


Introducción



El desarrollo de sistemas de información digitales ha sido acelerado conforme al crecimiento de la demanda en el mercado y el aumento de posibilidades sobre el potencial de beneficios económicos que puede proporcionar a las grandes corporaciones. Esto ha originado cambios en los roles de producción y consumo de los productos de información, por mencionar un ejemplo se puede decir que lo que en días pasados para la industria editorial era un **lector** actualmente para la Web se considera **usuario**.

Falta de estándares de usabilidad en el diseño de revistas digitales

Esta tesis se propone analizar las diversas variables que llevan a muchas ediciones digitales al fracaso, ya que la falta de estándares de usabilidad para la producción de revistas digitales causa confusión y desinterés en los lectores, debido a que muchas veces piensan que en una revista digital no van a encontrar contenidos completos o que tienen que pagar para verla, así como muchos otros debido a la existencia de revistas digitales mal diseñadas. El resultado de este tipo de errores lleva a convertir un sitio de información digital en un panfleto publicitario más, que muchas veces lejos de dar una buena imagen del producto lo desprestigia.

Si bien es cierto que existe una sobrecarga de contenido en la Web, mucho de éste es de mala calidad debido a que la mayoría de los editores invierten su energía y tiempo en lidiar con los problemas tecnológicos que implica la publicación de su sitio y no en la edición de la información que publican y ni hablar de las necesidades de los usuarios.

Por ahora el trabajo de edición de información implica el uso de diversos recursos que elevan el costo de producción de los medios de información digitales. Y como sucede con otros medios de información tradicionales esta situación ha llevado a la necesidad de la comercialización de estos, por lo que la información eficaz, por ahora, se produce, consume y distribuye en función de aquellos que pueden pagarla.

En la mayoría de los casos existe un desaprovechamiento de los recursos digitales y falta de atención hacia las necesidades de los distintos usuarios en la producción de versiones digitales de las revistas impresas. Ya que citando a Gerry McGovern en su artículo *"Graphic design plays a minor role in the Web"*: *"una página web debe ser útil, rápida y conveniente, con una navegabilidad simple y familiar, la Web no es un folleto, un reporte anual o publicidad televisiva. ¡Es la Web!"*

Introducción

Con la introducción de conceptos de usabilidad y arquitectura de información se ha intentado establecer estándares de diseño web con el fin de poder implementar cierto orden y mejorar los servicios que este medio presta.

En esta tesis se evaluarán los parámetros de usabilidad presentes en las ediciones digitales de las revistas impresas. Partiendo del supuesto que el diseño de información es una disciplina que puede proporcionar herramientas eficaces para la producción de una edición digital eficiente que resuelva las necesidades de sus usuarios. Citando al diseñador de información David Sless en su artículo, *Transiciones en el Diseño de Información (Transitions in Information Design)* para el *Communication Research Insititute of Australia* (CRIA), en el que dice que *“los diseñadores de información están diseñando sistemas de reglas que pueden producir información bien adaptada haciendo del diseño de información la norma más que la excepción”*.

Sobrecarga y ansiedad de información

La Web cumple múltiples funciones ya que no sólo es vista como un medio de información si no también como un medio de comercio, comunicación, publicidad, aprendizaje, etc. Esta tesis se enfoca en la Web como medio de información ya que han existido diversas teorías acerca del fin de los medios impresos y también críticas al indiscriminado crecimiento exponencial de la información que se publica diariamente en ella. Es decir, que a pesar de tener mucha información no proporciona lo que sus usuarios quieren o necesitan saber, lo que produce un fenómeno de búsqueda de conocimiento permanente, dejando poco tiempo para la reflexión.

En este aspecto de la Web las publicaciones se consideran como un medio importante que tiene la función de desempeñar el papel de facilitador de información efectiva para sus usuarios, proporcionando las herramientas correctas para que las personas puedan satisfacer su necesidad de información.

Hipótesis

Es necesaria la existencia de un modelo metodológico de diseño adecuado para la producción una interfaz que cumpla con las necesidades del usuario de las ediciones digitales. Esta tesis pretende proporcionar un modelo metodológico para el diseño de una revista digital con una interfaz eficiente.

Objetivo General

Establecer un instrumento desde los parámetros de la usabilidad que sirva de guía para la evaluación y el proceso de diseño de una edición digital.

Objetivos Específicos

- Analizar la pertinencia de implementar ediciones digitales de las revistas impresas.
- Establecer las características básicas de lo que se considera una revista digital.
- Llevar acabo una evaluación de una muestra determinada de ediciones digitales respecto a la implementación de esta características para las revistas.
- Realizar pruebas de usuarios para explorar más detalles de la interacción en las ediciones digitales.
- Producir un instrumento de evaluación heurística para revisar los principales problemas de usabilidad que presentan los diferentes formatos de las revistas digitales.
- Implementar criterios de usabilidad para aplicarlos al caso específico de este tipo de sistema de información.
- Encontrar criterios integradores para poder delimitar estándares en el diseño de interfaces de publicaciones digitales.

Límites y alcances

La tesis se enfocará únicamente a las publicaciones digitales que van a la par de una revista impresa ya que estas tienen características y necesidades específicas que difieren de otros tipos de publicaciones digitales.

Un factor limitante se considera la falta de recursos ya que para llevar acabo ciertas pruebas se tendrán que ajustar tiempos y presupuestos debido a que no se cuenta con un equipo de expertos o con un laboratorio de usabilidad formalmente montado. Al momento de producir un prototipo también se van a contemplar estas limitantes.

