

## El diseño en la comunicación digital

Teresa Tsuji



A grandes rasgos recorreremos los factores, los elementos y las consecuencias que definen el diseño web y luego a partir de estos conceptos consideraremos sus posibilidades de aplicación en el periodismo escolar en Internet.

a) Existen dos factores que inciden el diseño de una pieza web:

- **FUNCIÓN de la pieza de comunicación**
- **DESTINATARIOS**

b) Los elementos a los que aludiremos son:

- **ÁREA DEL DISEÑO, LIMITES**
- **NAVEGACIÓN**
- **LA ESTRUCTURA de COMPOSICION**
- **COLOR**

c) Las consecuencias del diseño que señalaremos son:

- **VELOCIDAD**
- **USABILIDAD**
- **IDENTIFICACION**

d) Los factores que inciden el diseño son:

- **DEFINICIÓN DE LOS OBJETIVOS DE LA PIEZA DE COMUNICACIÓN**
- **FUNCIÓN DE LA COMUNICACIÓN**

Un sitio web puede tener muy **diferentes objetivos** a pesar de estar constituido de manera digital y contener los mismos tipos de elementos: textos, imágenes, sonidos, animaciones, etc.

La **función** del sitio definirá un **género que impondrá características de diseño** comunes. En Internet aún están definiéndose los géneros y las interfaces visuales que se adecuan a cada uno, pero ya se pueden **distinguir tendencias** que hacen que el diseño diferencie desde la primera impresión la función de la pieza. Así podemos ver diferencias de género entre sitios: educativos, de entretenimiento, informativos, de ficción, artísticos, publicitarios.



#### **Sitio educativo didáctico**

Estructura de composición informal, mucha imagen, botones que integran texto e imagen, Estructura de navegación de contenidos claramente jerárquica.

<http://www.ed-dolmen.com/histesp/payuda.htm>



<http://www.volkswagen.fr/index.htm>

### Promoción publicitaria-marketing

Estética de tipo geométrico, arquitectónico, diseño gráfico. Implementación de efectos tecnológicos innovadores, en botones y menús (desplazamientos, animaciones, despliegues) Se priorizan las áreas vacías como elementos que otorgan equilibrio al diseño. Utilización muy controlada del color



<http://espanol.entertainment.yahoo.com/>

### Entretenimiento

Generalmente muy complejas, sin dejar espacios vacíos, muy abigarradas en color e imágenes, muchos vínculos y posibilidades interactivas



<http://www.diariodecuyo.com.ar/>

### Informativos

Estructuras similares en cuanto a utilización de encabezado, 3 o 4 columnas que despliegan títulos, copetes e imágenes. Las columnas laterales incluyen los menús de las secciones. Se percibe una utilización estable de la tipografía y de los colores. Páginas verticales que exceden el límite de la pantalla.



<http://www.aransite.com.ar/>

### Artísticos

En este caso, se trata de estructura de composición en base a la forma: por ejemplo, el acceso a secciones mediante botones que forman parte de la composición, de manera creativa. Los sitios artísticos son los que se permiten en sus portadas estructuras muy libres, aunque luego se modifiquen en las páginas interiores del sitio.

## DESTINATARIOS

Dentro de cada uno de estos grandes géneros podemos encontrar variados matices, definidos por cuestiones como: características de los destinatarios (edad, sexo, nivel sociocultural) y características de los contenidos (ciencia, historia, música, ecología, etc.).

Ejemplos:



**Infantiles**

Colores saturados, botones, iconografía y tipografía de acuerdo al estilo infantil.

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



**Femeninos**

Gamas de colores que se identifican con lo femenino: rosas, lilas, salmón, etc.

Recuadros con puntas redondeadas. Mucha imagen.

<http://www.mtas.es/mujer/>

## Elementos del diseño

### ÁREA DEL DISEÑO, LIMITES

La pantalla en blanco ofrece al diseñador de un sitio web una cantidad ilimitada de posibilidades de diseño. La pantalla parece en principio limitarse a la proporción del "marco" rectangular de la PC. Sin embargo, es posible desplazarse a lo ancho y a lo alto hacia áreas que no se ven a primera vista, pero que se van abriendo con el movimiento de manera casi ilimitada.

Existe un consenso general dado por el uso, en el cual un diseño se mantiene o bien en los límites del "marco" que le impone los límites de la pantalla. Pero en otros casos, lo que se ve en un primer ingreso al sitio es el comienzo de una zona de diseño mucho mayor al cual se accede a partir del "SCROLL" (la barra de desplazamiento lateral) que nos permite movernos a lo largo de un documento web, como si estuviéramos desenrollando un papel en sentido vertical.



En esta cuestión el diseño web difiere del diseño en papel, donde los límites del área están definidos de antemano y donde el se distribuyen los elementos tomando en cuenta la superficie total del área.

*"El diseño interactivo para web tiene una naturaleza eminentemente N-D (multidimensional): su dimensionalidad es una consecuencia directa de la naturaleza del medio hipertextual en el que se produce el proceso de interacción. La experiencia web es una experiencia de 'scrolling', opuesta a una experiencia 'canvas', en la que la relación espacial entre elementos es secundaria. En la web la relación entre ellos se basa en la jerarquía de accesos que un determinado elemento tenga con el resto de los elementos de un sitio y los otros muchos elementos en la WWW (proceso multicanal y no lineal)."*

(Reyes, 2002)

## NAVEGACIÓN

El diseño de un sitio web no se agota en la primera página así como el de un libro, una revista o un diario no termina en su tapa.

En general la **portada principal**, lo que se denomina la *home* del sitio, es la **página de inicio**, es decir, la página que se visualiza primero y obligadamente. Desde esta portada se accederá mediante enlaces a las otras partes de la pieza. Puede haber un **menú principal**, que define varias secciones, y a su vez éstas definen subsecciones, que agrupan contenidos a los que se pueden llegar entrando en la sección y luego a cada uno de los contenidos.

Puede no haber un menú sino botones que se distribuyen en el área de la pantalla y que el usuario reconoce como tales por variados mecanismos de reconocimiento (el cursor que se transforma en manito, el botón cambia de color o se desplaza, iconos que se utilizan usualmente como botones, flechas, botones tridimensionales, sobres, etc.).

A diferencia del diseño gráfico aplicado al papel el aspecto de la **interactividad** es fundamental en el diseño web.

## ESTRUCTURA

Nos referimos a estructura al modo en que están distribuidas las **áreas de la composición**. Hay estructuras formales, semiformales e informales, estructuras modulares o libres.

Las **estructuras formales** son aquellas a las cuales es posible determinarlas mediante una **grilla que se ajusta a un patrón de simetría o de repetición**. Este tipo de grilla es la de una cuadrícula o de una división en franjas iguales.

Las **estructuras semiformales** son aquellas en las que hay un patrón que puede percibirse pero que son alterados por gradaciones o permutaciones entre las partes. Las **informales** son aquellas estructuras donde la composición está dada por el equilibrio entre las partes sin un patrón geométrico. Las **estructuras modulares** son aquellas en las que se percibe una unidad que se repite escalándose en distintos tamaños, y las libres son aquellas estructuras donde las partes se relacionan sin percibirse un patrón modular.

Por ejemplo:





estructura semiformal modular



estructura formal (marca la simetría)



estructura informal



estructura semiformal modular

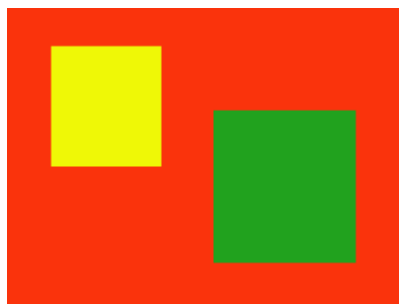
## COLOR

La elección del color en un sitio web **dependerá también de los factores que definen la distribución y la navegación** (función, usuario) que tendrá que ver con el matiz o tinte que se elije, o la combinación de éstos.

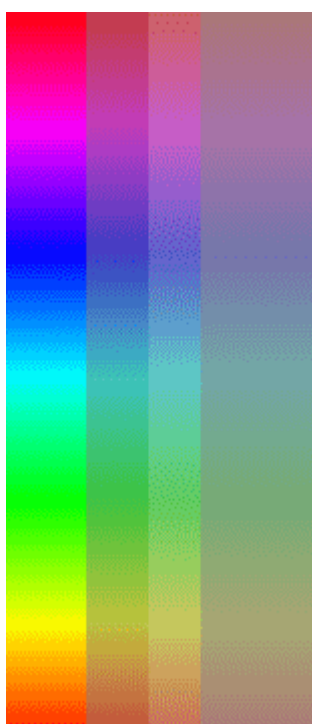
Las tres dimensiones que definen al color intervienen en su elección y combinación. Estos son el **tinte**, la **saturación** y la **luminosidad**. Estas tres dimensiones, cuando entran en combinación, definen contrastes en cada uno de estos aspectos.



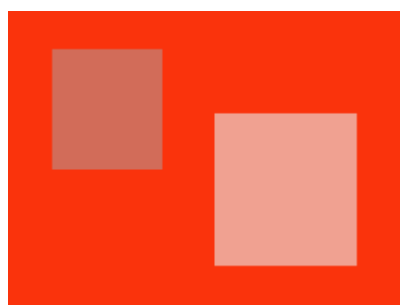
El **tinte o matiz** se define como un atributo de color que nos permite distinguir el rojo del azul, lo que podríamos llamar "el color del color". Lo que diferencia al color rojo del azul, del amarillo, y a los colores primarios de los secundarios



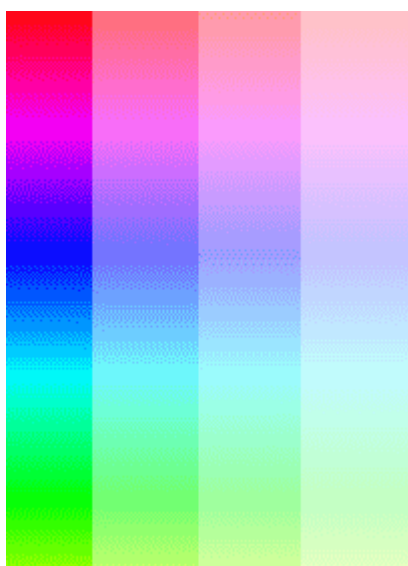
Composición con contraste de tintes



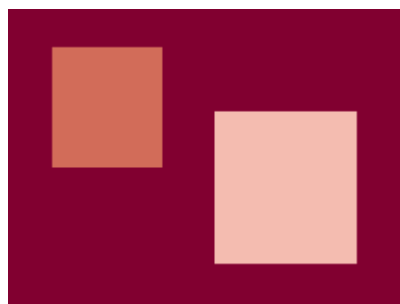
**La saturación o intensidad.** Se refiere a la viveza o palidez de un color, indica la pureza del mismo. Los colores puros del espectro están completamente saturados, mientras que si a este color le adicionamos blanco o gris o negro, lo mantenemos en su tinte pero le quitamos intensidad o saturación. (rojo color saturado, rosa desaturado)



Composición con contraste de saturaciones



El **valor o luminosidad** es el grado de claridad u oscuridad de un color. Un azul, mezclado con blanco, resulta un color celeste que es un azul desaturado pero al mismo tiempo de más alta luminosidad.



## Composición con contraste de luminosidad

El color no sólo determinará el **clima general de la presentación**, sino que definirá la **legibilidad de los textos y la claridad de la navegación**. Colores muy saturados generarán una vibración en los textos que disminuyen su legibilidad. Por ejemplo:

inicio

Un **contraste exagerado genera una mayor tensión en la percepción**. Es **recomendable un juego de colores en la misma gama** (monocromías) con acentos de contraste en otro matiz (bicromías) o una amplia gama de matices o tintes (policromías), pero tratando de equilibrar el predominio y la subordinación de unos tonos con otros.

**No hay reglas fijas y únicas**. Cada emisor elige una gama y sobre ellas jugará, con mayor o menor saturación, con mayor o menor luminosidad.

En el diseño web se utiliza un **código hexadecimal** para determinar los colores posibles de reproducir en los monitores. Los colores en nuestros monitores se forman mezclando rojo, verde y azul. En inglés, Red, Green, Blue, estas iniciales dan lugar al nombre RGB para definir los diferentes colores. Así **un color se describe por la cantidad de cada uno de estos colores primarios**, cantidad que va de 0 a 255. Habitualmente esto se expresa en hexadecimal como un código de 6 dígitos (RRGGBB), dos dígitos para cada componente. En general los programas de diseño presentan una paleta desde donde se puede seleccionar el color deseado.

## Consecuencias del diseño

### VELOCIDAD

Uno de los criterios esgrimidos generalmente por los gurúes del diseño web para determinar si un sitio es apropiado es el **tiempo que éste tarda en cargarse**, y la velocidad con que es posible recorrer la información. Si bien es cierto que una

inmensa mayoría de lectores están usando conexión telefónica y que los tiempos de descarga de ciertos archivos gráficos suelen entorpecer y cansar a los lectores, también es cierto que un sitio absolutamente despojado de imágenes y cargado exclusivamente con texto resulta muy rápido en su descarga pero muy poco interesante y menos que menos atrayente.

*"En todo caso, el principal criterio que debería guiar el desarrollo de un espacio hipermedial, más que los criterios funcionales de usabilidad o la efervescencia creativa, es la comunicación: un sitio proyectado para dar informaciones debería prestar una particular atención –entre otros componentes- a la velocidad de descarga de las páginas o a la arquitectura de la información. Una web que pretende crear imagen corporativa -o sumergir al navegante en una experiencia hipermedial fuerte- bien puede sacrificar la variable velocidad en favor de los aspectos narrativos o figurativos." (Scolari, 2004)*

## **USABILIDAD**

Por usabilidad se entienden las posibilidades que tiene el usuario para completar logro de una tarea. En el caso de una página web, el logro de recoger información, entretenimiento, acceso a contenidos, etc. El **diseño implica facilitar ese logro mediante una correcta disposición de los elementos necesarios y una correcta orientación al usuario** para encontrar los caminos adecuados.

## **IDENTIFICACION**

El diseño permite identificar, mediante la diferenciación de sus elementos, a una pieza de comunicación tanto con sus productores como con sus receptores. La armonía de los colores, la simpatía de la imagen del logo, la legibilidad de la marca,

serán factores deben **agradar tanto a quienes continuarán trabajando con el sitio como a los receptores.**

## EN RESUMEN

No hay reglas fijas con respecto al diseño web, pues son tan variados los géneros en Internet que cada uno de ellos podría tener su propio conjunto de recomendaciones en diseño.

Para el propósito que nos convoca en este curso, que es la configuración de un periódico escolar, utilizaremos una **plantilla que nos determinará una grilla base en cuanto a distribución de elementos: encabezado, portada, columnas para menú, y para despliegue de contenido.** Esta arquitectura básica llega resuelta a partir del sistema del publicador. Por un lado se nos facilita y por otro nos limita a mantenernos en este esquema.

Lo que podemos variar es el tamaño del encabezado (más alto o más angosto), su diseño, que ha de realizarse en un programa de dibujo o de retoque fotográfico (Photoshop, Corel o Illustrator), el ancho de las columnas, y fundamentalmente los colores. Esto es lo que dará **personalidad propia a cada una de las publicaciones.**

Les mostramos aquí algunas de las combinaciones de color utilizadas por los periódicos de las ediciones anteriores para "inspirar" las elecciones.



contraste de colores secundarios con nivel similar de luminosidad y saturación. Fondo oscuro en la gama de uno de los colores (verde)



contraste de colores primarios con contraste de luminosidad, igual grado de saturación. El tercer color el gris agrega un tono neutro acromático para equilibrar tanto el contraste



Todos los elementos con colores engamados, con distintos niveles de saturación del azul



Colores desaturados en la gama de los colores característicos de Boca, que le da el motivo al sitio. La desaturación aplaca el contraste



Elección de una gama cálida tomada de la imagen elegida para el encabezado. El texto en esa gama, el contraste lo realiza el fondo en el encabezado



Color muy definido azul, bien saturado, contrasta con el muy claro y desaturado color verde de las columnas y de la imagen, el color azul reaparece en los copetes



Color muy definido verde, bien saturado, contraste con desaturado color verde en la columna y en el fondo de las notas. El color verde desaturado claro (contraste de luminosidad) se repite en el fondo de página, y el color de fondo de títulos, encabezado y columna izquierda se repite en el fondo de títulos de las notas

### Bibliografía:

- Scolari, Carlos "La macdonalización de las interfaces ¿Velocidad vs Diseño? - 3 y Final" en Proyecto Web; La Habana. Cuba. Año 3 Nro 53jueves. 29 de ENERO de 2004 <http://www.proyectoweb.org/boletines/053-en04.html>
- Reyes, Raúl DISEÑO GRAFICO VS DISEÑO WEB¿Es el Diseño Web una disciplina compleja? en Proyecto Web; La Habana. Cuba. Año I Nro 15jueves. 13 de JUNIO de 2002 <http://www.proyectoweb.org/boletines/015-jun02.html>