Universidad Abierta Interamericana

Facultad de Ciencias de la Comunicación
Licenciatura en Diseño Gráfico

DISEÑO Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN EN UN SITIO WEB AUTOADMINISTRABLE:

PROYECTO: OBSERVATORIO DE EDUCACIÓN SOLIDARIA

Georgina Guidacci

· 2016 ·

Diseño y arquitectura de la información en un sitio web autoadministrable:
Proyecto: Observatorio de Educación Solidaria

ÍNDICE

1| NATURALEZA DEL PROYECTO

· Descripción del proyecto 1

· Justificación 1

· Marco Institucional 2

· Destinatarios del servicio solidario 6

· Propósito u objetivo general
y objetivos específicos 6

2| ACCIONES 7

· Diseño y arquitectura de la información 9

· Credibilidad en los sitios web 12

· Diseño y uso del espacio en la pantalla
para el diseño de sitios web 13

· La legibilidad de los textos en sitios web 18

· Estructura del sitio y página de inicio 21

· Interfaz de navegación 26

· Uso del color en el diseño de un sitio web 28

· Uso de la iconografía en un sitio web 32

3| DETERMINACIÓN DE PLAZOS 33

4| EVALUACIÓN DEL PROYECTO 34

Bibliografía 36

Producciones 38

Anexos 53

Diseño y arquitectura de la información en un sitio web autoadministrable:
Proyecto: Observatorio de Educación Solidaria

1| NATURALEZA DEL PROYECTO

Descripción del proyecto

La propuesta se vincula al diseño y desarrollo de un observatorio, basado en un espacio virtual, que funciona como un acceso simple y efectivo a documentos, novedades y enlaces referidos a las Prácticas Educativas Solidarias y que en una primera etapa, tiene como objetivo, estructurar y comunicar los proyectos llevados a cabo por la Licenciatura en Diseño Gráfico de la UAI, Sede Rosario y así, fomentar la gestación de posibles nuevas prácticas.
Con este objetivo, se lleva a cabo un plan de acción basado en la creación de la identidad del observatorio, elementos de identidad gráfica y sus aplicaciones, el diseño de un manual de editorial que permite la sistematización del diseño de los diferentes proyectos de prácticas educativas solidarias de la Universidad, el diseño de la interfaz de usuario del observatorio, maquetación y desarrollo del sitio.

Justificación

Para efectuar la justificación es necesario conocer el rol de la Universidad en la sociedad. Kushner (2015) afirma:
La Universidad se caracteriza por desarrollar simultáneamente tres áreas, la enseñanza, la producción de conocimiento, y la extensión. En los últimos 10 años, se han puesto en marcha una enorme cantidad de proyectos pro sociales que vinculan las instituciones educativas con aquellas problemáticas que afectan a la sociedad.
De esta manera se genera un mayor compromiso de la Universidad, con los diferentes sectores de la comunidad que no tienen la posibilidad de llegar a ciertos campos profesionales. Acercando a los estudiantes no solo la experiencia en un ámbito de trabajo real sino a las diferentes problemáticas que afectan a nuestra sociedad.
Estos proyectos, a pesar de haber dado resultados altamente positivos, no han sido sistematizados y, por lo tanto, no han alcanzado la difusión deseada.
Así, y como consecuencia de la necesidad detectada, se propone el diseño y desarrollo de un observatorio, a modo de plataforma virtual que funcione como herramienta principal para la organización y socialización del trabajo educativo pro social llevado a cabo por la Institución en conjunto con otras organizaciones.
En esta dirección se propone la intervención del Diseño Gráfico, para lograr definir una

identidad gráfica del observatorio, unificar criterios básicos de la comunicación institucional, y estructurar y ordenar el contenido mediante el diseño web y la maquetación del mismo, logrando así una óptima comunicación.
La implicación del diseñador gráfico en una web se fundamenta por su capacidad para generar soluciones a problemas de composición, a partir de principios conceptuales y técnicos. Acerca de esto, Jorge Frascara (2000) afirma que "Diseñar es una actividad abstracta que implica programar, proyectar, traducir lo invisible en visible, comunicar" Estos principios propios del diseño se han adaptado para tomar acción en el campo del diseño web. Siendo su tarea principal enriquecer la formación de archivos web, mediante el aporte de conceptualización y desarrollo del componente gráfico.

Marco Institucional

El marco institucional es la condición previa necesaria para asegurar el éxito del proyecto. Kushner (2015) se refiere a esto:

> "El proyecto surge como una inquietud de un equipo de autoridades y profesores de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Abierta Interamericana, Sede Rosario.
>
> La Lic. en Diseño Gráfico en Universidad Abierta Interamericana (UAI) Sede Rosario, alineada con las políticas definidas por la Institución, trabaja desde hace años en la profundización de los vínculos entre la Universidad y la Sociedad, construyendo alianzas que permiten la apertura y cooperación de saberes recíprocos que contribuyan a consolidar procesos de cohesión social fortaleciendo con ello los lazos solidarios entre los actores implicados para afrontar problemas comunes.
>
> En esta dirección, algunos de los trabajos destacados en los últimos 10 años gestionados con diversos grados de sistematicidad por la carrera y vinculados a instituciones y organizaciones son:
>
> • **2004 y 2005 · Programa Crecer, Centro Crecer Nº 29. Secretaria de Promoción Social, Municipalidad de Rosario.** Programa de identidad visual para la producción de pequeños emprendimientos barriales a cargo de vecinos en condición de vulnerabilidad extrema.
>
> • **2005 · Dirección de Educación para la Salud, Secretaría de Salud Pública, Municipalidad de Rosario.** Elaboración de una revista de distribución distrital, en el marco preventivo de problemáticas sociales para jóvenes en condición de vulnerabilidad extrema. Población beneficiaria de los barrios, Nuestra Señora del Rosario, Plata, La Cariñosa, HUME.
>
> • **2005 · VIVENCIAS: Organización no gubernamental de atención a enfermos**

de parkinson. Diseño y producción de material de difusión de obras de teatro a cargo de parkinsonianos.

• 2005 · **Programa de Artesanías, Subsecretaria de Economía Solidaria, Secretaría de Promoción Social, Municipalidad de Rosario.** Diseño de una organización móvil para artesanos.

• 2006 · Escuela Provincial de Teatro. Diseño de piezas para difusión de actividades.

• 2006 y 2007· Programa de Emprendimientos Urbanos, Subsecretaría de Economía Solidaria, Secretaría de Promoción Social, Municipalidad de Rosario. Asesoramiento a emprendedores y artesanos.

• 2005 a 2008 · Museo de la Memoria Secretaría de Cultura y Educación, Municipalidad de Rosario. Diseño y producción de material de comunicación visual.

• 2005 a 2008 · Oficina de Derechos Humanos, Secretaría de Cultura y Educación, Municipalidad de Rosario. Diseño y producción de material de comunicación visual.

• 2006-2009 · Centro de Expresiones Contemporáneas, Secretaría de Cultura y Educación, Municipalidad de Rosario. Diseño y producción publicación anual.

• 2008 · Programa Vestimenta y Calzado, Secretaría de Promoción Social de la Municipalidad de Rosario, Municipalidad de Rosario. Diseño de estampas de remeras a ser utilizadas en la producción de participantes del programa de Vestimenta y Calzado.

• 2008 a 2011 · Secretaría de Servicios Públicos y Medio Ambiente, Municipalidad de Rosario. Proyecto de investigación "Niveles de recordación y consecuencia en las conductas de jóvenes estudiantes sobre las campañas de accidentes de tránsito en Rosario". Diseño de material educativo sobre problemática vial.

• 2009 a 2010 · Subsecretaría de Economía Solidaria, Secretaría de Promoción Social de la Municipalidad de Rosario, Municipalidad de Rosario. "Programa para la promoción de emprendimientos productivos destinados al incentivo del desarrollo socio económico poblacional local" ***Proyecto presentado y seleccionado entre los 70 primeros, al Premio Presidencial Educación Solidaria, Programa Educación Solidaria, Ministerio de Educación Argentina.***

• 2010 a 2013 · Ente Turístico Rosario, Asociación Colectividades Extranjeras en Rosario. Diseño y producción de cartelería y señalética para Fiesta Colectividades.

• 2010 a 2013 · Secretaría de Servicios Públicos y Medio Ambiente, Municipalidad de Rosario. Colegio DeLasalle. Proyecto de investigación "*Percepción y valoración de los elementos visuales de mediación didáctica utilizados en educación vial en los niños entre 9 y 12 años".*

• 2012 a 2014 · Secretaría de Turismo, Municipalidad de Rosario. Ente Turístico Rosario, UAI (Lic. Diseño Gráfico, Lic. Turismo, Ingeniería en Sistemas, Lic. Publicidad). Proyecto "Potencialidades De La Ciudad De Rosario Para El Desarrollo De Un Turismo Accesible". Diseño de dispositivos de infovisualización con información sobre turismo accesible.

• 2013 · Escuela Primaria nº 2003 Margarita Mazza de Carlés, Unidad Penitenciaria nº 3 de la ciudad de Rosario. Facultad de Ciencia Política y RR.II, Universidad Nacional de Rosario, UAI (Lic. Diseño Gráfico) Proyecto "Conexiones entre el adentro y el afuera". Diseño y producción de revista anual internos de la Unidad penitenciaria Nº 3.

• 2014 · Centro de Formación y Capacitación, Unidad Penitenciaria nº 3 de la ciudad de Rosario. Facultad de Ciencia Política y RR.II, Universidad Nacional de Rosario, UAI (Lic. Diseño Gráfico) Proyecto "Conexiones entre el adentro y el afuera". Diseño, fotografía y producción de revista realizada por internos de la Unidad penitenciaria Nº 3 en versión gráfica y web.

• 2014 · Centro de Formación y Capacitación, Unidad Penitenciaria Nº 3 de la ciudad de Rosario. Facultad de Ciencia Política y RR.II, Universidad Nacional de Rosario, UAI (Lic. Diseño Gráfico) Proyecto "Programa de identidad visual para el Centro de Formación y Capacitación de las Unidades penitenciarias de la Provincia de Santa Fe". Diseño programa de identidad visual y web del Centro de Formación y Capacitación.

• 2013 y 2014 · Ente Turístico Rosario, Secretaría de Turismo Municipalidad de Rosario, Centro de Investigaciones en Mediatizaciones (CIM) perteneciente al Instituto de Investigaciones de la Facultad de Ciencia Política y RR.II. Universidad Nacional de Rosario, Movimiento Unidad Ciegos y Amblíopes de Rosario (MUCAR), Asociación Rosarina de Deportes para Ciegos (ARDEC), Escuela Especial de Niños Ciegos "Elsa Rouselle", Centro de Rehabilitación "Luis Braille", Asociación Voluntad Integral Discapacitados Argentinos (AVIDA), Biblioteca Municipal "Juan Álvarez", Servicio de Lectura Accesible. UAI (Lic. Diseño Gráfico, Lic. Turismo, Ingeniería en Sistemas, Lic. Publicidad) Proyecto "Interfaces en pantallas para Turismo Accesible", s*eleccionado y financiado por el Ministerio de Ciencia Tecnología e Innovación Productiva y el Programa Consejo de la Demanda de Actores Sociales (PROCODAS). Diseño de Interface digital accesible sobre información turística de la ciudad de Rosario.*

• 2014 · Ente Turístico Rosario, Secretaría de Turismo Municipalidad de Rosario, Centro de Investigaciones en Mediatizaciones (CIM) perteneciente al Instituto de Investigaciones de la Facultad de Ciencia Política y RR.II. Universidad Nacional de Rosario, Asociación Rosarina de Agencias de Viaje (ARAV),

Asociación Empresaria Hotelero Gastronómica y Afines Rosario (AEHGAR), UAI (Lic. Diseño Gráfico, Lic. Turismo, Ingeniería en Sistema) Proyecto "Interfaces digitales accesibles para el desarrollo del turismo local en la ciudad de Rosario", seleccionado y financiado por la Secretaría de Vinculación Tecnológica y Desarrollo Productivo de la UNR. Observatorio de accesibilidad web en empresas de servicios turísticos de la ciudad de Rosario. Diseño de un "libro blanco" digital para la elaboración de información turística accesible. Capacitación para desarrolladores web (diseñadores y programadores).

• **2014 · Facultad de Tecnología Informática Sede Rosario, Applir – Asociación Civil sin fines de lucro en pos del fomento de igualdades para jóvenes con discapacidad intelectual.** Proyecto radicado en la Fac. de Tecnología Informática. Reciente convocatoria a la carrera Lic. en Diseño Gráfico. A la fecha se realizaron reuniones preliminares por diseño de interfaz de red social. Diseño de interfaz video juegos para red social.

• **2015 · Ente Turístico Rosario, Secretaría de Turismo Municipalidad de Rosario, Centro de Investigaciones en Mediatizaciones (CIM) perteneciente al Instituto de Investigaciones de la Facultad de Ciencia Política y RR.II. Universidad Nacional de Rosario, UAI (Lic. Diseño Gráfico, Lic. Turismo, Ingeniería en Sistema)** Proyecto "El Código QR como Herramienta de Accesibilidad a la Información Turística de la Ciudad de Rosario para Personas con Discapacidad Auditiva", seleccionado y financiado por la Secretaría de Vinculación Tecnológica y Desarrollo Productivo de la UNR. Producciones en formato video con información turística en lenguaje de señas vinculadas a material de difusión a partir de códigos QR.

• 2**015 · Ente Turístico Rosario, Secretaría de Turismo Municipalidad de Rosario, Centro de Investigaciones en Mediatizaciones (CIM) perteneciente al Instituto de Investigaciones de la Facultad de Ciencia Política y RR.II. Universidad Nacional de Rosario, UAI (Lic. Diseño Gráfico, Lic. Turismo, Ingeniería en Sistema)** Proyecto "Información Turística de la ciudad de Rosario en código QR, para hacerla accesible a las personas con discapacidad auditiva", seleccionado y financiado por el Ministerio de Ciencia Tecnología e Innovación Productiva y el Programa Consejo de la Demanda de Actores Sociales (PROCODAS). Nuevamente se trata de producciones en formato video con información turística en lenguaje de señas vinculadas a material de difusión a partir de códigos QR, que permita ampliar la cantidad de información puesta en marcha en el proyecto anteriormente mencionado". (Protocolo del Observatorio de Educación Solidaria)

Estas acciones, sintéticamente descriptas, permiten reflexionar sobre la necesidad de un espacio que recupere y socialice las experiencias.

DESTINATARIOS DEL SERVICIO SOLIDARIO

A partir de la puesta en marcha del "Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias" se benefician, simultáneamente, los siguientes actores:

- La Lic. en Diseño Gráfico, que podrá sistematizar y difundir sus prácticas.
- Las organizaciones e instituciones que quieran dar a conocer sus acciones solidarias o requieran asistencia de la Universidad.
- La comunidad educativa en general que podrá tomar conocimiento de este tipo prácticas áulicas.
- Los estudiantes, en tanto consolidan sus conocimientos y desarrollan competencias personales y sociales.
- La sociedad en su conjunto, en la medida que aumenta el compromiso de jóvenes actores que a partir de estas experiencias desarrollan la inclusión, la responsabilidad social y el interés común.

Propósito u objetivo general y objetivos específicos

- Objetivos generales del servicio:
  - · Favorecer la generación de espacios de encuentro y participación de los diferentes actores de la educación vinculados a las prácticas pro sociales.
  - · Socializar las prácticas educativas solidarias que se llevan a cabo en la Lic. en Diseño Gráfico de la Universidad Abierta Interamericana.

- Objetivos específicos:
  - · Diseñar un programa de identidad visual para el "Observatorio de Educación Solidaria".
  - · Diseñar y aplicar un programa de Identidad Editorial.
  - · Planificar y Diseñar el espacio digital "Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias"
  - · Desarrollar un sitio que garantice una favorable experiencia por parte del usuario.
  - · Facilitar la comprensión y accesibilidad del contenido, mediante una correcta usabilidad y navegación del sitio web.
  - · Diseñar una estructura clara y ordenada que brinde confianza y credibilidad al usuario.
  - · Programar un sitio autoadministrable y funcional.

2 | ACCIONES

Los responsables del diseño y producción del “Observatorio de Educación Solidaria”, han sido diferentes actores del alumnado, cuerpo docente y directivos de la institución, quienes a su vez, han coordinado las tareas en las etapas de diagnóstico y planificación. El seguimiento del proceso de diseño y desarrollo del producto ha estado a cargo de la Directora de la Carrera de Lic. en Diseño Gráfico Mg. Karen Kuschner.
Los encargados del proyecto han sido estudiantes de la institución, egresados de la carrera Lic. de Diseño Gráfico, cuya participación en las etapas de diagnóstico, planificación y ejecución de tareas han sido:

- Diseño del “Programa de Identidad Visual” para el “Observatorio de Educación Solidaria”, donde se plasma el isologotipo, y un manual de marca, que define y justifica las aplicaciones, usos correctos e incorrectos, decisiones generadas por el equipo de trabajo.
- Diseño de un “Programa de Identidad Editorial” donde se unifican criterios gráficos sobre las diferentes piezas pertenecientes al “Observatorio de Educación Solidaria”. El mismo contiene criterios básicos para mantener una comunicación institucional gráfica ordenada y coherente, con reglas respecto a la jerarquía de textos, aplicaciones tipográficas, tratamiento de imágenes y orden del contenido.
- Se ha llevado a cabo la ejecución de este Programa de Identidad Editorial, en los diferentes protocolos que forman parte de la web, donde se aplican criterios definidos para la producción de los Protocolos de APS en formato PDF, con el fin de ser descargados de manera accesible en el sitio web.
- El diseño y desarrollo del “Observatorio Virtual” como espacio web ha tenido dos etapas de ejecución: la primera se relaciona con el diseño y planificación de las diferentes pantallas visuales del sitio, teniendo en cuenta la navegabilidad del espacio, la adaptabilidad, su fácil uso y practicidad, sumado también a la continuidad de la coherencia con el Programa de Identidad Visual. La segunda etapa tiene que ver con el desarrollo del sitio en el espacio digital, desde la maquetación y programación, pasando por la propuesta en el front-end (pantallas visuales de interacción del usuario) articulando las premisas planteadas en la primera etapa del diseño visual por medio de los lenguajes de codificación web hmtl y el lenguaje dinámico php. Con un back-end compuesto por el Panel de Control, desde donde se administra el espacio digital, como punto de acceso de la institución para regular los contenidos y la información.

El trabajo comenzó con la búsqueda a partir del análisis y evaluación de diferentes portales de Internet que brindasen servicios semejantes en otras localidades/países y que a su vez sirviesen de apoyo en la organización y presentación de la información. El foco estuvo puesto en dos sitios: http://www.zerbikas.es/ (Centro Promotor del Aprendizaje y Servicio Solidario en Euskadi) y http://www.clayss.org.ar/ (Centro Latinoamericano de Aprendizaje y Servicio Solidario); estos espacios tienen como principal objetivo la generación de conocimiento en torno al Aprendizaje y Servicio (APS), y proponen el intercambio de opiniones, la creación y difusión de ideas, materiales y herramientas para progresar en este modelo. (Ver anexos)
Estos portales sirvieron para profundizar el concepto de APS y la importancia que éste tiene respecto a la sociedad. Aunque también reparamos en ciertas fallas en el diseño que ha dado como resultado ciertos desaciertos de los cuales se ha partido para generar un diseño correcto y funcional.
Se tomó esto, como puntapié inicial para definir el nombre del proyecto como "Observatorio de Educación Solidaria" dejando así en claro la función del mismo, la información que contiene, y la característica que unifica los diferentes proyectos.
A partir de ahí se inician los diferentes pasos del proceso, comenzando con la creación del "Programa de Identidad Visual" y el "Programa de Identidad Editorial", dando así espacio al inicio del "Diseño y desarrollo del Observatorio Virtual". Este proceso se basa en la planificación, diseño e implementación de elementos visuales teniendo en cuenta, cuestiones tales como navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información, interacción de medios como texto, imagen y video, estética institucional, utilización del color y diseño de jerarquías entre otras cosas.
Para esta etapa se recurre a la consulta de libros y artículos, relacionados al Diseño Web, con el fin de lograr los objetivos planteados.

A los efectos de este trabajo se hace especial hincapié en el área tanto de diseño como de maquetación web. Las páginas web se han convertido en los últimos tiempos en la "cara" más visible de las empresas u organizaciones, y son quienes logran acercar a miles de potenciales clientes. Así mismo, Henry Swasey (2015) advierte que los costes de un mal diseño web son extremadamente altos para las empresas, afectando las relaciones con los clientes, la reputación y el desarrollo de nuevos proyectos (The Cost of Bad UX). Debido a esto, el trabajo de un diseñador gráfico en la construcción de un sitio web se vuelve de vital importancia para el éxito de la empresa.
La combinación apropiada entre diseño y usabilidad en un sitio web, la manera en que creativamente estructure y ordene los elementos de identidad corporativa, estilo, color, información adecuada y las herramientas de navegación y funcionalidad, entre otras cosas; favorecerá en gran medida que los usuarios decidan quedarse a navegar entre

las diversas páginas del sitio, para evaluar y valorar el contenido de todo lo que se ofrece.

Owoh (s. f.) expone que la ausencia de un diseñador gráfico puede ser causa de errores importantes, como ser pobre legibilidad, contenido mal organizado, navegación poco clara, interfaz inconsistente, resoluciones de pantalla poco amigables y formularios complicados (11 Common Web Design Mistakes). Es claro que todo esto puede hacer fracasar el proyecto fácilmente y que hay sobrados motivos para el trabajo de un diseñador gráfico en un proyecto web.

Diseño y Arquitectura de la Información en sitios web.

En esta etapa se busca realizar una planificación del sitio del "Observatorio de Educación Solidaria" definiendo y organizando la información del mismo.

Yusef Hassan & Francisco J. Martín Fernández & Ghzala Iazza (2004) afirma que:

> El objetivo de la fase de Diseño Conceptual es definir el esquema de organización, funcionamiento y navegación del sitio. No se especifica qué apariencia va a tener el sitio, sino que se centra en el concepto mismo del sitio: su arquitectura de información. (Diseño Conceptual, párr. 1).

El trabajo inicial en esta fase se centra entonces en organizar la información que va a ser presentada en el sitio web de una manera ordenada y coherente, teniendo en cuenta la jerarquía de los temas, pero también enfocándose en que sea entendible para el usuario que la va a navegar, dada la naturaleza del hipertexto, donde la información fluye a través del sitio.

Yusef Hassan & Francisco J. Martín Fernández & Ghzala Iazza (2004) dan algunas herramientas para documentar la estructura del sitio:

> Una vez definida la estructuración del sitio es necesario documentarla, para así tener un modelo de referencia sobre el que sustentar el desarrollo del sitio. La forma de documentar arquitecturas se suele hacer a través de grafos y esquemas, con el objetivo de que sean de fácil y rápida comprensión por todos los miembros del equipo de desarrollo. (Diseño Conceptual, párr. 5).

En estos documentos no se trata de representar todas las relaciones o vínculos entre pantallas o páginas del producto, sino que ayudan a orientarse con facilidad dentro del sitio, ver su contenido y comprender la estructura de navegación. Y son los que luego permiten definir la estructura del sitio.

En el caso de del sitio del "Observatorio de Educación Solidaria" se ha planificado el mapa de sitio de la siguiente manera: (Ver Figura 1)

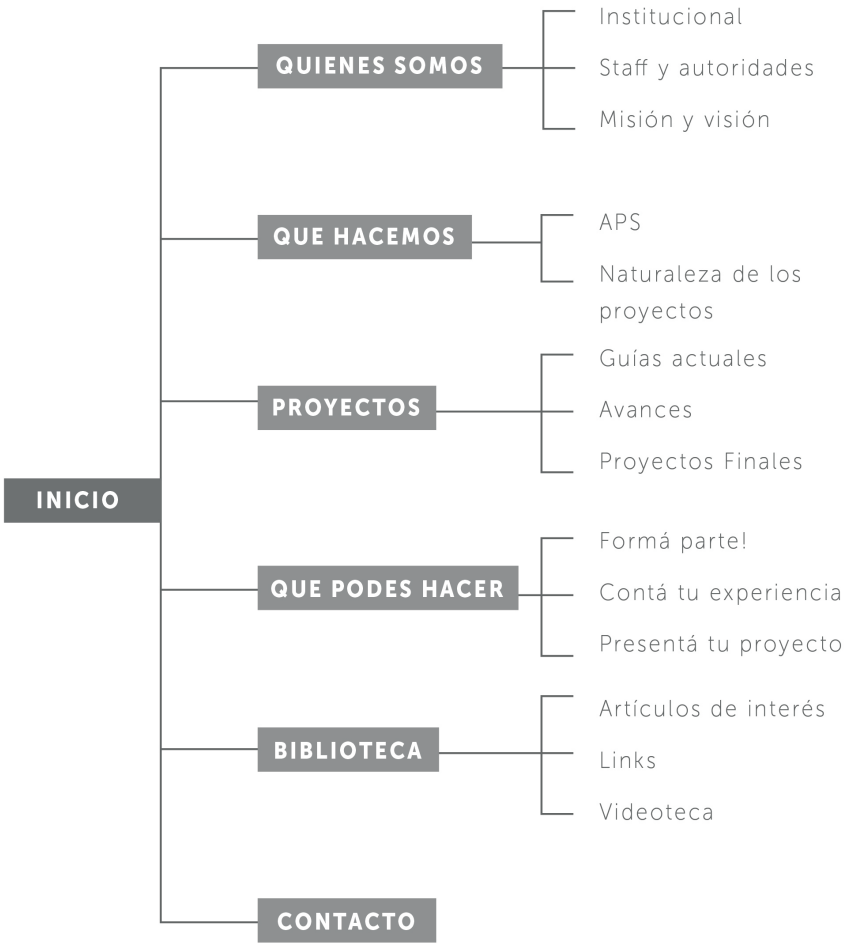


Figura 1. Mapa de Sitio. Fuente: Elaboración propia

Una vez generado a modo de documento borrador el mapa del sitio, se pasa a la siguiente etapa que consiste en wireframes, también conocidos como esquemas de página o planos de pantalla.

Olga Carreras (2011) define este tipo de documentación como:

> Los wireframes son bocetos o esquematizaciones de la interfaz, documentos en los que se representa cómo deberá ser la distribución, ordenación, función y aspecto básico de los diferentes elementos o componentes de cada pantalla o página del producto. En este sentido, los wireframes especifican la relación entre arquitectura del producto y su aspecto gráfico. (Maquetas: diagramas de presentación, párr. 1).
>
> (Ver Figura 2)

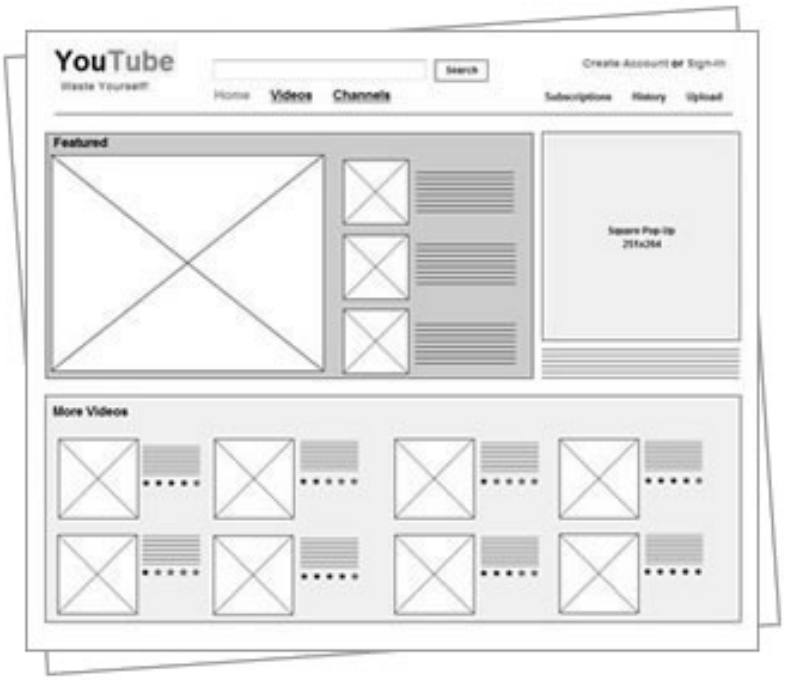


Figura 2. Ejemplo Wireframe. (Centelles, 2015)

En los wireframes no se utilizan ni colores, ni tipografías ni cualquier elemento gráfico. Lo importante es centrarse en la funcionalidad del sitio y la experiencia del usuario. La prioridad son los contenidos de la web.

Se identifican varias ventajas de usar Wireframes:

- **Detectar y corregir los problemas antes:** al ser sencillos y rápidos de realizar permiten exponerlos rápidamente a feedback y resolver problemas básicos relacionados con la usabilidad y funcionalidades propuestas.
- **Mejoras sencillas:** en poco tiempo podrás mostrar los primeros Wireframes, para repasar las mejoras que se puedan realizar en el diseño, el posicionamiento de los elementos o la estructura de los contenidos.
- **Mejor usabilidad:** planear previamente la estructura y los elementos de la página web te permitirá ofrecer una mejor usabilidad al no improvisar sobre la marcha y haber definido previamente estos elementos.

Por estos motivos hemos decidido utilizar esta herramienta en el caso del “Observatorio de Practicas Solidarias” de la siguiente manera: (Ver Figura 3)

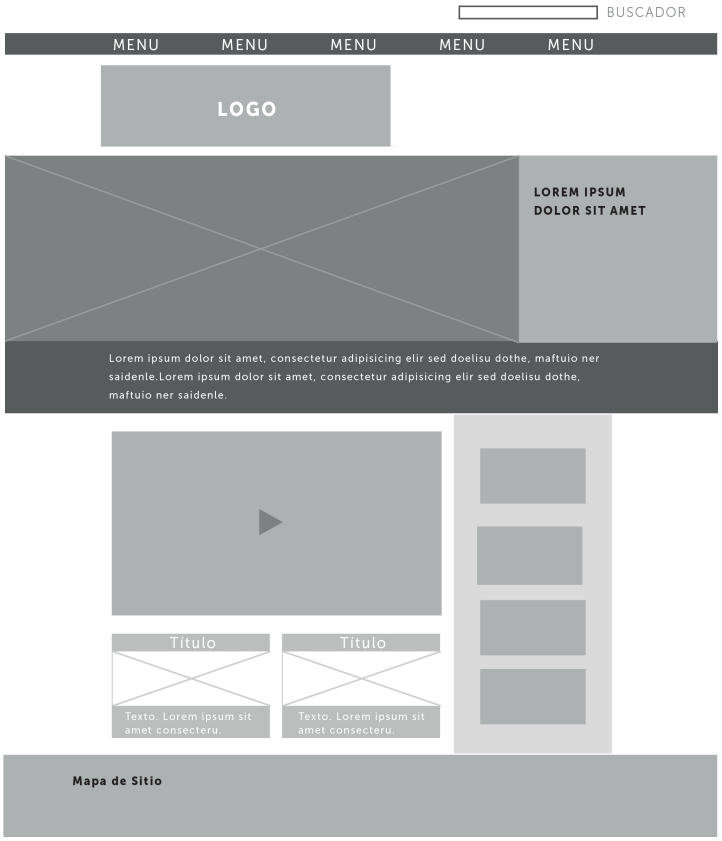


Figura 3. Wireframe Sitio Observatorio Educación Solidaria. Fuente: Elaboración propia.

Tanto el árbol de contenido como los wireframes son herramientas fundamentales de trabajo ya que nos permiten comprobar la usabilidad de nuestra web, es decir, el grado en el que nuestro diseño facilitará o dificultará su posterior manejo, y son el puntapié inicial para comenzar a trabajar en el Diseño de Página.

Jakob Nilsen (2000) afirma que:

> El diseño de los sitios es cada vez más importante para la usabilidad, ya que los usuarios ni siquiera se pueden aproximar a las páginas adecuadas, a menos que el sitio esté estructurado en función de las necesidades del usuario y que contenga un esquema de navegación que permita al usuario encontrar lo que está buscando. (Usabilidad, Diseño de sitios web, pág. 18).

Credibilidad de los sitios web.

Al igual que se suelen juzgar libros por su portada, se juzga la credibilidad y el grado de confianza de los usuarios al ingresar en la web, y esto está claramente vinculado con su diseño visual. Según un estudio, “El 75% de los usuarios evalúan la credibilidad de un sitio basándose en el diseño web" (B.J. Fogg, Leslie Marable y Julianne Stanford, 2002, pág 23).

Es acá donde se manifiesta la importancia del rol del diseñador gráfico en el diseño de

una web. Existe gran cantidad de páginas generadas sin mediación de los conocimientos de un diseñador gráfico. Como resultado de esto, se generan sitios web donde muchos de los usuarios no tienen claro como manejar la información recibida desde la misma, y a su vez, no tienen forma de corroborar si un sitio web es fiable o no.
Según Jakob Nielsen (2000) uno de los objetivos principales del buen diseño web consiste en establecer la credibilidad como operación de ejecución profesional. No hay duda que la apariencia visual, al ser lo primero que ve el usuario al ingresar a un sitio web, constituye la mejor oportunidad para establecer la credibilidad.
Los esfuerzos en estos términos se centran, tanto en el diseño del sitio en general, pero puntualmente en la utilización de los colores, presentación de la información estructurada, cantidad de movimiento, equilibrio entre imágenes y texto.
Los usuarios suelen poner mayor énfasis en la apariencia del diseño y su estructura que en el contenido, el diseño visual es tan importante como su accesibilidad, facilidad de manejo y su indexación por los buscadores (Fogg, B.J., Kameda, T., Boyd, J., Marshall, J., Sethi, R., Sockol, M., and Trowbridge, T., 2002, p. 13).
En el caso del sitio web del "Observatorio de Educación Solidaria" con el objetivo de generar mayor credibilidad, se ha incluido como parte del contenido del Observatorio la sección *"Quienes somos"*, generando un "rostro" y presentando la personificación de quienes están detrás del sitio. Así también la sección *"Contacto"* genera una tranquilidad al usuario al saber que puede comunicarse con una persona, y que a pesar de no ser una institución física, existen responsables del proyecto que van a estar dispuestos a responderle, dándole mayor confianza respecto al sitio.
En parte con este mismo objetivo de generar confianza en el usuario, existe la posibilidad de que se envíe periódicamente, un newsletter o boletín con las novedades de la web, con información del espacio y datos relevantes de las organizaciones e instituciones que participan en los diferentes proyectos, dejando la certeza de que el sitio es real.
Se ha intentado que la credibilidad del proyecto no se pueda ver perjudicada al ser relacionada con empresas inescrupulosas, sitios irrelevantes u otros, por lo que se ha decidido limitar los enlaces exhibidos, mostrando sólo las alianzas institucionales estratégicas, organizaciones solidarias y participativas de las diferentes prácticas educativas solidarias.

Diseño y uso del espacio en la pantalla para el diseño los sitios web.

Para comenzar a pensar en el espacio en pantalla es necesario pensar en la estructura del futuro sitio y como será su interfaz grafica. La interfaz es la mediadora entre dos sistemas de diferente naturaleza: el hombre y la máquina. Lewis y Rieman (1994) definen:
Las interfaces básicas de usuario son aquellas que incluyen cosas como menús, ventanas, teclado, ratón, los beeps y algunos otros sonidos que la computadora hace,

en general, todos aquellos canales por los cuales se permite la comunicación entre el hombre y la computadora. Según Coyle (2014), la estructura base de una web se forma a partir de una serie de elementos: (Ver Figura 4)

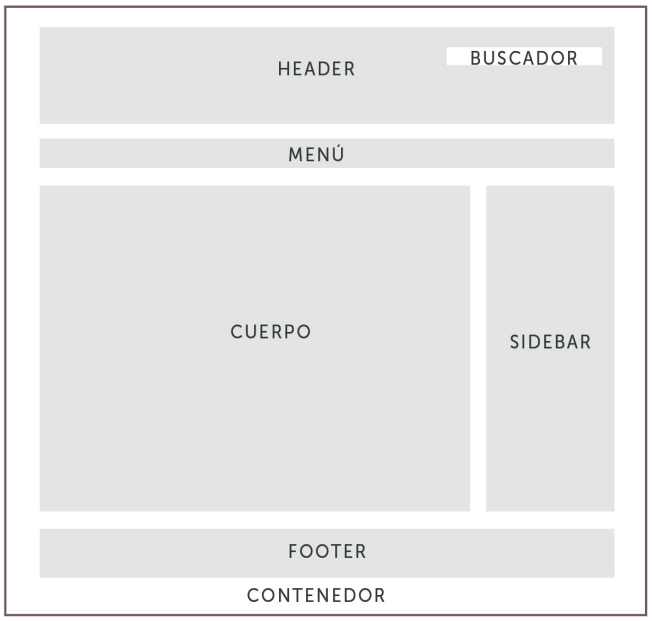


Figura 4. Elementos de la web. Fuente: Elaboración propia adaptada del texto de Coyle (2014)

• **Contenedor:** el container se utiliza para comprender todos los elementos de una página. Es el primer paso para la creación de la misma.

• **Header**: es la parte superior de la web, donde se suele encontrar el logo, algún slider[1] de presentación, menús, entre otras cosas.

El header acompaña la carga de todas las páginas de su sitio y le da una identidad común a todas ellas. No hay un tamaño exacto recomendado, pero se debe tener presente que un header excesivamente alto, obligará a los usuarios a desplazar la barra lateral hacia abajo para lograr ver las variaciones de contenido correspondientes a cada página, lo que puede perjudicar la experiencia de navegación.

• **Menú:** es la parte donde se encuentran los links generales. El menú de una página web es la principal herramienta de navegación que le podemos facilitar al visitante para que encuentre lo que busca.

Los menús de navegación son básicamente listas de enlaces a las diferentes páginas o secciones de la web. De su estructuración dependerá en gran medida que el usuario encuentre facilmente aquello que busca, por lo que es conveniente pensarse dos veces cómo hacerlo antes de implementarlo en la web.

Hay varios tipos de menús de navegación; podemos encontrarlos en disposición horizontal o vertical: (Ver figura 5)

1 Los slider son elementos web colocados en la página de inicio, que consisten en un pase de diapositivas, a modo de valla publicitaria móvil

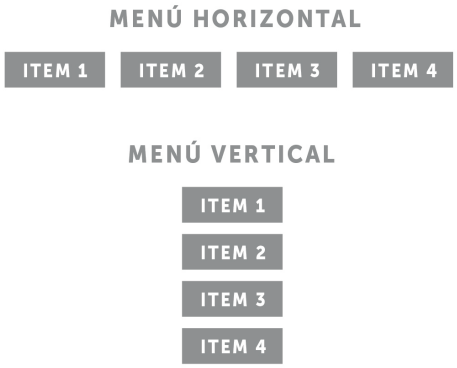


Figura 5. Ejemplo menúes. Fuente: Elaboración propia adaptada del texto de Coyle (2014)

• **Cuerpo o Body:** en el cuerpo se encuentra el contenido más relevante para esa página en particular. Puede ser de cuerpo entero o con una barra lateral. Las barras laterales generalmente se usan para poner contenido complementario y para mostrar accesos a otras páginas relevantes.

• **Sidebar:** es un elemento de las interfaces gráficas de usuario que muestra diversas formas de información al costado de una aplicación de escritorio o de una interfaz de usuario de escritorio, es utilizado para contenido secundario como por ejemplo las últimas entradas, espacio publicitario, información del sitio, etc. Por lo que su nombre puede variar como “sidebar”, “sub-nav”, “side-panel”, “secondary-content”, etc.

• **Footer:** el footer es la parte inferior de una estructura web en la que generalmente se incluyen links de navegación, enlaces de interés, copyright o botones a las redes sociales. El footer está reservado para destacar todo aquello que en la página web haya podido pasar desapercibido como por ejemplo las redes sociales, el contacto o un formulario de contacto o suscripción. También se suele utilizar para colocar el copyright o la política de privacidad.

• **Buscador:** para páginas web con mucho contenido es realmente útil la inclusión de un buscador interno que permita a los usuarios buscar directamente los temas que le interesan. Páginas web didácticas, de manuales, etc. son sitios que tienen mucho contenido distribuido a su vez en muchas páginas. Buscar una información concreta en ellas puede ser complicado dado el volumen de archivos que contienen. Los buscadores mejoran la experiencia del usuario en el sitio web y le ayudan a ahorrar tiempo en su búsqueda de información.

Otro de los elementos de suma importancia que forman parte de una web tiene que ver con los espacios en blanco. Acerca de ellos, Jakob Nielsen (2000) dice:

> Al igual que ocurre en todo diseño, los espacios en blanco no son necesariamente inútiles, y sería un error, diseñar páginas abiertamente compactas. Los

> espacios en blanco pueden ayudar a los usuarios a entender el agrupamiento de la información. (p.18)

Estos espacios en blanco, lejos de ser espacios vacíos, los utilizamos como herramientas muy potentes en el diseño del proyecto, buscando utilizarlos para que la experiencia del usuario sea la esperada. En el diseño web, los espacios en blanco incluyen también la densidad de la página, incluyendo los espacios entre las líneas de texto principal, el tamaño de los márgenes, y la pesadez o ligereza de las fuentes. Todo este conjunto de elementos buscamos coordinarlo de manera tal que cada uno contribuya al objetivo principal del sitio.

Los espacios en blanco facilitan al usuario diferenciar visualmente elementos o grupos de elementos, permiten una exploración visual más calmada, pero también, incrementan la simplicidad, elegancia y apariencia estética del diseño.

Son muchos los sitios web que utilizan la separación entre elementos como un recurso que aporta claridad y limpieza. Uno de los mejores ejemplos es el del buscador Google, donde los elementos ocupan sólo una pequeña porción de la pantalla, destacándose sobre el fondo.

También se suma al diseño del espacio en la pantalla, una herramienta indispensable para el diseño web: la retícula.

Palencia Natalia (2016) define a la retícula como una herramienta compositiva que tiene como finalidad ajustar la posición de los diferentes elementos que componen la página que estás diseñando. Gracias a su uso, se generan a diseños con una estructura interna armónica y visualmente agradable. (La Retícula en Diseño Web. Párr. 1)

La retícula está compuesta por diferentes elementos, entre los cuales Andrew Coyle (2014) destaca:

- Columnas: son las secciones verticales de una retícula. A mayor columnas en la retícula, mayor flexibilidad.
- Filas: las filas son las secciones horizontales de una cuadrícula. A menudo se omiten en el diseño web. Las retículas con filas y columnas se llaman retículas modulares.
- Módulos: son unidades de espacio creadas por la intersección de filas y columnas.

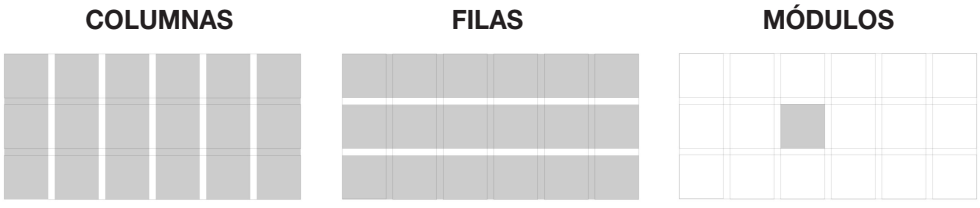


Figura 6. Columnas, filas y módulos. (Coyle, 2014)

• Zonas espaciales: son agrupaciones de columnas, filas o módulos que forman un elemento de composición.

• Medianiles: las columnas y las filas se dividen por medianiles. Cuánto más estrecho es el medianil, mayor tensión visual se crea. Las retículas con medianiles más anchos producen plantillas tranquilizadoras porque los elementos de la composición tienen menos tensión entre ellos.

• Márgenes: los márgenes son el espacio exterior de las columnas y las filas de la retícula. No hay que confundirlo con el padding (el relleno), que es el espacio dentro de las filas y las columnas. (Anatomía de una retícula. Párr. 4)

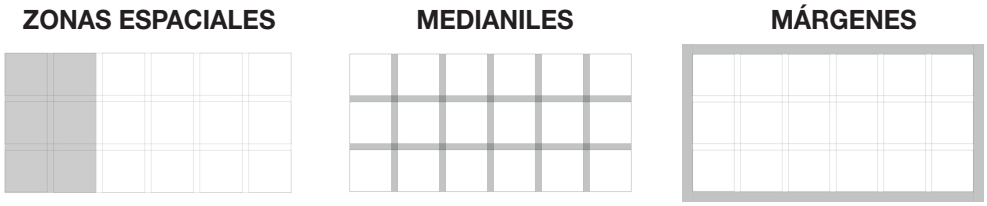


Figura 7. Zonas espaciales, medianiles y márgenes. (Coyle, 2014)

En el caso del sitio del "Observatorio de Educación Solidaria", se han definido espacios en blanco en los márgenes con el fin de ayudar a los usuarios a entender el agrupamiento y jerarquía de la información. Se organiza el contenido en columnas permitiendo cierta concurrencia en el acceso a la información, posibilitando realizar consultas o acceso a diferentes datos de referencia mientras se lee una determinada sección. La decisión de estructurar la web en base a dos columnas, se debe a la cantidad y tipo de información que se despliega a través de las páginas, similar cantidad e importancia de imágenes y texto, permiten esta división de columnas explicando con imágenes el texto que se encuentra en el mismo nivel de visión del usuario (Ver Figura 8)

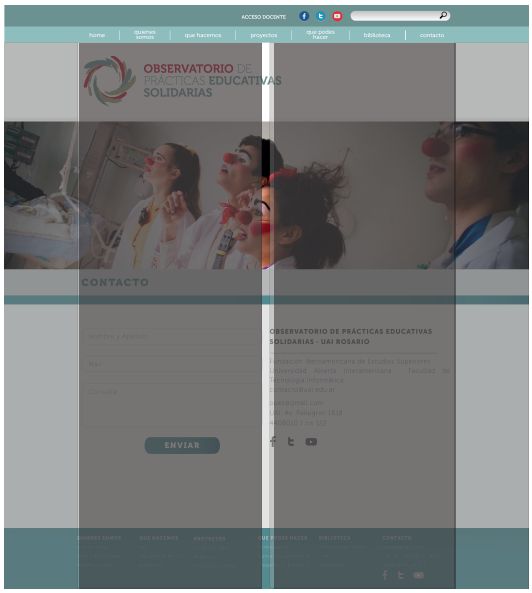


Figura 8. Captura de Pantalla: determinación márgenes y columnas. Elaboración propia

La legibilidad de los textos en sitios web.

La mayoría de los aspectos anteriores resultarán poco útiles si el usuario no logra leer el texto. Jakob Nielsen (2015) afirma que:

> La legibilidad de los textos tiene un enorme impacto en la accesibilidad del producto. La mayor parte de las brechas de interacción tienen su origen en la incapacidad del sistema para comunicar al usuario de forma clara y comprensible de qué opciones dispone en cada momento, cuál se corresponde con la necesidad del usuario, cuál es el efecto de cada opción, qué problema ha ocurrido y cuál es su solución. (Legibility, párr. 1)

Existen varios factores que regulan la legibilidad de un texto:

- **Jerarquía:** la jerarquía define cómo leer a través de los contenidos y muestra el usuario donde iniciar la lectura y por donde continuar, diferencia los encabezados del cuerpo del texto. Aunque los colores del texto se pueden utilizar para contrastar los encabezados y el cuerpo, la jerarquía se refiere a la diferencia de tamaño y de variable entre estos elementos, logrando destacar los niveles de importancia entre ellos. (Ver Figura 9)

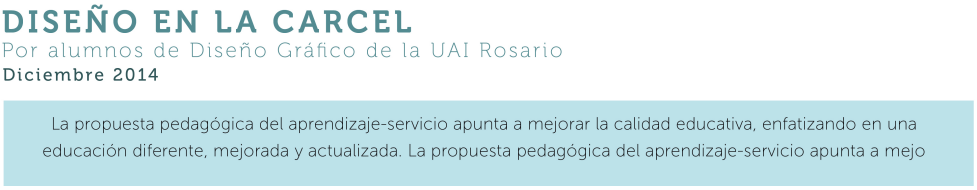


Figura 9. Captura de Pantalla: ejemplo de jerarquías. Fuente: elaboración propia

- **Interlineado:** en la web tenemos la propiedad alto de línea (line-height) que es la distancia entre dos líneas. Como norma general se recomienda establecer este espacio en torno al 120% del tamaño del texto (interlineado sólido). Suficiente altura de línea es especialmente importante en el diseño Web, ya que hace que el texto sea en definitiva, más susceptible de ser analizado. Si la altura de línea es demasiado chica (interlineado negativo) hará entrecerrar los ojos a los usuarios durante la lectura. Si es demasiado grande (interlineado positivo), el texto se parecerá a elementos separados en lugar de agrupados. (Ver Figura 10)

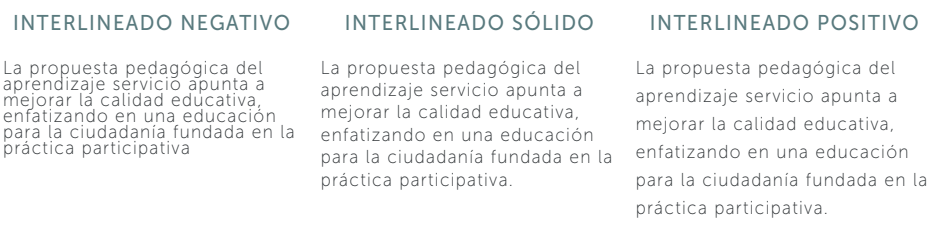


Figura 10. Diferentes interlineados. Fuente: elaboración propia

• **Longitud de línea:** se refiere al número de palabras por línea. La longitud de línea es a menudo pasada por alto en la tipografía web. Luciano Carreras (2004) afirma que:

> "Una mayor longitud de línea requiere de un salto de mayor longitud de un punto de fijación ocular (el extremo derecho final de una línea) al siguiente (el inicio izquierdo de la siguiente), y que a mayor longitud del salto, más inexactitud en la siguiente fijación y por tanto mayor dificultad de lectura. Como regla, podemos tomar para una línea más de 40 caracteres y menos de 70." (Tipografía y diseño web, párr. 32)

• **Fuente tipográfica:** se deben evitar tipografías innecesariamente ornamentales. Sobre el debate de si en pantalla resulta más recomendable utilizar fuentes serif o sans-serif, realmente no existen evidencias de que una resulte más legible que la otra, la visualización de las tipografías es diferente en papel que en pantalla. Lynch y Horton (2000) señalan que una fuente tradicional como Times New Roman es considerada como la más legible sobre el medio impreso. En pantalla, su tamaño es demasiado pequeño y la forma de las letras muy irregular. Otras tipografías como Georgia o Verdana –afirman los autores- fueron especialmente diseñadas para ser leídas en pantalla.

• **Tamaño de la fuente:** las personas tienen diferente destreza visual, y con la edad la agudeza visual suele ir reduciéndose, Luciano Moreno (2004) afirma que los tamaños inferiores a 9 píxeles (7 puntos) no se visualizan correctamente, y que los tamaños superiores a 16 píxeles (12 puntos), las letras comienzan a escalarse, produciéndose un efecto de dientes de sierra en sus contornos.
Por estos motivos, el tamaño de los contenidos textuales para la web debe oscilar entre 9 y 15 píxeles (7 y 11 puntos), ya que con estos valores los caracteres resultan legibles y sin escalado. (Tipografía y diseño web, párr. 43) (Ver Figura 11)

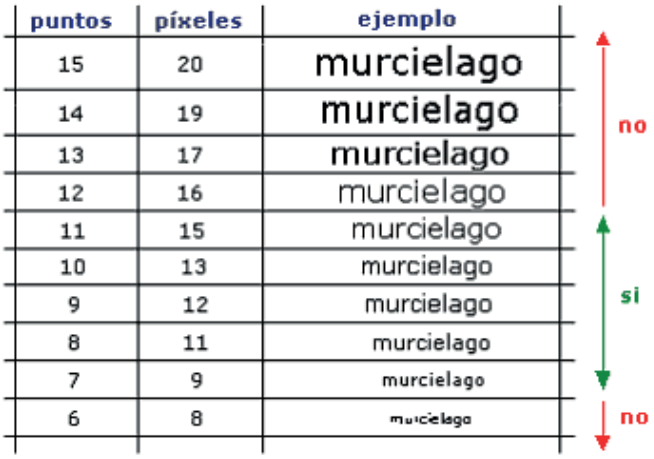


Figura 11. Equivalencia puntos-pixeles en tipografías en la web. (Moreno, 2004)

• **Alineación de texto:** el texto puede estar alineado a la derecha, a la izquierda, en el centro, o justificado. De acuerdo a Matt Croni (2009), la alineación a la izquierda es la más sencilla de leer, especialmente en textos largos, el lector es capaz de localizar fácilmente cada nueva línea (Scannable text, párr. 1). (Ver Figura 12)

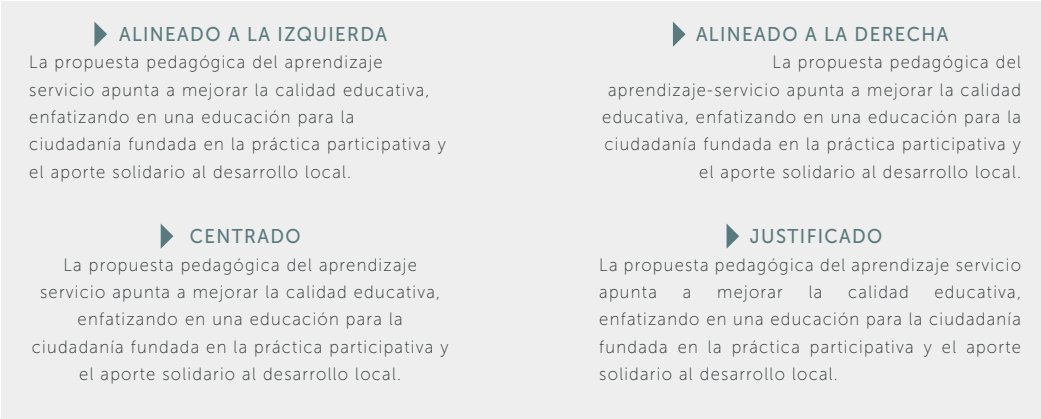


Figura 12. Alineación de Párrafos. Fuente: elaboración propia adaptada del texto de Croni (2009)

Basándonos en estos factores, se han definido ciertas características que permiten una legibilidad correcta en el sitio; se utiliza texto positivo, es decir texto oscuro sobre fondo claro, tomando como color diferentes gamas de grises que concuerdan con el manual de marca. También se emplea la tipografía MUSEO, volviendo a seguir así los lineamientos gráficos determinados en el manual, y generando una mayor presencia institucional. La misma se utiliza en sus diferentes variables, con el fin de generar jerarquías (en títulos, subtítulos, encabezados y textos) y a su vez mantener una línea formal. En la mayoría de los casos, el texto se encuentra alineado a la izquierda, ya que el usuario puede leer mucho más rápido que si el texto estuviese centrado o alineado a la derecha, solo en ciertos casos como encabezados o títulos, se utiliza una alineación centrada. (Ver Figura 13)

Figura 13. Captura de pantalla: legibilidad el Sitio Web. Fuente: elaboración propia

Estructura del sitio y página de inicio

La estructura de un sitio web hace referencia a la forma en que sus páginas están relacionadas entre sí y la experiencia de navegación del usuario. Según Roche (2016), un sitio web puede estar formado por una única página o por varias páginas Web organizadas con diferentes estructuras y relacionadas entre sí. Éstas estructuras pueden ser: lineal, jerárquica o mallada:

- **Lineal:** es la más simple de todas, la manera de recorrerla es la misma que si estuviésemos leyendo un libro, de manera que estando en una página, podemos ir a la siguiente página o a la anterior.

  Esta estructura es muy útil cuando queremos que el lector siga un camino fijo y guiado, además impedimos que se distraiga con enlaces a otras páginas. Por otra parte podemos causar a lector la sensación de estar encerrado si el camino es muy largo o poco interesante. Este tipo de estructura sería válido para tutoriales de aprendizaje o tours de visita guiada. (Ver Figura 14)

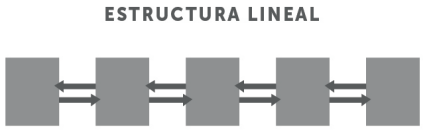


Figura 14. Estructura lineal. Fuente: Elaboración propia adaptada según el texto de Roche (2016)

- **Jerárquica:** la estructura jerárquica, es la típica estructura de árbol, en el que la raíz es la hoja de bienvenida, esta hoja se puede también sustituir por la hoja de contenido, en la que se exponen las diferentes secciones que contendrá nuestro sitio. La selección de una sección nos conduce asimismo a una lista de subtemas que pueden o no dividirse.

  Este tipo de organización permite al lector conocer en qué lugar de la estructura se encuentra, además de saber que, con forme se adentra en la estructura obtiene información más específica y que la información más general se encuentra en los niveles superiores. (Ver Figura 15)

Figura 15. Estructura jerárquica. Fuente: elaboración propia adaptada según el texto de Roche (2016)

• **Mallada o red:** Este tipo de organización es la más libre, pero también es la más peligrosa ya que si no se informa al lector de en dónde se encuentra, puede perderse o puede no encontrar lo que anda buscando o no llegar a ver lo que le queremos mostrar. Por eso es muy recomendable asociar la estructura de las páginas con alguna estructura conocida, como por ejemplo la de una ciudad. (Ver Figura 16)

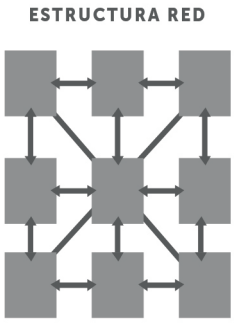


Figura 16. Estructura Red. Fuente: elaboración propia adaptada según el texto de Roche (2016)

Una vez definida la estructura, se comienza a trabajar sobre la página de inicio. Jakob Nielsen (2000) dice que la página de inicio es el estandarte del sitio, por lo que es diseñada de forma ligeramente distinta al resto de las páginas, aunque, compartiendo la misma grilla y estructura base que el resto del sitio. (p.166)

El primer objetivo de la página de inicio es responder a las preguntas "¿Dónde estoy?" y "¿Qué hace este sitio?". Al mismo tiempo, sirve de entrada al esquema de navegación del sitio.

En el caso del sitio del "Observatorio de Educación Solidaria", se cumple con estos objetivos presentando un vínculo directo a las novedades, a las suscripciones y un video explicativo-resumen de la temática del sitio, como también mostrando en un banner imágenes de las principales actividades de las prácticas educativas solidarias realizadas por la Universidad.

Siguiendo el consejo de Jakob Nielsen (2000) que afirma, "Casi todas las páginas de inicio necesitan una opción de búsqueda, ya que muchos usuarios no quieren desplazarse vínculo a vínculo hasta su destino" (p. 168). En el sitio, se decidió ubicar un cuadro de búsqueda en la parte superior derecha, manteniéndolo en todas las páginas, con el fin de tener siempre disponible la opción sin importar en que parte del sitio nos encontremos.

Lynch y Horton (2009) plantea diversas estrategias para confeccionar una página principal, dependiendo de los objetivos y características del sitio (Home pages, párr. 1-3):

• **Página principal como menú:** este tipo de páginas están presentes desde el inicio de la Web y sigue siendo uno de los modos más utilizados para organizar la página principal. Pueden ofrecer enlaces en formato de texto o a través de mapa de imágenes. (Ver Figura 17)

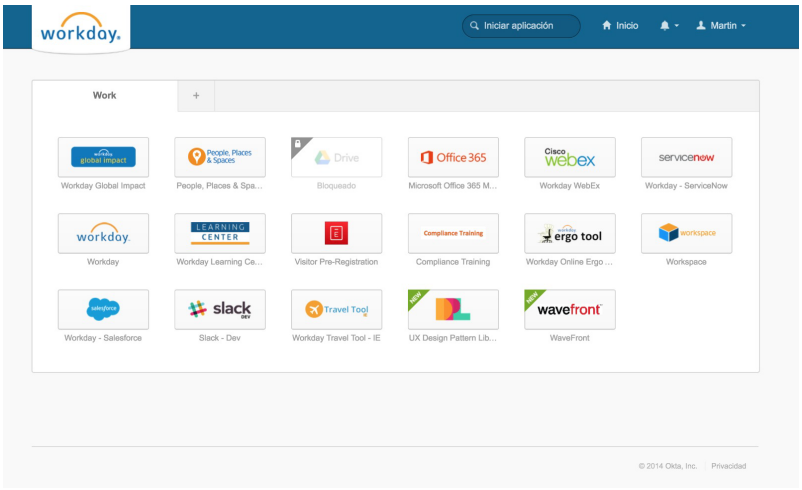


Figura 17. Página principal como menú. Fuente: captura de pantalla: Web Workday (2016)

• **Página principal de noticias:** una página con información actualizada al instante hace que los usuarios la visiten más frecuentemente. El hecho de que la información cambie de forma constante no significa que la estructura lo deba hacer. Por el contrario, una página principal que ofrece una estructura diferente cada vez que se visita puede desorientar al usuario. (Ver Figura 18)

Figura18. Página principal de noticias. Fuente: captura de pantalla web TN (2016)

• **Página principal orientada:** en sitios de gran tamaño la información para ofrecer puede ser tan diversa que conviene separar desde un principio los usuarios en grupos de interés. Por ejemplo, ofrecer vínculos para que los visitantes elijan el idioma de su preferencia, distinguir entre empleados y clientes de una empresa u ofrecer la posibilidad de ver un sitio con gráficos o sin ellos. (Ver Figura 19)

Figura 19: Página principal orientada. Fuente: captura de pantalla web Mercado Libre (2016)

• **Página principal como portada.** Lynch y Horton (2009) afirman que su utilización es uno de los temas más discutidos en el diseño Web (Splash screens, párr. 1). Consiste en una página de inicio que se limitan a dar la bienvenida a un sitio o realizan alguna descripción del mismo sin ofrecer más enlaces que el que lleva a una página donde sí se pueden seguir diferentes vínculos. Jakob Nielsen (2000) señala que las páginas de portada o presentación deben evitarse porque entiende que son molestas y los usuarios quieran pasarlas lo más rápidamente posible (p. 176). (Ver Figura 20)

Figura 20. Página principal como portada. Fuente: captura de pantalla web Glamorous (2016)

Cualquiera de estos cuatro modelos puede utilizarse para el diseño de una página de inicio, aunque la mayoría de las veces se integran diferentes características de cada

uno (Lynch y Horton, 2009, The master page layout grid, párr. 1 - 2). Como es el caso de la página de inicio del sitio del “Observatorio de Educación Solidaria”, donde han sido utilizados tanto diferentes elementos, como novedades, vínculos, e información de presentación. (Ver Figura 21)

Figura 21. Home Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias. Fuente: elaboración propia.

Interfaz de Navegación

Con el diseño creado para la navegación del sitio del "Observatorio de Educación Solidaria" se buscó resolver tres problemáticas básicas al usuario, que Jakob Nielsen (2000) propone como fundamentales (p.188):

- ¿dónde estoy?
- ¿dónde he estado?
- ¿dónde puedo ir?

La primera cuestión es probablemente la más importante ya que el usuario no podrá entender la estructura del sitio sino sabe dónde se encuentra. Tampoco podrá comprender e interpretar correctamente la información que se le presenta sino puede relacionarla con el vínculo que acaba de seguir.

Es una problemática sumamente importante de resolver como también muy amplia y de la cual derivan otras tantas cuestiones a enfrentar:

- Dónde estoy respecto a la web como un todo, ya que desde la perspectiva del usuario, todas los sitios webs son relativamente similares.
- Dónde estoy respecto a la estructura del sitio web.
- Dónde estoy desde el punto de vista de las diferentes temáticas o secciones.

Respecto al ámbito más amplio, se intenta que el proyecto sea identificado dentro del universo web, mediante las diferentes herramientas de la identidad corporativa. Pero en lo que concierne a la navegación, los usuarios suelen sentirse incómodos cuando un sitio presenta una interfaz de navegación muy diferente al resto de los sitios.

Para abordar este problema, el diseño del sitio propone como solución un menú horizontal en la parte superior de la página. Denominado menú superior y representa la interfaz de navegación principal. Los menús horizontales en secciones superiores son un elemento estándar para sitios web que no presentan una excesiva cantidad de posibles opciones en su estructura, motivo que justificó su elección. (Ver Figura 22)

Figura 22. Captura de pantalla: menú horizontal. Fuente: elaboración propia

Una vez resuelta la navegabilidad desde el punto de vista más general, el siguiente paso tiene que ver con lograr que el usuario se identifique dentro de la estructura del sitio. Para esto, representamos en cada página el punto o lugar de la estructura donde el visitante está ubicado en cada momento. El sitio hace esto mostrando claramente un titular de sección en cada página, siempre ubicado en el mismo espacio, y con las mismas características jerárquicas, y tipográficas, logrando así que el usuario tenga claro a que hace referencia. (Ver figura 23)

Para la tercera meta, se ha seleccionado un titular de subsección, en un nivel de jerarquía menor al principal, fácilmente identificable, dentro de cada categoría principal, acompañado de un ícono que identifica su sección, y que permite al usuario identificar de manera más rápida la sección a la que ha ingresado.

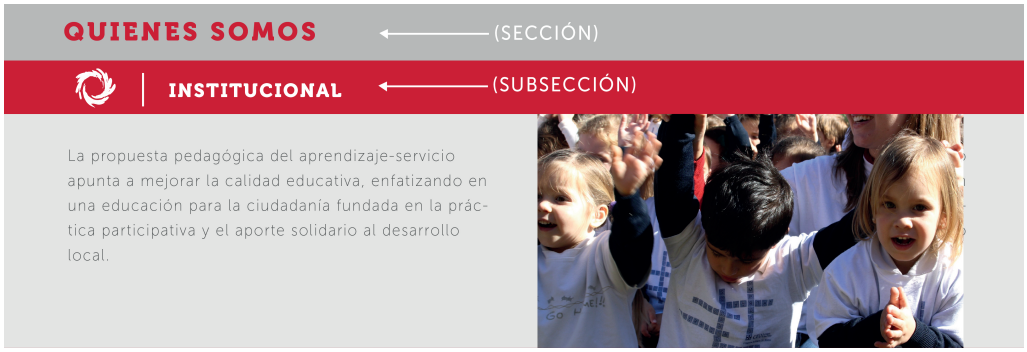


Figura 23. Captura de pantalla: Titulares. Fuente: elaboración propia

Para implementar correctamente una solución a la segunda pregunta del usuario, *¿dónde he estado?* Se debe ir un poco más allá. Es arduo para el diseño de página contestar directamente esta pregunta. Los navegadores proporcionan algunas herramientas estándar que pueden ayudar en esta tarea: historial de navegación, opciones en la interfaz para retroceder inmediatamente en la navegación actual y colores diferentes en los vínculos ya visitados. Esto último es posible utilizarlo para lograr este objetivo. Para esto se coloca el mapa de sitio, ya generado en una primera etapa, en la parte inferior del sitio, que además de solucionar este problema, también tiene otras justificaciones relacionadas con las indexaciones de buscadores. En este mapa completo de categorías y subcategorías del sitio, las secciones ya visitadas se presentan con un color diferente para que el interesado pueda relacionarlas e identificarlas como ya visitadas. (Ver Figura 24)

Figura 24. Captura de pantalla: Mapa de Sitio. Fuente: elaboración propia

Queda por responder la última pregunta, *¿dónde puedo ir?* A esta pregunta responden las diferentes opciones del sitio. Llegado este punto podemos asumir que el usuario conoce su ubicación, sabe donde está en la relación a la estructura del sitio, por lo que puede relacionar otros lugares hacia donde ir. Pero al mismo tiempo, es imposible mostrar todas las posibles opciones de una forma legible y al mismo tiempo de fácil acceso. Por este motivo, el menú superior del sitio se presenta en un formato de menús desplegables, donde se puede identificar rápidamente la sección principal, y una vez hecho esto, se puede acceder a las secciones hijas. Al mismo tiempo, el menú superior da soporte al uso de diferentes herramientas que proporcionan los navegadores, como la función de búsqueda. Al estar todas las opciones de navegación siempre visibles, el usuario un poco más avanzado y que sabe lo que está buscando en particular, puede utilizar la herramienta de búsqueda estándar de cualquier navegador para ubicar inmediatamente el vínculo al cual desea dirigirse.

Como se puede apreciar, el diseño de la navegabilidad no sólo está relacionado con las tres preguntas principales del usuario, sino también involucra la capacidad del diseñador de ver más allá y relacionar estándares implícitos en el universo web, herramientas y funcionalidades provistas por los navegadores, y, todo esto en conjunto, usarlo para crear una interfaz de navegabilidad que cumpla con los objetivos planteados.

Uso del color en el Diseño de un Sitio Web.

El color es uno de los aspectos del diseño que más incide en la percepción de la representación gráfica. Fernández-Coca (1998) afirma que “a partir de él se pretende algo más que introducir unas opciones estéticas o decorativas. El color es un código de información visual” (p.160).

Hay una relación directa entre el color y los elementos de una composición, alterar el color de un objeto puede repercutir en la valoración jerárquica que se haga. El color representa un estímulo visual potente siendo significativo el efecto que puede generar en el usuario.

Fernández-Coca (1998) realiza algunas consideraciones:

- **Número de colores.** Evitar la profusión de colores para no confundir al usuario. Un sitio necesariamente debe definir dos o tres colores básicos con los que se identificará y que mantendrá a lo largo de las páginas.
- **Uso de color en objetos pequeños.** La distinción de varios colores en un objeto pequeño es difícil de realizar. En caso de utilizar más de un color, es conveniente éstos sean difieran bastante entre sí para que el usuario pueda apreciar su diferencia.

• **Color en el texto.** Hay que asegurar la legibilidad del color del texto sobre el fondo.

El color puede ser incorporado al fondo tanto en forma plana o mediante la incorporación de gráficos que realicen un “tapiz o “mosaico” mediante su repetición. Fernández-Coca (1998), en este caso, recomienda proceder con cuidado ya que este recurso suele distraer la atención del usuario (p. 171).
En el caso del “Observatorio de Educación Solidaria” se ha determinado el uso de los 3 colores plenos implementados en el logotipo, dentro de la paleta de colores determinada por el manual de identidad del Observatorio de Prácticas Educativas Solidarias,: rojo (#C90928), verde azulado (#749695) y marrón (#B1AB7F), sumado también al blanco y al gris claro (negro 30%) utilizados más específicamente como fondos. (Ver Figura 25)

Figura 25. Selección de Colores. Fuente: elaboración propia basado en Manual de Marca

Dentro de estos colores se ha definido el verde azulado como color predominante en la web, utilizado en sectores de suma importancia debido a su constancia a través de las diferentes páginas, como ser el footer, el menú principal horizontal y la barra auxiliar ubicada en la parte superior del mismo. El color verde azulado, funciona como principal, dado que es el que posee mayor predominio en el logotipo por lo que genera mayor identificación respecto al observatorio. Para el menú principal se ha utilizado una variación en la gama del color principal, para generar una diferenciación entre ambas barras de herramientas.
Con respecto al cuadro superior contenedor del logotipo, se optó por el color blanco, para aumentar el nivel de contraste y la legibilidad del mismo. Moreno (2004) afirma

que el blanco es un color latente, capaz de potenciar los otros colores vecinos, creando una impresión luminosa de vacío positivo y de infinito. El blanco es el fondo universal de la comunicación gráfica. En la web, el color blanco se produce en el monitor enfocando en los puntos de pantalla los tres cañones de color a la máxima intensidad. Es un color fundamental en diseño, ya que, además de usarse como color para los elementos gráficos y textuales, también define normalmente los espacios vacíos de la composición o página web.

A lo largo de todo el sitio, se mantiene como una constante el color gris en el taco principal de cada página, el mismo denomina la sección principal, o como en el caso del "home" es el contenedor de una información primordial. El gris es un color neutro, generalmente considerado en el extremo frío del espectro de color.

Los grises medio-claros (30%/60% de negro) tienen poca atracción visual, siendo idóneos para fondos o elementos de relleno que no aporten información al espectador. El color gris es generalmente conservador y formal, pero también puede ser moderno. Se utiliza comúnmente en diseños corporativos, donde la formalidad y profesionalidad son clave.

El fondo de las diferentes subsecciones se alterna blanco y gris para diferenciar uno de otro al realizar un scroll por la página

Los colores elegidos para la identificación del sitio, son utilizados también para la diferenciación de las diferentes secciones, tanto en el home, con los botones de vínculos a la inscripción del newsletter y novedades/avances, como en las diferentes páginas los tacos titulares de las subsecciones.

Los mismos son titulados en color blanco, de forma negativa, lo que permite destacar al mismo del resto de la información de cada sector, como ser subtítulos, texto informativo, resumen, etc. (ver figura 26)

Figura 26. Uso de colores en la web. Fuente: elaboración propia

Uso de la iconografía en un sitio web.

Peirce (1894/1999) define al signo como una cualidad mental que está reemplazando a alguna cosa. Es decir, el objeto despierta en la mente de alguien un signo equivalente o más desarrollado que él, que valora, y a la vez, representa al mismo objeto (cap.1).

Fernández-Coca (1998) amplia ese concepto a la web diciendo que "la iconografía no es un elemento más del lenguaje gráfico, sino que puede llegar a servir de base para sostener la imagen de un documento Web" (p. 206). Y continúa afirmando que "dentro de un sitio Web, los íconos se utilizan para comunicar aspectos o ideas muy diferentes entre sí. Sin embargo, deben mantener una base gráfica que garantice una coherencia visual en sus rasgos distintivos como en las formas, grado de inclinación, sentido de curvatura o tamaño" (Fernández-Coca, 1998, p. 207).

Lynch y Horton (2000) afirman que los iconos deben ser lo más sencillo posible para facilitar su interpretación. Su reducido tamaño exige poner especial atención a su composición gráfica para garantizar su legibilidad a pequeña escala (Diagrams for the computer screen, párr. 2).

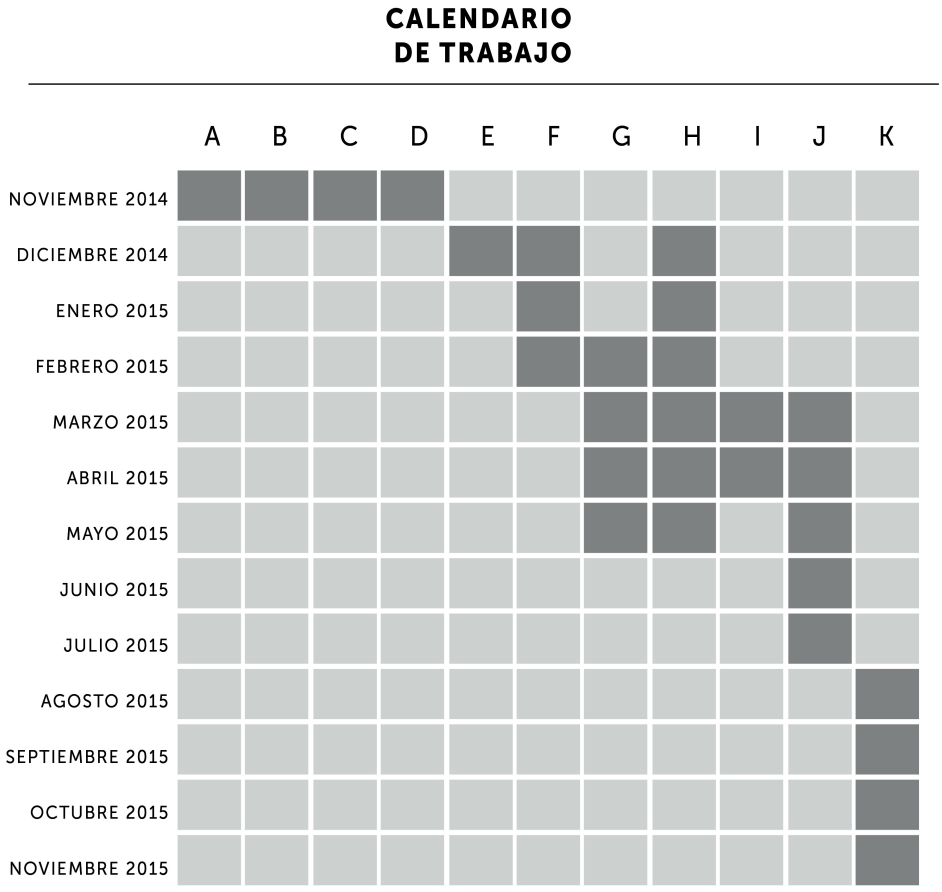
Para el sitio del Observatorio de Educación Solidaria, se ha decidido generar una serie de íconos, manteniendo un lineamiento gráfico que permite reconocerlos como un todo, con el objetivo de identificar cada sección, favorecer la interpretación, mejorar el interés visual y captar la atención del usuario guiándolo en el sitio.

Los íconos son siempre subjetivos, están sujetos a la interpretación individual y subjetiva de cada persona a dividir de su experiencia. Por esta razón no se utilizaron los íconos solos, sino como anexo de los diferentes títulos de cada sección. (Ver figura 27)

Figura 27. Íconos del sitio del "Observatorio de Educación Solidaria". Fuente: elaboración propia

Como se ha expuesto, hay diversos aspectos a tener en cuenta en la etapa de maquetación de un sitio web y en el caso del proyecto Observatorio de Educación Solidaria, se han tomado decisiones en cada uno de ellos con el objetivo de cumplimentar no solo las buenas prácticas de la industria sino asi como también las necesidades específicas de los usuarios del proyecto.

3 | DETERMINACIÓN DE PLAZOS



Noviembre 2014: DIAGNÓSTICO Y PLANIFICACIÓN

A · Relevamiento de información e imágenes visitas y entrevistas con los diferentes actores.

B · Decodificación y comparación entre lo solicitado y demandado desde el punto de vista de la comunicación visual.

C · Definición de estrategias de comunicación visual.

D · Planificación y aproximación a la propuesta de comunicación gráfica.

Diciembre 2014 a Julio 2015: EJECUCIÓN

E · Diseño y producción de Programa de Identidad Visual.

F · Diseño de Programa Editorial de protocolos.

G · Aplicación de Programa Editorial en PDF de protocolos finalizados.

H · Diseño de sitio web.

I · Diseño de foro para estudiantes.

J · Desarrollo del sitio web y foro (maquetación y programación).

Agosto a Noviembre 2015: EVALUACIÓN

K · Ajustes

4 | EVALUACIÓN DEL PROYECTO

A partir de la identificación de los elementos que forman parte del proceso de desarrollo de un sitio web se ha intentado llevar a cabo la Web ,como un espacio de comunicación.

La perspectiva que se asumió a lo largo de este trabajo pretende reconocer al proceso de producción de una web como un ámbito de intervención de los diseñadores gráficos donde su tarea no solo se relaciona al manejo de las herramientas para la edición de documentos HTML, retoque de imágenes y maquetación, sino también como al proceso de comunicación donde el sitio es un medio para transmitir un mensaje.

Es decir que el rol como diseñador gráfico en la construcción de este sitio web, se relaciona al logro de las condiciones necesarias para lograr la comunicación.

Uno de los principales desafíos asumidos con la realización de este trabajo fue la articulación de la producción teórica con la práctica. Por lo que es importante remarcar la experiencia del análisis y la investigación bibliográfica, que ha permitido integrar estas dos áreas que deben llevarse a cabo en la vida profesional.

Desde la teoría, se intentó señalar algunos criterios para orientar el proceso, sin caer en la repetición de una serie de pasos preestablecidos. Por el contrario, la intención fue construir un marco general de referencia que determine los elementos intervinientes en el proceso de producción de un sitio web. Esto ha permitido identificar el desarrollo del sitio web como un espacio comunicacional, donde las consideraciones técnicas acerca de las características del medio son herramientas para conocer el mejor modo de transmitir un mensaje.

Se ha considerado que el trabajo realizado permite generar un primer paso en una herramienta al servicio de las necesidades del Observatorio de Educación Solidaria, posibilitando su comunicación e integración con otras instituciones y logrando así cumplir los objetivos planteados.

BIBLIOGRAFÍA

• Brujo Owoh, (sin fecha). 11 Common Web Design mistakes. Obtenido de Abril 2016 de http://www.hongkiat.com/blog/11-common-mistakes-blunders-in-web-design/

• Carreras, Olga (Sept. 21, 2011). Wireframes. Obtenido de https://olgacarreras.blogspot.ie/2007/02/wireframes.html

• Centelles, Santiado (2015) Wireframes: Qué son y cómo crearlos. Obtenido de: http://webdesdecero.com/wireframes-que-son-y-como-crearlos/

• Coyle, Andrew. (Nov.18 , 2014). Anatomía de una retícula. Obtenido de: https://medium.com/espanol/anatomiadeunareticula/

• Fernandez-Coca, Antonio (1998). Producción y Diseño Gráfico para la World Wide Web. Barcelona, Paidós.

• Fogg, B.J., Kameda, T., Boyd, J., Marshall, J., Sethi, R., Sockol, M., and Trowbridge, T. (2002). StanfordMakovsky Web Credibility Study 2002: Investigating what makes Web sites credible today. Stanford University. Obtenido de http://www.webcredibility.org

• Fogg, B.J., Leslie Marable y Julianne Stanford (Oct. 29, 2002). How Do People Evaluate a web Site's Credibility?. Obtenido de https://dejanseo.com.au/media/pdf/-credibility-online.pdf

• Henry Swasey, (Abril. 3, 2015). The Cost of Bad UX. Obtenido de http://momentum-designlab.com/cost-of-bad-ux-post/

• Kuschner, K. (2015). Protocolo del Observatorio Educación Solidaria.

• Lynch y Horton (2009). Web Style Guide. Obtenido de http://webstyleguide.-com/wsg2/index.html

• Croni, Matt (Mar. 18, 2009). Principles For Readable Web Typography. Obtenido de: https://www.smashingmagazine.com/2009/03/10-principles-for-readable-web-typography/

• Moreno, Luciano (Nov. 2, 2004). Tipografía y diseño web. Obtenido de: http://www.-desarrolloweb.com/articulos/1691/

• Nielsen, Jakob (2000). Usabilidad, Diseño de Sitios Web. Madrid, Pearson Education.

• Nielsen, Jakob (Nov. 15, 2015). Legibility, Readability, and Comprehension: Making Users Read Your Words. Obtenido de https://www.nngroup.com/articles/legibility-readability-comprehension/

• Palencia Natalia (2016) .La Retícula en Diseño Web. Obtenido de http://www.creativate.es/la-reticula-en-diseno-web-caracteristicas-y-funciones/

• Peirce, Charles Sanders (1999). ¿Qué es un signo? (Uxia Rivas, Trans.). Madrid (Trabajo original publicado en 1894). Obtenido de http://www.unav.es/gep/Signo.html.

• Rieman & Lewis (1994). Task-Centered User Interface Design. A Practical Introduction. Obtenido de:http://hcibib.org/tcuid/

• Rocher, Esther (2016). Estructura de un sitio web. Obtenido de: http://coach2-coach.es/estructura-sitio-web/

• Thüer, Sebastián. (2002) El Departamento de Ciencias de la Comunicación en Red. Análisis y propuesta para el desarrollo de un sitio web.

• Yusef Hassan & Francisco J. Martín Fernández & Ghzala Iazza (2004). Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información. Obtenido de http://www.hipertext.net

PRODUCCIONES

DISEÑO DE **SITIO WEB**

HOME

PÁGINA: QUIENES SOMOS

home | quienes somos | que hacemos | proyectos | que podes hacer | biblioteca | contacto

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS **EDUCATIVAS SOLIDARIAS**

QUIENES SOMOS

INSTITUCIONAL

La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada en la práctica participativa y el aporte solidario al desarrollo local.

STAFF Y AUTORIDADES

STAFF OBSERVATORIO
- Giovanna Cichillitti
- Alejandro Daminato
- Georgina Guidacci
- Nicolás Marinelli
- Julia Subirá
- Milagros Vitantonio

AUTORIDADES UAI
- Lic. Gabriela Friedman
- Arq. Karen Kuschner
- Lic. Jéssica Ferradás
- Lic. Juan Roberto Mascardi
- Lic. Claudio Alvarez

MISIÓN Y VISIÓN

La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada en la práctica participativa y el aporte solidario al desarrollo local.
En una educación para la ciudadanía fundada en la práctica participativa y el aporte solidario al desarrollo local.

QUIENES SOMOS
Institucional
Staff y autoridades
Misión y visión

QUE HACEMOS
APS
Naturaleza de los proyectos

PROYECTOS
Guías actuales
Avances
Proyectos Finales

QUE PODES HACER
Formá parte!
Contá tu experiencia
Presentá tu proyecto

BIBLIOTECA
Artículos de interés
Links
Videoteca

CONTACTO
opes@gmail.com
UAI. Av. Pellegrini 1618
4408010 / int 122

PÁGINA: QUÉ HACEMOS

home | quienes somos | que hacemos | proyectos | que podes hacer | biblioteca | contacto

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

QUE HACEMOS

APRENDIZAJE Y SERVICIO

La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada en la práctica participativa y el aporte solidario al desarrollo local.
La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada en la práctica participativa.
La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada en la práctica participativa y el aporte solidario al desarrollo local. La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada en la práctica participativa

NATURALEZA DE LOS PROYECTOS

COOPERACIÓN
La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada.

INCLUSIÓN
La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada en la práctica participativa.

FORMACIÓN
La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada

PRESERVACIÓN
en la práctica participativa y el aporte solidario al desarrollo local. La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía

SENSIBILIZACIÓN
La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada

PREVENCIÓN
La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada

QUIENES SOMOS
Institucional
Staff y autoridades
Misión y visión

QUE HACEMOS
APS
Naturaleza de los proyectos

PROYECTOS
Guías actuales
Avances
Proyectos Finales

QUE PODES HACER
Formá parte!
Contá tu experiencia
Presentá tu proyecto

BIBLIOTECA
Artículos de interés
Links
Videoteca

CONTACTO
opes@gmail.com
UAI. Av. Pellegrini 1618
4408010 / int 122

PÁGINA: PROYECTOS

home | quienes somos | que hacemos | proyectos | que podes hacer | biblioteca | contacto

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

PROYECTOS

GUÍAS ACTUALES

NATURALEZA DE LOS PROYECTOS

AVANCES

DISEÑO EN LA CARCEL

Por alumnos de Diseño Gráfico de la UAI Rosario

Diciembre 2014

La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación diferente, mejorada y actualizada. La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejo

La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada en la práctica participativa y el aporte solidario al desarrollo local.
La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada en la práctica participativa.
La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada en la práctica participativa y el aporte solidario al desarrollo local. La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada en la

La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada en la práctica participativa y el aporte solidario al desarrollo local.
La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada en la práctica participativa.
La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada en la práctica participativa y el aporte solidario al desarrollo local. La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada en la práctica participativa

DESCARGAR PROYECTO

NATURALEZA DE LOS PROYECTOS

NATURALEZA DE LOS PROYECTOS

NATURALEZA DE LOS PROYECTOS

QUIENES SOMOS
Institucional
Staff y autoridades
Misión y visión

QUE HACEMOS
APS
Naturaleza de los proyectos

PROYECTOS
Guías actuales
Avances
Proyectos Finales

QUE PODES HACER
Formá parte!
Contá tu experiencia
Presentá tu proyecto

BIBLIOTECA
Artículos de interés
Links
Videoteca

CONTACTO
opes@gmail.com
UAI. Av. Pellegrini 1618
4408010 / int 122

PÁGINA: QUÉ PODÉS HACER

home | quienes somos | que hacemos | proyectos | que podes hacer | biblioteca | contacto

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

QUE PODÉS HACER

FORMÁ PARTE!

La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada en la práctica participativa y el aporte solidario al desarrollo local.
La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada en la práctica partic.
La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada en la práctica participativa y el aporte solidario al desarrollo local.

Mail

Proyecto

ENVIAR

PRESENTÁ TU PROYECTO!

La propuesta pedagógica del aprendizaje-servicio apunta a mejorar la calidad educativa, enfatizando en una educación para la ciudadanía fundada en la práctica participativa y el aporte solidario al desarrollo local.

Nombre

Mail

Proyecto

Entidad participativa

Breve descripción del proyecto

ENVIAR

QUIENES SOMOS
Institucional
Staff y autoridades
Misión y visión

QUE HACEMOS
APS
Naturaleza de los proyectos

PROYECTOS
Guías actuales
Avances
Proyectos Finales

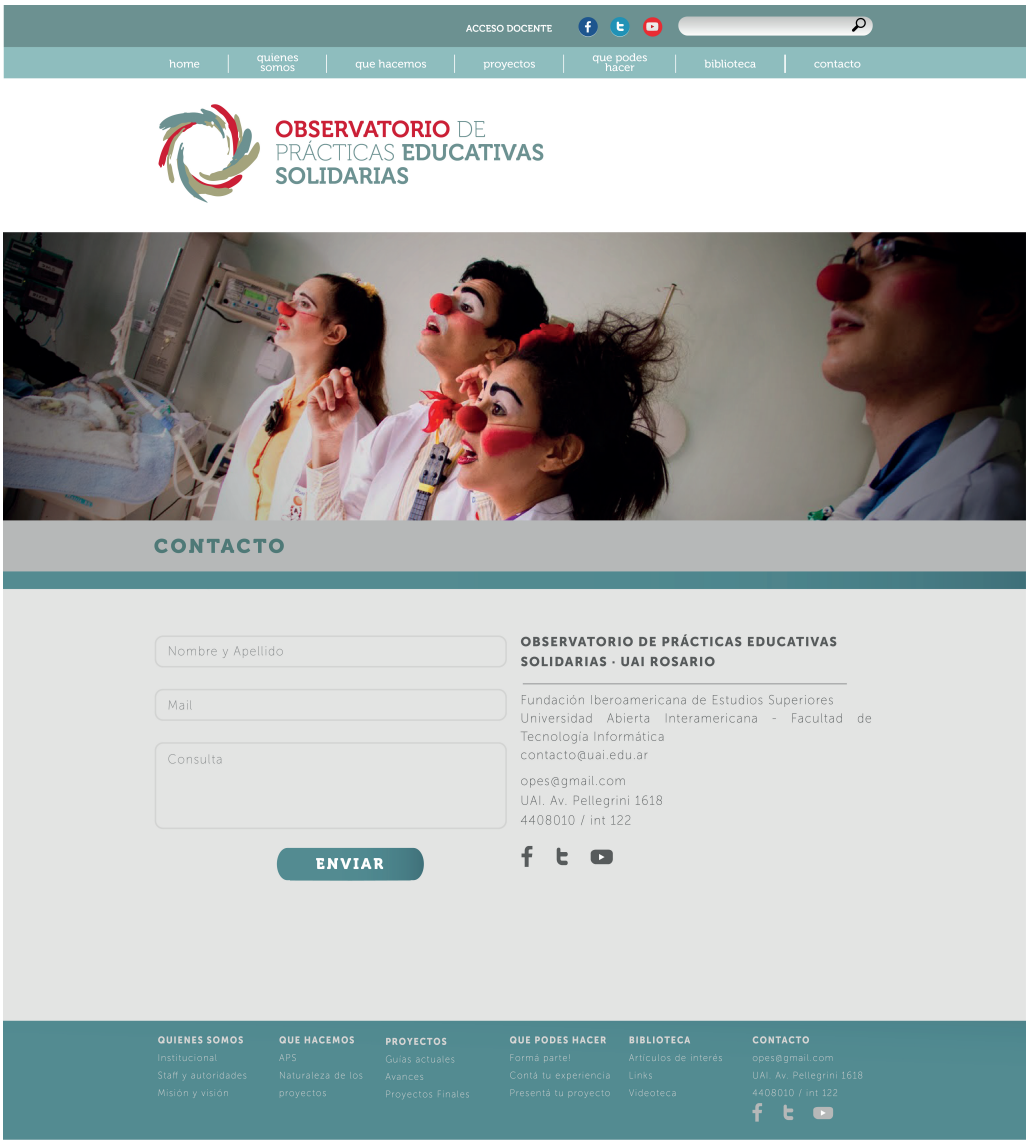
QUE PODES HACER
Formá parte!
Contá tu experiencia
Presentá tu proyecto

BIBLIOTECA
Artículos de interés
Links
Videoteca

CONTACTO
opes@gmail.com
UAI. Av. Pellegrini 1618
4408010 / int 122

PÁGINA: BIBLIOTECA

PÁGINA: CONTACTO



DISEÑO DE **MANUAL DE MARCA**

"Es el instrumento esencial para el control y la manutención de la eficiencia del mensaje institucional que provee la marca. Comprende y presenta las características del proyecto y las normas para su implantación y su preservación."

Guillermo González Ruiz

Índice

Marca pág.3
Isologotipo pág.4
Fundamentación pág.5
Área de protección pág.6
Aplicación cromática pág.7
Isotipo pág.8
Usos correctos pág.9
Usos incorrectos pág.10
Usos prohibidos pág.11
Fondos pág.12
Aplicaciones pág.13
Aplicaciones pág.14

ÍNDICE

OBSERVATORIO DE
PRÁCTICAS EDUCATIVAS
SOLIDARIAS

MARCA

OBSERVATORIO DE
PRÁCTICAS EDUCATIVAS
SOLIDARIAS

Logotipo

Isotipo

30 mm

Máxima reducción

ISOLOGOTIPO

El nombre "OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS" es la denominación que adquiere el proyecto llevado a cabo por los estudiantes de Lic. en Diseño Gráfico perteneciente a la Institución Universitaria.
Es directamente referencial al trabajo que se desempeña dentro del sitio web perteneciente a la establecimiento.
Su nombre se formó por la unión de los conceptos:
- *Observatorio:* tipo de herramienta de recolección de datos elegida para organizar/administrar los proyectos llevados a cabo.
- *Prácticas educativas solidarias:* Es la información que se mostrará en el sitio a modo de guías.

Tipografía:
La tipografía elegida es MUSEO, en sus variables 700 y 100. Su utilización se debe al carácter formal y a la vez juvenil que ésta connota, propia de las características de la institución a la que el proyecto pertenece. Se emplean ambas variables para generar un contraste visual entre las palabras que componen la marca.

Isotipo:
La imagen elegida hace referencia al lente de una cámara haciendo foco. Su composición gráfica se basa en "pinceladas" de distintos colores, que convergen a la idea de unión con el fin de lograr un propósito.

Colores:
Los colores utilizados en el logotipo e isotipo son armónicos pero atractivos, desaturados y a la vez intensos.

TIPOGRAFÍA UTILIZADA:

Museo 100
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789
{{[<<"¡¿/&%$^*?!">>]}}

Museo 700
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789
{{[<<"¡¿/&%$^*?!">>]}}

FUNDAMENTACIÓN

El isotipo del proyecto como elemento icónico o más reconocible es el lente.

VERSIÓN COLOR

VERSIÓN ESCALA DE GRISES

Cuatricromía
C:0 **M:**0 **Y:**0 **K:**75
RGB
R:99 **G:**100 **B:**102
Monocromía
R:99 **G:**100 **B:**102
Rotulación
R:99 **G:**100 **B:**102

Cuatricromía
C:0 **M:**0 **Y:**0 **K:**50
RGB
R:147 **G:**149 **B:**152
Monocromía
R:99 **G:**100 **B:**102
Rotulación
R:99 **G:**100 **B:**102

Cuatricromía
C:0 **M:**0 **Y:**0 **K:**25
RGB
R:199 **G:**200 **B:**202
Monocromía
R:99 **G:**100 **B:**102
Rotulación
R:99 **G:**100 **B:**102

ISOTIPO

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

Cuatricromía C: 13 M: 100 Y: 84 K: 4 — **RGB** R: 203 G: 31 B: 54
Monocromía y Serigrafía Pantone Pantone — **Rotulación**

Cuatricromía C: 57 M: 27 Y: 38 K: 9 — **RGB** R: 109 G: 146 B: 145
Monocromía y Serigrafía Pantone Pantone — **Rotulación**

Cuatricromía C: 33 M: 24 Y: 54 K: 6 — **RGB** R: 165 G: 164 B: 126
Monocromía y Serigrafía Pantone Pantone — **Rotulación**

APLICACIÓN CROMÁTICA

GRILLA CONSTRUCTIVA

Esta grilla marca las líneas guía que se han marcado previamente a la construcción del isologotipo.

ÁREA DE PROTECCIÓN DEL ISOLOGOTIPO

El área de protección es la zona que rodea al isologotipo, en la cual no puede ser colocado ningún otro elemento, tal como líneas, dibujos, texto y demás.

ÁREA DE PROTECCIÓN

Versión color

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

Versión escala de grises

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

Versión negativa

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

La versión negativa será solamente en color blanco.

USOS CORRECTOS

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

Escala de grises homogénea

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

Logotipo e Isotipo en un solo color

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

Modificar color de logotipo

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

Modificar color de isotipo

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

Elementos cambiados de ubicación

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

Combinación de colores

USOS INCORRECTOS

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

Condensado

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

Expandido

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

Pixelado

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

Desenfocado

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

Deformado

OBSERVATORIO DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS SOLIDARIAS

Rotado

USOS PROHIBIDOS

Usos correctos
(para una óptima visualización)

El logotipo debe ser utilizado en fondo blanco hasta negro al 10%

Usos incorrectos

Degradados

Fotos

Tramas

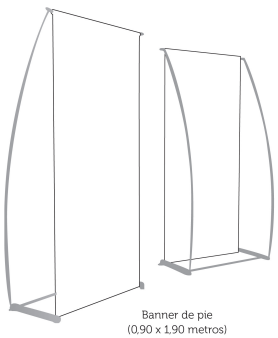
Colores saturados que no se relacionen con la marca

FONDOS

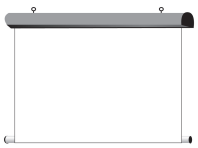
Diseño de papelería y objetos de oficina

APLICACIONES

Posibles estructuras de banners



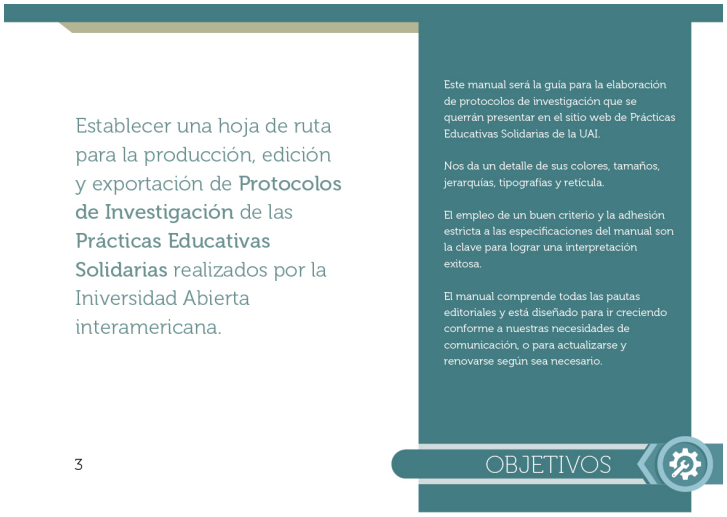
Banner de pie
(0,90 x 1,90 metros)

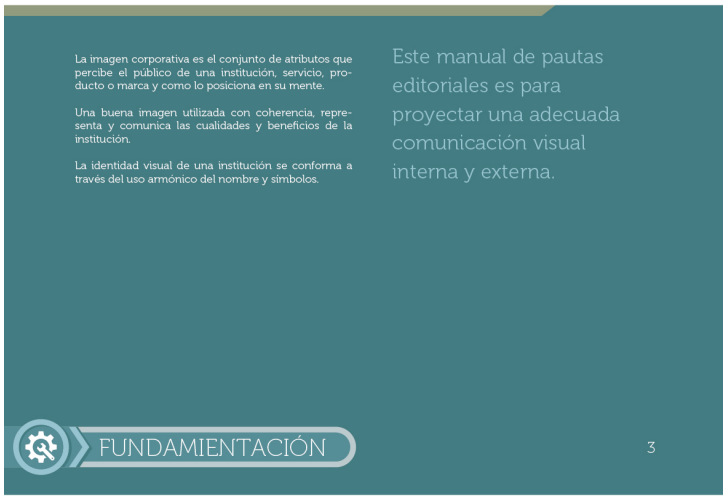


Banner colgante
(1,20 x 0,80 metros)

APLICACIONES

DISEÑO DE **MANUAL EDITORIAL**





Tipografía:
La tipografía elegida es MUSEO, en sus variables 700 y 100. Su utilización se debe al carácter formal y a la vez juvenil que ésta connota, propia de las características de la institución a la que el proyecto pertenece. Se emplean ambas variables para generar un contraste visual entre las palabras que componen la marca.

TIPOGRAFÍA UTILIZADA:

Museo 100
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789
{{[<<*¡¿/&%$^*?!">>]}}

Museo 700
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789
{{[<<*¡¿/&%$^*?!">>]}}

Al ser una tipografía seriada proporciona tanto carácteres serif y palo seco.

Todas las variables de ambas familias serán utilizadas.

TIPOGRAFÍA

4

El proyecto está conformado:

TÍTULO

Los títulos serán trabajados Museo Sans, variable medium, 24 puntos, en mayúscula. Se respetrán los tildes de acentuación y no tendrá punto al final.

Breve descripción del proyecto

El resúmen serán trabajados Museo Sans, variable light, 16 puntos interlineado normal 18,5 ptos. como texto. Se respetrán los tildes de acentuación y tendrá punto al final.

Texto

El texto corrido será trabajados Museo Serif, variable regular, 13 puntos interlineado positivo 17 puntos, como texto. Se respetrán los tildes de acentuación y no tendrá punto al final. La primera línea será en bold.

Destacados primario.

Los destacados primarios serán trabajados Museo Serfi, variable light, 24 puntos interlineado 26 puntos. Se respetrán los tildes de acentuación y tendrá punto al final. Será en párrafo bandera izquierda y estarán en contenedores blancos con mágenes de 1,5 cm aproximadamente.

Destacados secundario.

Los destacados secundarios serán trabajados Museo Sans, variable light, 16 puntos interlineado 18 puntos. Será en párrafo centrado y estarán en contenedores de gama baja de la paleta de colores.

Notas al pie de foto o bibliográficas.

Notas al pie será trabajados Museo Serif, variable medium, 9 puntos interlineado positivo 10,5 puntos, como texto.

JERARQUÍAS

6

ANEXOS

SITIO WEB **ZERBIKAS**

SITIO WEB **CLAYSS**