicar contenidos teóricos sobre el tema, sin duda esto se puede aplicar a todos los tópicos del diseño actual, que deben tener cabida en un medio de publicación que posea la agilidad y potencialidad de generar discusión sobre los temas tratados.

Mostrar, describir, documentar y comentar la manera de hacer estos proyectos es una forma concreta de ayudar a su desarrollo y conocimiento; Conocer las potencialidades, restricciones, posibilidades y funcionamiento de los Blogs es fundamental a la hora de Diseñar Gráficamente sus interfaces, y su manera de desplegar los contenidos, lo cual ayuda a desarrollar gráficamente correctos estos sitios desde un principio, lo que disminuye el tiempo de desarrollo y producción.

capítulo

1

Blog

Reseña Historica
Uso actual de los Blogs
Wordpress
¿Por qué usar un Blog bajo el sistema Wordpress?

Blog

Existen varias definiciones para este concepto desde que apareció, pero se pueden dar algunas intersecciones entre su estructura conceptual, o partes en su definición, tales como: publicación Web de contenidos, publicación fechada y cronológica, presencia de autores o “**Bloggers**”, interacción entre autores y lectores mediante comentarios escritos. A lo anterior se pueden incorporar nuevas denotaciones a la definición de Blog, las cuales se desprenden del concepto de **Web 2.0**, las que corresponden a la intersección entre estos dos conceptos, interacción del lector con el contenido, creación de nuevo contenido por parte del usuario, sistemas de administración de contenido, interacción entre usuarios y grupo de usuarios.

Pero los Blog pertenecen a un grupo de sitios que encajan dentro de estos conceptos, a esto se suma que han sido el motor de la creación de comunidades electrónicas en Internet, además del medio de comunicación más usado actualmente en estas comunidades.

A continuación podemos citar algunos autores y definiciones, que buscan explicar cómo y qué son los Blog.

Muchos autores coinciden en que es un Blog, y lo resume esta definición general que se encuentra en el sitio del más importante sistema de creación de Blog, **Wordpress.org**¹, en donde define al Blog de la siguiente forma, “Es una abreviatura de “Weblog” (bitácora Web, literalmente), que es un término usado para describir sitios Web que mantienen información cronológica y que se renueva constantemente.” a esta definición general se puede agregar la discusión generada por los comentarios de los lectores.

Además de esta descripción condensada se encuentran otras que van más a detallar lo que es tener un Blog. “Diario en línea, un lugar en el que escribir sobre lo que quieras: tus experiencias diarias, opiniones políticas, un gran viaje, tus recetas favoritas, la música que escuchas; cualquier cosa que se te ocurra.” Esto según **Yahoo.com**, a lo que agrega una definición estructural, “Los Blogs se componen normalmente de una o más entradas. Cada entrada tiene su propio título, fecha y hora en la cual se publicó. Los Blogs muestran entrada más reciente en primer lugar seguida de las anteriores. Es como un diario al revés, y la forma perfecta de archivar tus ideas.” Aunque es un texto orientado a la retórica y a convencer en el uso del Blog, no deja de tener razón, ya que cada promesa que se despliega, puede cumplirse, es un sistema flexible a la hora de compartir información y clasificarla, así como de publicar sin necesidad de una gran experiencia en Internet.

Según el más antiguo e importante servicio de Bloggings en el mundo, **Blogger.com**² “Un Blog es un diario personal. Una tribuna de orador. Un espacio de colaboración. Un estrado político. Una fuente de noticias impactantes. Una colección de enlaces. Un medio para expresar sus opiniones personales. Comunicados para todo el mundo.” Una definición que habla sobre las potencialidades comunicacionales del Blog, y como este

1 Wordpress.org < http://codex.wordpress.org/es:Introduction_to_Bloggings >

2 [consulta: 06 sep 2009] Blogger.com http://www.Blogger.com/tour_start.g

medio puede ser un catalizador para que las opiniones e ideas se hagan realidad, ya que se cuenta con una gran tribuna, además explica lo que estructuralmente es este sistema en una breve descripción de su uso. “Un Blog puede definirse de forma sencilla como un sitio Web donde el usuario escribe periódicamente sobre cualquier tema. Los últimos escritos se muestran en la parte superior para que las personas que visitan el sitio sepan cuál es la información más reciente. Una vez leída esta información, pueden comentarla, enlazar con ella o escribir un mensaje al autor, aunque también pueden optar por no hacer nada de esto.”

El Blog ha cambiado el rostro a la Internet, le ha dado la capacidad de compartir y describir ideas, y esto queda claro según muchos autores, puesto que este sistema ha influido en varias áreas, desde el periodismo hasta la forma de hacer negocios hoy, en Blogger.com le dan énfasis a la revolución política y periodística de los Blogs, otros como **Nancy Flynn**, escritora del libro “Blog rules: a business guide to managing policy, public relations, and legal Issues”³ cree que este medio es la plataforma de comunicacional electrónica que ha impactado más en la comunicación de los negocios y la reputación corporativa, incluso más que el e-mail, el mensaje instantáneo y el marketing convencional en Internet.

“Un Blog es como un Periódico personal” dice **Dave Winer**⁴, uno de los pioneros del Blog, “esto es una corta publicación a pequeña escala” además, “escribes a menudo sobre algo que otra gente ha escrito”, a lo que se puede agregar que es un sistema generalmente cronológico, actualizado regularmente con el artículo más reciente en el principio del Blog, lo que es una constante dentro del esquema del Blog. Gráficamente esto es relevante ya que en muchos Blog se le da un diseño diferente al primer post del Blog, o al último publicado, sino a los que para el autor son más relevantes dentro del contenido.

De lo anterior se desprende que el actual concepto de Blog es una extrapolación del diario de vida, o bitácora a un registro de contenidos fechados, el paso de lo personal a lo comunitario, puesto que hoy los Blogs son más que un sistema para que una persona escriba su día a día, (lo que aún es posible actualmente) ya que se ha transformado en un sistema de administración y despliegue de contenidos, o un CMS (Content Manager

3 cita: “The Blog is an electronic communications powerhouse that is likely to have greater impact on business communications and corporate reputations than e-mail, instant messaging, and traditional marketing-oriented Website combined.”

Blog rules: a business guide to managing policy, public relations, and legal Issues

Escrito por Nancy Flynn

página 4

4 “A Blog is like a personal newspaper,” says Winer. “It’s sort of publishing on a small scale.” Blogs are generally chronological, updated regularly with the most recent posting at the top, and relative: “You’re often writing about something other people have written,” he says. A recent post on Scripting News, for instance, refers readers to The Crimson’s article describing Dean Harry Lewis’ efforts to crack down on students caught sharing copyrighted songs and movies online, as well as to Palfrey’s Blog that comments on that matter. Palfrey’s Blog, in turn, points readers to resources for copyright law.

HARVARD GAZETTE ARCHIVES

<http://news.harvard.edu/gazette/2003/04.17/13-Bloggings.html>

Berkman Center fellow Dave Winer wants to get Harvard Bloggings:

Weblog pioneer preaches the gospel of Blog

By Beth Potier

Gazette Staff

Copyright 2007 by the President and Fellows of Harvard College

System), estas siglas en inglés se refieren a un concepto que involucra más que a los Blog, sino que también a los foros, sistemas de administración de sitios Web o intranet, pero lo que hace que este concepto se una a los Blogs es el hecho que los contenidos sean cual sean necesitan estar ordenados y administrados dentro de un Blog, entonces los sistemas de **Blogs en esencia son CMS, pero no todos los CMS son Blogs**. Puesto que un sistema de administración de contenidos puede estar enfocado a datos, archivos, u otros elementos que no necesariamente se publicarían al público, esto lo separa de lo que es un Blog, un sitio de contenidos administrables.

Reseña histórica

Comenzaremos diciendo que los Blog son un sistema de contenidos que comenzó como una iniciativa personal de registrar cada uno de los acontecimientos que hacían sus autores, luego esto rápidamente fue extrapolado a comentarios diarios de eventos y temas de discusión, para luego convertirse en un sistema de noticias diarias, lo que produjo un gran avance en este medio de comunicación, para llegar a lo que actualmente se está haciendo con este sistema, refiriéndonos al uso del sistema para hacer y publicar sitios de cualquier clase o temática, dejando a un lado lo personal del contenido, creando comunidades de debates o de intereses.

El término “**Weblog**” fue acuñado por **Jorn Barger el 17 de diciembre de 1997**, pero la forma corta, “**Blog**”, fue inventada por Peter Merholz, antiguo director creativo de Epinions, y él mismo un notable Blogger, quien dividió la palabra Weblog en la frase We Blog la cual colocó en la barra lateral de su Blog Peterme.com en abril o mayo de 1999. Rápidamente fue adoptado tanto como nombre y verbo por los usuarios y autores dentro de la Internet.

El Blog normal es una evolución de los diarios de vida online donde las personas escribían sobre su vida personal. Lo que permitía a los usuarios compartir sus experiencias con otros usuarios, lo que se inició con las páginas abiertas o **Webring**⁵, las que incluían o enlazaban a miembros de la comunidad a los contenidos de otros diarios en línea o páginas personales, lo que produjo una nueva interacción entre los miembros, a esta acción de escribir, leer, visitar y comentar Blogs, se le llamó “**Bloggings**” o “**Bloguear**” en español, y a las personas que hacen esto se les llama “**Bloggers**” o “**Blogueros**”, como dato se puede decir que **Justin Hall**⁶, quien escribió en su Blog personal desde 1994, mientras era estudiante de la universidad de Swarthmore, es reconocido como uno de los primeros Bloggers, un ejemplo claro de lo que actualmente se entiende como Blogger.

⁵ Un Webring es un servicio que facilita la navegación por Páginas de un tema común. Las Páginas integrantes de un Webring están ligadas entre sí a través de vínculos de tipo circular. En un Webring intervienen 3 elementos: visitantes, integrantes y patrocinador. Un sistema Webring puede soportar casi un número ilimitado de anillos (Webrings) separados y distintos en Internet, creando así las comunidades de Webrings

⁶ Justin Hall (born December 16, 1974 in Chicago, Illinois), is an American freelance journalist who is best known as a pioneer Blogger (internet-based diarist), and for writing reviews from game conferences such as E3 as well as the Tokyo Game Show.

Antes de que los Blogs se hicieran populares, existían comunidades digitales como **USENET**⁷, Listas de correo electrónico y **BBS**⁸, en los años 90 los programas para la creación de foros de discusión en Internet, como por ejemplo **WebEx**⁹, posibilitaron conversaciones con hilos. los hilos son mensajes, preguntas, respuestas o comentarios que están relacionados con un tema determinado en el foro, y son los que permiten la interacción entre los usuarios. Además había otras formas de diarios online, un ejemplo era el diario del programador de videojuegos **John Carmack**¹⁰, en el cual hablaba sobre su trabajo y los nuevos avances en el área de los videojuegos, todo un nuevo uso de esta plataforma nacida a finales de la década de los noventa, la cual aprovechaba el sistema para publicar temas que ya no eran sólo relatos diarios de actividades personales, sino que se convirtió en un medio de comunicación de contenidos temáticos específicos ordenados cronológicamente.

Además aparecieron otros sitios Web que buscaban satisfacer el nuevo requerimiento de comunicar diariamente o regularmente lo que se hacía, fueron el comienzo de los sitios corporativos y de las páginas Web personales, que tenían y aún poseen secciones sobre noticias o novedades en su página principal o Home. Sin embargo esto comenzó muy precariamente ya que se necesitaba de una persona experta en sitios Web o **Webmaster**¹¹ para actualizar los sitios manualmente, puesto que no contaban con sistemas de administración de contenidos dentro del mismo sitio, pero con la evolución de las herramientas y sistemas involucrados en esto (**CMS y bases de datos**) que facilitaban la producción y mantenimiento de artículos Web ordenados de forma cronológica, hizo que la publicación y mantenimiento pudiera dirigirse hacia muchas más personas, que no necesariamente contaban con conocimientos técnicos, lo que permitió su masificación a un ritmo mayor.

Después de un inicio pausado, los Blogs ganaron notoriedad prontamente: el sitio **Xanga** (<http://www.xanga.com/>) una de las más importantes comunidad y servicio de Bloggings del mundo, en donde los usuarios pueden crear un Blog, lanzada en 1996, sólo tenía 100 visitas diarias en 1997, pero más de 50.000.000 en diciembre de 2005, en la actualidad esta comunidad posee alrededor de 40 millones de Blogs y usuarios registrados, de los cuales el 91% dice estar entre los 13 y 29 años de edad, lo que nos dice que este sistema es usado y comprendido por este grupo de edad.

7 USENET es el acrónimo de Users Network (Red de usuarios), consistente en un sistema global de discusión en Internet, que evoluciona de las redes UUCP. Fue creado por Tom Truscott y Jim Ellis, estudiantes de la Universidad de Duke, en 1979. Los usuarios pueden leer o enviar mensajes (denominados artículos) a distintos grupos de noticias ordenados de forma jerárquica.

8 Un Bulletin Board System o BBS (Sistema de Tablón de Anuncios) es un software para redes de computadoras que permite a los usuarios conectarse al sistema (a través de Internet o a través de una línea telefónica) y utilizando un programa Terminal (o telnet si es a través de Internet), realizar funciones tales como descargar software y datos, leer noticias, intercambiar mensajes con otros usuarios, disfrutar de juegos en línea, leer los boletines, etc

9 <http://www.Webex.com.mx>

10 John D. Carmack II (nacido en 1970) es una figura ampliamente reconocida en la industria de los videojuegos. Carmack co-fundó id Software, una empresa de desarrollo de videojuegos, en 1991. Carmack es también muy reconocido por su habilidad como programador, especialmente en el campo de los gráficos tridimensionales.

11 La palabra Webmaster es un término comúnmente usado para referirse a las personas responsables de un sitio Web específico.

El uso de Blogs se difundió durante 1999 y los siguientes años, siendo masivo justo en el periodo de aparición de los primeros sistemas para la creación de Blogs, como:

- **Open Diary** lanzado en octubre de 1998, pronto creció hasta miles de diarios online. Open Diary innovó en los comentarios de los lectores, siendo el primer Blog comunitario donde los lectores podían añadir comentarios a las entradas de los Blogs.

- **Brad Fitzpatrick** comenzó LiveJournal en marzo de 1999.

- **Andrew Smales** creó Pitas.com en julio de 1999 como una alternativa más fácil para mantener una “página de noticias” en un sitio Web, seguido de **Diaryland** en septiembre de 1999, centrándose más en la comunidad de diarios personales.

- **Evan Williams** y **Meg Hourihan** (Pyra Labs) lanzaron Blogger.com en agosto de 1999 (adquirido por Google en febrero de 2003).

El nuevo concepto de “**Bloggings**” combinaba la página Web personal con herramientas para poder enlazar con otras páginas más fácilmente — en concreto permalinks, Blogrolls y trackbacks. Esto, junto a los motores de búsqueda de Weblogs permitió a los Blogueros llevar un seguimiento de los hilos que les conectaban a otros con intereses similares.

Los primeros Blogs estadounidenses populares aparecieron en 2001:

AndrewSullivan.com de **Andrew Sullivan**, Politics1.com de **Ron Gunzburger**, Political Wire de **Taegan Goddard MyDD** de **Jerome Armstrong** — tratando principalmente temas políticos.

En 2002, el Bloggings se había convertido en tal fenómeno que comenzaron a aparecer manuales, centrándose principalmente en la técnica. La importancia de la comunidad de Blogs (y su relación con una sociedad más grande) cobró importancia rápidamente. Las Escuelas de periodismo comenzaron a investigar el fenómeno de los Blogs y establecer diferencias entre el periodismo y el Bloggings.

En 2002, el amigo de **Jerome Armstrong** y ex-socio **Markos Moulitsas Zúniga** comenzó DailyKos¹². Con cimas de hasta un millón de visitas diarias, se ha convertido en uno de los Blogs con más tráfico de Internet.

En Mayo de 2003, aparece la primera versión de Wordpress la llamada 0.7 creada por **Matt Mullenweg** y **Mike Little**, basados en una anterior plataforma llamada B2/Cafelog creada por **Michel Valdrighi** en 2001, las diferencias y mejoras al sistema anterior de Blog eran notorios, la cual poseía un gestor de enlaces, interfaz de administración de los post, resúmenes (excerpt manuales), y lo más importante para el Diseño Dráfico de Blog, un sistema para la incorporación de Themes o temas gráficos.

¹² <http://www.dailykos.com/> “Founded in May 26, 2002, Daily Kos is the premier online political community with 2.5 million unique visitors per month and 215,000 registered users. It is at once a news organization, community, and activist hub.”

El año 2005, se escogió la fecha del **31 de agosto**, para celebrar en toda la red, el llamado “**día internacional del Blog**”. La idea surgió de un Blogger israelí llamado **Nir Ofir**, que propuso que en esta fecha, los Bloggers que desarrollan bitácoras personales enviaran cinco invitaciones de cinco Blogs de diferentes temáticas a cinco diferentes contactos, para que así los internautas dieran a conocer Blogs que seguramente otras personas desconocían y les pudiera resultar interesantes.

En la actualidad los Blog son una de las fuentes de información y discusión de contenidos más importantes, además tienen una gran demanda en los usuarios y empresas, estas últimas se han unido a este sistema debido a las potenciales utilidades que los Blog entregan para generar información sobre los usuarios y sus intereses, gustos y opiniones.

A juicio de los expertos, los Blog son el comienzo de la esperada Web 2.0, en la que el contenido del sitio será en su mayoría hecho y criticado por el usuario. Dando paso a una revolución en la forma de hacer y usar la Internet, el comienzo de comunidades globales que traspasan las fronteras y unen a personas sin importar su condición social, sino que sólo se necesitará su pensamiento.

Uso actual de los Blog

La evolución propia de los Blog como sistemas de creación de contenidos de autor, y el mejoramiento de los sistemas informáticos, ha llevado a que en la actualidad existan diversos tipos y formas de publicar Blogs. Por ejemplo, mediante el uso de algún software instalado en el servidor y operado desde el navegador, lo que hoy es muy común. Otra forma es usar los sitios que ofrecen su servicio gratuito para este efecto, utilizando sus sistemas para administrar el Blog, generalmente estos sistemas presentan restricciones de usos, o módulos pagados para mejorar el sistema.

Los usos de estos sistemas son tan variados como los temas tratados en los Blog, desde publicaciones con alto contenido político, hasta páginas corporativas, sitios personales o comunitarios, pero generalizando, el gran uso que todos los Blog tienen en común es la publicación de información, esto es lo que representa mejor a este sistema, y lo separa de otros sitios, pero lo que hace que el contenido dentro de los Blog sean tan diversos es la posibilidad que el autor entrega a sus lectores de comentar su contenido, produciendo la llamada discusión de contenidos en los Blog, una opinión a lo que se está leyendo, cosa que hace unos años era impensado, pero que hoy es una constante y obligación tácita.

Otro uso destacado de los Blog es el que encontramos en las comunidades digitales, las cuales lo ocupan como canal de comunicación entre sus miembros, teniendo así un feedback de lo que se publica o se hace dentro de la comunidad, provocando el denominado efecto socializador de los Blog.

La educación no está ajena a esto, y utiliza a los Blog como medio entre profesor y alumno, y receptáculo de contenidos, preguntas, respuestas y opiniones, lo que facilita en muchos casos el aprendizaje de contenidos, ya que los Blog por definición son

sistemas multimedia, en los cuales los contenidos pueden estar dentro de las tres grandes categorías existentes, texto, audio y video, lo que podríamos denominar 'TAV', lo que enriquece las posibilidades al publicar un contenido.

Uso publicitario y corporativo de los Blog, esto es muy común actualmente, debido a que las empresas se han dado cuenta que la opinión y la crítica de sus clientes o consumidores es importante a la hora de vender un producto o servicio, y una forma amigable de hacerlo es mediante el uso de un Blog corporativo o del producto publicitado, pero ciertamente esto quizás pueda ser el comienzo de una búsqueda mayor de las empresas por saber lo que quieren sus consumidores o clientes, lo que también ayuda a fomentar este sistema a niveles comerciales y de investigación de mercado.

Wordpress

En Mayo de 2003, aparece la primera versión de Wordpress la llamada 0.7 creada por **Matt Mullenweg** y **Mike Little**, basados en una anterior plataforma llamada **B2/Cafelog** creada por **Michel Valdrighi** en 2001, las diferencias y mejoras al sistema anterior de Blog eran notorios, la cual poseía un gestor de enlaces, interfaz de administración de los post, resúmenes (excerpt¹³ manuales), además cuenta con algo importantísimo para el diseño de los Blogs, un sistema para la incorporación de themes, plantillas o temas gráficos.

El sistema Wordpress contribuyó a Comenzar una revolución en la personalización de los Blog, ya que desde un principio liberó su código, y es actualmente el sistema líder para la creación de Blog Open Source que existe, lo que ha permitido el desarrollo masivo de diseños en esta plataforma.

Según el sitio oficial de Wordpress en español su definición es la siguiente:

“Wordpress es una avanzada plataforma semántica de publicación personal orientada a la estética, los estándares Web y la usabilidad. Wordpress es libre y, al mismo tiempo, gratuito.”¹⁴ Dentro de esta escueta pero completa definición podemos advertir que el sistema esta hecho para permitir la libre edición y diseño del Blog, a lo que se suma que sólo es necesario aprender a manipularlo y costear los costos de hosting para publicar un Blog, ya que no es necesario pagar licencias por el uso del sistema. Lo que abarata los costos de realizar proyectos importantes en Internet.

Desde un punto de vista técnico wordpress se puede definir como un sistema de gestión de contenido enfocado a la creación de Blogs desarrollado en **PHP**¹⁵ y **MySQL**¹⁶, bajo licencia **GPL**¹⁷.

13 Resumen del contenido del post.

14 [consulta: 09 sep 2009] <http://es.wordpress.org/>

15 PHP es un lenguaje de scripting embebido en HTML. Mucha de su sintaxis es tomada de C, Java y Perl con un par de características únicas PHP específicas. El objetivo del lenguaje es permitir a los desarrolladores web hacer páginas generadas dinámicamente con rapidez.

16 Es el sistema de bases de datos open source más popular. http://www.w3schools.com/PHP/php_mysql_intro.asp

17 La Licencia Pública General de GNU, llamada comúnmente GNU GPL, la usan la mayoría de los programas de GNU y más de la mitad de las aplicaciones de software libre. <http://www.gnu.org/licenses/licenses.es.html>

Otro motivo a considerar sobre su éxito y extensión, es la enorme comunidad de desarrolladores y diseñadores, que se encargan de desarrollarlo en general o crear plugins y temas para la comunidad. (que ascendían a 2.524 y 1.320 respectivamente en julio de 2008 según la página oficial de Wordpress.org).

¿Por qué usar un Blog bajo el sistema Wordpress ?

“Weblog es bit por bit un Sitio Web, puede incluir gráficas, fotos, video, y archivos de audio; su Blog puede tener casi cualquier característica que un sitio web tiene.”¹⁸ Todo esto puede ser editado y administrado mediante un sistema de Blogs, pero la ventaja de Wordpress sobre otros sistemas es la sencillez de su edición, existe gran documentación del sistema y una comunidad numerosa¹⁹ que sirve como soporte técnico ante las dudas.

Un ejemplo de esto es que en muchas universidades prestigiosas del mundo, se realizan Blogs con este sistema, pero como siempre el sistema no es lo importante, sino sus prestaciones, esto lo podemos ver en uno de los Blog de la universidad de Harvard, **HARVARD GAZETTE ARCHIVES**, en donde hacen una entrevista a **Dave Winer**, uno de los pioneros en predicar sobre el Blog, un par de sus ideas enunciadas para dar valor al uso de los Blog por parte de las universidades son las siguientes: los “Weblogs y la universidad, el intercambio en valor entre ambos de ideas e información, los hace socios naturales, dice Winer.”²⁰ Esto nos muestra el valor del Blog para las universidades, y como se pueden tomar los valores que entrega para potenciar las ideas; “La idea de tener un laboratorio como la Universidad de Harvard para aprender sobre esta tecnología es increíble”²¹ lo que coloca a la Universidad como objeto de estudio, o como observador conciente de este fenómeno, aprendiendo y sabiendo día a día más sobre como usarlos.

Como dato se puede decir que estos Blogs usados para la publicación de contenidos y la observación de este sistema están hechos sobre el sistema Wordpress, una gran muestra de confianza en el sistema y sus potencialidades.

18 Will Richardson. Blogs, Wikis, Podcasts, and Other Powerful Web Tools for Classrooms segunda edición – 2009 - página 19

19 Tessa Blakeley Silver “Wordpress Theme Design - A complete guide to creating professional Wordpress themes” páginas 8 - 9

20 HARVARD GAZETTE ARCHIVES
<http://news.harvard.edu/gazette/2003/04.17/13-blogging.html>
 Berkman Center fellow Dave Winer wants to get Harvard blogging:
 Weblog pioneer preaches the gospel of Blog
 By Beth Potier
 Gazette Staff
 Copyright 2007 by the President and Fellows of Harvard College

21 Idem anterior

Los blogs sobre el sistema Wordpress son altamente indexables u ordenados para los buscadores, por contar con contenidos categorizados y fechados; Además cuentan con feeds o RSS para la búsqueda semántica y la suscripción de sus contenidos a través de los diferentes sistemas de lectura de feeds, o mediante e-mails.

Otro aspecto importante es la visión 2.0 aplicada a este sistema, en el cual los usuarios y administradores de los sitios tienen un contacto directo, a través de la publicación constante de post y los comentarios de los lectores a estos, lo que lo hace uno de los mejores sistemas electrónicos para fomentar o crear redes sociales.

Wordpress es muy flexible desde el punto de vista del contenido, cada administrador puede tener absoluto control de lo que se publica, así como moderar los comentarios hechos por los lectores. Lo que permite discriminar y segmentar al público que lee u opina dentro del sitio/Blog.

Este sistema profundiza la interacción de los contenidos y los usuarios, puesto que permite incluir contenidos colocados en otros sitios de alto tráfico, como youtube, flickr, vimeo, u otros. Haciendo de puente entre los visitantes de estos sitios y el Blog, y viceversa.

Un punto a destacar es el hecho de poder ordenar el contenido fácilmente a través de categorías, tags y descripciones, lo que lo hace más ubicable para el lector/usuario cuando navega el sitio/Blog, también ayuda a los sistemas más importantes de búsqueda a encontrar el contenido.

Desde el punto de vista visual y estético los Blogs sobre el sistema Wordpress poseen capacidades altamente personalizables lo que les permite ser únicos y marcar un estilo determinado, además son muy flexibles a la hora de actualizar su apariencia, permitiendo separar el contenido del diseño, así el Blog puede ser una plataforma visual también.

La administración de los contenidos es muy sencilla, puesto que el Blog/Wordpress posee un sistema bastante amigable y de fácil uso, pero a la vez permite tener amplio control de todo lo que pasa o se ve en el sitio/Blog. Así cualquier usuario, ya sea básico o avanzado puede administrar de buena forma los contenidos.

capítulo

2

Estructura de Contenidos y Usabilidad

Arquitectura de la Información

Usabilidad

Convenciones Heurísticas de Usabilidad para la Web

Arquitectura de la información

Es importante destacar el hecho de buscar las formas de organizar de manera correcta los contenidos que se quieren comunicar, enseñar, o mostrar, utilizando las herramientas que nos entrega la arquitectura de la información, en lo siguiente profundizaremos sobre este concepto y como se asocia con los Blogs con despliegue de contenidos personalizados, tema que nos interesa definir.

La arquitectura de la información surge de la necesidad de organizar y clasificar la información reunida en los sistemas de información, pudiendo ser estos análogos o digitales, ya que el concepto trasciende la técnica utilizada para almacenar la información, los conceptos dentro de esta disciplina no son una novedad, El término “**Arquitectura de la Información**” (AI) fue utilizado por primera vez por **Richard Saul Wurman** en 1975, quién la define como:

“El estudio de la organización de la información con el objetivo de permitir al usuario encontrar su vía de navegación hacia el conocimiento y la comprensión de la información.” Conceptos que en la actualidad toman cada vez más importancia al momento de ejecutar proyectos que involucran grandes volúmenes de información, o que necesitan estructurar y organizar los contenidos dentro de un sistema de información específico, el cual en este caso es un Blog con despliegue de contenidos personalizados.

Partiendo de la base de una jerarquía de los datos, acorde con su estructura y contenido, podemos armar nuestro diseño de contenido, utilizando herramientas de etiquetado y clasificación de información que queremos organizar. Esto es lo general dentro de la arquitectura de la información, pero ¿cómo ésta se conecta a los sistemas digitales?, la “AI” también se refiere al diseño de navegación y sistemas de búsqueda que ayudan a los usuarios digitales a encontrar y gestionar la información de manera efectiva.

Si nos ceñimos exclusivamente a la AI en el campo de la Web, una de las definiciones que **Louis Rosenfeld** y **Peter Morville** ofrecen en su libro “Information Architecture for the World Wide Web 2nd Edition”, puede ser de más fácil comprensión:

La AI es “el arte y la ciencia de estructurar y clasificar sitios Web e intranets con el fin de ayudar a los usuarios a encontrar y manejar la información.”

Luego advierten: “El concepto ‘Arquitectura de la Información’ no solo engloba la actividad de organizar información, sino también el resultado de dicha actividad.” Para dejar claro que la AI no es sólo el acto de organizar bien el contenido, sino también la búsqueda de satisfacer íntegramente las necesidades de información del usuario del sitio.

Entonces para especificar un poco sobre las pertinencias y posibilidades que entrega la AI en la Web podemos citar lo siguiente del mismo escrito. “La arquitectura de la información de un sitio Web, como resultado de la actividad, comprende los sistemas de organización y estructuración de los contenidos, los sistemas de rotulado o etiquetado de dichos contenidos, y los sistemas de recuperación de información y navegación que provea el sitio Web.”²²

Como vemos en estas definiciones, la AI no sólo se refiere a la organización de los contenidos, sino también a los resultados de dicha actividad, utilizando los sistemas de búsqueda y navegación que correspondan para ubicar lo que necesitamos. Desde este punto de vista, este concepto se toca con otros muy usados en informática, como es la “**Ubicuidad**” en los sistemas digitales de información y la “**usabilidad**” en la interfaz gráfica de usuario (**IGU**). Conceptos que profundizaremos después para tener una definición sobre a que se refieren en este proyecto.

Las técnicas empleadas en la AI se desprenden de otras disciplinas que realizan o apoyan la organización de la información y buscan una buena “experiencia de usuario”, ese concepto se refiere al llamado “**diseño emocional**” impulsado por **Jacob Nielsen, Donald Norman, y Pieter Desmet** los cuales hablan de diseñar para que los resultados realmente se adapten a las personas, pero que tiene que ver esto con clasificar y organizar la información dentro de un Blog, bueno, es esencial, ya que al momento de diseñar un sistema como este debemos pensar en el usuario, y no en satisfacer las necesidades de un sistema, el cual también debería estar hecho para satisfacer las necesidades de sus usuarios. Entonces partiendo de esa premisa la AI ayudaría a buscar la organización y clasificación de la información para un usuario determinado, en este caso el usuario que ingrese al Blog y busque información sobre un tema determinado.

Para combinar la AI con el Diseño centrado en el usuario necesitamos conocer los esquemas mentales del usuario o persona que usará el sistema, y así ordenar o jerarquizar la información y contenidos según un orden conocido por él. Para esta tarea existen varios métodos, uno de los cuales es el “**card sorting**”, que sirve para encontrar o indagar los modelos mentales de los usuarios, una técnica muy útil para saber como organizar y clasificar la información, canalizando esquemáticamente y conceptualmente los contenidos, usando los mismos modelos mentales del usuario. Esta técnica consiste en indagar mediante el uso de grupos de tarjetas con los temas, conceptos, o partes de un sistema, las cuales deben ser ordenados por el usuario en uno o varios grupos, y dispuestas por importancia relativa, lo que nos ayuda a cotejar los datos obtenidos mediante técnicas de agrupación o **Análisis Cluster**, que consisten en mostrar gráficamente los grupos de datos obtenidos, ayudando a su interpretación.

22 Qué es la Arquitectura de la Información
No Solo Usabilidad journal, nº 2. 16 de Febrero de 2003. ISSN 1886-8592.
Francisco J. Martín Fernández
Centro de Enseñanzas Virtuales de la Universidad de Granada
Yusef Hassan Montero
Grupo SCImago, Universidad de Granada
<http://www.nosolousabilidad.com/articulos/ai.htm>
fecha visita 12 - 04 - 2007

Otras técnicas que usa la AI se desprenden de los sistemas de clasificación y bases de datos, estructuras de datos, diseños de información, todas técnicas usadas en el almacenamiento de grandes volúmenes de información y su clasificación.

La arquitectura de la información aunque es un concepto relativamente nuevo, su esencia y eje central de acción es muy antiguo, ya que, el problema de ordenar y clasificar datos e información es tan antiguo como la escritura, y las primeras bibliotecas, además, según **Jorge Frascara** en su libro Diseño de comunicación visual 2ª edición, menciona que el diseñador gráfico desde siempre a realizado esta tarea, y que la arquitectura de la información debería llamarse Diseño de Información, junto a esto podemos agregar que el diseñador como tal siempre ha usado técnicas como la diagramación, esquemas de árbol, y jerarquías visuales, para ordenar y clasificar la información, y mostrar a las personas el contenido.

Pero estas herramientas y técnicas hoy no pueden ser las únicas armas disponibles para enfrentar los desafíos que el mundo informático pone al Diseño, por lo que, debemos aprender y aplicar técnicas de otras disciplinas en función de aumentar nuestras competencias y usarlas en beneficio de la comunicación visual, para así estar preparados para desempeñar nuestra labor de comunicadores en un futuro, el cual tendrá mucha más información y contenidos que ordenar, clasificar y mostrar a las personas.

Usabilidad

Este concepto surge de una necesidad básica del hombre al momento de enfrentarse con alguna herramienta, objeto o elemento funcional, surge de la exploración heurística de los usos de los objetos, “Podemos definir la usabilidad como la medida en la cual un producto puede ser usado por usuarios específicos para conseguir objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado.”²³ esta descripción nos introduce a la idea de satisfacer a los usuarios, que por definición son los que “usarán” nuestros productos u objetos, entonces dentro del mismo concepto están implícitas las necesidades de las personas, y por ende la búsqueda de su satisfacción por parte de los objetos que diseñamos, y el grado de eficiencia en aquello es lo que nos dice si el objeto es usable o no.

23 Alejandro Floría Cortés (Febrero 2000).
< alejandrofc@sidar.org >
Área de Ingeniería de Proyectos.
Departamento de Ingeniería de Diseño y Fabricación.
Centro Politécnico Superior | Universidad de Zaragoza.
María de Luna, 3, 50.015, Zaragoza, España.
Recopilación de Métodos de Usabilidad
< http://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/Herramientas.htm >
Subtítulo: Pero.. ¿qué es, realmente, la usabilidad?
< http://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/quees/usab.htm >
[consulta: 17 abr 2007]

Sin duda esta definición es muy general, y no nos muestra su aplicación en los sistemas que necesitamos realizar en este proyecto, pero este concepto material también se aplica a los medios electrónicos, y sus interfases, y la interfaz gráfica de usuario, dos conceptos que se refieren a la interacción del usuario con los contenidos electrónicos.

El concepto de interfases se aplica para describir los objetos que ayudan al usuario a relacionarse con los contenidos en la pantalla, por ejemplo el Mouse, teclado y monitor.

La Interfaz Gráfica de Usuario (**IGU**) se refiere a los elementos gráficos dentro de la pantalla que ayudan a relacionarnos con los contenidos electrónicos. En cierto modo son elementos virtuales que reaccionan a los estímulos de las interfases del computador, los que se sincronizan para entregar la sensación de estar moviendo y manipulando los elementos digitales dentro del ambiente digital.

Entonces en función de su aplicación en el uso de sistemas computacionales, y más específicamente en tareas como la navegación por Internet se puede citar lo siguiente. “La usabilidad de un sitio Web puede definirse como la capacidad del sitio para ser usado por un público objetivo determinado con la finalidad de cumplir sus objetivos con el mayor grado de efectividad, eficiencia y satisfacción posible en un contexto de uso especificado.”²⁴ Nos muestra la aplicación del concepto general de usabilidad en tareas digitales como es navegar en un sitio Web, entonces surge la duda de como medir el grado de usabilidad de un sitio o sistema Web, y para esto mencionamos lo siguiente “...un site (sitio) ‘usable’ es aquel que funciona bien: es decir, que un usuario con una pericia y conocimientos medios pueda cumplir los objetivos atendiendo a sus necesidades sin terminar la experiencia de uso con sensación de frustración.”²⁵ pero esto que se expone aquí no es algo que no se pueda estandarizar, ya que existen sistemas de normas con respecto a la usabilidad de los productos, por eso mencionaremos a continuación la siguiente norma ISO con relación a este tema, “La definición de usabilidad conforme a la norma **ISO 9241**, parte 11 dice: “la usabilidad es el rango en el cual un producto puede ser usado por unos usuarios específicos para alcanzar ciertas metas especificadas con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado”²⁶ ²⁷ después de leer lo anterior surge la duda de

24 Internet y la empresa
Usabilidad y Experiencia de Usuario
Centro para empresas y profesionales — España.
©2007 Microsoft Corporation.
< http://www.microsoft.com/spain/empresas/guias/usabilidad/experiencia_usuario.mspx>
[consulta: 18 abr 2007]

25 Idem anterior

26 [Ferré et al, 2001] “Usability basics for software developers”, Xavier Ferré, Natalia Juristo, Helmut Windl, Larry Constantine. IEEE Software, January/February 2001. p. 22-29

27 Ubicuidad y Usabilidad en la Web
Ricardo Baeza Yates y Cuauhtémoc Rivera Loaiza
Centro de Investigación de la Web
Depto. de Ciencias de la Computación, Universidad de Chile
Blanco Encalada 2120, Santiago, Chile.
E-mail: {rbaeza,crivera}@dcc.uchile.cl
Diciembre, 2002.
< <http://www.dcc.uchile.cl/~rbaeza/inf/usabilidad.html#nielsenUE0> >
[consulta: 18 abr 2007]

cómo medir el grado de la usabilidad en nuestra IGU, y cuales son los parámetros a cuantificar y comparar.

Entonces, para tener un mejor panorama de cómo evaluar la usabilidad, primero es necesario mencionar los cinco atributos que definen a la usabilidad, y luego como podríamos medir o cuantificar este concepto: (“Designing the user interface”, **Ben Shneiderman**. Reading, MA: **Addison-Wesley**, 1998.):

1. Facilidad de aprendizaje. (este concepto se desprende del conocimiento previo que tiene el usuario del sistema Web, y su respuesta a los estímulos entregados por la IGU, además del grado de complejidad que posee el sistema intrínsecamente, o que se le dio en su diseño y desarrollo.) este atributo se puede estimar conociendo el grado de conocimientos que poseen los usuarios. Ya sea realizando pruebas de conocimientos, encuestas, u otro sistema de medición estadística, esto es primordial en una etapa de desarrollo, y diseño del sistema o interfaz.

2. ¿Cuánto le toma al usuario típico de una comunidad aprender la manera en como se usan los comandos relevantes a un conjunto de tareas? Se refiere a que tan rápido el usuario va a aprender a usar un sistema con el cual no había tenido contacto previamente. Este punto se refiere a la consecución de tareas básicas por parte de un usuario novato. Velocidad de desempeño, **Tiempos de respuesta**, por lo que los datos obtenidos pueden cuantificarse usando un sistema cronometrado, aunque este aspecto probablemente no sea fundamental en una etapa de desarrollo, pero si en etapas posteriores, cuando el sistema o interfaz se evalúa en su uso.

3. ¿Cuánto le toma a un usuario completar un grupo de tareas específicas (**benchmark tasks**)? Una vez que el usuario ha aprendido a utilizar el sistema, se va a ponderar el lograr la velocidad con que puede completar una tarea específica. Tasas de error por parte de los usuarios. esto se cuantifica del mismo modo anterior, cronometrando las tareas y comparándolas con los datos anteriores, o de una muestra control, o con relación a tiempos determinados para cada tarea.

¿Cuántos y qué errores hace la gente al ejecutar un grupo de tareas específicas? Este apartado apunta hacia los errores cometidos por el usuario. Este atributo se refiere a aquellos errores que comete el usuario al utilizar el sistema. Una aplicación ideal evitaría que el usuario cometiera errores y funcionaría de manera óptima a cualquier petición por parte del usuario. En la práctica esto difícilmente se logra. Es vital que una vez que se produzca un error el sistema se lo haga saber rápida y claramente al usuario, le advierta sobre la severidad del mismo y le provea de algún mecanismo para recuperarse de ese error. Medir esto se realiza contando los errores y comparándolos con los datos anteriores, o con determinados umbrales de error esperados por el sistema.

4. Retención sobre el tiempo. Este aspecto sólo es medible a través del tiempo, o en función del tiempo que la aplicación ha estado implementada y funcionado plenamente. Al tasar esta retención podemos advertir si la aplicación tiene el uso previsto o que debía tener.

5. ¿Qué tan bien recuerdan los usuarios la manera en como funciona el sistema después de una hora, un día o una semana? Cuando un usuario ha utilizado un sistema tiempo atrás, y tiene la necesidad de utilizarlo de nuevo la curva de aprendizaje debe de ser significativamente menor que el caso del usuario que nunca haya utilizado dicho sistema. Esto es de primordial importancia para aplicaciones usadas intermitentemente. Satisfacción subjetiva.

¿Qué tanto le gustaron a los usuarios los distintos atributos del sistema? Este atributo se refiere a la impresión subjetiva del usuario respecto al sistema.

Como vemos la usabilidad de los sistemas posee un componente subjetivo o personal en cada usuario, por lo que buscar una efectividad del 100% es casi utópico en sistemas complejos, pero, si se pueden buscar formas de minimizar los errores de los usuarios o falencias en su uso. Para lograr un mayor grado de usabilidad en los sistemas digitales y Web existe un concepto llamado “**Heurística de la usabilidad**”, una indagación empírica sobre el uso de las IGU en los sistemas digitales y la Web.

Jacob Nielsen en 1990 declaró diez propiedades a tener en cuenta sobre la usabilidad, En ellas se hacían una serie de recomendaciones para verificar puntos críticos en interfaces de usuario para asegurar que esta tuviera un alto nivel de usabilidad. Pero estas heurísticas no fueron escritas específicamente para aplicaciones basadas en la Web. “**En 1997 Keith Instone** retomó las heurísticas de Nielsen y las adaptó específicamente para la Web.”²⁸ Y a continuación se citaran cuales son las 10 heurísticas de Nielsen junto al comentario de Instone y algunas consideraciones actuales a lo expresado por ambos.

Convenciones Heurísticas de Usabilidad para la Web ²⁹

1. Visibilidad del estado del sistema

El sistema debe siempre mantener a los usuarios informados sobre lo que ocurre, a través de una retroalimentación apropiada dentro de un tiempo razonable.

ING: Visibility of system status

“The system should always keep users informed about what is going on, through appropriate feedback within reasonable time.”

El usuario siempre debe de saber exactamente qué es lo que el sistema está haciendo. En sitios Web esto se puede lograr informándole al usuario dónde se encuentra, siempre. Uno de los mayores problemas para los usuarios al navegar por la red es la desorientación. Es vital asegurar una consistencia de todo el sitio Web. (esto en la

²⁸ Ubicuidad y Usabilidad en la Web
Ricardo Baeza Yates y Cuauhtémoc Rivera Loaiza
Centro de Investigación de la Web
Depto. de Ciencias de la Computación, Universidad de Chile
Blanco Encalada 2120, Santiago, Chile.
E-mail: rbaeza,crivera@dcc.uchile.cl
Diciembre, 2002.
< <http://www.dcc.uchile.cl/~rbaeza/inf/usabilidad.html#nielsenUE> >
[consulta: 18 abril 2007]

²⁹ “Ten Usability Heuristics”, Jakob Nielsen. http://www.useit.com/papers/heuristic/heuristic_list.html Useit.com, 1990

actualidad es cada vez más tomado en cuenta, pero, aun así generalmente al recorrer la Internet nos encontramos con que muchas veces no se señala el lugar donde nos encontramos, provocando desorientación y frustración en el usuario, llegando a lugares sin un título, rótulo o salida.)

Otro aspecto no menos importante, es ofrecer al usuario una permanente retroalimentación a las acciones que este realice en cada página Web. Esto puede lograrse con efectos tan sutiles como el efecto hover de las hojas de estilo (CSS) sobre los hipervínculos, o efectos tan sofisticados como el uso de applets de java. (hoy estos recursos son prolíficamente usados, además existen nuevas tecnologías que aportan a potenciar el efecto de retroalimentación o interacción con los elementos de la IGU en los sitios Web.)

2. Similitud entre el sistema y el mundo real.

Empate entre el sistema y el mundo real: El sistema debe hablar en el lenguaje del usuario, con palabras, frases y conceptos familiares al usuario, más que con términos orientados al sistema. Siga convenciones del mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden natural y lógico.

*ING: Match between system and the real world
The system should speak the users' language, with words, phrases and concepts familiar to the user, rather than system-oriented terms. Follow real-world conventions, making information appear in a natural and logical order.*

El sistema debe de hablar el lenguaje del usuario, Las frases, palabras y conceptos deben de ser familiares para el usuario. Además, se deberá de seguir las convenciones usadas en el mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden lógico y natural. (siguiendo esta afirmación hoy existen metáforas visuales usadas en las IGU, que simulan interfaces conocidas por los usuarios, por ejemplo, los reproductores virtuales de música ocupan botones, y ecualizadores muy similares a los que hallamos en aparatos de sonido modernos que están presentes en nuestros hogares, aunque hoy también existe la tendencia de minimizar las IGU para facilitar su uso, de dejan de lado algunos elementos auxiliares y se mantienen sólo los esenciales.)

3. Control por parte del usuario y libertad.

Control y libertad del usuario: Los usuarios a menudo eligen funciones del sistema por error, y necesitarán una “salida de emergencia” claramente marcada para salir de su estado no deseado sin tener que pasar por un diálogo amplio. Ofrece soporte para deshacer y rehacer acciones.

*ING: User control and freedom
Users often choose system functions by mistake and will need a clearly marked “emergency exit” to leave the unwanted state without having to go through an extended dialogue. Support undo and redo.*

Los usuarios frecuentemente eligen funciones por error y necesitarán de “salidas de emergencia” claramente marcadas. Se debe de proveer al visitante del sitio el contar con funciones para deshacer y rehacer las acciones que haya realizado. (en el desarrollo moderno de los sitios Web existe la tendencia de entregar al usuario en todo momento el control de entrada y salida de los contenidos del sitio, pero por lo general se mantiene el impulso de guiar al usuario hacia determinados contenidos que son obligatorios o que no pueden ser eludidos por parte del usuario.)

4. Consistencia y cumplimiento de estándares.

Los usuarios no deberían preguntarse si palabras, situaciones o acciones distintas significan lo mismo. Siga las convenciones de la plataforma.

ING: Consistency and standards

Users should not have to wonder whether different words, situations, or actions mean the same thing. Follow platform conventions.

Los usuarios no tienen porque preguntarse si distintas palabras, situaciones o acciones significan lo mismo. Hay que seguir las convenciones de las plataformas en las que se está desplegando el sitio Web. Preferir los estilos por default de botones, barras de scroll, etc. provistas por la plataforma. (esta afirmación sin duda apunta a mantener la apariencia de los elementos lo más similar a lo que el usuario conoce, por lo que se debe ser cuidadoso al momento de cambiar estos elementos por otros, pero esto no impide que podamos innovar sobre la gráfica y la estética de los sitios Web, procurando siempre mantener una coherencia visual con lo que el usuario conoce.)

El cumplimiento de las recomendaciones emitidas por el **W3C** (World Wide Web Consortium) referentes a tecnologías Web (HTML, XHTML, CSS, XML, etc.) aseguran en muchos casos una portabilidad absoluta del sitio Web. Existen una gran cantidad de herramientas (validadores) que permiten verificar si un sitio Web cumple con las especificaciones del **W3C**.

Ser cuidadoso cuando se desarrollan sitios con múltiples páginas, especialmente aquellos hechos por grupos de desarrolladores. Es importante usar de manera consistente el fraseo, imágenes y fuentes a través del sitio para dar la imagen de consistencia. El uso de hojas de estilo facilitan mantener la consistencia del diseño gráfico del sitio, y permiten simplificar y ordenar la gráfica del Sitio.

Desarrollar un plan claro en donde se defina claramente el estilo y layout del sitio Web. (esta recomendación en el diseño actual es una norma, la coherencia formal del diseño, y la línea de diseño son esenciales para no permitir ruidos en el mensaje o polisemias propias de la mezcla de estilos y códigos visuales, y mantener un orden visual y conceptual que los enlace.)

5. Prevención de errores

Aun mejor que tener buenos mensajes de error es tener un diseño cuidadoso que empieza evitando que un problema ocurra.

ING: Error prevention

Even better than good error messages is a careful design which prevents a problem from occurring in the first place. Either eliminate error-prone conditions or check for them and present users with a confirmation option before they commit to the action.

Aun mejor que el desarrollar buenos mensajes de error es tener un diseño cuidadoso que eviten la ocurrencia de errores. Hay que asegurarse de que las instrucciones estén escritas de una manera clara y que éstas sean desplegadas de manera conveniente, evitando cualquier tipo de contaminación visual. Si se requiere el llenado de un formulario con campos obligatorios, destáquelos por sobre el resto de las entradas. Es muy conveniente hacer una validación del formulario antes de enviarla al servidor.

6. Preferencia al reconocimiento frente a la memorización.

Haga que los objetos, las acciones y las opciones estén visibles. El usuario no tendría por qué recordar información de una parte del diálogo a otra. Las instrucciones para usar el sistema deberían estar visibles o fácilmente recuperables dondequiera que sea apropiado.

ING: Recognition rather than recall

Minimize the user's memory load by making objects, actions, and options visible. The user should not have to remember information from one part of the dialogue to another. Instructions for use of the system should be visible or easily retrievable whenever appropriate.

Haga que los objetos, acciones y opciones sean visibles. El usuario no tiene porque recordar información de una parte de un diálogo a otra parte.

Las instrucciones de uso del sistema deben de ser visibles y accesibles cuando el usuario lo considere necesario.

Tenga mecanismos de búsqueda. Cualquier sitio de más de 200 páginas necesita acceso directo por contenido, no espere que el usuario entienda y navegue hasta encontrar lo que busca. (los sistemas de búsqueda en los sitios Web modernos son de extrema necesidad, más si los sitios son contenedores de información relevante para el usuario, como sería un módulo digital de aprendizaje virtual.)

7. Flexibilidad y eficiencia de uso.

Los aceleradores –invisibles para el usuario novato– pueden a menudo acelerar la interacción del usuario experto de tal modo que el sistema atienda a usuarios inexpertos y experimentados. Permita a los usuarios configurar sus acciones frecuentes.

ING: Flexibility and efficiency of use

Accelerators -- unseen by the novice user -- may often speed up the interaction for the expert user such that the system can cater to both inexperienced and experienced users. Allow users to tailor frequent actions.

Los aceleradores –invisibles para el usuario novato – pueden hacer más rápida la interacción para el usuario experto. El sistema debe de tratar eficientemente tanto a los usuarios expertos como inexpertos. Para lograr esto, es conveniente permitir a los usuarios que personalicen ciertas acciones frecuentes (un ejemplo de esto es la opción “1-Click” de Amazon que ofrece a los compradores habituales el pasar directamente a la confirmación de la venta, sin realizar el procedimiento estándar de facturación).

Los sitios Web se deben cargar lo más rápidamente posible, independientemente del tipo de conexión a Internet que el usuario utilice. (esta afirmación es otra norma inherente en todo proyecto Web, la optimización del peso de los archivos y su tiempo de carga es fundamental para el rendimiento y funcionalidad de las aplicaciones en la Web.)

8. Estética y diseño minimalista.

Diseño estético y minimalista: Los diálogos no deben contener información irrelevante o rara vez necesitada. Cada unidad adicional de información en un diálogo compite con las unidades relevantes de información, y reduce su visibilidad relativa.

ING: Aesthetic and minimalist design

Dialogues should not contain information which is irrelevant or rarely needed. Every extra unit of information in a dialogue competes with the relevant units of information and diminishes their relative visibility.

Los diálogos no deben de contener información que sea irrelevante o que rara vez sea de utilidad. Cada información extra en un diálogo compite con unidades relevantes de información y disminuye su visibilidad relativa. (disminuir el uso de textos no relevantes es una buena forma de bajar el ruido visual de los sitios actuales, en donde la mayoría de las veces, no encontramos lo que buscamos por una sobre carga de los elementos visuales irrelevantes.)

Se recomienda reducir el número de imágenes al mínimo. Hay que recordar que cada imagen implica una descarga desde el servidor, y esto en conexiones lentas puede ser un problema serio. (esta afirmación era valida en la época que fue escrita 1990 por Nielsen y ratificada por Instone en 1997, pero actualmente el numero de imágenes en una página no es un problema muy serio, hoy existen inconvenientes con otros recursos, como son el sonido, video y aplicaciones que muchas veces necesitan de un sistema de streaming y buffer para su reproducción o sistemas de carga, todo lo cual dificulta el acceso a la información requerida. Aunque paulatinamente la amplitud de descarga del usuario es mayor, y este problema no será un problema en el futuro, pero siempre hay que tener en cuenta estos datos al momento de realizar un proyecto Web hoy.)

Es altamente recomendable que la información más importante sea colocada en la parte superior de la página, pues está es la región que siempre es visible en el navegador. (esto era así por los monitores de 14 y 15 pulgadas, pero en la actualidad la tendencia es tener monitores mayores a los mencionados, pero la cabecera del sitio, siempre es importante, ya que allí van los títulos, descripciones generales del sitio, menús rápidos, etc. Pero de todas maneras la información fundamental del sitio se encuentra al hacer scroll en la pantalla.)

9. Ayuda para que el usuario reconozca, diagnostique y se recupere de los errores.

Los mensajes de error deben estar expresados en lenguaje llano (sin códigos), indicar con precisión el problema y sugerir de manera constructiva una solución.

ING: Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Error messages should be expressed in plain language (no codes), precisely indicate the problem, and constructively suggest a solution.

Los mensajes de error deben de ser expresados en un lenguaje claro (sin ambivalencias), indicando exactamente el problema, y proveyendo constructivamente de una solución. Los mensajes de error pueden ayudar a restablecer la confianza en el sitio Web.

Haga uso del mensaje default de error que ofrecen los servidores Web, el cual usted puede personalizar.

10. Ayuda y documentación.

Aunque lo mejor es que el sistema pueda usarse sin documentación, puede ser necesario proveer ayuda y documentación. Cualquier información de esta clase debe ser fácil de buscar, estar concentrada en la actividad del usuario, enlistar pasos concretos a realizar y no ser demasiado grande.

ING: Help and documentation

Even though it is better if the system can be used without documentation, it may be necessary to provide help and documentation. Any such information should be easy to search, focused on the user's task, list concrete steps to be carried out, and not be too large.

Lo mejor sería que un sistema no requiriera de documentación, pero generalmente se requiere, además de una opción de ayuda en línea. Cualquier información debe de ser fácil de buscar, y debe de estar orientada a las acciones del usuario. En cuanto un sitio Web ofrezca alguna característica fuera de la norma, o ligeramente complicada, será necesario prestar ayuda y dar documentación a los usuarios. Tómese el tiempo de desarrollar un sistema de ayuda que dé auxilio relevante cuando el usuario lo requiera. (esta recomendación en la actualidad no es muy usada, no es usual encontrar un sitio Web con ayuda, pero un desarrollo de un sistema de ayuda al usuario serviría quizás para disminuir los errores en el uso del sitio, aunque esto se aplicaría a sistemas nuevos o que no se ajusten a lo que se realiza comúnmente en internet.)

Después de ver las 10 convenciones heurísticas de la usabilidad nos llama la atención como algunas de estas recomendaciones no son usadas en la Web moderna, o incluso son olvidadas por muchos desarrolladores, pudiendo ser aprovechadas para reducir el tiempo del aprendizaje en los sistemas Web, como las ayudas y documentación de usuario, aunque, indagar en la ayuda del sitio involucra un cambio de hábitos en las personas que lo visitan, y aumenta el tiempo de búsqueda, pero, aprender un sistema Web siempre nos toma tiempo, aprendiéndolo mediante el ensayo y el error, por no contar muchas veces con ayuda, o por no usar la ayuda de los sistemas, pero lo cierto es que la ayuda, no es un tema trascendente al navegar por un sitio, a no ser que sea totalmente diferente a lo que conocen los usuarios, pero por lo general los sitios poseen usos similares y estructuras conocidas por los usuarios.

Bueno, volviendo al proyecto se puede decir que un Blog con despliegue de contenidos personalizados, tiene mucho que ver con un sitio Web, y desde el punto de vista de la usabilidad es lo mismo, por lo que se necesita aplicar algunas de las consideraciones aquí expuestas, proyectándolas hacia un sistema actual como lo son los Blogs, y con usuarios familiarizados con los sistemas Web y medios electrónicos, para obtener un resultado que maximice el grado de usabilidad del Blog, entonces para esto debemos interpretar y proyectar las convenciones heurísticas y unirlas a los modelos mentales de los usuarios, interfaz Gráfica de usuario (IGU), y Arquitectura de la información (AI), para poder así obtener un producto acorde con nuestros usuarios, centrar el diseño en los usuarios no sólo es satisfacer sus necesidades, sino también hacer que se sientan dueños y parte del producto.

capítulo

3

Disposición de los bloques de textos en los Blog con despliegue de contenidos personalizados

Introducción de la primera línea

El bloque de texto

Tipografía

Cuerpo

Legibilidad y comprensión

Lectorabilidad

Color de los textos

Familias Tipográficas

Imágenes

Fotografías

Ilustraciones digitales

Disposición en el espacio de las imágenes

Disposición de los bloques de textos en los Blog con despliegue de contenidos personalizados

La disposición de los textos o bloques de textos en los Blog con despliegue de contenidos personalizados depende en gran medida de como y para quien están hechos, es decir, una Página Web con contenidos técnicos es muy diferente a un Blog con contenidos técnicos, esta diferencia esta marcada por la forma de disponer la información en la pantalla y su función, ya que, en una página Web los contenidos se presentan desde el punto de vista del emisor, ordenando los temas según los parámetros elegidos por los emisores, en contrapartida en los Blogs la búsqueda es satisfacer las necesidades de sus lectores, para que encuentren lo que buscan o que se sientan parte del sistema, para esto la diagramación debe ocupar como recurso los modelos mentales de los usuarios frente a los contenidos expuestos, y así ordenar y disponer los textos y elementos en la pantalla, este orden es clave para poder llamar la atención de un usuario que busca informarse y no frustrarse con sistemas unidireccionales.

Aunque la diagramación de un Blog puede recurrir a una dinámica de sus elementos, debemos tener siempre presente las normas básicas en cualquier texto literario o publicación. Para esto citare una pauta de diagramación didáctica que resulta cómoda de usar para este fin.

Introducción de la primera línea

“Llamaremos línea principal a los titulares: lo primero que hemos de valorar visualmente es que unas posiciones atraen visualmente más que otras. Hemos de encontrar la posición visualmente más dinámica. Los pesos compositivos de cada uno de los espacios de nuestra página son distintos. En cada una de estas ubicaciones se establecen fuerzas compositivas diferentes donde las tensiones espaciales quedan más o menos definidas.”³⁰ Estas consideraciones pueden extrapolarse a la diagramación y la distribución de los títulos en los sistemas Web, por considerar que estas son normas y recomendaciones básicas en cualquier tipo de orden visual de los textos más importantes o destacados, los cuales necesariamente deben estar claramente diferenciados y jerarquizados.

En relación con los bloques de texto o texto de contenido y su ubicación y márgenes tenemos las siguientes consideraciones básicas “...respecto a los márgenes de la página. Una ubicación centrada establece un equilibrio estricto entre los pesos visuales. Sin embargo, esta percepción varía si desplazamos la línea hacia los márgenes laterales. Aproximando hacia la derecha nuestra composición, ésta experimenta un avance óptico contrapuesto al retroceso que observamos si nos la llevamos hacia el margen izquierdo. En ambos casos, el peso visual se concentra en un lateral de la composición, estableciéndose campos de tensión muy acentuados entre el elemento gráfico y el espacio en blanco que lo rodea.

Consideremos también el movimiento que podemos llegar a conferir a la línea variando su posición espacial. La inclinación a la que la sometamos creará un dinamismo gráfico

30 García Torres, Milko A., Composición y Ubicación de los elementos de diseño (4ra parte), Image&Art, www.imageandart.com/teoria.html

que hace que varíe sensiblemente el aspecto de nuestra composición. El límite en la búsqueda de dinamismo nos llevaría a colocar nuestra línea principal en posición vertical, aunque hemos de hacer la observación de que esta posición frecuentemente dificulta la lectura del texto.

El diseñador ha de aplicar en todo momento juicios visuales que, guiados por su intuición creativa, puedan valorar correctamente cada una de las ubicaciones elegidas.

Otro factor importante a tener en cuenta respecto al peso visual de nuestro título es el de la proporción que le asignemos, decidir a qué tamaño vamos a trabajar. La expansión o contracción de la línea hace que varíe la importancia del titular con respecto al resto de los elementos. Hemos de explorar los distintos comportamientos gráficos que experimenta dentro de la página al variar sus proporciones. Observamos el efecto que provoca su distorsión, su expansión o su condensación.

El tamaño asignado guarda estrecha relación con la posición en la que situemos el titular. No se comporta de igual modo una misma proporción en distintas posiciones e inclinaciones.

Recordemos que en última instancia, lo que en realidad estamos haciendo es conjugar espacios que manchan gráficamente la página, con espacios en blanco, poseyendo ambos un alto valor visual. La modificación de las proporciones de nuestra línea principal hará que la estructura global del resto de nuestra composición experimente variaciones. Unos elementos afectan a otros y viceversa.”³¹ La última aseveración referente a la influencia de los elementos gráficos sobre los otros es clave al momento de diagramar un sistema Web y con elementos dinámicos, ya que, al diagramar pensando en como se verán los elementos al momento de desplazarse, y desplegarse en la pantalla, podemos tener un mayor control sobre estos y su nivel de influencia o peso visual en la composición. Esto cobra importancia a la hora de proponer y construir una interfaz gráfica para un Blog, puesto que poseen una **IGU** muy dinámica, y con contenidos cambiando constantemente, además no se trata de buscar un nuevo orden, sino que nos aboquemos a depurar este medio de comunicación, ya que somos nosotros los diseñadores gráficos los encargados de innovar sobre estas plataformas, pero manteniendo siempre una posición crítica de nuestra labor como comunicadores, para así buscar siempre la manera de mejorar nuestros sistemas visuales.

El bloque de texto

“Al titular le suele acompañar casi siempre el bloque de texto, que estará compuesto de un número variable de líneas de palabras, que configuran un bloque gráfico compacto en contraste con el titular, que queda constituido por una o dos líneas.

Normalmente el texto posee mayor extensión que el titular, aunque su peso visual suele ser menor, presentándose con un aspecto global más ligero. Hemos de tratar el bloque de texto de manera distinta al titular, para poder conseguir una clara diferenciación.

³¹ García Torres, Milko A., Composición y Ubicación de los elementos de diseño (4ra parte), Image&Art, < <http://www.imageandart.com/teoria.html> > [consulta: 06 sep 2009]

Estableceremos comparaciones estéticas en lo referente a su forma, su tamaño y su disposición. Debemos utilizar adecuadamente el espacio existente entre las líneas, el espaciado entre sus elementos constitutivos (palabras), así como el tamaño de éstas.

El cuerpo de texto forma un bloque compacto que mancha ópticamente nuestra composición. Podemos decir que se crea un color tonal originado por el peso visual que ejerza, que se ve afectado por todos los elementos que lo constituyen, como líneas, letras y espacios.

Hay que tener siempre presente que junto con el titular, el bloque de texto formará un todo coordinado que habrá de presentarse equilibrado visualmente para que cada uno pueda mantener la importancia gráfica asignada, así como que no quede interferida la legibilidad de ninguno de los dos.³² mantener una correcta proporción entre textos y titulares es fundamental para el orden visual de los elementos, por lo general lo más importante al presentar un texto es que este sea parte de la imagen que vemos en pantalla, es decir, que el bloque se convierta en una “imagen” y sea tratada como tal al momento de incluirla en una composición. El bloque de texto en un sistema Web es la parte más importante a ser modificada, pero habitualmente no se modifica o lo hacemos pequeñamente.

Pero al trabajar con contenidos que será vistos por personas en una pantalla, podemos usar mayores recurso dinámicos, como animaciones, sonidos, o imágenes, por lo que, quizás una diagramación tradicional no sería suficiente para asegurar la buena legibilidad de los textos, una manera diferente sería más conveniente, ya que tenemos que diagramar un sistema Web según sus propios códigos, y no usando los de un libro tradicional, entonces la posibilidad de ocupar un orden diferente pero acorde con la función de mostrar la información es mayor en un Blog, porque en los sistemas digitales no es necesario llenar de texto una pantalla, no es forzoso ahorrar espacio o bajar costos imprimiendo menos hojas como en las publicaciones impresas, ya que pueden utilizarse todas las pantallas que necesitemos, pudiendo controlar la densidad del contenido en cada una, lo que disminuye los ruidos visuales o elementos innecesarios en pantalla, limpiando el contenido que se mostrará al usuario del sistema.

Tipografía

La letra, tipo o fuente utilizada siempre es importante, y más aún cuando trabajamos casi un 90% con elementos de texto, por lo general podemos usar un tipo que sea neutro o clásico, para así no tener problemas de comprensión y legibilidad, pero no siempre cumple con los conceptos involucrados en proyectos que poseen un alto grado de especificidad, por lo que se debe buscar la forma de mostrar atractivas las palabras usadas y así lograr mayor empatía con el usuario, pero en una pantalla pasan otros elementos delante de los textos que en muchas ocasiones son accesorios y decoración lo que lleva a perder la funcionalidad del texto por cuestiones netamente de percepción de los elementos, que el texto se separe de estos accesorios y cumpla su función es vital para su comprensión y

32 García Torres, Milko A., Composición y Ubicación de los elementos de diseño (4ra parte), Image&Art, < <http://www.imageandart.com/teoria.html> > [consulta: 06 sep 2009]

legibilidad, esto se ratifica en la siguiente cita. “El arte de la tipografía consiste en hacer legibles y atractivas visualmente las palabras y los signos gráficos que las acompañan. El diseñador trabaja con palabras que ha de transformar en última instancia en imágenes gráficamente sugestivas y además ópticamente legibles.”³³ Al ocupar las tipografías no debemos olvidar sus orígenes, y como se han conformado durante la historia de la impresión, y como esto se ha extrapolado a los métodos de edición electrónicos, al tener esto presente podemos manejar de una manera natural y correcta estos elementos y recursos gráficos. “Los orígenes de la palabra impresa se remontan a los tipos móviles tallados en madera inventados por Gutenberg en Alemania, los cuales, a lo largo de un rápido desarrollo, evolucionaron hacia la impresión de tipos metálicos. En los sistemas de composición se ha producido una evolución constante hasta desembocar en los actuales sistemas de composición, completamente electrónicos,”³⁴ cosa que es lo que actualmente tenemos en nuestras pantallas y publicaciones electrónicas, con la digitalización de los códigos visuales del libro impreso, sólo hicimos el trasvase de ellos, pero sin depurar o pensar que esto era incorrecto desde el punto de vista funcional y ergonómico, ya que, el código que funcionó y fue ergonómico en el papel no necesariamente funciona en un monitor o un formato digital de pantalla, por eso es necesario revisar esto y darle una vuelta para ver lo que hacemos actualmente con esto.

Cuerpo

“Constituye la parte del texto que nos va a proporcionar una información más detallada del contenido general de nuestra comunicación. En contraposición con el titular y otros elementos del texto como los subtítulos (...), es la parte que más resistencia a la lectura ofrece por parte del receptor. El diseñador debe salvar esta barrera dotándolo de una composición lo suficientemente atractiva.

Teniendo en cuenta que está formado por líneas de texto, no podemos permitirnos grandes alardes de creatividad, pero a lo que sí debemos tender es a optimizar su legibilidad.

Habrá que cuidar al máximo la tipografía, eligiendo una familia sencilla y de fácil lectura.

Cuidaremos también la longitud de la línea, de modo que no fatiguemos en exceso al receptor. Estaremos atentos al fondo, de manera que no interfiera,...”³⁵ Con estas prudentes recomendaciones, con relación a la diagramación de lo más esencial en un sistema electrónico informático, el texto, el cual en gran medida muestra el contenido del Blog, podemos controlar la visualidad de éste en la pantalla, aumentando el grado de legibilidad y comprensión.

³³ Garcia Torres, Milko A., Anatomía del Tipo(1ra parte), Image&Art, < <http://www.imageandart.com/teoria.html> > [consulta: 07 sep 2009]

Estos contenidos pertenecen al “Curso práctico de diseño gráfico “.Ediciones Génesis S.A., Madrid.

³⁴ Garcia Torres, Milko A., Anatomía del Tipo(1ra parte), Image&Art, www.imageandart.com/teoria.html Estos contenidos pertenecen al “Curso práctico de diseño gráfico “.Ediciones Génesis S.A., Madrid.

³⁵ Garcia Torres, Milko A., Composición y Ubicación de los elementos de diseño (3ra parte), Image&Art, www.imageandart.com/teoria.html

Legibilidad y comprensión

“**Legibilidad**: se refiere a la claridad con la que cada carácter de un alfabeto es definido e identificado.”³⁶ Ésta es la definición sobre el uso de los tipos, ya sea, en un impreso, o en una pantalla, es vital aclarar este punto, ya que, no esta implícito en la definición, la legibilidad es uno de los conceptos más importante al momento de mostrar contenidos o información en cualquier medio, porque permite al usuario leer con facilidad un material impreso o un elemento multimedia, y así no tener problemas al decodificar lo expuesto. Las características son muy distintas entre los dos medios mencionados en la idea anterior (impresos y multimedia), pero en ambos casos tendremos en cuenta los siguientes ítems:

- Tamaños de fuentes para destacar niveles de títulos y contenidos.
- Cantidad de texto recomendable por pantalla o por página.
- Colores en los textos para distinguir ideas o conceptos clave.
- Estilos de fuentes para distinguir títulos y textos narrativos.
- Sangrados para diferenciar niveles en esquemas de contenidos.

Todos estos elementos apuntan hacia definir las características visuales de los textos, pero junto a la legibilidad de los caracteres está la “Comprensión: [que] está relacionada con las capacidades de un texto de ser o no interpretado, y como está compuesto por una determinada tipografía, tiene relación directa con la legibilidad de la misma.”³⁷ La claridad de lo que escribimos y leemos es trascendental al momento de comunicar nuestros pensamientos o conocimientos, y por lo tanto debemos cuidar este aspecto al momento de mostrar los textos en pantalla. Para saber como mostrar los textos en una pantalla, quizás debemos hacernos la siguiente pregunta:

“**¿Cómo leen los usuarios en la Web?**: La respuesta es: no leen, ‘escanean’ los textos, tomando palabras y frases individuales. **Testeos hechos por algunos investigadores indican que el porcentaje de gente que ‘lee’ efectivamente palabra por palabra es un 16%.**”³⁸ Después de esta categórica respuesta sobre los hábitos de lectura frente a una pantalla de los usuarios de los medios electrónicos, tenemos dos o tres opciones, una es utilizar tipos más grandes, o enanchar los trazos de los tipos, o simplemente dar la opción de elegir el tamaño del texto al momento de leer, pero estas soluciones solo hacen que el texto sea cada vez más en la pantalla, para lo que sugiero usar menos texto en la pantalla, ocupando un lugar pequeño pero significativo en esta, poniendo las frases y palabras individuales para facilitar la lectura de textos grandes, y así no agotar al lector, hacer resúmenes de los textos en las paginas de inicio o de búsqueda, tratando de ayudar al lector del Blog a rastrear el contenido que busca, sin necesidad de leer todo el texto, aunque esto significa un mayor esfuerzo por parte del publicador, el cual debe tratar de ser lo más sintético y preciso posible.

36 Paola Fraticola, Legibilidad y Comprensión en la Web, Image&Art, www.imageandart.com/teoria.html

37 Idem anterior

38 Idem anterior

Lectorabilidad

Al unir los conceptos anteriores (**legibilidad y comprensión**) y otros elementos gramaticales, ortográficos y de redacción, surge un concepto llamado lectorabilidad, que es un concepto más global y que no sólo ocupa variables visuales para conformar un texto, para algunos especialistas, la lectorabilidad es la posibilidad de que un texto sea entendido por un lector determinado, al facilitar la relación de su estructura con los conocimientos y aptitudes del sujeto para apropiarse del contenido. Moles la define como “la aptitud de un texto para ser leído rápidamente y comprendido con facilidad”. En esto no sólo intervienen elementos visuales sino también, conceptos como redacción orden de las palabras en las frases, o incluso el uso de palabras conocidas para los lectores.

Color de los textos

El color de los caracteres es vital para una legibilidad y comprensión de los textos en pantalla, un fondo lo más diferente posible en matiz, saturación y brillo con las letras colocadas sobre él, lo que denominamos figura y fondo, esta relación es vital al momento de elegir y colocar los elementos gráficos de una **IGU**. Para esto se necesita manipular exactamente los brillos, matices y saturaciones de los colores involucrados, la combinación entre matices en los libros impresos es un fondo blanco (r255 g255 b255 ó #FFFFFF) y las letras negras (r0 g0 b0 ó #000000), el contraste entre estos dos elementos es el máximo que podemos usar, luego se puede bajar un poco el contraste usando un fondo gris más brillante (r240 g240 b240 ó #F0F0F0) y las letras en gris oscuro (r59 g59 b59 ó #3B3B3B), este cambio y proceso es mecánico, exacto y estándar, por lo que podemos tener control absoluto en cada uno de los colores usados en la IGU, bajando el brillo de los fondos emitimos menos luz por la pantalla lo que produce menos cansancio ocular, mejorando la percepción de los textos en un monitor.

El color utilizado por las pantalla o mejor dicho los postulados en la tecnología de píxel³⁹ son los del color aditivo, o la mezcla de las longitudes de ondas del **Rojo, Verde y Azul**, abreviado **RGB** por los nombres en ingles de los colores involucrados, por esta razón los píxeles en las pantallas tienen tres filamentos incandescentes de cada uno de los colores antes mencionados, los cuales mediante una programación algorítmica binaria se encienden o se apagan para producir los colores de las imágenes o formas en el monitor. Sabiendo esto podemos tener una manipulación exacta de los colores empleados en cada elemento del diseño de la interfaz o cualquier publicación para pantalla.

Familias Tipográficas

Conociendo las tipografías básicas y sus familias, podremos tener lo necesario para poder elegir la correcta, para esto podemos citar un par de clasificaciones que engloban a las familias tipográficas más comunes, “La clasificación de Claude Laurent François establece diez familias fundamentales: Góticas y civiles, Humanas, Garaldas, Reales,

³⁹ En informática, abreviatura fonética del concepto inglés picture element. Se trata de un punto en una rejilla rectilínea de miles de puntos tratados individualmente, para formar una imagen en la pantalla del computador o en la impresora, un píxel es el elemento más pequeño que el hardware y el software de pantalla e impresora pueden manipular al crear cartas, números o gráficos.

Didonas, Mecanas o Egipcias, Incisas, Lineales geométricas, Lineales moduladas y escritas. El modelo de clasificación que aquí presentamos está basado en éste, aunque es ligeramente más amplio. Martin Solomon clasifica, usando como criterio las diversas características comunes, en romanas o redonda, caligráfica, gótica, ornamental y de estilo.⁴⁰ estas clasificaciones son aplicables a todas las tipografías que usamos en pantalla, pero también estas poseen su propia clasificación, pero no por su forma, sino por la manera en que se construyen en pantalla, estas son las postscript y true type, que son dos formas diferentes de dibujar una fuente en un sistema digital.

Lo anterior sirve para elegir una fuente en particular y catalogarla, pero esto en Internet o en los sistemas basados en Web, existen dificultades o posibilidades que hay que tener en cuenta, una de estas problemáticas es la existencia o no de la fuente que elegimos para los texto en el computador del usuario, teniendo presente que no todos los sistemas operativos tienen instaladas las mismas fuentes, y que cada usuario puede elegir las fuentes que instala o desinstala de su sistema, para solucionar de alguna forma esto, los sistemas Web dan la posibilidad de elegir un conjunto de fuente, lo cual busca minimizar el porcentaje de fuentes no encontradas por el navegador y este utilice una **fuente predeterminada por el OS** para mostrar el texto en pantalla. Un ejemplo de estos conjuntos de fuentes sería el siguiente: Geneva, Arial, Helvetica, sans-serif, el cual le dice al sistema que utilice la tipografía Geneva, para mostrar los textos, pero si en el computador del usuario no está instalada el sistema deberá pasar a la siguiente, que en este caso es la Arial, y así sucesivamente, hasta que llegamos a la última que es sans-serif, una sugerencia general para el Sistema Operativo del computador del usuario, la cual indica que se debe usar cualquier fuente con la característica sans-serif que este instalada en el OS. Las sugerencias generales para las fuentes son las siguientes: **_serif, _sans, _typewriter**, y sus combinaciones.

Imágenes

El uso de imágenes en la actualidad es algo rutinario y cotidiano, pero durante siglos significó un gran esfuerzo por parte de las personas encargadas de escribir o copiar los manuscritos en su momento y de aquellos que lo hacían mecánicamente, pero con la irrupción de los editores digitales, scanners, cámaras digitales, ya las usamos libremente, a menos que debamos imprimirlas, pero eso se ha ido superando con los años.

Otro aspecto importante de las imágenes es su presentación en una composición, por lo que, debemos cuidar donde y como las colocamos, el sentido o concepto involucrado en la composición, además de cuidar que sea de calidad, para así no tener problemas de comprensión o de concepto. Otra forma de cuidar la postura de una imagen es la que a continuación expone Milko Garcia Torres, en la página Web Image and Art, que nos dice, "..., habremos de introducir imágenes dentro del área de diseño. Las consideraremos como formas sólidas capaces de adoptar multitud de configuraciones. Se pueden presentar como formas regulares que encajen perfectamente con las líneas de texto previamente trazadas, o bien pueden adoptar formas irregulares, lo cual nos determinará que el trazado del texto lo tengamos que hacer respetando su contorno. En este caso deberemos siluetear el texto siguiendo los límites marcados por la imagen.

40 Garcia Torres, Milko A., Familias tipográficas (1ra parte), Image&Art, www.imageandart.com/teoria.html
Estos contenidos pertenecen al "Curso práctico de diseño gráfico". Ediciones Génesis S.A., Madrid.

De la misma manera que ocurría en el texto, la escala y proporción que les asignemos, así como su posición, afectarán a la estructura global del diseño.⁴¹ A esto hay que sumar la posibilidad de mover las imágenes en la pantalla o sus animaciones, código muy utilizado en soportes multimedia, y que podemos tener como recurso visual para los Sistemas Web.

Cuando nos referimos a imágenes hablamos de fotografías o ilustraciones, las cuales pasaremos a revisar.

Fotografías

Las fotografías nos hablan de la realidad, y su forma de comunicar un mensaje, además de mostrar un instante de ella, o también puede definirse como: “la fotografía reproduce las apariencias visibles registrando la huella de una impresión luminosa”⁴², pero esto nos habla de que son las fotografías, pero en un diseño Web las fotos se aprecian a través de una pantalla o monitor, las fotos mostradas en pantalla son una digitalización de estas, y por lo tanto una representación electrónica de las imágenes reales.

Con las fotografías podemos comunicar claramente un concepto, ya que, tendremos una representación que refleja exactamente su naturaleza, y su influencia con su entorno, es decir, usaremos un concepto en su ambiente natural. Según sean necesarias las fotografías son aplicadas, teniendo un uso explicativo o ilustrativo, no es muy común que se usen como fondo o con otro fin decorativo, por lo general el uso de fotos es restrictivo, ya que si tomamos por ejemplo un tutorial, instructivo o manuales, los cuales deben tener formalidad y seriedad, por esto la mayoría de las veces el fondo permanece a un color, o con alguna tenue ilustración de fondo. Hacemos la diferencia entre fotografía e ilustración porque conceptual y teóricamente no es lo mismo, pero digitalmente son lo mismo, un archivo mapa de bits.

Ilustraciones digitales

Desde los tiempos de las cavernas el hombre ha intentado representar en un dibujo su entorno, vida o pensamientos, por lo que la ilustración es un recurso que nos acompaña desde hace mucho.

La ilustración como recurso literario fue usada en los manuscritos de todas las culturas, por su nivel o alcance transversal en la sapiencia humana, la ilustración es entendida o comprendida casi completamente por todos en cualquier parte del mundo, otro hecho importante en la composición de los libros impresos o electrónicos es que “Las ilustraciones complementan la información aportada por el texto. Deben, por tanto, armonizarse con el resto de los elementos, de forma que lleguen a tener una estrecha

41 García Torres, Milko A., Composición y Ubicación de los elementos de diseño (4ra parte), Image&Art, < <http://www.imageandart.com/teoria.html> > [consulta: 06 sep 2009]

42 Jacques Aumont, “La imagen”, Ediciones Paidós, traducido por Antonio López Ruiz, Barcelona España, primera edición 1992. p. 326

relación con aquel y, sean además visualmente satisfactorias, y estén ubicadas en la posición adecuada, para poder mantener un perfecto equilibrio con todo el conjunto.”⁴³

Llamaremos ilustración a una Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un escrito, esta puede tener su origen en un dibujo, o fotografía, los cuales son digitalizados y editados en aplicaciones digitales, dejando claro que la diferencia entre una fotografía y una ilustración digital, es que una fotografía no ha tenido intervención o “retoque”, puesto que si fuese así la fotografía sólo fue la materia prima de la ilustración digital. Una ilustración es una interpretación de la realidad, una mecanización de la visión humana, algo que también muestra mundos fantásticos y oníricos, todo esto en el plano conceptual, pero técnicamente es una forma de comunicar e informar a las personas de manera visual, proyectar un concepto o describir un objeto.

Disposición en el espacio de las imágenes

Debemos tener presentes las múltiples configuraciones que podemos otorgarles a las imágenes en un diseño de interfaz, así como su temática, o protagonismo que queramos darles, esto estará dado por el lugar donde las coloquemos, en el caso de las ilustraciones será más flexible que para las fotografías y los componentes del diseño. Una ilustración puede ocupar toda el área de diseño, constituyéndose como fondo de la composición; o presentarse parcializada con los contornos claramente definidos. Puede incluso, si optamos por una forma definida, traspasar los límites de la composición, sin que por motivos de ubicación llegue jamás a perder su protagonismo.

En la interfaz de un módulo las ilustraciones de todas formas no pueden ser el elemento predominante, esto por motivos conceptuales y de formalidad, que siempre están presentes en los contenidos educativos, pero se puede utilizar este recurso para ambientar y decorar algunos elementos del sistema (botones por ejemplo), pero siempre manteniendo la coherencia con los concepto involucrados en el módulo y sus contenidos.

Es necesario valorar un factor gráfico que en muchas ocasiones le damos una importancia menor en comparación con los demás elementos compositivos, el espacio en blanco tan necesario como un silencio en la música, este elemento es fundamental para algunos estilos gráficos o corrientes artísticas, por ejemplo el minimalismo que utiliza elementos básicos y mínimos para conformar sus diseños, usando espacios en blanco como una forma de representar la espacialidad en la cual vivimos, sin llegar a este extremo, el uso de este recurso evita los densos espacios de textos que en Web son innecesarios.

43 Garcia Torres, Milko A., Composición y Ubicación de los elementos de diseño (4ra parte), Image&Art,
< <http://www.imageandart.com/teoria.html> >
[consulta: 06 sep 2009]

capítulo

4

Algunas recomendaciones técnicas y gráficas para diseñar las Interfaz gráficas de usuario

- Compatibilidad del navegador
- Diseñar para la diversidad
- Optimizar para una descarga rápida
- Diseñar para diversos tamaños de monitor
- Controlar la cantidad de scrolling
- Escribir para la Web es distinto que para otros medios

Algunas recomendaciones técnicas y gráficas para diseñar las Interfaz graficas de usuario.

A continuación se explicaran y comentaran algunas recomendaciones técnicas y gráficas para diseñar las Interfaz graficas de usuario, extraídas del documento “Ubicuidad y Usabilidad en la Web” escrito por **Ricardo Baeza Yates** y **Cuauhtémoc Rivera Loaliza** del Centro de Investigación de la Web del Depto. de Ciencias de la Computación, Universidad de Chile:

1. **Compatibilidad del navegador**

A diferencia de un par de años atrás, en la actualidad los navegadores de Microsoft (Internet Explorer -**MSIE**-, en sus diferentes versiones) dominan el mercado. Sin embargo, una parte importante de usuarios utiliza versiones no actualizadas del MSIE o navegadores como Firefox, Opera o Safari, por mencionar algunos de ellos. Además, se debe de tener en consideración que en sistemas operativos distintos el mismo navegador se puede comportar de manera distinta afectando la manera en como se despliegan las páginas Web, y por ende afectando su funcionalidad.

El seguir las recomendaciones del **W3C** es una buena opción para procurar de que el sitio Web sea portable. Sin embargo, los desarrolladores de los navegadores frecuentemente adoptan sólo parte de esas recomendaciones o utilizan especificaciones propias (propietarias).

Es altamente recomendable el probar el sitio Web en distintas versiones de navegadores para asegurar el correcto despliegue de nuestra aplicación. De preferencia utilizar un sistema de detección de navegador y hacer las modificaciones on-line necesarias para dar una versión del sitio Web que se adapte a las características de cada navegador.

2. **Diseñar para la diversidad**

No sólo los sitios Web están expuestos a gente de los más diversos orígenes, además de las personas que presentan algún tipo de discapacidad física.

La Web no pide visa; cualquier persona con una computadora conectada a internet puede potencialmente visitar nuestro sitio Web, independientemente de su origen geográfico, cultural, generacional o motivacional. Debemos de diseñar nuestro sitio Web con esto siempre presente. Cualquier insinuación aparentemente inocua en una localidad puede ser altamente ofensiva en otra región. Esto es particularmente importante en sitios Web diseñados para ser accesados por varios países que compartan la misma lengua. Un mismo lenguaje, por ejemplo el español, sufre de transformaciones semánticas radicales de un país a otro (incluso dentro de regiones del mismo país), por lo que hay que probar con grupos de usuarios de cada respectivo país el diseño en general de un sitio Web. A esto se puede decir que sin duda pueden existir diferencias entre personas de diferentes lugares geográficos, pero se hace poco viable crear o hacer sitios que conformen a

todos los usuarios, lo que es factible es tratar de acotar o definir un usuario objetivo, así el contenido y los temas tratados sólo se verán por los interesados y no por los usuarios de paso, es verdad que se deben tener ciertos grados de generalidad en el lenguaje, pero eso no quiere decir que los temas o textos también sean temáticas generales, se debe tener presente que aunque es potencialmente factible recibir visitas de cualquier lugar del mundo, no es lógico que esto sea un impedimento para hacer Blog de temas específicos y para lugares específicos.

Los usuarios con discapacidad física forman un grupo importante de usuarios, de los cuales los diseñadores frecuentemente se olvida. Al hablar de gente con discapacidades nos referimos a personas con problemas de visión, auditivos, de cognición, motoras, y principalmente a los adultos mayores (recordemos que en muchos países el grupo demográfico de mayor crecimiento son precisamente la gente de la tercera edad). De todos los problemas de accesibilidad, la discapacidad visual es el más importante, de acuerdo al estado actual de la Web. Existen recomendaciones básicas para los diseñadores como el utilizar colores de alto contraste entre el fondo y el color de la letra, permitir que el tamaño de la letra sea ajustable por parte del usuario, y la utilización del atributo ALT en las etiquetas de imágenes, por mencionar sólo algunos puntos.

Existe una iniciativa del **W3C** para hacer que los sitios Web sean accesibles por todos. Esta iniciativa se llama Iniciativa para la Accesibilidad de la Web (Web Accessibility Initiative, <http://www.w3.org/wai/>). Hay se dan una serie de recomendaciones para tratar de que la navegación en la Web sea posible para todos los usuarios. Además, hay validadores para probar la accesibilidad de un sitio Web. Ejemplo de esto último es el validador de Watchfire llamado Bobby (<http://bobby.watchfire.com/bobby/html/en/index.jsp>).

Quizás esto es importante para sitios con contenidos generales o de amplio rango de publicación, como los gubernamentales, que es necesario que sean vistos por todos, pero para contenidos específicos es posible ponderar su utilidad, claro que se puede trabajar los sitios para una total accesibilidad pero eso eleva los costos de producción del sitio y el tiempo de desarrollo, se debe tener presente esto, pero es evidente que se pueden usar consideraciones estándar para permitir el acceso a la población con limitaciones físicas, pero que no sea lo que guíe el diseño del Blog, ya que aunque es considerable el número, aún es una minoría en la Web.

3. Optimizar para una descarga rápida

Este es uno de los factores a los cuales los usuarios le dan una mayor prioridad. La disponibilidad de conexiones de alta velocidad en la mayoría de los centros urbanos es hoy en día una realidad. Sin embargo, los costos aún resultan prohibitivos para una gran cantidad de usuarios. Incluso en países desarrollados, donde el ingreso per cápita es mayor, la gran parte de los usuarios de internet se conectan utilizando una línea telefónica. La calidad de estas líneas telefónicas varía de región en región, y en algunos casos, incluso usando un modem rápido, la descarga de una página Web puede ser dolorosamente larga.

Las páginas Web deben de ser diseñadas con la velocidad como prioridad, aun por encima del diseño gráfico [Nielsen, 1999]. En general, los sitios más populares en internet comparten una velocidad de descarga mínima. Los usuarios quieren la información de inmediato, saber qué es lo que contiene la página. Un usuario tiene muy poca paciencia para promesas.

[Nielsen, 1999] “Designing Web usability”, Jakob Nielsen. Indianapolis: New Riders, 1999

[Nielsen, 1999] User Interface Directions for the Web, Communications of the ACM, Enero de 1999.

4. Diseñar para diversos tamaños de monitor

Al igual que el caso de los modems, el abaratamiento en hardware ha permitido que una gran parte de usuarios de internet cuente con un monitor decente y una tarjeta de video competente. Pero nuevamente, un alto porcentaje de usuarios suele acceder la Web con resoluciones de video bajas. El sitio Web debe de ser diseñado para que sea usable aun en resoluciones bajas, conservando la mayor cantidad de funcionalidades posibles.

La gran mayoría de los usuarios tiene sus pantallas definidas con las siguientes resoluciones: 640 x 480, 800 x 600, o 1024 x 768. Al cambiar las preferencias del monitor cuando se están desarrollando los diseños se puede probar la interfaz en esas tres resoluciones específicas y ver exactamente lo mismo que verán los usuarios [Veen, 2001]. — “Arte y ciencia del diseño Web”, Jeffrey Veen. Madrid: Prentice Hall, 2001. — [Veen, 2001] “Arte y ciencia del diseño Web”, Jeffrey Veen. Madrid: Prentice Hall, 2001.

5. Controlar la cantidad de scrolling

Anteriormente se tenía la impresión de que a los usuarios no les gustaba en lo absoluto el hacer scrolling. Sin embargo, estudios [Spool, 2002] han demostrado que a los usuarios no les molesta hacer scrolling siempre y cuando tengan la impresión de que hay contenido importante por debajo de la parte visible de la página Web desplegada en la ventana del navegador. Los usuarios necesitan de una razón para hacer scrolling. Hay que diseñar las páginas Web de manera tal de que haya una indicación clara de que existe información relevante en la parte no visible de la página Web. El contenido más importante de la página se debe de colocar en la parte superior de la misma.

6. Escribir para la Web es distinto que para otros medios

La forma de redactar para la Web es diferente a la de los medios impresos tradicionales. Está muy documentado que los usuarios realmente no leen las páginas Web, sino que realizan un barrido de la información contenida en ellas; hacen un escaneo en busca de palabras que gatillen su interés en el resto de la página. Además, hay que sumar

que cuando realmente se tiene la necesidad de realizar una lectura completa de una página Web existe una fatiga visual más pronunciada que al leer el mismo documento en papel.

Hay que evitar las palabras innecesarias en el texto de las páginas Web. ([Krug, 2000] “Don’t make me think”, Steve Krug. Indianapolis: New Riders, 2000. cita a E. B. White quien en “The Elements of Style”) da una recomendación que se debería ser una mantra cuando se escribe para la Web:

[Krug, 2000] “Don’t make me think”, Steve Krug. Indianapolis: New Riders, 2000.

La escritura vigorosa es concisa. Un enunciado no debe de contener palabras innecesarias, un párrafo no debe tener enunciados innecesarios, por las mismas razones que una pintura no debe de tener líneas innecesarias y una máquina no debe de tener partes innecesarias.

capítulo

5

UML

- ¿Qué es UML?
- Elementos del UML
- Modelamiento de clases
- Casos de Uso
- Diagrama de Interacción
- Cualidades
- Como usar UML en el Diseño Gráfico de los Blogs
- Propuesta de UML Simplificado para usarlo en Diseño Gráfico

UML

¿Qué es UML?

“El Lenguaje de Modelamiento Unificado (**UML - Unified Modeling Language**) es un lenguaje gráfico para visualizar, especificar y documentar cada una de las partes que comprende el desarrollo de software. UML entrega una forma de modelar cosas conceptuales como lo son procesos de negocio y funciones de sistema, además de cosas concretas como lo son escribir clases en un lenguaje determinado, esquemas de base de datos y componentes de software reusables.”⁴⁴

Elementos del UML

Modelamiento de clases

Un diagrama de clases sirve para visualizar las relaciones entre las clases que involucran el sistema, las cuales pueden ser asociativas, de herencia, de uso y de contenimiento.

Estas clases hacen referencia a elementos de programación, pero también se pueden extrapolar a los elementos de programación de la interfaz, usando los códigos **HTML y CSS**, que conforman la estructura de la gráfica del sitio, lo que junto a otras técnicas de diseño de interfaces como la realización de wireframes layout, ayudan a diseñar la estructura de la interfaz y la ubicación de los elementos, los elementos que se repetirían dentro del sitio, y los casos especiales o particulares.

Con una clara estructuración y correspondencia de los elementos gráficos que conformarían la interfaz del Blog, podemos generar un código estructural claro y depurado, lo que a ojos del diseño gráfico no posee la importancia que debería, pero que la experiencia nos dice que es clave para que la gráfica del sitio quede visible en cualquier computador, lo que claramente si es importante para el diseño gráfico.

Casos de Uso

El diagrama de casos de uso representa la forma en como un Cliente (Actor) opera con el sistema en desarrollo, además de la forma, tipo y orden en como los elementos interactúan (operaciones o casos de uso).

Esto se puede aplicar a los diferentes flujos de uso que encontramos en el sistema, Sitio Web o Blog, lo cual nos ayuda a diseñar y depurar la navegación del sitio, y ayuda al diseño de este anticipando el número de pantallas e interfaces que debemos diseñar y producir para desarrollar el sitio o en nuestro caso el Blog.

44 <http://www.dcc.uchile.cl/~psalinas/uml/introduccion.html>
Departamento de Ciencias de la Computación de la Universidad de Chile.
Patricio Salinas Caro (psalinas@dcc.uchile.cl)
Nancy Histchfeld K. (nancy@dcc.uchile.cl)

Diagrama de Interacción

El diagrama de interacción, representa la forma en como un Cliente (Actor) u Objetos (Clases) se comunican entre si en petición a un evento. Esto implica recorrer toda la secuencia de llamadas, de donde se obtienen las responsabilidades claramente.

Lo anterior corresponde a los diferentes elementos gráficos de interacciones por parte del usuario y el sistema, en este caso el Blog, realizando el diagrama de comunicación entre los elementos de la interfaz y el usuario. Estos se desprenden de los casos de uso, los cuales por su parte entregan el esquema general del uso del sistema o Blog, entonces los elementos que colocamos en la interfaz con este sistema ya están definidos en su uso y función dentro del Blog, lo cual facilita el Diseño Grafico de la interfaz, puesto que conocemos claramente cuantos elementos de interacción habrá y tendremos que diseñar.

Cualidades

Las cualidades de este sistema de modelamiento o diseño de interfaces son la claridad y estandarización en el lenguaje usado para ello, además es dúctil y flexible en sus conceptos, lo que ayuda a su uso en el Diseño Gráfico al momento de desarrollar un proyecto web, puesto que si este modelo esta correctamente descrito cualquier persona que lo conozca puede hacer el sitio, llevándolo a un lenguaje coloquial podemos decir que son los planos del sitio Web o Blog, por ello su utilización debería estar más extendida.

Como usar UML en el Diseño Gráfico de los Blogs.

Lo que se debe poner en claro es que el UML fue descrito y desarrollado para realizar softwares o programas, y que se utiliza ampliamente por programadores, por su estructura y lenguaje unificado, por lo que contiene muchos elementos que sólo se pueden aplicar en el desarrollo de softwares, pero podemos encontrar modos de usarlo en el desarrollo de Sitios Web o un Blog, ya que en esencia son un software, y que generalmente y en la práctica es programado por diseñadores Web, por lo que este lenguaje de modelamiento se puede aplicar dentro del diseño del sitio o Blog. Sólo se debe definir los elementos del UML que se pueden usar dentro del diseño Web, así se puede estructurar eficientemente el diseño y el proyecto, lo que ayuda a justificar el desarrollo de este tipo de proyectos.

La utilización de este tipo de recursos ayuda a la validación de este tipo de proyectos frente al cliente, y aporta a la estructuración del diseño del sitio.

Para usar este lenguaje de modelamiento se deben conocer las partes de un sitio web y cuales son sus posibilidades. Además de la forma de describir y modelar con **UML**. Usando el modelamiento de clases, casos de uso y diagramas de interacción, los cuales claramente pueden ser extrapolados al diseño de interfaces, describiendo cada uno de los elementos gráficos del sitio Web o Blog, además si el sitio posee elementos que necesitan ser programados se pueden estructurar y serán comprendidos por un programador, lo que ayuda sin duda al cruce de información entre el diseñador y el programador.

Cualquier elemento dentro de la interfaz puede ser descrito y definido mediante este informe de modelamiento, lo que nos proporciona una visión anticipada de lo que habrá en el sitio, y definir su funcionalidad, ubicación y gráfica, para así diseñar Gráficamente y estructuralmente el Sitio Web o Blog.

Cada elemento debe describirse en su función y estructura, un ejemplo sería el header del sitio, en donde debemos mencionar cada elemento contenido en él, haciendo una descripción de su estructura general, funciones, y su posición en el header, además las clases de programación de la estructura del elemento (HTML y CSS). Contribuyendo a la comprensión de la estructura y su posterior producción.

Propuesta de UML Simplificado para usarlo en Diseño Gráfico.

Para definir el diseño del Sitio o Blog no es necesario usar el UML como lo haría un programador, sino que puede hacerse una descripción más gráfica de los elementos involucrados, ocupando gráficos o esquemas, los llamados Wireframe o layout, que pueden ser usados para aplicar el modo descriptivo del UML, y así comprender la estructura del Sitio Web o Blog, así la propuesta es desarrollar el esquema estructural del sitio y luego colocar los elementos gráficos y de interacción junto a su descripción. Además realizar los diagramas de uso o casos de uso del sitio para tener claro el flujo del sitio, y las pantallas que necesitamos diseñar y producir.

capítulo

6

Diseños de Blogs con despliegue de contenido personalizado

Partes de un Blogs

Header

Sidebar

Footer

Post - Contenido de lo post

Limitaciones Técnicas de los Blogs que afectan su Diseño Gráfico

Tabla comparativa entre un Blog Wordpress y un sitio Web tradicional

Tabla de elementos de un Blog

Tipología

Diseños de Blogs con despliegue de contenido personalizado

Partes de un Blogs

Los Blogs se componen de varias partes, las cuales están definidas por su estructura general, y los archivos necesarios para conformar la interface del Blog,

Header

Es el cabezal del Sitio, o su parte superior, en el generalmente se colocan el menú del Blog, el nombre del Blog, descripción de este, publicidad, una imagen descriptiva del sitio, u otro elemento.

Es el lugar principal del sitio, es donde el usuario obtiene la primera información sobre el sitio y su temática, además de los links a las principales secciones del sitio, o más destacadas, es lo que conforma la estructura general de navegación del sitio.

Sidebar

En este lugar que se encuentra a uno de los costados del contenido (izquierda o derecha, o ambos costados), en este se colocan, el buscador de contenidos, calendario, los links a las categorías de contenidos del sitio, links todas las páginas del Blog, a los archivos, y links externos a otros sitios. En conjunto suman el 90% aproximadamente del los links de navegación del sitio, a esto se suman todos los otros elementos que pueden agregarse mediante aplicaciones externas a Wordpress o al Blog, los llamados Plugins.

Footer

El footer es un elemento que se coloca en el pie del Blog, en el se colocan los datos del creador del Blog, los textos legales si hubiesen, aunque pueden colocarse varios elementos que están más arriba en el Blog, puesto que los Blog por lo general poseen una disposición vertical de sus elementos gráficos, lo que provoca la acción de desplazamiento de la pantalla en la ordenada o eje y, produciendo el efecto de siempre estar viendo una parte del sitio, sólo una sección del contenido. Por lo que se suele repetir algunos links o menús para ayudar al usuario a navegar el sitio.

Post - Contenido del post

El elemento central del Blog, gráficamente y conceptualmente, es la unidad básica de este sistema, todo se basa en la publicación, clasificación y despliegue de este elemento y las formas de llegar a él mediante los links correspondientes dentro del Blog, en definitiva es el eje central del Blog y su sistema. En este elemento se entregan los datos específicos del contenido, fecha, autor, categoría, título del post. Gráficamente de muestra diagramado como un artículo dentro de una revista u otro medio impreso,

usando elementos de composición similares para disponer los elementos, con un título en la cabecera del artículo, luego una bajada donde se colocan generalmente la categoría y el link a los comentarios del artículo, y después el contenido, ya sea texto, imágenes, videos o sonidos, los cuales se ubican dentro de la caja o bloque de texto principal.

Limitaciones Técnicas de los Blogs que afectan su Diseño Gráfico.

En el diseño de Blog existen restricciones dadas por las limitaciones del sistema de administración y despliegue de contenidos. Esto puede quedar mejor reflejado viendo las siguientes tablas, una que compara un Blog realizado en Wordpress y un sitio estático o tradicional, y una que muestra las partes constituyentes de un Blog.

Tabla comparativa entre un Blog Wordpress y un sitio Web tradicional

Sitio Web tradicional	Blog Wordpress
<p>Contenidos estáticos o dinámicos Los contenidos de este tipo de sitios no necesariamente posee contenido administrable, en muchos casos se trata de sitios completamente estáticos que necesitan de una persona que los administre manualmente a través de la modificación de los archivos directamente.</p>	<p>Contenidos dinámicos y estáticos Los contenidos publicados en el sitio necesariamente deben ser colocados mediante el uso del administrador del sistema. Lo que garantiza que cada contenido es guardado en una base de datos, que puede ser editado y modificado si fuese necesario.</p>
<p>Diseño estático de la interfaz La interfaz de estos sitios están hechas exclusivamente para satisfacer las necesidades y requisitos del sitio.</p>	<p>Diseño Variable de la interfaz El sistema Wordpress posee un sistema de edición e inclusión de plantillas para la modificación del aspecto del Blog, lo que permite cambiar el diseño Gráfico del sitio sin necesidad de modificar el contenido del sitio.</p>
<p>Estructura estática de contenidos Los contenidos y su estructuración es planificada antes de generar las páginas web, por lo que hacer modificaciones a esta genera problemas y complicaciones particulares en cada sitio.</p>	<p>Estructura flexible de contenidos La estructura de contenidos del Blog puede ser cambiada mediante la categorización de los contenidos incluidos y publicados en el sitio, los que ayuda en determinados casos cambiar la estructura de contenidos con gran flexibilidad.</p>
<p>Despliegue de contenidos en forma personalizada Los contenidos dentro del sitio web pueden ser colocados en cualquier lugar del sitio, por ser contenidos que no están sujetos a un sistema de contenidos, y/o estándar.</p>	<p>Despliegue de contenidos estructuralmente El contenidos dentro de un Blog se despliega según parámetros y estructuras definidas por el sistema, lo que estructura la forma de mostrar al usuario los contenidos, dando la sensación de ser rígido y poco flexible, pero si se conoce la forma del sistema esto puede ser mejorado.</p>

<p>Sin comentarios de los usuarios Esta opción no existe en un sitio estático, a no ser que se le incluya un sistema para hacer esto, pero por lo general es algo que no se incluye debido a su complejidad y tiempo de desarrollo.</p>	<p>Con comentarios de los usuarios Dentro del sistema de Blog los comentarios son una opción muy utilizada, y que está incluida dentro del sistema, lo que garantiza su fácil inclusión dentro del sitio.</p>
<p>Publicación manual o dinámica de contenidos La publicación de contenidos en muchos casos se realiza mediante la modificación de los archivos del sitio, aunque también existe la posibilidad que los contenidos estén sujetos a la administración mediante el uso de un CMS, lo cuál ayuda a la publicación y modificación del contenido, pero esto no es la norma.</p>	<p>Publicación dinámica y ordenada Al utilizar un sistema de administración para la publicación y edición de contenidos, se garantiza el orden y la futura modificación de los contenidos.</p>
<p>Flujo de navegación estático (en su mayoría) Como la estructura de contenidos estática en los sitios tradicionales, el flujo de navegación en el sitio también se endurece, lo que no permite una fácil modificación.</p>	<p>Flujo de navegación flexible Tal como la estructura de contenidos flexible, el flujo de navegación se adecua al orden hecho por el administrador del sitio, creando todos los vinculos necesarios para enlazar el contenido dentro del sitio.</p>
<p>Extensibilidad limitada del sitio La ampliación del sitio esta delimitada por la forma y el sistema de construcción del sitio, si este no permite incluir nuevos elementos o contenidos el sitio se transforma en una publicación estática, por lo general existe múltiples restricciones o condiciones para incluir nuevas páginas o módulos en un sitio web, que están definidos por el sistema utilizado, programación y capacidades del servidor.</p>	<p>Sitio extensible La ampliación del sitio es una de las premisas del sistema Blog, por lo que la inclusión de nuevas páginas o contenidos es lo normal.</p>
<p>Sistema de administración propio o inexistente Los sitios web tradicionales son hechos para satisfacer necesidades y requisitos particulares, y por esto es válido utilizar sistemas propios o pagados de administración o desarrollo, lo que en ocasiones no se ajusta a los estándares en la producción del sitios, lo que puede provocar que no se puedan administrar o que sus sistemas sean muy particulares.</p>	<p>Sistema de administración estándar El sistema de administración de wordpress es uno de los más documentados dentro del desarrollo web, por lo que aprender a utilizar el sistema no es un impedimento para cualquier usuario, además se basa en múltiples sistemas de administración o edición conocidos, como son: el envío y administración de correo electrónico, edición de textos, entre otros.</p>

Al comparar estos dos sistemas podemos apreciar de una forma más didáctica cuales son las diferencias que existen entre estas dos formas de hacer sitios en la Internet, así como las intersecciones conceptuales que se encuentran y que probablemente surgen del uso de estos sistemas para hacer lo mismo, aunque suene casi obvio estas dos plataformas se distinguen sólo por hechos muy puntuales, que a la mirada inexperta no son detectados, pero a ojo agudo claramente son diferentes, pero quizás estas diferencias solo son necesarias de aclarar a la hora de realizar un proyecto como este que busca validar una nueva manera de ver estas dos realidades, y ser un aporte a esta comprensión.

Tabla de elementos de un Blog

Header	Entradas	Comentarios	Sidebar	Footer
Menú – páginas	Título de la entrada	Nombre comentarista	Menú Categorías	Término de la etiqueta </html>
Imágenes descriptivas del tema del Blog	Enlace a comentar el post	Imagen o avatar del comentarista	Menú de páginas	Dirección de contacto, textos legales, link del realizador
Buscador de contenidos	Categoría de la entrada	Contenidos del comentario	Lista de Links externos	Menú de páginas, categorías
Logos – banners	Contenidos del post (texto – imágenes – videos – animaciones, etc.)	Fecha del comentario	Buscador de contenidos	Lista de Links externos
Menú de categorías – tags - archivos	Autor de la entrada	Lista de comentarios	Lista de archivos fechados	Lista de archivos fechados
Fecha	Link al editor de la entrada, si se está registrado como administrador	Numero total de comentarios	Comentarios recientes en el Blog	Comentarios recientes en el Blog
Lista de Links externos	Fecha de publicación	Formulario de envío de comentario	Últimos post publicados	Últimos post publicados
Inicio de la etiqueta <html>			Lista de Tags o palabras claves	Lista de Tags o palabras claves
Etiqueta <head>			Banners promocionales	Banners promocionales
			Widgets o aplicaciones externas al sistema word-press.	Fecha

Tipología

En Internet se encuentran diversos tipos de Blogs, estos pueden clasificarse de múltiples formas, una de ellas es mediante la descripción Gráfica de las interfaces, la cual es utilizada ampliamente para ordenar las búsquedas de Diseños o plantillas, en el sitio de wordpress.org la clasificación se realiza mediante parámetros definidos, tales como, el color predominante en la plantilla, el número de columnas, el ancho de la interfaz, características específicas, y las temáticas visuales, lo que conforma una manera denotativa de catalogar cada las plantillas almacenadas en el sitio.

La clasificación anterior es importante para ordenar las plantillas desde un punto de vista visual, pero además de este punto de vista existe otra manera de ordenar los Blogs, según sus utilidades o usos, ya sea Blogs comerciales, personales, comunitarios, o institucionales, lo que engloba a diversos diseños de Blog, pero que se refieren a la manera de utilizar este medio de Comunicación electrónico.

Otra manera para clasificar este tipo de sitios, es según los contenidos expuestos en ellos, dando origen a una gran cantidad de posibilidades, pero que se ajustan a los usos de estos medios de comunicación, un ejemplo de esto son los Blogs de noticias que claramente cumplen con una función comunicacional informativa, otro ejemplo son los Blog sobre temas científicos que buscan exponer los últimos hallazgos en el tema a la comunidad, de esta clasificación surge la idea de realizar un medio de comunicación basado en temáticas concernientes al Diseño Gráfico, que muestre a la sociedad lo que se hace, piensa y enseña dentro de la Escuela de Diseño, apoyándose en modelos de uso similares.

De la clasificación anterior se desprenden los Blog académicos, o que poseen contenidos realizados y publicados por profesores y alumnos, que hablan sobre temáticas y problemas concernientes a la disciplina que los convoca, así podemos encontrar Blogs de teoría sobre tecnologías, economía, marketing, ciencias ambientales, Historia, Arte y otros grandes núcleos de pensamiento, a lo cual el Diseño Gráfico no puede quedar ajeno al no tener un medio para expresarse teóricamente sobre su quehacer, claro que existen múltiples Blogs sobre técnica y contenidos de Diseño, pero muchas veces estos medios no poseen la profundidad o competencia sobre los temas que exponen, produciendo ruido más que aportar concretamente a la disciplina, por lo que es necesario que una institución que se encarga y realiza la formación de los Diseñadores en nuestro país tenga un medio de comunicación apoyado en las nuevas tecnologías para el fomento del Diseño Gráfico, y ayudar al necesario debate teórico sobre el Diseño Gráfico, y así aportar concretamente con contenidos e ideas con valor académico a la comunidad.

A continuación se enumeran algunos Blogs que poseen características interesantes de describir y potencialmente usar en un medio de comunicación electrónico para la Escuela de Diseño en la carrera Gráfico de la universidad de Chile.

Cleantech Blog

<http://www.cleantechblog.com/>

“Cleantechblog.com, the premier cleantech site for commentary on news and technology relating to clean tech, greentech, energy, climate change and carbon, and the environment.”

“Cleantechblog.com, el primer sitio del cleantech para el comentario en noticias y tecnología relacionadas a tecnología limpia, tecnología verde, energía, cambio climático y carbón, y el medio ambiente.”

Blog publicado en idioma inglés que busca la discusión y comentario en diversas materias concernientes al medio ambiente, su cuidado uso de tecnología verde, y cambio climático, en donde diversas personas exponen sus ideas y pensamientos sobre los temas antes mencionados, el cual esta hecho en una plataforma Blogger.com, lo que define su presentación, posee un diseño simple y predefinido, quizás su importancia para este proyecto es lo que busca hacer, comentar y discutir los temas mediante el uso de un medio de publicación electrónica que ayuda a difundir sus ideas dentro de la comunidad asociada a este tipo de temáticas, lo que sin duda puede ser usado para discutir contenidos teóricos de Diseño grafico.

University of California Press

<http://ucpress.typepad.com/>

Este Sitio es interesante de describir por la validación de sus contenidos por parte de la Universidad de California, quizás desde el punto de vista gráfico no exhibe nada que nos llame la atención, posee una estructuración básica y funcional, realizado bajo la plataforma Typepad, la cual está bajo licencia.

Los temas tratados dentro del Blog son diversos, pero concernientes a lo realizado por la Universidad de California, funcionando como un medio de comunicación de noticias y contingencia, lo más importante de este sitio para este proyecto es la vinculación de un medio de comunicación electrónico a una casa de estudios tan prestigiosa, a este tipo de sitios se unen otros Blogs de diversas casas de estudio a lo ancho de Estados Unidos, Europa y Latinoamérica, que hablan de similares temas, pero quizás lo más trascendente es que sirven como promotores de lo que se hace y piensa dentro de las instituciones que los utilizan, claramente estos medios son proyectados y realizados para servir como canales de noticias y contingencia, pero si vamos más allá, podemos ver la potencialidad de utilizarlos como un sistema de publicación de textos teóricos sobre Diseño Grafico. Lo cual se realiza para otras disciplinas en diversas instituciones.

Blog UC

Facultad de Comunicaciones UC

<http://www.blogsuc.cl/>

Un Medio para hablar y exponer diversos temas sobre la comunicación audiovisual desde un punto de vista periodístico, ocupando un lenguaje descriptivo y casual, así podemos definir el uso que se le da a este medio de comunicación electrónico, un esfuerzo que

busca ser una ventana a lo que pasa en la facultad de comunicaciones de la Universidad Católica; Este proyecto tiene un objetivo similar, pero desde un punto de vista teórico, publicando temas pertinentes al Diseño Gráfico, culminando en publicaciones académicas que aporten al desarrollo de la disciplina.

Este Blog está realizado bajo el sistema Wordpress, uno de los más importantes y masivos en el mundo, permite la extensibilidad del sitio y sus contenidos, por lo que es ideal para desarrollar proyectos de este tipo. Además es Open Source, por lo que el sistema no posee licencias o restricciones a la hora de modificarlo para usos académicos.

Center for the Study of Ethics at UVU

<http://ethikos.blogspot.com/>

“Dedicated to the mission of inciting dialogue about issues of Ethics, UVU’s Center for the Study of Ethics regularly sponsors academic speakers on the subject of ethics. From business ethics to the philosophy of ethics, from community action to world involvement, the ongoing conversation seeks to explore ethics.”

“Dedicado a la misión de incitar el dialogo sobre las aplicaciones éticas, UVU del centro del estudios de Ética regularmente patrocina a expositores académicos en asunto a la ética. Desde ética de negocios a la Filosofía de la ética, desde su acción comunitaria a sus implicaciones mundiales, buscar la conversación para explorar ética”.

Este Sitio está orientado al desarrollo y el estudio de la ética, una iniciativa que cuenta con el respaldo de la UVU (Utah Valley University), en donde se busca dar un medio de exposición a diversos expositores sobre el tema, para debatir y discutir sobre las implicaciones de la ética en el medio local y mundial, lo que hace valioso este sitio para fundamentar el desarrollo de un Blog como este para la Escuela de Diseño, es que utilizan una plataforma Blog para realizar su discusión y desarrollar sus temas, lo que sin duda puede hacerse para hablar sobre Diseño Gráfico con el respaldo de una institución universitaria.

capítulo

7

Descripción del Proyecto propuesto

Introducción
Fundamentos
Objetivo
Objetivo Especifico
Estructura del proyecto
Descripción del proyecto
Creación de la estructura del Blog y su sistema de revisión de contenidos
Publicación de contenidos
Publicación de Papers

Descripción del Proyecto propuesto.

Introducción

El proyecto busca realizar un Blog con despliegue de contenidos personalizados con características de Sitio Web para la publicación de contenidos teóricos y ensayos sobre la disciplina del diseño Gráfico, creados por los académicos y alumnos de la Escuela de Diseño de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile, el cual buscará satisfacer una necesidad detectada en el ejercicio académico la disciplina del Diseño Gráfico en general, la que corresponde a una carencia en la publicación de contenidos propios, novedades en el desarrollo del Diseño, eventos disciplinares, o una falta de exposición de estos contenidos al mundo académico y al público en general.

El Blog propuesto ayudará a comenzar con la importante tarea de comunicar lo que se piensa, desarrolla y se hace por parte de los profesores y alumnos en el Diseño Gráfico dentro de la Universidad de Chile, usándolo como medio de publicación académica, aprovechando las prestaciones que entrega un Blog para la publicación de contenidos, su administración, clasificación y el potencial que tiene para difundir lo publicado dentro de la Internet, además su sistema para comentar lo expuesto ayudaría a enriquecer la discusión disciplinar del Diseño Gráfico entre los autores y los lectores de los artículos publicados en el Blog. Lo anterior serviría como un sistema de retroalimentación para mejorar lo publicado en el Sitio, lo que en definitiva culminaría en determinados casos con la publicación periódica de Papers sobre Diseño gráfico hechos por académicos y alumnos de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Chile.

Este proyecto se enmarca en la actual necesidad de las Universidades de comunicar sus disciplinas y conocimientos mediante el uso de los medios digitales disponibles, un proceso en el cual la Universidad de Chile no puede quedar fuera, comenzando con la publicación periódica de contenidos teóricos sobre Diseño Gráfico realizados dentro de la Escuela de Diseño de la Universidad de Chile, para así buscar la necesaria y sana difusión y discusión sobre la disciplina dentro y fuera de la casa de estudios, comunicando estos conocimientos sobre Diseño Gráfico a la sociedad.

Lo anterior se realizaría mediante un claro y supervisado método de publicación, sólo así se puede tener la seguridad que lo emitido será de calidad y aportará a la disciplina, lo cual se garantizará ya que los mismos académico y alumnos tendrán la posibilidad de publicar, moderar, comentar, criticar y discutir lo expuesto, siempre buscando el mejoramiento de la teoría expuesta en el sitio, y mediante la retroalimentación entre los autores y lectores, esto permitirá que el contenido vaya mejorando y validando por la constante exposición y revisión.

De los nuevos sistema electrónicos el Blog es actualmente el más ocupado para publicar contenidos académicos y de interés universitario en múltiples instituciones alrededor del mundo, un ejemplo de esto es el Blog llamado “**HARVARD GAZETTE**” de la Universidad de Harvard, en el cual se publican una variedad de temas sobre múltiples disciplinas, comunicando cada una de las novedades en cada sección del sitio, en definitiva lo que se busca es marcar presencia en la Internet mediante la publicación de noticias y eventos,

a lo que se suma la publicación de investigaciones y publicaciones académicas, esto claramente se puede adoptar dentro de la Escuela de Diseño y en la carrera de Diseño gráfico, para ayudar a comunicar lo que se hace y se piensa dentro de la Escuela, y marcar presencia en la Internet con contenidos validados y propios.

Fundamentos

A manera de sustentar la realización de este proyecto optamos por hacer una indagación exploratoria a las personas o usuarios más probables, los cuales son académicos y alumnos de la facultad, egresados y profesionales del medio, pero desde una perspectiva informal, teniendo un panorama general sobre sus pensamientos y necesidades, así académicos como los profesores Juan Calderón y Juan Paulo Madriaza, egresados y profesionales dieron su opinión sobre la actual situación de la investigación en la escuela de Diseño, y estuvieron de acuerdo con la necesidad de crear instancias para la publicación de contenidos teóricos sobre Diseño Gráfico por medio de un sistema electrónico, pero si advirtieron sobre las verdaderas posibilidades que hay de que esto pueda o no llevarse a cabo o mantenerse en el tiempo, muchas de las personas a las cuales se les consultó concluyeron que se debía mantener el rigor y la revisión de lo que se publicará, y coincidieron en que es fundamental para validar lo que se expone dentro de un sistema como el propuesto, además estuvieron de acuerdo con que se debía tener una periodicidad en las publicaciones para mantener un ritmo y no quedarse sólo en las intenciones, otro elemento importante surgido de esta exploración fue el hecho de advertir que muchos estaban dispuestos a participar pero tenían ciertas aprehensiones sobre la manera de revisar el contenido, quién, cuando y donde se haría, a lo que se sumaba el hecho de advertir que no existen canales claros para colaborar en este sentido en la actualidad.

Todos estos cuestionamientos y acuerdos nos ayudan a tener un panorama de la visión personal de los probables usuarios, y entregan una visión particular del problema detectado, el cual nos habla de una falta de investigación y publicación de contenidos concernientes a nuestra disciplina, en general, a nivel de escuela y de país, por lo que en primera instancia existe una necesidad no cubierta. Al indagar de esta forma informal se puede apreciar mejor la generalidad, algunos pueden mencionar que no existen números y estadísticas al respecto, y sin duda ese es el principal problema, pero si vamos a cuantificar cuanta investigación se hace en en nuestra casa de estudios, nos encontramos primeros en el ranking, pero surge la pregunta de cuantas de esas investigaciones son sobre Diseño Gráfico, o temas que tengan que ver con nuestra disciplina, el número es poco comparado con el total hecho en los últimos años por otras carreras, para saber el número podemos citar lo siguiente, **“En la presentación de subranking, se informa que esta Casa de Estudios lidera en la publicación de Papers ISI en 2008 (con 1.436, seguida por la PUC con 1.125), lo mismo que en 2009 (con 776, seguida por la PUC con 598).”**⁴⁵, lo que sin duda demuestra que existen los métodos o sistemas para la investigación, hay un desarrollo de ideas y de

45 UChile.online, U. de Chile N° 1 en Ranking de Calidad de Universidades Chilenas

[en línea]

< http://www.uchile.cl/uchile.portal?_nfpb=true&_pageLabel=not&url=55384 >

[consulta: 24 nov 2009]

creación, están las herramientas para poder optar a desarrollar conocimiento, y es cuando podemos decir que es momento de comenzar a aportar al esfuerzo que hace la universidad, primero reuniendo ideas y pensando nuestra disciplina, y eso puede quizás no ser hecho por medio de este proyecto, pero en algún momento se deberá hacer, lo importante es que se haga, e iniciativas como este Blog ayudan sin duda a dar el primer paso, desde un aporte modesto al hacer y desarrollar un sitio Web, en comparación con lo que puede llegar a hacer por nuestra carrera una nueva forma de afrontar los desafíos que se nos presentan como profesionales de la universidad de Chile.

Es necesario comunicar lo que se hace y piensa dentro de la Escuela de Diseño en la carrera de Diseño gráfico mediante la publicación periódica de contenidos teóricos propios, realizados por los académicos y alumnos de la Escuela.

Exponer a la sociedad lo que se investiga, realiza, piensa, y enseña dentro de la Universidad sobre Diseño Gráfico, lo cual es una necesidad y obligación de una institución como la Universidad de Chile.

Entregar a la universidad un medio de comunicación electrónico para la promoción de la disciplina del Diseño Gráfico, además, al colocar un Blog en Internet, ya se tiene el potencial de llegar más allá de las fronteras con los contenidos publicados, lo cual es vital a la hora de posicionar a la Escuela de Diseño y a la Carrera de Diseño Gráfico en Latinoamérica y el mundo, como fuente de creación y difusión de teoría del Diseño Gráfico.

Una de las críticas que se hace al sistema de publicación mediante el uso de Blogs, es que los contenidos muchas veces no presentan la calidad y la revisión que deberían tener para ser publicados, entonces surgen las dudas sobre la utilización de los medios digitales para comunicar los contenidos académicos, entonces la necesidad de regirse a un método y revisión de cada uno de los contenidos expuestos en el Blog es clave, ya que esto garantizaría que los textos expuestos en el sitio cumplan con las normas académicas necesarias para ser validados para la comunidad, y eliminar estos prejuicios que nacen por la poca revisión de los que se publica.

La discusión de los temas es uno de los elementos más importantes a la hora de pulir los contenidos que pretenden llegar a ser validados por la comunidad académica, para lo cual el Blog está hecho, permitiendo exhibir estos textos e ideas, y estar disponibles para discutirlos, criticarlos, ratificarlos o rechazarlos, por parte de los lectores, que en muchos casos serían académicos y alumnos de la Escuela, pero también personas o estudiantes de otras latitudes u otras instituciones, que también pueden aportar claramente a la discusión disciplinar.

Otro elemento importante es que este proyecto puede ser un canal de comunicación con otras escuelas de Diseño en nuestro país, y porque no decirlo, de otras alrededor del mundo, mediante colaboraciones o comentarios de estas personas a temas publicados en el sitio, lo que abre sin duda múltiples posibilidades para desarrollar contenidos que posean un mayor consenso en la comunidad del Diseño Gráfico, lo que serviría para promocionar nuestra disciplina.

Al entregar un medio electrónico para la publicación de contenidos teórico sobre el Diseño Gráfico, se tiene la oportunidad de difundir aun más lo expuesto, además, se tiene la posibilidad de que múltiples lectores aporten sus ideas sobre el tema y el autor pueda corregir o ratificar lo que publicó.

Objetivo

Desarrollar un medio de comunicación basado en nuevas plataformas tecnológicas que entreguen una interacción más eficaz entre los miembros de una comunidad universitaria, permitiendo impulsar la disciplina del Diseño Gráfico en la Escuela de Diseño de la Universidad de Chile.

Objetivo Especifico

Realizar un medio de publicación electrónica basado en un sistema de Blog, para contenidos académicos realizados por profesores y alumnos de la Escuela de Diseño en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Chile.

Promover la discusión disciplinar e investigación dentro de la Escuela de Diseño y la carrera de Diseño Gráfico.

Invitar a académicos y alumnos de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Chile y de otras universidades a participar publicando sus artículos Teórico dentro de este medio de publicación electrónico.

Estructura del proyecto

El proyecto se desarrollará en tres etapas, las cuales serán descritas a continuación:

1.- Creación de la estructura del Blog y su sistema de revisión de contenidos.

En esta etapa del proyecto se planificará la estructura de los contenidos que serán publicados en el Sitio, así se puede clasificar y definir los tópicos principales de las publicaciones, las categorías principales propuestas son Diseño Editorial, Diseño Web, Multimedia, y Gestión de Proyectos. Cuatro grandes ramas del Diseño Gráfico actual. Claramente esto es la primera aproximación a los temas generales que pueden agregarse en el futuro del Blog, esta es otra de las cualidades de este tipo de plataformas, su flexibilidad a la hora de catalogar los temas dentro del sistema. Estas cuatro cabeceras temáticas poseerán subcategorías que buscarán clasificar los contenidos dentro de estos cuatro grandes grupos de información, además a los contenidos se le agregaran palabras claves o Tags, para así enlazar las cuatro categorías principales al buscar dentro del sitio, y tener resultados de todos los contenidos. Entonces esta estructura de contenidos será la columna vertebral de la disposición de los contenidos en el Blog, colocando en la Página principal las cuatro últimas publicaciones de cada una de las categorías principales. Junto a los links a las publicaciones anteriores.

Además de la estructuración del contenido en el sitio, se necesita la metodología de revisión de los contenidos antes de su publicación. Y de los comentarios hechos en cada uno de los textos, para esto se necesita a un equipo de revisores para cada una de las cuatro categorías principales de publicación, en donde se lean, corrijan faltas de ortografía, propongan redacción si fuese necesario, pero con el espíritu de no censurar y no cambiar lo escrito, ya que esto se deberá hacer cuando este publicado en el Blog, este texto corregido es enviado al autor para que este de acuerdo con las correcciones y luego publicar el texto, este tipo de revisión es para los primeros textos, o aquellos que servirán para confrontar opiniones, y son colocados para su discusión en el sitio por medio de los comentarios de los lectores. Dando inicio a la discusión para luego obtener los contenidos definitivos sobre el tema expuesto en un Paper o publicación más formal y académica.

La participación es clave para llevar a buen pie este proyecto, sin la motivación o las ganas de aportar se hará muy difícil que esto pueda llegar a realizarse, pero creo que existen las personas interesadas en discutir, hacer y pensar el Diseño Gráfico dentro y fuera de nuestra Escuela, facultad y Universidad, por lo que si se da la posibilidad de participar se puede llegar a aportar concretamente con nuestra carrera, sin duda es vital para una disciplina crecer en su conocimiento, creo que si no es este camino será otro pero debemos intentar avanzar, no quedarnos con lo que nos dicen, y ser nosotros los que hagamos valer nuestro existir.

2.- Publicación de contenidos.

La publicación de los contenidos se realizará mediante el método descrito anteriormente, el cual ayudará a tener un rigor en el nivel de lo publicado. Al tener en cuenta que cada texto será revisado por un equipo designado por el cuerpo académico de la Escuela, esto le dará un carácter de seriedad intrínseco, lo que por causalidad hará que el autor revise y corrija sus textos a conciencia. Los miembros encargados de las correcciones saldrían del mismo cuerpo académico o profesores de la Escuela, buscando que estas personas tengan relación con los contenidos propuestos, es decir si un texto habla de Diseño editorial, es justo que un profesor que enseñe o se dedique al tema corrija y revise el escrito.

Los alumnos que busquen publicar algún texto deberá revisar y corregir sus textos con un profesor, el cual debe ser aval teórico de lo escrito, pero lo contenido en el texto es propiedad del alumno, así cada texto tendrá un sustento académico.

También cualquier colaboración externa sobre uno de los temas principales deberá ser revisada por miembros del equipo de publicación, contactarse con el autor por medio de los datos que entregó al momento de enviar su aporte, así se puede tener control sobre lo recibido y lo que se publica, un proceso que debe siempre seguirse para nunca perder la esencia del sitio, la cual es, que todo contenido debe ser revisado y publicado para ser un aporte a la disciplina del Diseño Gráfico, buscando siempre la colaboración de la comunidad para debatir los temas.

La publicación la efectuaría un equipo elegido por la Escuela y encargado de administrar y publicar los textos enviados por los autores en el Blog, esto asegurará que lo que se publica efectivamente sea respaldado por la Escuela de Diseño y la Universidad de Chile.

3.- Publicación de Papers.

Esta fase del proyecto es la más trascendente del proyecto, es el objetivo académico principal, después de exponer y discutir los temas en el Blog, de esto se desprenden la mayor parte de los Paper hechos y publicados por los profesores y alumnos de la Escuela de Diseño.

El proceso para el desarrollo de los Paper publicados en el Blog, serán comunes a las publicaciones normales hechas por la Escuela o la universidad, usando los parámetros y metodologías descritas para la realización de textos académicos, lo que ayudará a validar aun más los contenidos publicados por la Escuela en el Blog. Los Papers publicados en el Blog también deben ser colocados en otros medios tradicionales para estos efectos, así el Blog se convertirá en un medio más para la publicación de estos contenidos, aunque fuese el medio para la discusión y exposición inicial de los contenidos antes de llegar a publicarse.

Entonces se entiende que el Blog es el medio para la confrontación de ideas entre los autores y los lectores de los textos, para corregir, ratificar y enriquecer los contenidos previamente a ser publicados como Paper.

capítulo

8

Producción del Blog

Wireframes
Flujo del Sitio
Casos de Uso
Diseño del Sitio

Producción del Blog

Wireframes

El siguiente texto es una descripción general del Blog, marcando y definiendo los elementos involucrados en el sitio.

Idea principal:

El sitio debe ser una plataforma para la interacción de los usuarios con la Escuela de Diseño, en el cual los contenidos deben estar ordenados de forma jerárquica, mediante una estructuración de los contenidos que busque la participación del lector. La Gráfica debe poseer todos los elementos que a continuación se describirán, buscando la máxima optimización del espacio en pantalla, respetando los estándares de color, texto y estructura en Internet.

Recomendaciones técnicas:

El sitio debe estar optimizado para una resolución de 1024x768 px, o en su defecto para pantallas de 17" pulgadas estándar.

Los archivos del diseño (psd, png, eps) deben estar en modo de color RGB a 72 dpi. los archivos deben estar separados en capas rotuladas y claramente identificables, se sugiere la siguiente estructura de capas principales:

- Header
- Main
- Sidebarderecho
- Sidebarizquierdo
- footer
- fondo

Es de entender que esta división es una recomendación, también se necesita una división clara dentro de cada una de estas zonas.

Diseño de Páginas

A continuación se describirán cada una de las páginas necesarias para el desarrollo del sitio.

**Se recomienda usar textos genéricos o simulados estándar para los bocetos, si es que no están definidos los textos definitivos.*

Index o Página Principal

Requerimientos generales de diseño en las siguientes zonas:

Header

Este sector se refiere a la cabecera del sitio, en la cual se encuentran los elementos descriptivos y de ubicación del sitio, como el logotipo del sitio y el menú.

**La altura del header debe ser acorde con los elementos que contenga. Y debe incluir los siguientes.*

Elementos:

Escudo Universidad de Chile: Link a la página de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo.

Logo del Blog: Link al inicio del Blog

Menú:

Inicio: Link a la página de Inicio del Blog.

Diseño Web: Link a la categoría “Diseño Web”.

En esta sección estarán todos los artículos de la categoría “Diseño Web”.

Gestión en Diseño: Link a la categoría “Gestión en Diseño”.

En esta sección estarán todos los artículos de la categoría “Gestión en Diseño”.

Diseño Editorial: Link a la categoría “Diseño Editorial”.

En esta sección estarán todos los artículos de la categoría “Diseño Editorial”.

Multimedia: Link a la categoría “Multimedia”.

En esta sección estarán todos los artículos de la categoría “Multimedia”.

Contacto: Link a la categoría “Contacto”.

Colaboraciones: Link a la categoría “Colaboraciones”.

Sidebar Index:

Buscador del sitio: campo de texto y botón.

Contribuciones

Texto y Links a la página de contribuciones.

Últimos Artículos

Título del Artículo – Número de Comentarios.

Links

Lista de links a páginas externas.

Suscribir

Link al Feed RSS del sitio.

Columna de contenidos del Home o Página Principal.

En este sector del sitio se desplegarán todos los contenidos del sitio, de forma que se diferencien o queden visualmente ordenados por categorías, dejando siempre lo último publicado en la página principal del sitio, así se produce la sensación de renovación y dinamismo que se busca con estos sistemas, pero unido a la estructura fija de un sitio tradicional para ordenar los sectores de despliegue de contenidos.

Cuadro con las Categorías Principales.

Publicación del último artículo en cada una de las categorías principales (Diseño Editorial - Diseño Web - Gestión en Diseño - Multimedia). Con el título del Artículo y un extracto del contenido publicado y los enlaces necesarios para acceder al contenido completo.

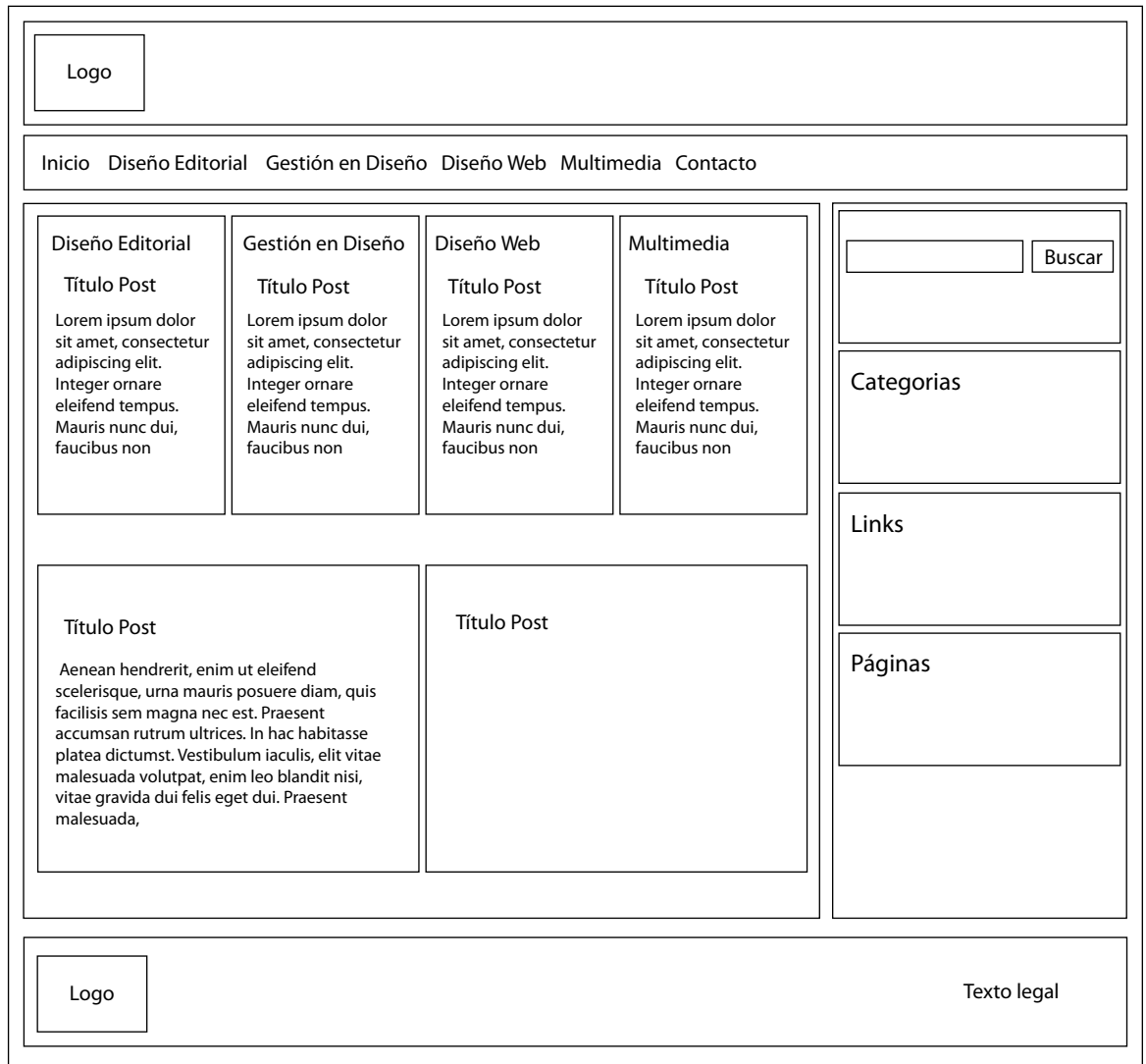
Cuadro con artículos de Discusión General.

Despliegue de los últimos artículos de contenidos que no están dentro de las categorías principales. Serán todos los artículos que no estén dentro de las cuatro temáticas principales o no posean un carácter teórico. Con esto se pretende abrir y ampliar los temas dentro del Blog, o comunicar ideas que se salgan del esquema del Blog, lo que claramente también aporta al debate y a las posibilidades de encontrar otras temáticas que puedan convertirse a futuro en una categoría principal.

Footer

Texto de uso de wordpress y links a su página
Escudo de la universidad
Logo nombre del Blog.

Estructura Página Principal del Blog Páginas del Blog



Páginas del Blog

La página de un Blog es una extensión de lo que se realizaba en una publicación estática, la cual se usa para contenidos que no variarán o pertenecen a la estructura fija del sitio, esto quiere decir que son textos que por lo general describen o explican algo sobre el sitio, autor u otro tema general, este recurso es conceptualmente similar a lo que hacemos con los artículos, pero con la diferencia que las páginas son estructurales, y las entradas son el producto del Blog, son la parte más dinámica, visual y técnicamente hablando, en contraposición las páginas son fijas y no presentan atributos dinámicos.

Técnicamente las páginas tendrán:

Elementos que se mantienen en esta página:

Header: descrito anteriormente.

Footer: descrito anteriormente.

Sidebar Páginas Interiores

Buscador del sitio: campo de texto y botón.

Contribuciones

Texto y Links a la página de contribuciones.

Suscribir

Link al Feed RSS del sitio.

Últimos Artículos

Título del Artículo – Número de Comentarios.

Últimos comentarios

Nombre usuario – título del post comentado.

Suscribir

Link al Feed RSS del sitio.

Links

Lista de links a páginas externas.

Columna de contenidos en Páginas interiores

Cada Página tendrá:

Título de la Página.

Texto completo de la Página.

Estructura Páginas del Blog

<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 30px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">Logo</div>	
<p>Inicio Diseño Editorial Gestión en Diseño Diseño Web Multimedia Contacto</p>	
<p>Fecha Título Página</p> <div style="background-color: black; width: 100%; height: 100px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-top: 10px;">img</div> <p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce porttitor orci fringilla enim tempor in consequat lacus tincidunt. Aenean laoreet, purus quis eleifend pretium, mauris lectus cursus est, id venenatis eros tortor non nisi. Phasellus ligula tellus, porta vel sollicitudin sed, dapibus sit amet orci. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Nunc nibh diam, ornare ut porta vel, pretium eget mi. Aliquam erat volutpat. Aenean hendrerit, enim ut eleifend scelerisque, urna mauris posuere diam, quis facilisis sem magna nec est. Praesent accumsan rutrum ultrices. In hac habitasse platea dictumst. Vestibulum iaculis, elit vitae malesuada volutpat, enim leo blandit nisi, vitae gravida dui felis eget dui. Praesent malesuada, odio ornare lobortis condimentum, odio elit tristique mi, vitae convallis enim metus eget massa. Ut facilisis, dui a gravida aliquet, justo massa auctor augue, et semper tortor lacus ut orci. Praesent pharetra, risus dapibus iaculis blandit, erat mi congue nunc, et aliquam metus lectus non felis. Quisque ut volutpat tellus. Fusce rhoncus sodales congue. Vestibulum dui augue, consectetur in consectetur in, porttitor quis tortor. Maecenas tempus consectetur elementum. Mauris sollicitudin, diam eu auctor iaculis, elit diam tempus tellus, et aliquet erat augue ut sapien. </p> <p> Integer auctor aliquam erat ac rutrum. Suspendisse potenti. Maecenas eget ante non risus vehicula placerat. Integer lobortis tempus est, eu feugiat justo dignissim eget. Sed et nisl mauris. Aliquam cursus, metus non viverra mattis, diam turpis tristique ligula, blandit vestibulum nulla ligula ac quam. Suspendisse ultricies ullamcorper luctus. Nullam rutrum pharetra dolor. Sed lacinia turpis sed risus pulvinar hendrerit. Pellentesque viverra, purus nec aliquet ornare, nisi dui malesuada est, eget malesuada turpis tortor et sapien. Maecenas vehicula volutpat mi, sed elementum magna pellentesque ullamcorper. Praesent adipiscing, orci et mattis condimentum, neque nisl aliquet libero, sed malesuada risus dolor nec dolor. Ut eros mi, placerat vitae vehicula eu, pulvinar eget justo. Vivamus sollicitudin viverra nisi, eget scelerisque elit bibendum a. Praesent lorem sapien, ultrices a viverra sit amet, tincidunt nec nisl. Nam sapien elit, dignissim eu scelerisque quis, tincidunt in urna. </p> <p> Fusce mollis ultricies bibendum. Etiam tempus ipsum eu risus iaculis commodo. Nunc feugiat aliquam auctor. Maecenas quis neque sit amet tortor lobortis tincidunt a ac orci. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Duis feugiat, urna ut mattis sodales, lorem erat elementum dui, ac vestibulum elit justo eu velit. Pellentesque rutrum neque a enim sagittis faucibus. Pellentesque convallis nisl non elit tempus nec lacinia diam luctus. Sed adipiscing purus a massa adipiscing at ultricies massa pulvinar. Sed orci lorem, gravida ut convallis vehicula, semper id orci. Quisque dapibus tellus eu dui volutpat pulvinar. Nunc ut risus at erat semper fringilla nec eu lorem. Nunc pulvinar nibh et mauris semper et volutpat ante aliquam. Nulla sit amet urna sem, quis cursus nisl. Nunc molestie nulla sit amet est vehicula aliquam. Aenean lectus dolor, adipiscing ut tempor mattis, tristique sit amet lectus. </p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <input style="width: 80%;" type="text"/> <input type="button" value="Buscar"/> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>Últimos Artículos</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>Categorías</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>Links</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Páginas</p> </div>
<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 30px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">Logo</div>	
<p>Texto legal</p>	

Página Artículos o Single Blog

Esta página es vital para un Blog, en ella se muestran los artículos del Blog, lo cual es crucial para la navegación y el uso del Blog, puesto que sin ella no habría forma de ver los contenidos de una forma separada o individual, lo que produce que se produzca un ruido visual innecesario.

En esta página también se encuentra el formulario para realizar los comentarios a lo expuesto dentro del sitio, por lo que es vital para el proyecto, además se colocarán los comentarios hechos por los usuarios, en forma de lista lo que proporciona una visión general de lo dicho por los lectores.

Técnicamente la pagina cuenta con lo siguiente:

Elementos que se mantienen en esta página:

Header: descrito anteriormente.

Footer: descrito anteriormente.

Sidebar Paginas Interiores

Buscador del sitio: campo de texto y botón.

Contribuciones

Texto y Links a la página de contribuciones.

Suscribir

Link al Feed RSS del sitio.

Últimos Artículos

Título del Artículo – Número de Comentarios.

Últimos comentarios

Nombre usuario – título del post comentado.

Suscribir

Link al Feed RSS del sitio.

Links

Lista de links a páginas externas.

Columna de contenidos en Páginas interiores

Cada post tendrá:

Título del Post.

Fecha de publicación.

Links a los comentarios.

Contenidos del artículo.

*Para desplegar contenido en video y sonido, se debe ocupar este mismo esquema.

Comentarios

Título Comentarios.

Número de comentario.

Lista de comentarios de los usuarios.

Nombre usuario – Fecha.

Contenido del comentario.

Dejar comentario

Campo de texto para el nombre.

Campo de texto para el e-mail.

Textarea para el mensaje.

Botón dejar comentario.

Estructura Página Artículos o Single Blog

Logo

[Inicio](#) [Diseño Editorial](#) [Gestión en Diseño](#) [Diseño Web](#) [Multimedia](#) [Contacto](#)

Diseño Editorial

Fecha
Título Post

img

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce porttitor orci fringilla enim tempor in consequat lacus tincidunt. Aenean laoreet, purus quis eleifend pretium, mauris lectus cursus est, id venenatis eros tortor non nisi. Phasellus ligula tellus, porta vel sollicitudin sed, dapibus sit amet orci. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Nunc nibh diam, ornare ut porta vel, pretium eget mi. Aliquam erat volutpat. Aenean hendrerit, enim ut eleifend scelerisque, urna mauris posuere diam, quis facilisis sem magna nec est. Praesent accumsan rutrum ultrices. In hac habitasse platea dictumst. Vestibulum iaculis, elit vitae malesuada volutpat, enim leo blandit nisi, vitae gravida dui felis eget dui. Praesent malesuada, odio ornare lobortis condimentum, odio elit tristique mi, vitae convallis enim metus eget massa. Ut facilisis, dui a gravida aliquet, justo massa auctor augue, et semper tortor lacus ut orci. Praesent pharetra, risus dapibus iaculis blandit, erat mi congue nunc, et aliquam metus lectus non felis. Quisque ut volutpat tellus. Fusce rhoncus sodales congue. Vestibulum dui augue, consectetur in consectetur in, porttitor quis tortor. Maecenas tempus consectetur elementum. Mauris sollicitudin, diam eu auctor iaculis, elit diam tempus tellus, et aliquet erat augue ut sapien.

Número de Comentarios

Nombre usuario - fecha

Contenido del Comentario

Nombre usuario - fecha

Contenido del Comentario

Dejar un comentario

Nombre:

E-mail:

Mensaje:

[<< Post Anterior](#) [Post Siguiente >>](#)

Buscar

Últimos Artículos

Categorías

Links

Páginas

Logo

Texto legal

Lista de Artículos de una Categoría

Desplegará los contenidos de la categoría requerida. Esto quiere decir que cada vez que se ingrese a un tema en particular, como Diseño Editorial, se desplegaran en forma listada los contenidos que correspondan a esta categoría temática, esto se hará con un extracto del contenido, para facilitar la búsqueda del contenido, y siguiendo los parámetros que a continuación se describirán.

Técnicamente el sitio tendrá:

Elementos que se mantienen en esta página.

Header: descrito anteriormente.

Footer: descrito anteriormente.

Sidebar Paginas Interiores

Buscador del sitio: campo de texto y botón.

Contribuciones

Texto y Links a la página de contribuciones.

Últimos Artículos

Título del Artículo – Número de Comentarios.

Últimos comentarios

Nombre usuario – título del post comentado.

Suscribir

Link al Feed RSS del sitio.

Links

Lista de links a páginas externas.

Columna de contenidos en Páginas interiores

Cada post tendrá:

Título del Post.

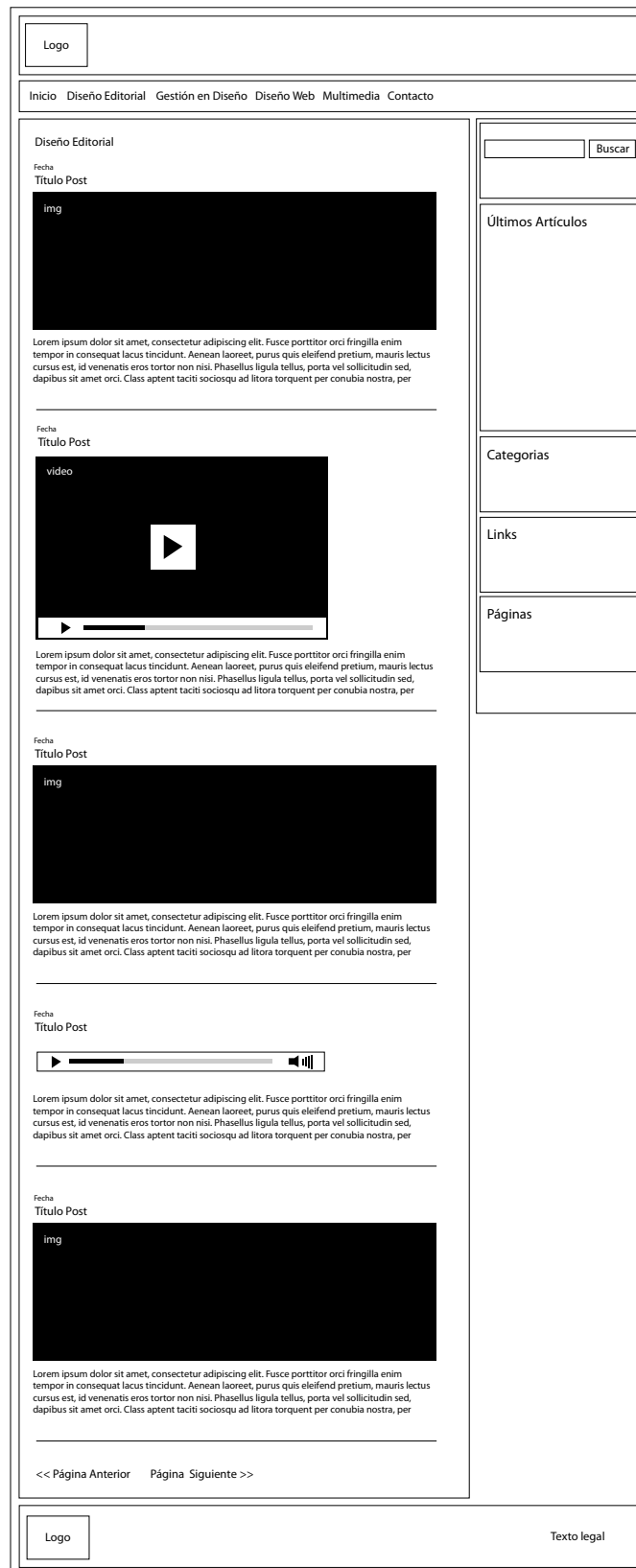
Fecha de publicación.

Links a los comentarios.

Contenidos del artículo.

**Para desplegar contenido en video y sonido, se debe ocupar este mismo esquema.*

Estructura Lista de Artículos de una Categoría



Página de contacto

Todo sitio que quiere ser un enlace con su comunidad, y abrir sus contenidos debe tener una página con un formulario de contacto, es casi una obligación, pero que muchas veces se toma como algo que no sirve para los objetivos del sitio, pero la experiencia demuestra que posee el poder para canalizar sugerencias, molestias, felicitaciones, o sentimientos.

Técnicamente la página de contacto posee lo siguiente:

Elementos que se mantienen en esta página:

Header: descrito anteriormente.

Sidebar: descrito anteriormente.

Footer: descrito anteriormente.

Columna de contenidos Contacto

Título de la página Contacto.

Texto completo de la página contacto.

Formulario de envío de correos

Título del formulario. (Envíanos tu mensaje).

Campo de texto para el nombre.

Campo de texto para el e-mail.

Textarea para el mensaje.

Botón Enviar.

Estructura Página de contacto

Logo	
Inicio Diseño Editorial Gestión en Diseño Diseño Web Multimedia Contacto	
<p>Fecha</p> <p>Título Página</p> <p>Venenatis et tellus. Morbi et eros a sapien laoreet tristique. Pellentesque feugiat consectetur nunc eget fermentum. Vivamus ipsum sem, pharetra vitae volutpat at, ultricies vitae nunc.</p> <p>Nombre: <input type="text"/></p> <p>E-mail: <input type="text"/></p> <p>Mensaje: <input type="text"/></p> <p style="text-align: right;"><input type="button" value="Enviar"/></p>	<p><input type="text"/> <input type="button" value="Buscar"/></p> <p>Últimos Artículos</p> <p>Categorías</p> <p>Links</p> <p>Páginas</p>
Logo	Texto legal

Página de Contribuciones

Esta página del sitio estará dedicada a la comunicación con personas externas a la universidad, es decir permitirá que otras personas que poseen conocimientos sobre los temas tratados dentro del sitio puedan enviar sus aportes, estos pueden ser profesores o alumnos de otras universidades, profesionales egresados, o cualquier persona que quiera participar en este proyecto.

Sin duda esta herramienta permite la interacción entre personas dentro y fuera de la universidad, por lo que hay que aprovechar esta posibilidad, invitando a la comunidad a hacer teoría sobre nuestra disciplina.

Técnicamente esta pagina posee:

Elementos que se mantienen en esta página:

Header: descrito anteriormente.

Sidebar: descrito anteriormente.

Footer: descrito anteriormente.

Columna de contenidos Contribuciones

Título de la página Contribuciones.

Texto completo de la página Contribuciones.

Formulario de envío de correos

Título del formulario. (Envianos tu mensaje).

Campo de texto para el nombre.

Campo de texto para el e-mail.

Adjuntar archivo

Input text para nombre archivo.

Botón Examinar.

Textarea para el mensaje.

Botón Enviar.

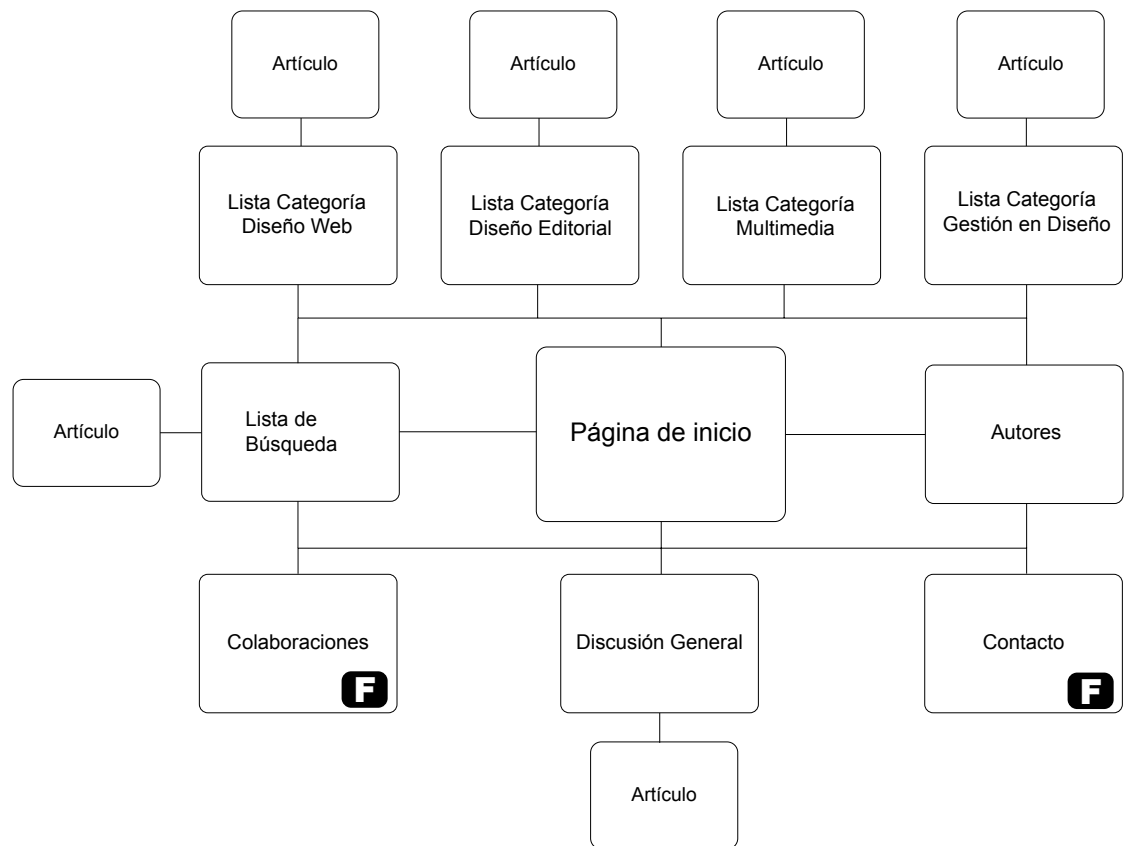
Estructura Página de Contribuciones

Logo	
Inicio Diseño Editorial Gestión en Diseño Diseño Web Multimedia Contacto	
<p>Fecha</p> <p>Título Página</p> <p>Venenatis et tellus. Morbi et eros a sapien laoreet tristique. Pellentesque feugiat consetetur nunc eget fermentum. Vivamus ipsum sem, pharetra vitae volutpat at, ultricies vitae nunc.</p> <p>Nombre: <input type="text"/></p> <p>E-mail: <input type="text"/></p> <p>Archivo: <input type="text"/> <input type="button" value="Examinar"/></p> <p>Mensaje: <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Enviar"/></p>	<p><input type="text"/> <input type="button" value="Buscar"/></p> <p>Últimos Artículos</p> <p>Categorías</p> <p>Links</p> <p>Páginas</p>
Logo	Texto legal

Flujo del Sitio

El siguiente esquema muestra las principales páginas que tendrá el Blog, por tratarse de un sistema dinámico se generalizan algunas secciones, como los artículos, los cuales, si bien son páginas diferentes, funcionalmente se despliegan desde la misma base gráfica o plantilla.

Otro aspecto a tener en cuenta al ver el esquema es que la disposición concéntrica de las páginas, lo que describe la forma libre de navegar el sitio.



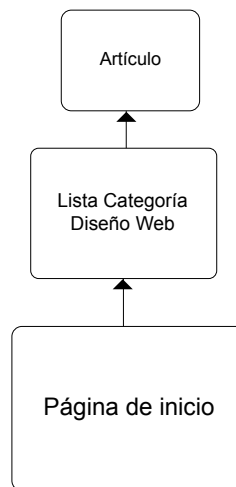
F = Formulario

Casos de Uso

A continuación se mostrarán a modo de ejemplo algunos de los casos de uso más frecuentes, para tener una visión general del uso del sistema.

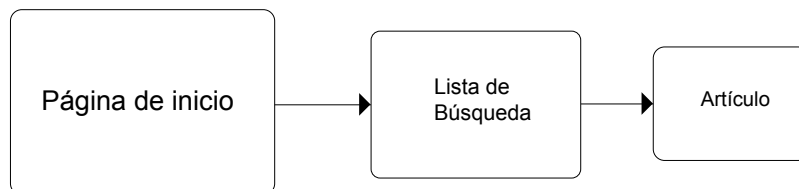
Elegir Artículo

Esto se refiere al momento en que el usuario ingresa a la página de inicio, y elige una de las categorías en el menú, luego aparece la lista de artículos en una nueva página, donde selecciona uno de ellos y va a la página individual del artículo.



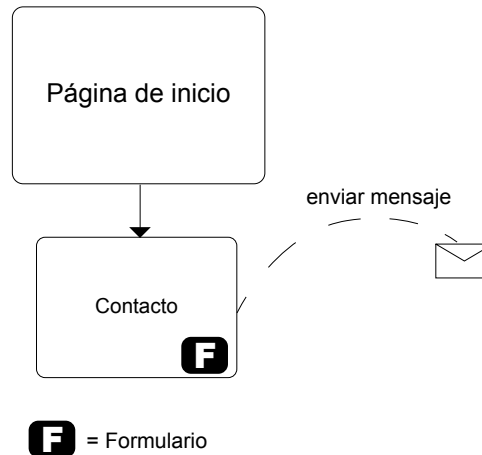
Búsqueda de Artículo

El usuario busca una palabra clave en el buscador del sitio que está dentro de la página principal, luego el sistema muestra el resultado de la búsqueda en una lista de artículos, después el usuario elige de los resultados el artículo que le interesa, ingresando a página individual del artículo



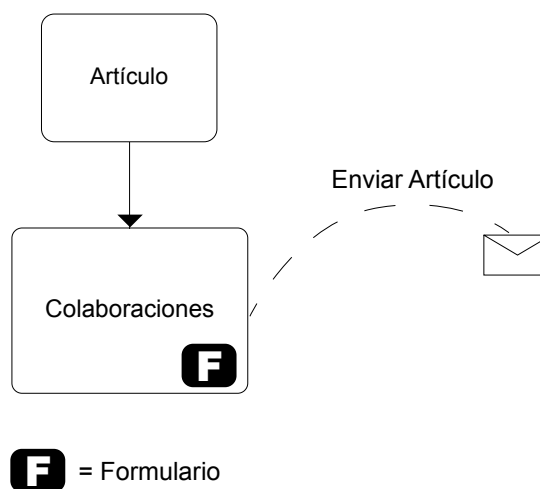
Enviar mensaje en contacto

Ingresa el usuario a la página de contacto desde la página de inicio, el usuario se enfrenta a un formulario para el envío de mensajes, con campos de textos para los datos del usuario (los cuales son necesarios para identificar a la persona que envió el mensaje y en determinados casos contactarlo).



Enviar colaboración

Esta vez el usuario se encuentra dentro de una página individual de uno de los artículos, desde allí ingresa a la página de colaboraciones en donde existirá un formulario de envío de colaboraciones para el sitio, en donde los usuarios que no pertenezcan o no a la universidad podrán enviar sus textos sobre alguno de los temas tratados en el Blog, los cuales serán revisados y evaluados por los encargados para luego ser incluidos a los artículos publicados.



Diseño del Sitio

El Diseño Gráfico del Blog debe respetar la idea de orden, más que otros conceptos, este orden se une a la diferenciación de cada uno de los sectores del sitio, la cual está dada por colores característico para cada categoría principal, lo que queda de manifiesto en la página de inicio, en donde se ordenan los últimos artículos de cada categoría dentro de una caja con una cabecera con los colores asignados.

Los colores elegidos se desprenden de los que encontramos en el escudo de la Universidad de Chile, rojo, amarillo, verde, y azul. La asignación de estos colores a las categorías esta dado por un orden cromático de los colores, y el orden de los nombres está dado por un orden alfabético, lo que no pasa en el menú por tener un orden funcional y apegado a los estándares de usabilidad, donde el botón inicio y contacto se colocan al comienzo y al final respectivamente, y en el medio se aplica el orden alfabético para las categorías principales.

El sidebar se diferencia del resto del sitio con el uso de un color de fondo más oscuro que el colocado en la columna de contenidos, así claramente se diferencian visualmente, lo que contribuye a ordenar el contenido del sitio, dentro de este se colocan los títulos de cada uno de los elementos en el sidebar, lista de categorías, lista de enlaces a otras páginas, últimos artículos publicados, últimos comentarios, u otro que se necesite. Otro elemento importante dentro del sidebar es el banner de colaboraciones, el cual se diferencia del resto del contenido del sidebar por su color naranja, el cual estará siempre presente en el sitio, y así invitar a participar de este proyecto.

En el footer del sitio se despliegan los elementos que recuerdan a quien pertenece el sitio, como es el logo de la Universidad de Chile y el logo del sistema “Blog Diseño Gráfico”. Además del texto que define el sistema en el cual está realizado el proyecto, siendo o no Wordpress el que está ocupado, así se informa al usuario sobre como está hecho el sitio, lo cual es importante para promocionar el uso de estas plataformas, y ayudar a validar su uso.

Gráficamente el footer posee un color negro que da un apoyo visual a lo que está sobre el, sirviendo de base a cada uno de los sectores del sitio, además se repiten los colores principales del cada una de las categorías principales para mantener la coherencia formal del sitio, y no perder la armonía, con un peso visual mayor en el fondo del sitio se define visualmente el termino del sitio, cerrando así la forma de la caja que contiene a los elementos del Blog.

Los elementos colocados dentro de la columna de contenidos, son en su mayoría textos, para lo cual se elige una tipografía que fue hecha para funcionar en una pantalla, esta es la llamada “verdana”, por lo que su uso es recomendado también por estar casi en un 90% de los computadores. Teniendo claro que esto es trascendente al momento de realizar proyectos para la Internet y de publicación de textos. Los títulos de los textos están hechos con la tipografía “Trebuchet MS”, la cual es una de las tipografías que también pertenece al grupo de tipografías de pantalla, por lo que así se tiene una legibilidad de los textos y los títulos, y cualquier otro texto colocado en la pantalla. Los cuerpos de las tipografías se miden en pixeles, el tamaño usado para los textos es de 11px, lo que

es un tamaño adecuado para la lectura de un texto, el color negro del texto es de un alto contraste con relación al blanco del fondo de la columna de contenidos, separándolo del fondo en el cual se despliega.

La columna de comentarios posee un color de fondo más oscuro que el fondo del texto central de cada Artículo, para diferenciar claramente donde termina el Post y cuando comienzan los comentarios de este, además de buscar un contrapeso visual con el blanco de la columna de contenidos. Esto también se ve en el inicio o página principal del Blog, en la sección de discusión General, para separar visualmente el contenido colocado allí con el resto, adhiriendo con el concepto central de orden y diferenciación de cada uno de los elementos del sitio.

El fondo del sitio posee una imagen de los edificios de la facultad, la cual muestra sólo una fracción de la fotografía a modo de abstracción, así se representa el lugar físico en el cual se encuentra la facultad, pero sin interferir visualmente con los demás elementos del Diseño.

Diseño Home del Blog



El siguiente Diseño se desprende de las premisas anteriores y de las convenciones en el diseño de IGU, las cuales hablan de la estructuración del contenido por medio de preceptos que los usuarios conocen o están familiarizados, por lo que la estructura aunque simple cumple, al satisfacer todas las necesidades inmediatas para la búsqueda de contenidos, encontrando en primera instancia los menús principales y las últimas publicaciones en cada categoría principal. Así también se encuentra el botón para invitar a participar por medio de las colaboraciones.

Diseño Página de Contacto del Blog

Blog Diseño Gráfico
Universidad de Chile - Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Home | Diseño Editorial | Diseño Web | Gestión de Diseño | Multimedia | Discusión General | Contacto

Contacto

Morbi ultrices placerat pulvinar. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Donec eu libero sit amet erat molestie rutrum. Vivamus posuere nisl at metus auctor a faucibus libero sollicitudin. Curabitur cursus scelerisque nulla, et accumsan ligula cons ectetur id. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras quis velit felis, a feugiat diam. Vivamus ultrices hendrerit lectus. Suspendisse ac purus nulla, ornare tincidunt nisl. Ut sollicitudin nisl ac urna consectetur at pellentesque neque mattis. Vestibulum scelerisque commodo suscipit. Aenean nec elit imperdiet ipsum luctus hendrerit. Quisque ut magna dolor, non lacinia nulla.

Enviar Mensaje

Los comentarios hechos a este Artículo servirán para realizar publicaciones teóricas, por lo que, cualquier aporte sobre el tema tratado aquí será bien recibido.

Nombre:

Email:

Website:

Contribución:

[Enviar Mensaje](#)

Buscar [Ir](#)

COLABORACIONES

Si quieres participar y aportar con tus conocimientos, y no eres parte de nuestra facultad, o te interesa el Diseño Gráfico, envía tu artículo.

[Enviar colaboración](#)

Últimos Artículos

Título del post
Suspendisse lacinia sem ante. Suspendisse potenti. Fusce eget nulla nunc. Sed malesuada ullamcorper leo nec porta. Class aptent taciti sociosqu ad litora

Título del post
Suspendisse lacinia sem ante. Suspendisse potenti. Fusce eget nulla nunc. Sed malesuada ullamcorper leo nec porta. Class aptent taciti sociosqu ad litora

Título del post
Suspendisse lacinia sem ante. Suspendisse potenti. Fusce eget nulla nunc. Sed malesuada ullamcorper leo nec porta. Class aptent taciti sociosqu ad litora

Blog Diseño Gráfico | Universidad de Chile

Blog basado en el Sistema [WordPress](#)

Esta página posee los elementos para el envío de mensajes los cuales fueron descritos anteriormente y estructurados, este diseño mantiene la coherencia de la página anterior, lo que varía es el sector del formulario, el título está sobre una barra de color la cual ayuda a diferenciar esta sección del resto del sitio, ayudando a la ubicuidad del usuario, para no perder la noción de estar dentro del sitio se mantienen los sectores principales como el header, sidebar y footer, lo que es clave para no perder o frustrar al lector.

Diseño Página de Colaboraciones del Blog

Blog Diseño Gráfico
Universidad de Chile - Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Home | Diseño Editorial | Diseño Web | Gestión de Diseño | Multimedia | Discusión General | Contacto

Colaboraciones

Morbi ultrices placerat pulvinar. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Donec eu libero sit amet erat molestie rutrum. Vivamus posuere nisl at metus auctor a faucibus libero sollicitudin. Curabitur cursus scelerisque nulla, et accumsan ligula cons ectetur id. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras quis velit felis, a feugiat diam. Vivamus ultrices hendrerit lectus. Suspendisse ac purus nulla, ornare tincidunt nisl. Ut sollicitudin nisl ac urna consectetur at pellentesque neque mattis. Vestibulum scelerisque commodo suscipit. Aenean nec elit imperdiet ipsum luctus hendrerit. Quisque ut magna dolor, non lacinia nulla.

Enviar Contribución

Los comentarios hechos a este Artículo servirán para realizar publicaciones teóricas, por lo que, cualquier aporte sobre el tema tratado aquí será bien recibido.

Nombre:

Email:

Website:

Archivo:

Contribución:

[Enviar colaboración](#)

Buscar [Ir](#)

COLABORACIONES

Si quieres participar y aportar con tus conocimientos, y no eres parte de nuestra facultad, o te interesa el Diseño Gráfico, envía tú artículo.

[Enviar colaboración](#)

Últimos Artículos

Título del post
Suspendisse lacinia sem ante. Suspendisse potenti. Fusce eget nulla nunc. Sed malesuada ullamcorper leo nec porta. Class aptent taciti sociosqu ad litora

Título del post
Suspendisse lacinia sem ante. Suspendisse potenti. Fusce eget nulla nunc. Sed malesuada ullamcorper leo nec porta. Class aptent taciti sociosqu ad litora

Título del post
Suspendisse lacinia sem ante. Suspendisse potenti. Fusce eget nulla nunc. Sed malesuada ullamcorper leo nec porta. Class aptent taciti sociosqu ad litora

Blog Diseño Gráfico | Universidad de Chile

Blog basado en el Sistema [WordPress](#)

El formulario de esta página está sobre la misma base gráfica que la página de contacto, esto por lo tanto, aunque suene obvio, mantiene la sensación de que pertenece al sitio, lo que es importante si pensamos en como trabaja el sistema de los navegadores, ya que sea cual sea, los usuarios pasan de una visualidad a otra, con pequeños intervalos de carga, los cuales por lo general son fondos blancos, entonces mantener un formato Gráfico característico es primordial. A los campos de envío de mensajes se suma uno para adjuntar archivos, que funciona tal como se acostumbra en el envío de correos electrónicos, por lo que muchos usuarios no tendrán problemas con ello, lo que claramente se ajusta a una de las heurísticas de la usabilidad descritas en párrafos anteriores.

Diseño lista de Artículos de una categoría específica



En esta página se mantiene el formato Gráfico del sitio, el cual está dado por la estructura visual base propuesta, header, sidebar, y footer, a ello se agrega los elementos pertenecientes a la lista de artículos por categorías o los buscados a través del sistema para ello, que tendrán la misma visualidad particular, por lo que se diseña sólo la generalidad del uso y no todo el uso, así se aprovechan los recursos y se optimiza el tiempo tomado para diseñar de producción, lo que permite cumplir uno de los preceptos expuestos en las páginas de este proyecto, buscar el método más adecuado para optimizar el diseño y producción de los blog, lo que es fundamental para los tiempos que existen actualmente para realizar el encargo o trabajo.

Diseño Página de los Artículos



En esta página se desplegarán los elementos que poseen los artículos publicados, descritos y definidos anteriormente en los wireframes del sitio, estos están dispuestos de forma de ocupar el sector reservado para ello, la columna de contenidos, en donde los contenidos fluirán en forma vertical a través de la pantalla, lo que culmina con un cambio en la visualidad dado por la aparición del sector de comentarios, el cual como fue mencionado anteriormente posee un fondo oscuro y diferenciador, para que claramente se de por entendido que lo expuesto dentro y fuera pertenece a su respectivo sector, artículo y comentarios del artículo.

Conclusiones del Proyecto

Como conclusión, podemos decir que los Blog han variado desde su creación, como todo sistema usado para la creación de sitios, los intereses de los usuarios y autores han cambiado también durante estos años, pasando de compartir su diario, a comunicar temas particulares, lo que ha producido un cambio en la forma de pensar los sitios Web en la actualidad, ya no interesa sólo mostrar lo que hacemos, sino discutirlo con el mundo, y los Blogs ofrecen esta alternativa, puesto que dentro de sus componentes existe uno para permitir comentar lo que se publica, así los lectores pueden dejar su opinión sobre lo que leyeron, criticar el modo de abordar el tema o felicitar al autor por lo que acaba de “postear”, lo que ayuda a mejorar el contenido expuesto.

Pero según lo que vemos en Internet muchos Blog ya no usan el sistema cronológico para ordenar sus post en su Página de inicio, lo que es una tendencia heredada de los antiguos sitios, ya que estos mantienen sus contenidos estáticos, o en lugares determinados dentro del sitio, esta tendencia puede deberse a una unión de conceptos entre los sitios normales y los Blog, o a algún tipo de amoldamiento de los usuarios al nuevo modo de ver los sitios, pero lo que está claro es que esto marca una diferenciación con los Blog normales, por lo que podemos decir que las necesidades de los usuarios y autores de sitios pueden estar orientadas al ordenamiento personalizado de los contenidos dentro del sitio, por lo que podemos dar una nueva definición de Blog:

“Sitio Web de contenidos administrables, que permite discutirlos con sus lectores”.

Una descripción de lo que actualmente esta pasando, podemos sacar el concepto de orden cronológico, puesto que ya no es totalmente necesario que los contenidos se ordenen así, y también podemos obviar lo de publicación de sitios personales, lo que también no es taxativo hoy a la definición de Blog, actualmente no es necesario que sea una iniciativa personal, puede ser una comunidad o empresa la que necesite publicar sus contenidos regularmente.

De esto se desprende el concepto de **FBlog** el cual se refiere a la flexibilización de los Blog en su despliegue de contenido, una mezcla entre lo que heredó el sitio estático y el Blog ultra dinámico, la intersección de los conceptos involucrados para hacer un sitio normal, y los que aporta el Blog pueden ser una importante fuente de desarrollo para la realización y diseño de sitios, lo que nos muestra una tendencia muy marcada hacia el ordenamiento del contenido en Internet.

Otra importante idea que se desprende de lo desarrollado durante el proyecto es **la necesidad de comunicar y promocionar el conocimiento del Diseño Gráfico a la comunidad**, esto que es tan crucial para toda disciplina es poco divulgado por el Diseño en general, pudiendo aprovechar todo el potencial y experticia en el uso de medios de comunicación, formas de exponer y promocionar la información, es una tarea pendiente para nuestra comunidad,

es por esto que se debe comenzar a buscar las formas de expresar todo lo que sabemos a la sociedad, lo que sin duda validará aun más nuestro trabajo y aportará al desarrollo del conocimiento.

El Blog es una herramienta con mucho potencial, y que en la actualidad tiene un peso importante dentro de los medios de comunicación electrónicos, lo que no es ninguna novedad, pero lo que es nuevo es la forma en la que se están usando para desarrollar la Internet, democratizando y proporcionando tribuna a todo tipo de personas, en diferentes puntos del planeta, con diversos puntos de vista, o formas de ver la vida, múltiples niveles de conocimientos en computación, comenzando a hacer Internet de una manera diferente a lo visto hasta hoy, algo más comunitario y cooperativo, lo que también tiene una responsabilidad al publicar un contenido, puesto que cada palabra está bajo el ojo del público, cada frase puede ser afirmada o rechazada, produciendo una constante revisión de lo escrito, alentando a los autores a mejorar sus contenidos.

Mostrar, describir, documentar y comentar la manera de hacer proyectos basados en un Blog es una forma concreta de ayudar a su desarrollo y conocimiento, además el uso de los nuevos sistemas de publicación permiten potencialmente llegar a más personas, las cuales tiene la opción de comentar lo publicado, iniciando el debate necesario para aceptar o rechazar lo dicho, lo que deriva en concordancias y acuerdos sobre los temas tratados.

Bibliografía

JACQUES AUMONT, “La imagen”
Ediciones Paidós, traducido por Antonio López Ruiz, Barcelona España,
primera edición

JORGE FRASCARA, “Diseño y comunicación visual”
Ediciones Infinito. Buenos Aires. 1988.

MARÍA ROSA SANTISO FERNÁNDEZ, “Diseño multimedia en e-learning
para el ámbito universitario”
No Solo Usabilidad journal, nº 4. 16 de Agosto de 2005. ISSN 1886-8592.
Master en Multimedia Educativo por la Universidad de Bacerlona y Diseñadora
Gráfica por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad
de Buenos Aires

MICHAEL BEIRUT, JESSICA HELFAND, STEVE HELLER Y RICK POYNOR.
“Fundamentos del Diseño Gráfico”
Ediciones Infinito. Buenos Aires. 1999.

NANCY FLYNN. “Blog rules: a business guide to managing policy, public
relations, and legal Issues”.

TESSA BLAKELEY SILVER, “Wordpress Theme Design - A complete guide
to creating professional Wordpress themes”

WILL RICHARDSON, Blogs, Wikis, Podcasts, and Other Powerful Web Tools
for Classrooms, Segunda edición - 2009

XAVIER FERRÉ, NATALIA JURISTO, HELMUT WINDL, LARRY
CONSTANTINE.
“Usability basics for software developers” [Ferré et al, 2001]
IEEE Software, January/February 2001. p. 22-29

Textos de Consulta

CARLSON, J., MALINA, T., FLEISHMAN, Glenn, Tipografía: Las mejores web,
Colección Diseño Gráfico Páginas Web, México: Gustavo Gili S.A., 1999.

FERNÁNDEZ-COCA, A., Producción y diseño gráfico para la World Wide
Web, Barcelona:
Paidós, 1998.

KRISTOF, Ray, y SATRAN, A., Diseño interactivo, Anaya Multimedia, Madrid,
1998.

KRUG, S., No me hagas pensar: una aproximación a la usabilidad en la web,
Madrid: Prentice-Hall, 2000.

LYNCH, P. J., y HORTON, S., Principios de diseño básicos para la creación de sitios web, México: Gustavo Gili S.A., 2000.

NIELSEN, J., Usabilidad, Diseño de sitios web, Madrid: Pearson Educación, 2000.

PRING, R., www.tipografía: 300 diseños tipográficos para sitios web, Barcelona: Gustavo Gili, 2000.

PRING, R., www.color: 300 usos de color para sitios web, México: Gustavo Gili, 2001.

R. KLANTEN, H. HELDIGE Y M. MISCHLER. "Swiss Graphic Design"
Die Gestalten Verlag. Berlin. 2000.

Internet

Ricardo Baeza Yates, Cuauhtémoc Rivera Loaiza
Ubicuidad y Usabilidad en la Web.
Centro de Investigación de la Web.
Depto. de Ciencias de la Computación, Universidad de Chile. Blanco Encalada
2120, Santiago, Chile. < <http://www.dcc.uchile.cl/~rbaeza/inf/usabilidad.html#nielsenUE> > [consulta : 18 Abril 2009]

Begoña González González
Licenciada en Psicología por la Universidad Complutense de Madrid
< http://www.nosolousabilidad.com/articulos/multimedia_elearning.htm#aavv >
[consulta : 10 Abril 2007]

Blogger.com
¿Qué es un Blog?
[en línea]
< http://www.Blogger.com/tour_start.g >
[consulta: 06 septiembre 2009]

Wordpress.org
¿Qué es un "Blog"?
[en línea]
< http://codex.wordpress.org/es:Introduction_to_Bloggings >
[consulta: 06 septiembre 2009]

Berkman Center fellow Dave Winer wants to get Harvard Bloggings:
Weblog pioneer preaches the gospel of Blog By Beth Potier.
HARVARD GAZETTE ARCHIVES
[en línea]
< <http://news.harvard.edu/gazette/2003/04.17/13-Bloggings.html> >
[consulta: 08 septiembre 2009]

Francisco J. Martín Fernández, Yusef Hassan Montero.
¿Qué es la Arquitectura de la Información?
No Solo Usabilidad journal, nº 2. 16 de Febrero de 2003. ISSN 1886-8592.
Centro de Enseñanzas Virtuales de la Universidad de Granada, Grupo SCImago,
Universidad de Granada
[en línea]
< <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/ai.htm> >
[consulta: 12 abril 2007]

Alejandro Floría Cortés
Área de Ingeniería de Proyectos.
Departamento de Ingeniería de Diseño y Fabricación.
Centro Politécnico Superior | Universidad de Zaragoza.
Recopilación de Métodos de Usabilidad
[en línea]
< <http://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/Herramientas.htm> >
[consulta: 17 octubre 2009]
[en línea]
Subtitulo: Pero.. ¿qué es, realmente, la usabilidad?
< <http://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/quees/usab.htm> >
[consulta: 17 octubre 2009]

Ricardo Baeza Yates, Cuauhtémoc Rivera Loaiza
Ubicuidad y Usabilidad en la Web
Centro de Investigación de la Web
Depto. de Ciencias de la Computación, Universidad de Chile.
Diciembre, 2002.
[en línea]
< <http://www.dcc.uchile.cl/~rbaeza/inf/usabilidad.html#nielsenUE> >
[consulta: 14 octubre 2009]

Jakob Nielsen.
“Ten Usability Heuristics”
Useit.com, 1990
[en línea]
< http://www.useit.com/papers/heuristic/heuristic_list.html >
[consulta: 10 septiembre 2009]

Garcia Torres, Milko A.
Composición y Ubicación de los elementos de diseño
Image&Art,
[en línea]
< http://www.imageandart.com/tutoriales/teoria/composicion_ubicacion/index.htm >
[consulta: 20 de agosto 2009]

Paola Fraticola.
Legibilidad y Comprensión en la Web
Image&Art,
[en línea]
< <http://www.imageandart.com/teoria.html> >
[consulta: 20 de abril 2007]

Garcia Torres, Milko A.
Composición y Ubicación de los elementos de diseño
“Curso práctico de diseño gráfico “.Ediciones Génesis S.A., Madrid.
[en línea]
< http://www.imageandart.com/tutoriales/tipografia/familias_tipograficas_1.htm >
[consulta: 20 de septiembre 2009]

Patricio Salinas Caro, Nancy Histchfeld K.
“Tutorial de UML”
Departamento de Ciencias de la Computación de la Universidad de Chile.
[en línea]
< <http://www.dcc.uchile.cl/~psalinas/uml/introduccion.html> >
[consulta: 29 septiembre 2009]

UChile.online, U. de Chile N° 1 en Ranking de Calidad de Universidades Chilenas
[en línea]
< http://www.uchile.cl/uchile.portal?_nfpb=true&_pageLabel=not&url=55384 >
[consulta: 24 nov 2009]

