


# Conclusiones

---



El objetivo de esta tesis fue establecer un modelo metodológico eficaz para el diseño de una edición digital de una revista impresa. Como se pudo ver en el capítulo primero, las revistas se han ido adaptando a los cambios tecnológicos y sus consecuencias a lo largo de la historia. Como productos de información su buen diseño promete una solución viable para los problemas de sobrecarga de información que enfrenta la sociedad actual.

Entre las diversas cualidades de las revistas digitales se encontraron la reducción de costos y de producción, un sistema de edición mucho más rápido y flexible y finalmente la posibilidad de interacción con el texto y el autor.

Con el fin de poder analizar la efectividad del diseño de información de las revistas digitales se conformó un modelo metodológico para poder evaluarlas, las bases de este modelo fueron principalmente: los criterios de usabilidad de Nielsen y Thiessen, así como también en los principios básicos delimitados para las revistas digitales académicas, las cuales fueron precursoras en este medio.

Los resultados de las evaluaciones reflejaron la carencia de una metodología para el diseño de este producto y el desconocimiento de criterios básicos de usabilidad en el diseño, como por ejemplo los casos de Reader's Digest (Zinio) y Complot. Esta primera ofreciendo una nueva interfaz basada en la metáfora, exploración interesante aunque gracias a las evaluaciones de usabilidad se pudo constatar que aun se encuentra en una fase de desarrollo por lo que evidentemente se tendrá que sujetar a cambios para poder seguir atendiendo las demandas de los usuarios. Por su lado la revista Complot que hace uso del formato SWF, fue la de más baja eficiencia a pesar de ser denominada como revista digital, de cualquier manera se realizó el estudio para constatar el supuesto de Nielsen, que cuando habla particularmente de este formato, menciona que todavía se encuentra en desarrollo y que debido a la baja usabilidad que presentan los sitios diseñados en el mismo se debe limitar su uso solamente a aplicaciones. Se hizo incapié en este último, debido a que como diseñadores, la solución más común en productos para web suele estar basada en este formato.

Una vez esta información reunida, se concluye que los productos digitales, específicamente las revistas necesitan de un proceso de diseño cíclico por lo que se encontró que el modelo metodológico de diseño de la CRIA es el más. La aportación principal de esta tesis fue incluir criterios de usabilidad y de arquitectura de información en este modelo para así poder diseñar productos de información digitales más eficientes.