

43. Ana Milagro Luzardo Alliey (2009)

(Licenciada en Diseño Gráfico / Universidad de Zulia / Venezuela)

Diseño de la interfaz gráfica web en función de los dispositivos móviles. Caso de estudio: diarios digitales

La necesidad de una computadora y un servicio de conexión a la red, para poder tener acceso a los servicios y la información disponible en la World Wide Web, se había convertido en una considerable preocupación para las empresas de telecomunicaciones donde los usuarios pedían, cada vez con mayor insistencia, que las nuevas tecnologías les permitieran conectarse a Internet desde cualquier lugar sin necesidad de tener un computador.

Estos factores contribuyeron a que la industria creara dispositivos móviles con conexión a la red, como los teléfonos celulares y los PDA o *handhelds*, lo que atrajo a grandes compañías telefónicas con deseos de invertir para incrementar las cuentas telefónicas de sus usuarios.

El desarrollo de la tecnología ha avanzado rápidamente y el servicio se ha expandido con igual prontitud, apuntando a una tecnología que pone al alcance de todos los beneficios de Internet. Hoy por hoy, gracias al avance de tecnologías como las redes inalámbricas, los dispositivos móviles se usan cada vez con mayor frecuencia por el público en general, en diversas actividades, en especial la Web.

Actualmente existe una gran contradicción: el crecimiento vertiginoso del uso de dispositivos móviles y, por otra parte, el mínimo acceso a la Web por dispositivos móviles.

Esto se debe a diversos factores como: diferentes lenguajes que son incompatibles entre sí, que no pueden ser visualizados de forma correcta; limitaciones inherentes a los dispositivos móviles como resoluciones de pantalla pequeña, pocos colores, poco espacio de almacenamiento, poco ancho de banda, altos costos de las redes de telecomunicación, pero sobre todo a que los sitios se encuentran estructuralmente mal diseñados; lo que conlleva a una mala experiencia de navegación por parte de los usuarios, quienes finalmente se deciden por métodos alternos de acceso a la Web.

En la actualidad, el diseñador gráfico está ayudando a definir el entorno visual del siglo XXI, dando forma a la información a través de avisos publicitarios, publicaciones varias, diseño editorial, imagen corporativa, señalética, video, multimedia, así como la web y la webmóvil; como nexo entre la fuente y el consumidor final o destinatario, concibiendo y ejecutando ideas que informen, motiven, eduquen o vendan.

Hoy día el diseñador gráfico debe ser capaz de realizar una página web con los argumentos necesarios, con la capacidad de identificar y redirigir al usuario a la versión adaptada de los contenidos, tanto para un ordenador de sobremesa como para un móvil, con contenido temáticamente consistente, manejando el concepto de una web única: la misma web con la misma experiencia, los mismos elementos de navegación, o las mismas funcionalidades en todos los dispositivos. Que los contenidos sean capaces de ser adaptados al contexto y a las interfaces de acceso.

“La tarea del diseñador gráfico es la de satisfacer las necesidades de comunicación visual de toda clase, en todo sector de la sociedad, desde pequeños elementos hasta complejos sistemas de comunicación”. (Frascara, 1993).

Un gran mercado que está despegando, lentamente pero en un constante crecimiento, dado por el avance tecnológico y los teléfonos móviles que la soportan; es el webdesign para móviles. El diseño y desarrollo de multimedia en línea o sitios web, orientados para dispositivos móviles; es un campo imprescindible que los diseñadores deben conocer y explorar, siendo una posibilidad que está abierta a ser utilizada.

Por estos motivos esencialmente y por todo lo antes citado, surge la siguiente hipótesis:

La implementación de herramientas de estilo, estructura y define la presentación de un documento web, permitiendo obtener un rendimiento gráfico de la interfaz web y una óptima visualización de los diarios digitales en función de los dispositivos móviles.

En consecuencia el presente trabajo propone el desarrollo de una guía proyectual para la aplicación y desarrollo de páginas web en función de dispositivos móviles, para obtener una interfaz donde el usuario sea capaz de tener acceso a la información.

Para esto se plantea como objetivo principal indagar sobre los métodos de desarrollo de la interfaz gráfica para sitios web, dentro de los dispositivos móviles, utilizando diarios digitales como caso de estudio.

Así mismo, se busca establecer mediante los principios estándares web, las posibles estructuras de tratamiento para el desarrollo de una interfaz gráfica multiplatafórmica en diarios digitales, como objetivo particular; e indagar sobre las tecnologías de acceso inalámbrico a la web, dentro de las aplicaciones de movimiento que permitan a los usuarios acceder a la información.

También se identificarán las mejores herramientas y mecanismos de integración tecnológica, con mayor éxito y seguros que se utilizan para una óptima visualización de las páginas dentro de los dispositivos móviles.

Igualmente se analizarán interfases dentro de dispositivos móviles de diarios digitales, a través de pruebas formales de usabilidad, para así formular guías o principios básicos, para el desarrollo de interfaces multiplatafórmicas, mediante el análisis de sus comportamientos dentro de los dispositivos móviles.

De esta manera, se buscará determinar si el desarrollo de páginas con el correcto uso de las herramientas necesarias, se convierte en una ventaja competitiva sostenible, agregando valor, rentabilidad y posicionamiento, logrando que un sitio tome fuerza dentro de este nuevo contexto mundial. Siguiendo este orden de ideas, el presente documento plantea cinco capítulos, conformados resumidamente por un primer capítulo que apoya la definición del espacio donde se encuentra el objeto de investigación; contextualizando la situación actual que se plantea. Se busca una mirada de lo general para localizar el objetivo específico del problema. Hablando desde la aparición de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación y su evolución con la aparición del internet y como esta se refleja en los dispositivos móviles, para de esta forma llegar hasta la conceptualización de la interfaz de usuario como espacio que media la relación de un sujeto y un ordenador. Un segundo capítulo, que conceptualiza e indaga sobre la interfaz de usuario, sustentando el marco teórico, introduce el internet como medio de comunicación y espacio de diseño; planteando el estudio de este espacio dentro de los dispositivos móviles, analizando características en cuanto a la visualización de las páginas web y el estudio de las variables tecnológicas relacionadas a los dispositivos móviles para el acceso a la web. Seguidamente se analiza en un tercer capítulo un estudio profundo sobre las ventajas y características de las hojas de estilo como principal herramienta para el desarrollo de sitios web, en función de los dispositivos móviles. A

su vez el estudio de la iniciativa de la corporación w3c y su propósito de la estandarización en la web, con lo que busca resolver los problemas de interoperabilidad y usabilidad que dificultan el acceso a la Web desde los dispositivos móviles; tomando en cuenta la web semántica como forma estudio que describe el contenido, el significado y la relación de los datos dentro de la web. Un cuarto capítulo, estudiará la experiencia de usuario, usabilidad y accesibilidad, analizando los problemas existentes más comunes para el acceso de la web a través de los dispositivos móviles, buscando plantear guías de desarrollo de interfaz web para móviles, en conjunto con el desarrollo de los casos de estudio.

Por último y quinto capítulo, se realizarán los respectivos casos de estudios de diarios digitales, analizando características y diferencias entre cada uno de ellos, con el fin de crear una guía que esquematice el proceso adecuado para generar interfaces correctas para la web en función de los dispositivos móviles.

44. Silvia Navia Jaramillo (2009)

(Diseñadora Industrial / Universidad Pontificia Bolivariana / Colombia)

Empaque primario como estrategia de competitividad para las pymes exportadoras de América Latina. Una mirada a través de los productos alimenticios manufacturados

Si es de su interés el diseño de empaques es probable que cada vez que se enfrente a un anaquel de un centro comercial, de un supermercado o a una vitrina donde vea productos empacados se produzca un deleite interior que atraviese sus ojos y lleve al cerebro imágenes y preguntas que desde el diseño le invitarán a pensar porque fue realizado de tal o cual modo y si cree que hay oportunidad de hacerlo mejor. Cuestionarse, ser observador y crítico del tema de su interés es para el diseñador parte de su vida diaria, como lo sería para un cineasta el cuestionamiento del encuadre, la fotografía, la música y la trama de la última película e incluso las historias cotidianas de su alrededor como posibles opciones de un guión interesante.

Los modelos económicos globalizados de hoy y el inevitable juego de los mercados han puesto a nuestras sociedades en otro nivel de consumo, hoy los individuos son más críticos, más inteligentes, más difíciles de sorprender. La explosión y expansión de los medios masivos han llenado sus cabezas de tantas imágenes y experiencias emocionales muchas veces inconcientes, que es cada vez más difícil entrar en el campo de lo nuevo e innovador y tocar los deseos de quien compra.

Existen muchas formas de la comunicación que sirven a los productos como herramientas de exposición; desde el marketing directo, volantes, carteles, publicidad en medios, promocionales etc., sin embargo existe uno en especial que en algún momento fue llamado el *vendedor silencioso* pero que desde otra forma de interpretación debe llamar a gritos a su público e invitarlo en no menos de cuatro segundos a comprar, quien más que un empaque es un medio de comunicación directa que entra en contacto con los sentidos, se enfrenta a la mirada, al tacto, al olor, al sonido de su contenido y otros más innovadores al gusto como algunos productos lácteos