

The background of the entire page is a complex network diagram. It consists of numerous small circular nodes, each containing a different icon representing various digital media and communication concepts, such as a camera, a document, a speaker, a video camera, and a magnifying glass. These nodes are interconnected by a dense web of thin, colored lines in shades of blue, orange, green, and purple, creating a sense of global connectivity and data flow.

# galexia

## Estudio de navegación en un sitio Web semántico

**Christian Campos Illanes**

Profesor: Herbert Spencer González

Diciembre 2009

Diseño Gráfico, Escuela de Arquitectura y Diseño  
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso







# **galexia**

Estudio de navegación  
**en un sitio Web semántico**

**Christian Campos Illanes**

**Profesor:** Herbert Spencer González  
Diciembre 2009

Diseño Gráfico, Escuela de Arquitectura y Diseño  
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso





# Agradecimientos

Quisiera agradecer de forma especial a todos aquellos que estuvieron apoyándome durante este proceso que no abarca sólo el 2009, sino que viene de años atrás, incluso antes de ingresar a la universidad.

La publicación de Galexia es un gran paso en mi vida y quisiera agradecer de forma especial a mi familia que estuvo apoyándome y entendiéndome en cada noche que no dormí. Sobre todo a mi madre, que muchas veces se quedó ayudándome hasta las altas horas de la noche.

Quisiera agradecer a mis amigos, quienes en más de una ocasión entendieron que no los podía ver por estar realizando entregas y siempre se han mantenido cerca mío. Agradezco a Francisca Arancibia por su incondicional apoyo y sus siempre acertados consejos. A Ignacio González por las conversaciones sobre medios sociales y desarrollo de Webs semánticas, las cuales me ayudaron a madurar puntos muy precisos sobre mi forma de concebir Galexia. Agradezco también su increíble apoyo con la prueba de Eyetracking.

A AyerViernes, por permitirme validar mi propuesta con un test exacto. A Jorge Barahona, quien dio inicio a mi formación como diseñador de medios digitales. A Jorge lo considero el maestro que me abrió un nuevo mundo, en donde el diseño de medios calza como la respuesta a esos eternos y porfiados cuestionamientos sobre lo que haré al minuto siguiente. Y finalmente a Herbert Spencer, quien me ayudó a concluir esta etapa de mi vida, compartiendo sus conocimientos y logrando que me adentrara en temas específicos de la disciplina que sólo con él pude haber aprendido.



# Índice de contenidos

## Proemio

- 13 Prólogo
- 17 Abstract
- 19 Introducción

## Exploración

- 25 Brief del proyecto
- 25 Problema
- 26 Objetivos
- 27 Geometría tabular y visualizaciones flexibles
- 29 El artefacto
- 30 Diagramas del artefacto
- 32 Diagrama de Acciones
- 33 Mapa de navegación
- 35 Mapa de clases
- 37 Escenarios de uso
- 37 Caso 1
- 38 Caso 2
- 39 Caso 3
- 41 Prototipado de Papel
- 41 Documentación de presentación para el usuario a testear
- 43 Imágenes de los testeos
- 45 Resultados del test
- 51 Propuestas de Wireframes
- 55 Iconografía

## Propuesta

- 57 Transcurso de las propuestas de interfaz
- 70 Diseño de Interfaz Final
- 81 Pruebas de Eyetracking
- 81 Documento de introducción al test



|     |                                      |
|-----|--------------------------------------|
| 83  | Imágenes de la prueba de Eyetracking |
| 94  | Conclusiones de la prueba            |
| 105 | Video de presentación                |

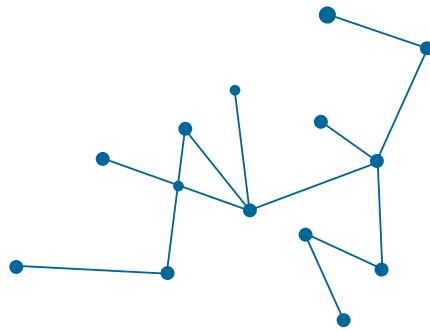
## **Implementación**

|     |                                     |
|-----|-------------------------------------|
| 117 | Mapa de DIVS y estructura del sitio |
| 118 | Header                              |
| 118 | Explorador                          |
| 119 | Main                                |
| 120 | Footer                              |

|     |                              |
|-----|------------------------------|
| 121 | Puntos restantes por definir |
| 125 | Expectativas del proyecto    |
| 127 | Conclusión                   |
| 129 | Bibliografía                 |
| 131 | Weblogafía                   |
| 135 | Glosario                     |
| 155 | Colofón                      |







# Proemio

Cuestionamiento de los conceptos fundamentales



# Prólogo

El presente estudio, realizado por Christian Campos, avanza sobre una línea de investigación centrada en lo que llamamos “palacios de la memoria”. Ellos son los espacios que acopian y ordenan los artefactos del pasado, conocidos como archivos y repositorios digitales. Hacemos un especial énfasis en la dimensión espacial de palacio por sobre el ordenamiento de indexación archivística, porque es precisamente este modo anterior -el espacial- lo que posibilita una mirada escalable e intuitiva para los siempre crecientes archivos digitales. Además, la construcción espacial provee al lector de una experiencia de lectura o recorrido más comprensible, ya que en su articulación de distancias se revela su logos interno.

Antes de seguir adentrándome en el tema del espacio y su modo de recorrerse, debo recordar al lector que este estudio avanza sobre otro anterior: *ÁURA*<sup>1</sup>; donde se propuso la unificación semántica de archivos digitales por medio de la suite de *CONTEXTA*<sup>2</sup>, que incluye un integrador de repositorios, un ingestor de circunstancias y un buscador facetado, entre otros servicios de web semántica.

Entonces, el presente estudio penetra en la complejidad del espacio digital en cuanto a su multidimensionalidad de ejes y aberturas en busca de patrones ordenadores. Basta un rápido vistazo dentro del archivo de esta escuela, por ejemplo, para darse cuenta de las múltiples y variadas conexiones subyacentes entre cada una de las fotografías, planos y vídeos como un frágil y delicado ecosistema de interdependencias. Es justamente esa riqueza de información —o metadata— la que nos permite identificar la identidad de cada archivo o repositorio. Son juntamente estos metadatos los protagonistas de este estudio como articuladores de la red. Es interesante notar que en este caso, el espacio viene originado por una red<sup>3</sup> de relaciones.

En matemáticas, para formalizar un espacio se debe construir primero la noción de distancia<sup>4</sup>. Pero, ¿cómo definimos la distancia entre nuestros artefactos de archivo? ¿qué clase de extensión tenemos ante nosotros? En este trance nos damos cuenta de que nuestro espacio es afín a la metáfora de un grafo, con nodos y vínculos. En realidad, se trata de varios grafos sobrepuestos, ya que las leyes de continuidad o conectividad varían de capa en capa. Bajo esta mirada, podemos distinguir 4 modos de proximidad:

1. La proximidad temática, dada por los tesauros propios de la disciplina abordada por cada archivo
2. La proximidad social, dada por las relaciones personales, de autoría o coautoría, de filiación, de generación, etc. entre las personas relacionadas entre los diversos artefactos
3. La proximidad temporal de los hechos, como una lectura transversal a las épocas (o “cortes de la historia”)

**1.-** Nicole Dupré, Javiera González y Esteban Saavedra. e[ad] Escuela de Arquitectura y Diseño, 2008.

**2.-** Contexta es un proyecto que tiene como objetivo construir tecnología de software para la integración semántica de metadata de repositorios digitales, es ejecutado por el grupo Toeska del Departamento de Ingeniería en Informática de la UTFSM en consorcio con ARPA, Red de Archivos Patrimoniales de Valparaíso.  
Ver <http://www.contexta.cl>

**3.-** Es interesante notar que en este caso, el espacio viene originado por una red. Es decir, a partir de la complejidad de las relaciones únicas y esporádicas se construye posteriormente un modelo espacial uniforme.

**4.-** Por ejemplo, en el espacio Euclídeo corriente, la distancia entre  $x_1, y_1$  y  $x_2, y_2$  estará determinada por la fórmula  $\sqrt{(x_2 - x_1)^2 + (y_2 - y_1)^2}$



4. La proximidad espacial que reúne bajo lugares y toponimias a elementos diversos

Y a cada una de ellas la pensamos como una faceta; como una cara de este diamante para mirar el espacio. Cada cara nos presenta una realidad deformada desde su propia mirada, o mejor dicho, no existe un absoluto indeformado porque cada faceta conforma un espacio nuevo que viene a contestar una pregunta a propósito de un tema, de una persona, de un tiempo o de un espacio. No hay absolutos, sino que sólo hay espacios que emergen ante las preguntas y del cristal con que se miran.

Esta es una propuesta de navegación semántica con múltiples cruces de caminos, de ahí su riqueza. El lector va decidiendo, en cada detención o momento (es decir, ante cada artefacto del archivo) qué camino sigue a continuación (el temático, el social, el temporal o el espacial). Se trata de un territorio rico en señalética, que permite al viajero permanecer siempre orientado en un recorrido intensionado.

Es el aparente consumo del lector o investigador, normal cliente del archivo, el que ya no más consume, sino que produce. Porque en su mero acto de recorrer va produciendo encadenaciones direccionadas, linealidades rescatadas desde la maraña. Es justamente a partir de esas deambulaciones que los investigadores articulan nuevos discursos y nuevas lecturas de la historia.

Herbert Spencer

e[ad] Escuela de Arquitectura y Diseño





# Abstract

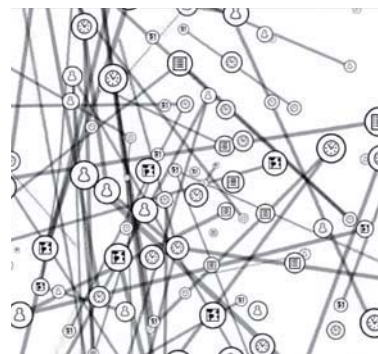
Galexia es el estudio sobre la navegación en un repositorio web semántico. La semántica pertenece a lo relativo de la significación de las palabras. **El contexto de galexia se grafica en el juego de nodos<sup>5</sup>** que posee su riqueza en su propia descripción, dos puntos opuestos en que la órbita de un astro corta la Eclíptica. Es el grado de vinculación entre dos puntos vinculados, que al conectarse a otros nodos realiza conjugaciones contextuales que van variando según la disposición en que éstos se van hipervinculando.

**Los nodos son la riqueza de la semántica**, ya que poseen diversas interpretaciones dependiendo de la vinculación que tenga. Es decir, hay nodos que son negros y al irse conjugando unos con otros van generando un colapso de información en donde su exceso satura su propia presentación en la red de conexiones.

Cuando los nodos toman un valor semántico comienzan a valorizar su saturación cromática, generando una **constelación de nodos cruzados que se colapsan**. Su **identificación cromática permite la contextualización y el ordenamiento de la información**. Un nodo que en un comienzo era anónimo, ahora posee una identidad basada en su contexto, aparece gracias a un filtrado basado en 4 facetas<sup>6</sup> o caras, que como nombró Herbert Spencer, vienen a ser las caras de un diamante, permitiendo la clasificación de la información y la generación de sus diversas visualizaciones.

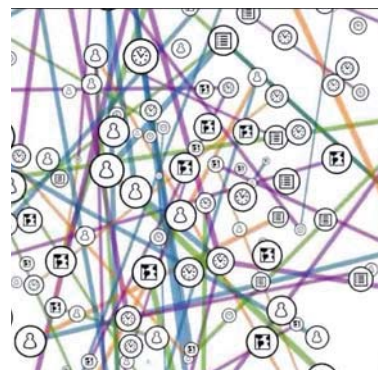
*Nuevas generaciones de estrellas nacen a partir del gas que se condensa en regiones llamadas nubes moleculares gigantes y las estrellas, formando cúmulos o sub. agrupaciones de estrellas.*

Bajo este concepto, **Galexia es la conexión de datos y palabras que se vinculan semánticamente**, relacionando metadatos con múltiples lecturas y visualizaciones del contenido. De ahí nace la similitud entre las palabras y las estrellas, que al relacionarse entre ellas toman un nuevo valor o interpretación. **Lecturas de un contenido contextualizado ahora son nuestras galaxias de lexias.**



**5.-** Existe una gran cantidad de información en la Red, relacionándose y generando vínculos o nodos contextuales.

Cada documento es un punto dentro de un nodo contextual.



**6.-** Contextualización de los nodos, por medio del reconocimiento de facetas.



# Introducción

Galexia es el estudio de una navegación semántica que se materializa como un repositorio de archivos digitales. Este estudio busca presentar contenidos organizados y valorados taxonómicamente, mediante facetas contextualizadas que enriquecen la asignación de metadatos en los contenidos<sup>7</sup>.

**La lectura de estos metadatos permiten al usuario visualizar presentaciones enriquecidas en su información y relaciones.** Para esto, es necesario comprender la interacción del usuario con la interfaz, su modelo mental y cómo concibe un investigador la organización de contenidos, que semánticamente y en base a juegos de nodos le entregan lo que él busca.

El proyecto permite adquirir nuevos conocimientos en la arquitectura de la información que se aplican directamente en el estructuración, diagramación y catalogación tanto del diseño como de los contenidos del sitio, transparentando el accionar de un investigador que exige acceso a un contenido de forma sencilla y accesible.

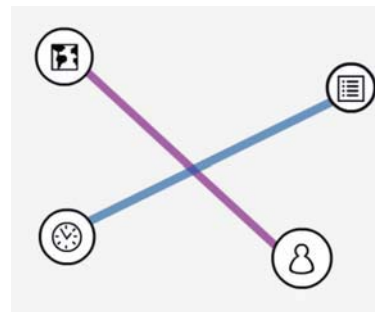
Por medio del desarrollo de interfaces basadas en una correcta navegación y organización de la información, el proyecto entrega al investigador el acceso digital a contenidos con valor patrimonial que se muestran en un sitio Web de carácter semántico; algo que no era real tener en nuestro país. Es decir, si un usuario desea acceder a contenidos pertenecientes a un archivo de otra localidad, no verá impedido su acceso a la información; debido que los contenidos de un archivo se encontrarán digitalizados y organizados con el fin de que el usuario pueda acceder a éste desde cualquier lugar.

El estudio, en su etapa de proposición entrega visualizaciones atractivas que permiten darle nuevas perspectivas al acceso a contenidos; siempre con un desarrollo correcto de metodologías de diseño Web y accesibilidad a los archivos.

Este estudio requiere introducirse en el modelo mental del investigador, buscando entender como recorre la información. **Galexia posee una estructura semántica de catalogación y etiquetado de sus contenidos**, que permite al usuario evidenciar nuevas formas de exploración, develando semánticamente distintas **visualizaciones basadas en conexiones contextuales** para un mismo artefacto.

El proyecto requiere de un proceso de reflexión, en el cuál se hace necesario comprender el comportamiento de quienes navegan por el contenido y sus necesidades. La riqueza visual ofrecida por la lectura facetada de contenidos, permite filtrar la información, otorgando cualidades concretizadas en **dimensiones semánticas** de temas, tiempo, lugares y relación de personas<sup>8</sup>.

De este modo, el reconocimiento de taxonomías y la organización de metadatos



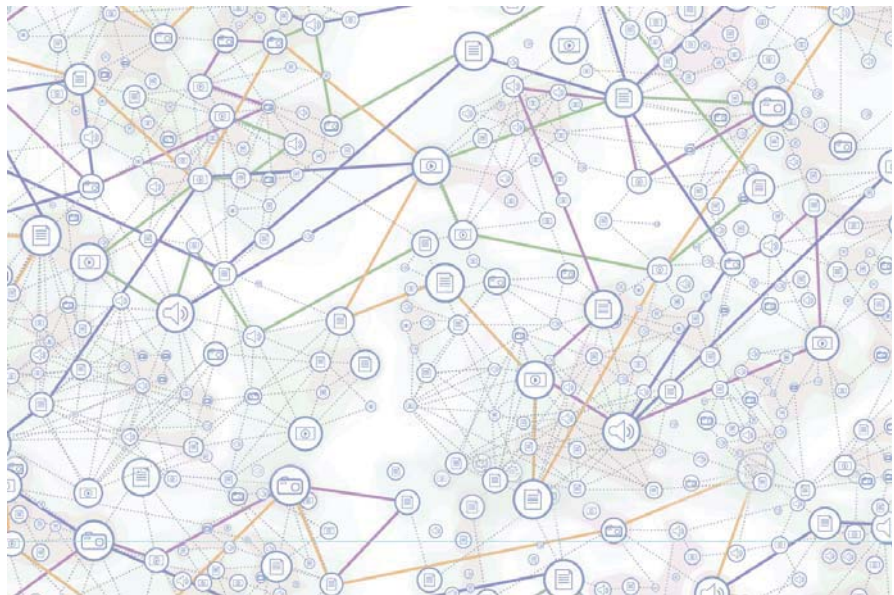
**7.-** La búsqueda de contenidos dentro del repositorio discrimina archivos por medio de sus etiquetas, relacionándose taxonómicamente. Archivos etiquetados según su pertenencia contextual visualizan sus resultados por medio de identificación de colores. Un archivo se representa en un categorización por medio de 4 colores.



**8.-** Cada color representa una faceta o modos de visualización de la información: Lugar, tema, persona y tiempo.

permiten generar visualizaciones de contenidos accesibles concretizados en recorridos de navegación generados por los mismos usuarios. La virtud de este proyecto se materializa en **la posibilidad que se le da al usuario de poder generar sus propios recorridos de navegación** para su investigación.

El usuario es quien finalmente da valor a su búsqueda y la recopilación de información, **es el usuario quien construye las Galexias**.

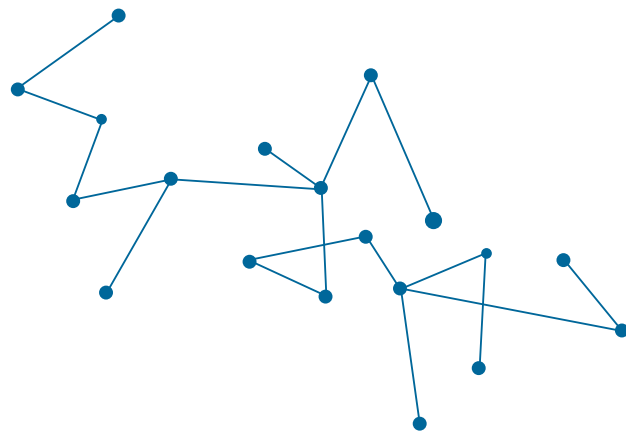


Ejemplo de una galexia, compuesta por sus facetas.









# Exploración

Desde la el estudio hasta el diseño de experiencia



# Brief del proyecto

## Problema

Los medios digitales se han insertado como potenciales generadores de experiencia en donde son los mismos usuarios quienes generan y comparten el contenido. Esta nueva era de las comunicaciones le entrega a los usuarios un medio por donde pueden manifestarse siendo emisores de información. Hoy en día **la generación de contenidos se ha masificado**, provocado un desorden que impide ver lecturas claras de información contextualizada en virtud de sus dimensiones semánticas.

La evolución de los medios comunicacionales han ocasionado una alta exigencia por parte de los usuarios en el modo de acceder a la información y exigen sitios con navegación y accesos a la información cada vez más simples. Toda búsqueda de información está a un click de distancia y en fracciones de segundos se tiene acceso al material requerido.

Esto ha sido **un real problema para las bibliotecas y los archivos, que se han visto en la obligación de renovar su forma de entregar información**. Los usuarios han dejado de visitar los archivos y cada vez se vuelve más difícil que una persona busque acceder a la información por medio de libros. Lo siguiente causa la inactividad de los contenidos almacenados por los archivos, los cuales ameritan ser compartidos.

**Los archivos requieren revalorizar sus contenidos**, de tal modo que los investigadores frecuenten un espacio que les otorga simples accesos a la información. Lamentablemente los sitios con documentaciones digitales aún entregan visualizaciones y catalogaciones demasiado complejas, que en consecuencia dificultan la navegación y el acceso a contenidos contextualizados.



Pamela Vilchez es investigadora y frecuenta el archivo de la Biblioteca Severín en Valparaíso. Constantemente ve dificultado el acceso a la información debido que el material que requiere actualmente sólo se encuentra en medios físicos.

El acceso a documentación digital que posea valor para su trabajo facilitaría su labor y optimizaría los tiempos de búsqueda.

## Objetivos

- 1.- El estudio tiene como principal objetivo desarrollar un sitio Web que sea **accesible**, el cual estará pensado para que el usuario pueda hacer recorridos semánticos; en donde los datos se vinculen generando nodos de información contextualizados.
- 2.- El objetivo de este estudio es abarcar cada una de las dimensiones de navegación existentes, otorgando una propuesta real y comprensible concretizada en visualizaciones simples de la información.
- 3.- El sitio deberá presentar ciertos patrones de navegación ya establecidos y a su vez generar nuevos modos de visualización y recorridos que le otorguen a Galexia una potente diferenciación en la forma de **recorrer contenidos con valor temporal y espacial**.
- 4.- Esto permitirá al usuario no sólo acceder a un documento específico, sino también involucrarse con datos que se le vinculan, bajo la premisa de que **el contexto sea reconocido en su taxonomía, visualizando el valor real de sus relaciones**.

# Navegación semántica

## Geometría tabular y visualizaciones flexibles

Galexia está pensado como un sitio de lecturas basadas en recorridos de navegación enriquecidos en su valor taxonómico; en donde la premisa no es acceder documento, sino que abarcar la globalidad contextual. Para esto es esencial comprender cómo el investigador se va documentando durante su recorrido de búsqueda.

Se entiende que el investigador realiza búsquedas diferentes al de un usuario común. El usuario busca lo específico mientras que **el investigador siempre requiere abarcar la globalidad del contexto**, pues un documento no logra ser fidedigno mientras no se valide por medio de sus relaciones. Para esto **se hace necesario que el recorrido por la información se encuentre contextualizado en sus relaciones**.

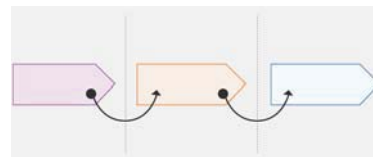
El acto de navegar por contenidos vinculados se traduce en la realización de un trayecto, abarcando una extensión que es registrada mientras se busca el hallazgo. **La búsqueda de este hallazgo es el acto de realizar recorridos**, los cuales son la premisa del proyecto. El objetivo del proyecto es que estos recorridos sean la columna vertebral que da solución a una necesidad concreta del investigador.

Para lograr dar énfasis en el acto del recorrer, se debe ser coherente en el paso de lo teórico-discursivo a lo gráfico. Este recorrido es presentado como un breadcrumb, que en español significa “miga de pan”<sup>7</sup>.

La situación existente respecto a la navegación en los sitios Web hoy en día es que una página lleva a otra. Los usuarios se han adaptado a modos de navegación en los cuales el significado de vínculo no se aplica en su totalidad. Es decir, el nodo siempre es invisible a la mirada. **Uno se encuentra en uno de los puntos del nodo y al clicar un hipervínculo se va directo al otro punto, pero nunca se logra ver la totalidad del recorrido**.

Para el investigador, este hipervínculo relacionado a un nodo tiene mucho sentido, considerando que su estudio muchas veces se basa en las relaciones de la información. La navegación por contenidos con valor semántico, en donde se hace énfasis al recorrido por estos nodos se visualiza por medio del breadcrumb y la distribución de los contenidos tabulados en columnas que se van recorriendo horizontalmente.

**Se entiende bajo este concepto que el investigador recorre de lo global, ubicado a la izquierda de la pantalla, hasta lo específico, ubicado a la derecha.** Cada uno de los pasos que da, cada una de las migas que deja en el camino, es una columna dentro de esta tabulación, la cual es:



**7.-** La miga de pan hace referencia al cuento de Hansel y Gretel, en donde se van dejando migas de pan en el camino. De este modo se va generando un recorrido. Una miga no hubiese tenido ninguna utilidad sin la existencia de las demás, pues su valor se encuentra en la totalidad de los vínculos existentes. Por si solas, las migas carecen de utilidad y sentido.

- Totalmente flexible en su visualización
- Permite ajustar anchos de columna
- Permite modificar su ubicación respecto a los otros puntos del nodo
- Permite cerrar una columna, lo cual corta un vínculo en el recorrido, pero abre uno nuevo entre las dos tabulaciones de sus extremos

El recorrido, su visualización por medio de tabulaciones y su flexibilidad, se presentan como el acto mismo de la navegación que responde a una necesidad específica para el investigador, y a su vez, **entrega un diseño de experiencia** totalmente nuevo.

El investigador ve enriquecida la experiencia de navegar contenidos, en base a **recorridos lúdicos y de un alto nivel de personalización**. Recordemos que esto es esencial, considerando que el usuario cada vez exige mayores niveles de participación y personalización dentro de los medios digitales.

# El artefacto

La navegación por el sitio busca poner a disposición de los investigadores un contenido revalorizado, el cuál genera una interacción entre el usuario y la información. Esta interacción se da por medio de artefactos, los cuales poseen metadatos o descriptores que permiten catalogarlo taxonómicamente.

En el mundo de la archivística y la museología es muy común encontrar “objetos” que poseen valor histórico. Estos objetos o artefactos muchas veces poseen diversas formas de ser presentados. Un artefacto puede ser desde una obra artesanal hasta una gran catedral. **Un artefacto es un objeto que posee un valor histórico y se encuentra relacionado a un evento o suceso específico.**

El desarrollo de un repositorio digital permite asociar por medio de visualizaciones un objeto a diferentes medios de comunicación y presentación. El artefacto en el proyecto posee eventos asociados y 4 tipos de documentos. Estos pueden ser:

- Imágenes
- Textos o documentos
- Videos
- Audios

Además, el artefacto posee metadatos que se dividen en 4 facetas, temas, tiempo, lugares y personas. Estas facetas entregan diferentes modos de exploración para acceder a su relación histórica. **Estos datos enriquecen la exploración del contenido**, permitiendo al usuario comprender, por medio de etiquetas, su contexto y dimensión espacio-temporal.

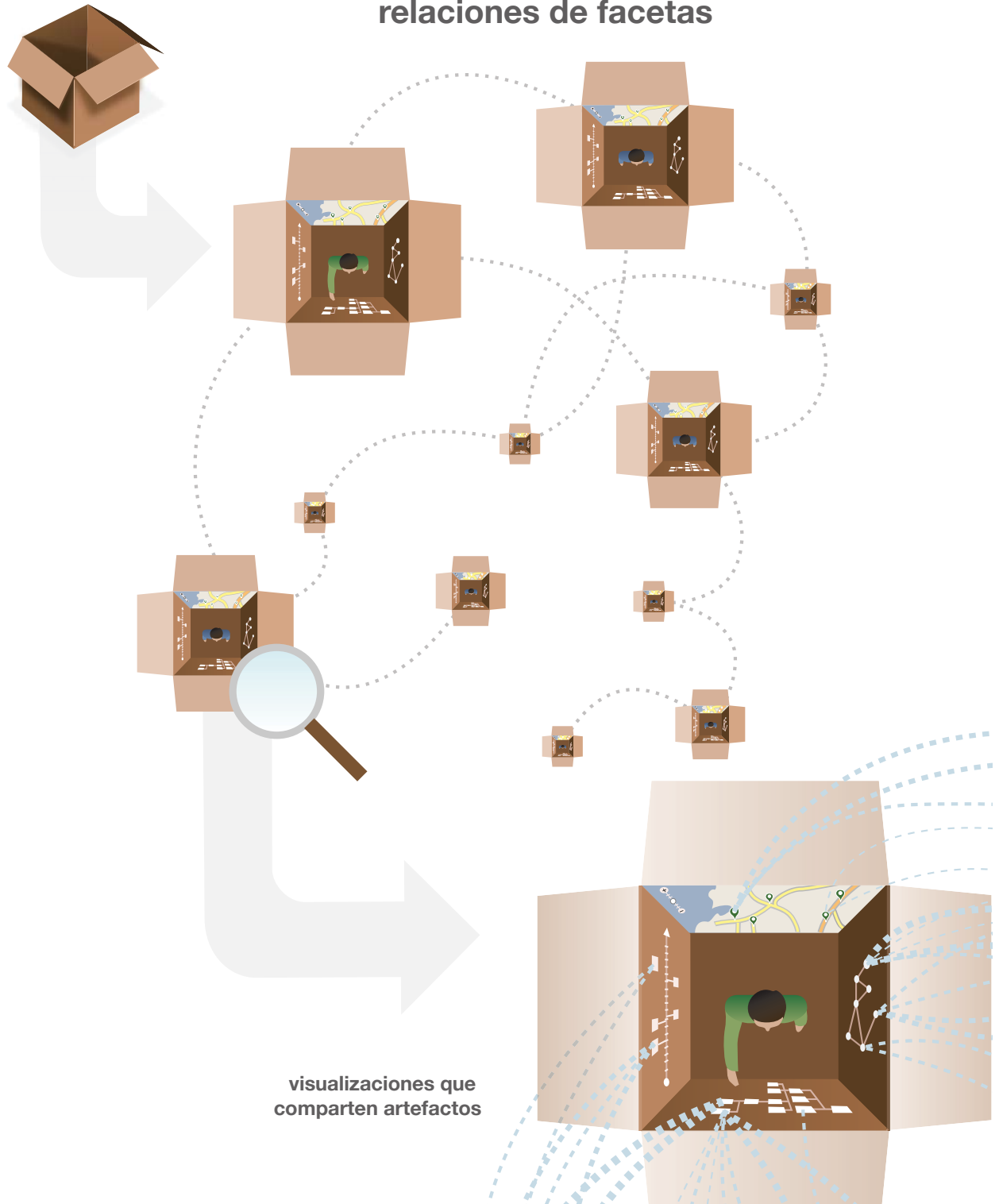


# Diagramas del artefacto



**artefacto**

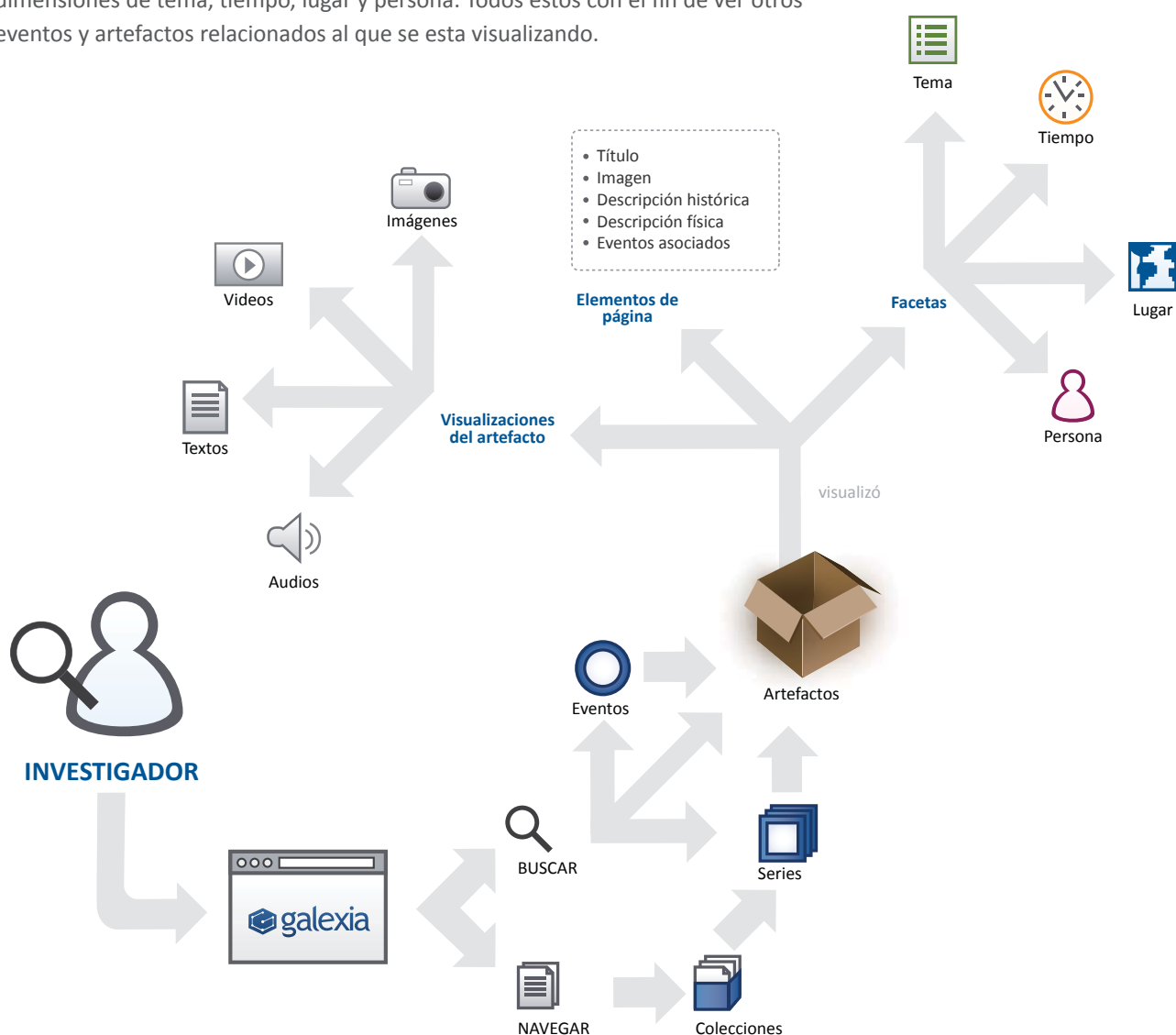
**relaciones de facetas**



# Diagrama de acciones

Los mapas de acciones buscan mostrar la interacción o las acciones que va haciendo un usuario al momento de navegar por un determinado sitio Web. En este caso el usuario accede a Galexia y puede buscar o navegar. Estos dos métodos de recorrido siempre lo llevan al artefacto, visualizándolo por medio de documentos digitales que son audios, textos, videos e imágenes. También puede acceder a diferentes elementos descriptivos del artefacto, como título, su imagen, descriptores históricos y del documentos y eventos asociados.

A su vez el usuario recorre las visualizaciones de un artefacto por medio de dimensiones de tema, tiempo, lugar y persona. Todos estos con el fin de ver otros eventos y artefactos relacionados al que se esta visualizando.

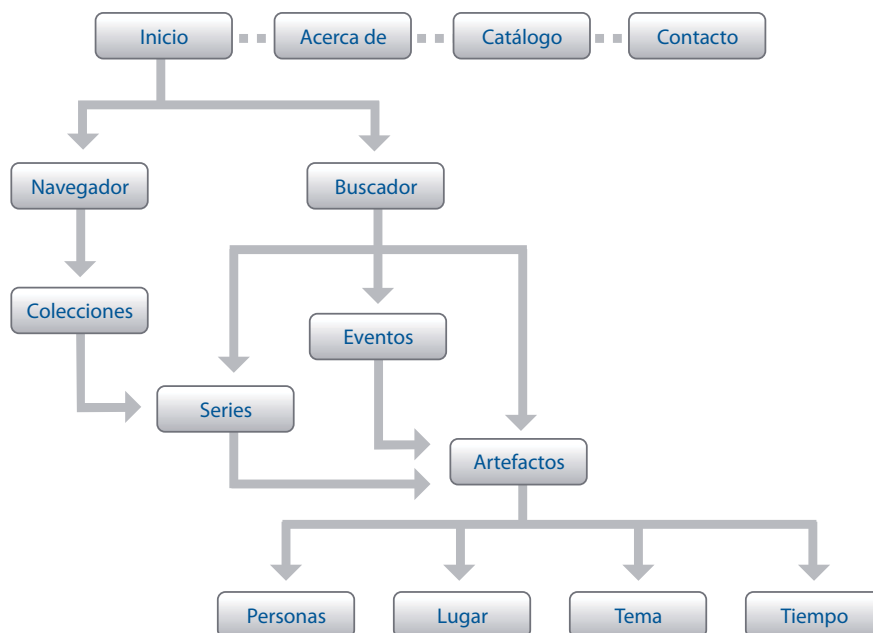


# Mapa de navegación

Los mapas de navegación definen una estructura organizacional de las páginas de un sitio Web. Su lectura es a través de profundidades de navegación. A su vez, muestra las conexiones de cada una de las páginas.

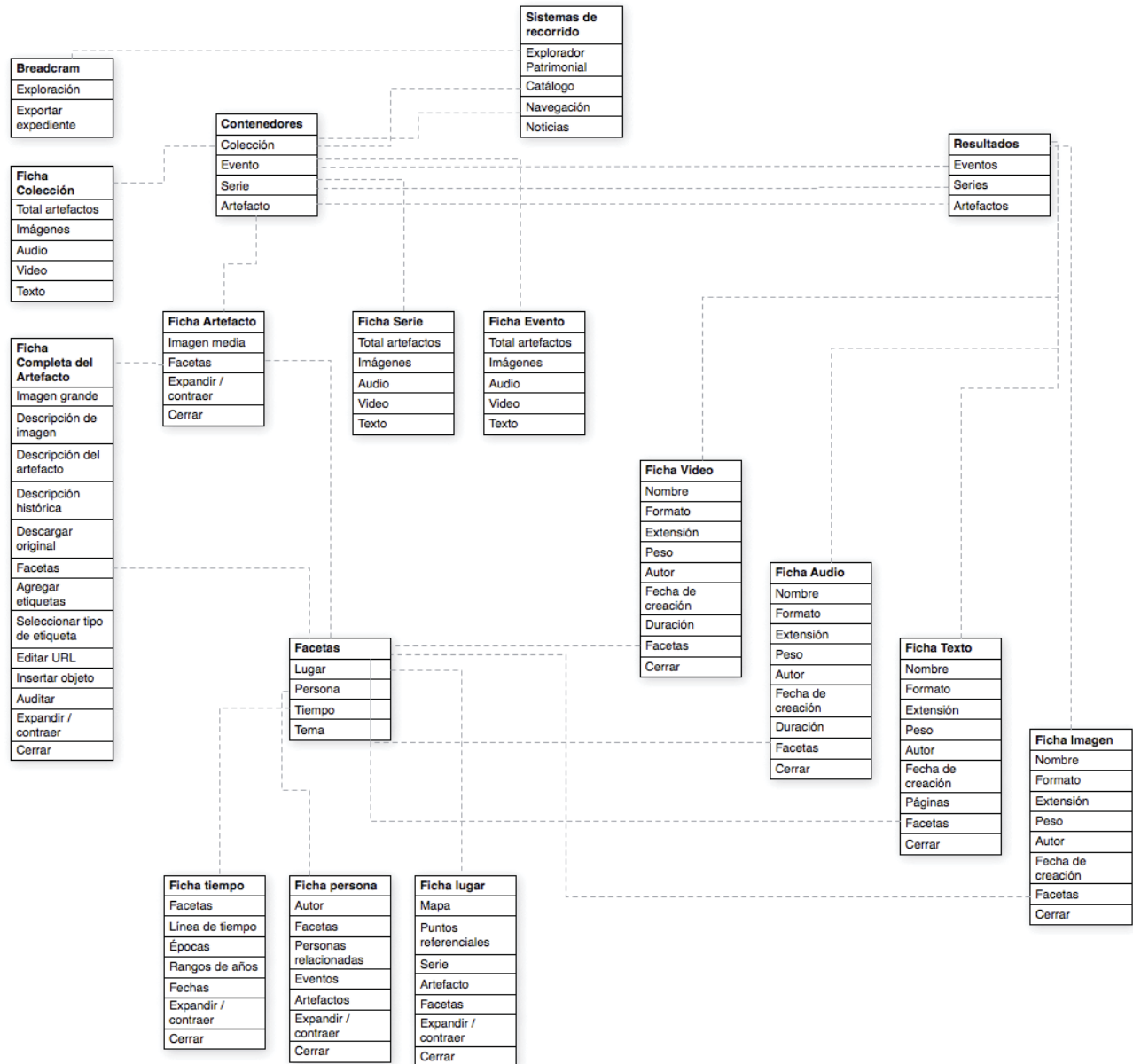
Existen 2 tipos de exploración, navegación y buscador. Al acceder por el navegador uno puede comenzar a navegar por las colecciones de un archivo. Estas son las especialidades en contenidos que maneja una biblioteca, museo o archivo. Luego por medio de las colecciones uno puede acceder a las series y posteriormente a un artefacto.

Si uno accede por el buscador, los resultados de búsqueda siempre serán series, eventos y artefactos. Cada uno de los resultados siempre llevan a ver artefactos, los cuales además tienen 4 páginas para su visualización relacionados a otros artefactos. Estos pueden ser visualizaciones por personas, lugar, tema y tiempo.





# Mapa de clases





# Escenarios de uso

## Caso 1

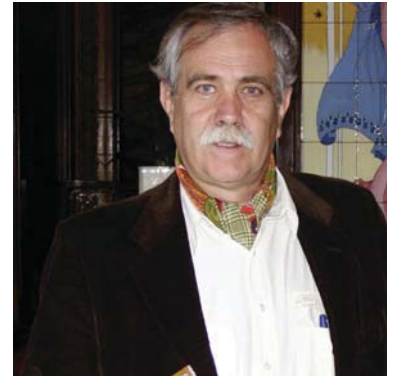
### Descripción:

Julio es un hombre de 67 años, marino retirado que disfruta a diario de la poesía, pero por sobre todo es un aficionado de la historia y actual escritor. Desde que jubiló pudo comenzar su sueño de dedicarse tiempo completo a la investigación y verificación de sucesos históricos nacionales, compartiéndolos en sus 3 libros publicados. La Armada de Chile financia su trabajo y él se deleita haciendo lo que más le gusta, investigar.

### Escenario de uso:

Julio se encuentra escribiendo su cuarto libro, que narra los hechos del Combate Naval de Iquique, suceso acontecido el día 21 de mayo de 1879. Julio se ha percatado de algunos documentos en que existen errores en la cifra mencionada de prisioneros chilenos. Lamentablemente el investigador no tiene acceso a ciertos libros que le permitirían corroborar su teoría. Julio no tiene mucho tiempo, sin embargo se percata de que existe un archivo digital en uno de los archivos, “El Fondo Histórico Regimiento Maipo”. Allí Julio podrá obtener mayor información para su investigación.

Julio accede al sitio y realiza una búsqueda por Combate Naval de Iquique, encontrando el evento, en donde puede acceder a documentos relacionados en dimensiones de tiempo, espacio, tema y lugar. Lamentablemente los documentos pertenecientes al evento no le entregan la información que él necesita, sin embargo Julio accede a la exploración “Persona” y se percata que Arturo Prat esta relacionado semánticamente con Miguel Grau, héroe naval de Bolivia. Accediendo a los artefactos relacionados a Miguel Grau, Julio logra encontrar un documento en el cual se menciona otra cifra de prisioneros chilenos en el combate. Esto le permite verificar la cifra que el había leído en otros documentos.



**Nombre:** Julio Hernández

**Edad:** 67 años

**Ocupación:** Investigador

**Nivel del usuario:** Avanzado



## Caso 2



**Nombre:** Victoria Saavedra

**Edad:** 50 años

**Ocupación:** Profesor de Historia y Geografía.

**Nivel del usuario:** Medio

### Descripción:

Desde 1997 Victoria es profesora del colegio Mackay de Viña del Mar, tutora de clases de historia. Victoria además administra la documentación digital del área de Historia y Geografía del sitio del colegio, a la cual tienen acceso los estudiantes, complementando la materia vista en clases. Para mantenerla activa, Virginia dedica 3 horas diarias a la investigación en Internet acerca de las materias que está pasando en clases. Así ella les entrega a sus alumnos siempre nuevos links de sitios que les pueden ser de utilidad para estudiar.

### Escenario de uso:

Virginia les enseña a los estudiantes acerca del Virreinato del Perú, entidad territorial establecida por la Corona Española, creada en 1542. Dentro del tema conversado se menciona la Real Audiencia y ella recuerda que existe un grabado correspondiente a la Real Audiencia de Lima, que desea compartir con sus alumnos. Sin embargo, no recuerda el autor de la obra.

La profesora accede al sitio del archivo de la Biblioteca Budge y Fondo Histórico Patrimonial PUCV. Virginia busca por “Grabado Real Audiencia”. El buscador reconoce Grabado como una temática y Real Audiencia como un evento. Así Virginia da con varios grabados de la época, sin embargo son todos parecidos. Ella sabe que al ver el nombre del autor lo reconocería. Entonces decide ingresar a un artefacto de la serie y accede a la visualización “Persona”. Al comenzar a navegar entre los artefactos relacionados por personas encuentra el nombre “Felipe Huamán Poma de Ayala” y se acuerda que es el grabador que anda buscando. Entonces ve que hay sólo 4 artefactos relacionados a él. Virginia logra descargar el grabado buscado y se lo muestra a sus alumnos en la clase siguiente, además de subirlo a la documentación de la clase anterior en sitio Web del colegio.

## Caso 3

### Descripción:

Nicolás es estudiante del colegio San Ignacio en Viña del Mar. Nicolás cursa 7º básico, es aficionado del deporte y los juegos tecnológicos. Su familia dice que tiene facilidades para la computación, debido que se pasa horas chateando con sus amigos y visitando sitios Web de sus series animadas favoritas.

### Escenario de uso:

Su profesora de Artes Plásticas le ha mandado de tarea preparar una disertación acerca del pintor mexicano Diego Rivera. Es primera vez que Nicolás escucha de ese pintor. Nicolás busca en Internet por pinturas de Diego Rivera y da con el sitio del “Archivo Central Andrés Bello, Universidad de Chile”. Nicolás se encuentra con un sitio en donde aparecen unas series con agrupaciones de pinturas de Diego Rivera. Accede a ellas y comienza a descargarlas para armar su lámina de disertación. Luego, se da cuenta que tiene otros tipos de exploración y pone Lugar y Tiempo. Al apretar en la chinchas del mapa le aparecen datos correspondiente al lugar donde se encuentran las obras de Rivera y las fechas en que fueron creadas.

Esto le permite a Nicolás comprender globalmente los hechos, cuáles fueron las temáticas de sus pinturas, se da cuenta que las obras de Rivera están relacionadas a eventos políticos que sucedieron en México en esa época que eran causa de los motivos tratados por el pintor. Nicolás se da cuenta que la información recopilada le permite interpretar las pinturas de Diego Rivera con los hechos o eventos que aparecen en el sitio. Nicolás descarga finalmente todas las pinturas y escribe la información de eventos que le sirven para su presentación.



**Nombre:** Nicolás Arellano

**Edad:** 12 años

**Ocupación:** Estudiante

**Nivel del usuario:** Básico



# Prototipado de papel

## Documento de introducción al test

Usted está siendo entrevistado por Christian Campos Illanes, tesista de diseño gráfico en la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Lo que usted va a realizar a continuación es un test que lleva el nombre de Prototipado de papel. **Este consiste en la navegación de un sitio Web simulado con piezas de papel.** El sitio Web corresponde a un servicio de repositorio digital, que contiene archivos con valor patrimonial, específicamente latinoamericanos. A estos archivos se le llaman artefactos y pueden ser documentos textuales, imágenes, audio o videos. Además, el sitio ofrece diferentes formas de acceder a la información, recorriendo dimensiones de tiempo, lugar y persona.

**Los prototipos de papel son una forma de crear una imagen palpable de lo que será una futura aplicación o sitio Web.** Su creación y manipulación es rápida y elástica y permite a los usuarios imaginarse lo que será la futura aplicación. El prototipado en papel es ideal para hacer los primeros esbozos del funcionamiento de una futura aplicación, corrigiendo problemas comunes de usabilidad rápida y económicamente, evitando errores en fases posteriores del desarrollo.

Este test no busca medir sus conocimientos o capacidades, **su objetivo es analizar el comportamiento de los usuarios en la navegación**, con el fin de ir corrigiendo tanto su estructura visual como de contenidos. Este test requiere que usted navegue por los prototipos de papel, pensando en voz alta. Esto nos permitirá entender como el usuario se comporta frente al sitio. Con esto se pueden hacer correcciones y optimizar el flujo de navegación.

En este test, tendrán participación tres personas. El primero es el usuario que probará el sitio, o sea, usted. El segundo simulará la computadora, manejando las pantallas de papel en respuesta a las acciones del usuario. Él no responderá preguntas por parte del usuario. Es de gran importancia que el usuario piense en voz alta, comente lo positivo, negativo y aquello que simplemente no comprende del sitio. Todo esto servirá para realizar modificaciones. Si por algún motivo usted se ve desorientado en la navegación, por favor coméntelo. Aún así continúe recorriendo el sitio.

El tercer usuario será el observador. Es quién se hará cargo del registro. Este registro podrá ser filmado siempre y cuando tenga su autorización. En ningún momento se hará pública su identidad, se filmará solamente la navegación del sitio, sus manos y su voz a modo de registro.

El prototipado de papel es una simulación básica de la estructura al igual que el contenido, por lo que las imágenes serán representadas por medio de un cuadro

con una X y la relación de los contenidos no es necesariamente fidedigna a la realidad. Todo enlace o link que lleve a otra sección será presentado con el color azul. Si es un link de texto además llevará una línea bajo el texto. Si tiene alguna otra duda puede realizarla previamente al comienzo del test.

Una vez respondidas las posibles dudas del usuario, se da inicio al testeo.

## **Persona y Escenario**

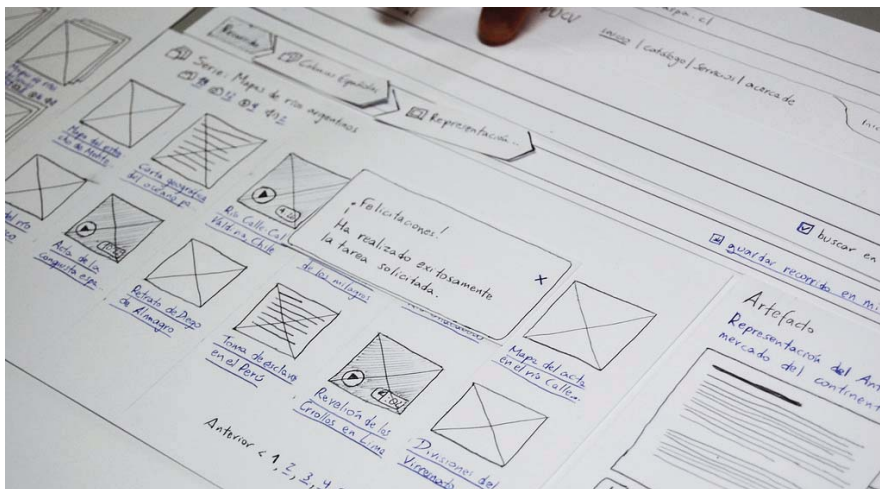
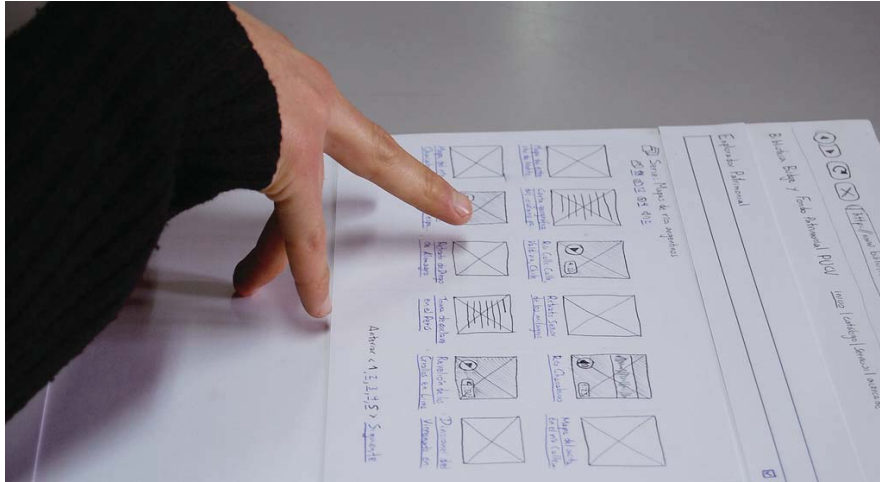
Usted es un investigador que ingreso al sitio de la Biblioteca Budge y Fondo Patrimonial PUCV por recomendación de un colega. Actualmente se encuentra desarrollando una investigación acerca del comercio sudamericano en el siglo XVIII. Usted busca un mapa del mercado marítimo en Sudamérica correspondiente a ese siglo.

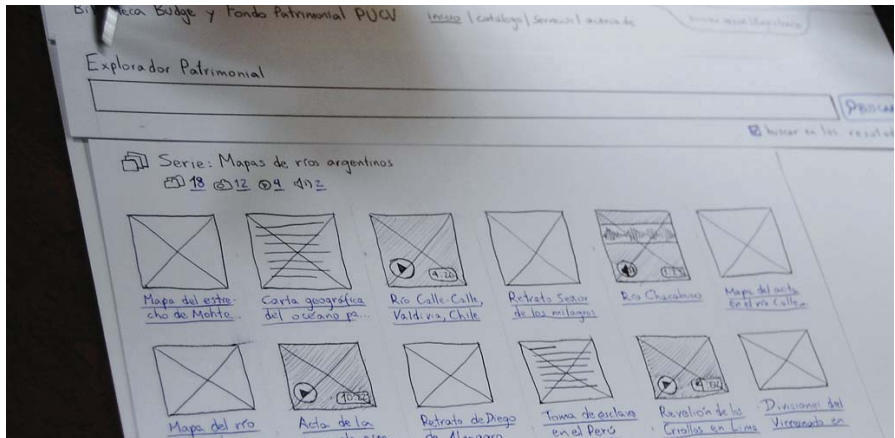
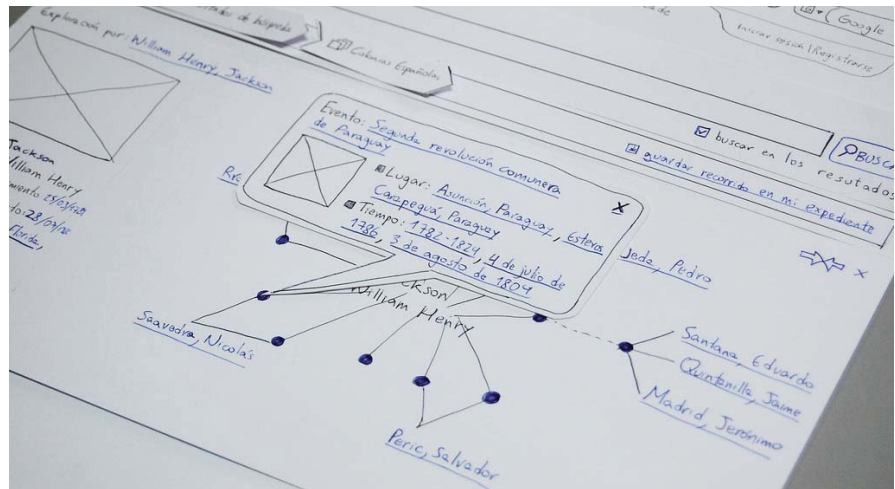
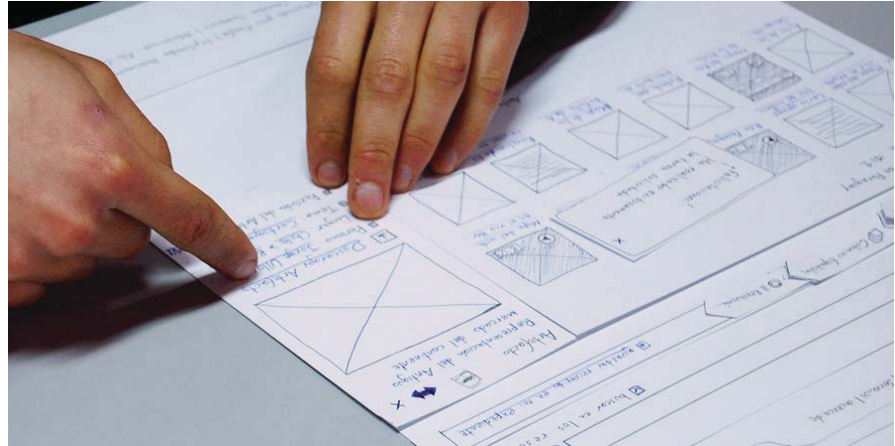
A usted no sólo le interesa descargar el artefacto, sino también obtener la mayor cantidad de información relacionada. Para eso navegará por diferentes modos de exploración como dimensiones de tiempo, lugar y personas. Finalmente, usted podrá guardar este recorrido de navegación como PDF, lo cual le servirá para su investigación.

### **Se deberán realizar 3 tareas:**

- 1.- Navegue por el sitio, sin utilizar el buscador, es decir, accediendo desde las colecciones hasta llegar a un artefacto (archivo, como imagen, texto, audio o video) y descárguelo.
- 2.- Realizará una búsqueda por Ríos de Sudamérica y deberá llegar nuevamente a un artefacto. Una vez que se encuentre ahí navegue por los modos de exploración, que son tiempo, lugar y personas y termine por ingresar a otro artefacto.
- 3.- Exporte el recorrido de búsqueda en su expediente.

# Imágenes del test







# Resultados del test

- Entiende la estructura de colecciones, series y artefactos, pero **no comprende mucho los eventos y hecha de menos una navegación por catálogo**, que permita acceder por temáticas de navegación.
- En el prototipado de papel se hace necesaria la visualización de una ventana emergente de descarga del archivo o la página a la que me envía a ver mi expediente.
- Se queja al no poder acceder a ciertos links como “siguiente página” o cuando desea acceder a “documentos latinoamericanos” y se encuentra con “mapas”. Es decir, **exige en el test una mayor realidad de los contenidos** a pesar de que se le explica que los contenidos no necesariamente son fidedignos en su correspondencia de enlaces.
- **Le cuesta comprender la división en columnas** de los resultados de búsqueda. Se imagina que dividiéndolo con líneas visibles mejora la comprensión.
- En el recorrido, **no ve las etiquetas de exploración como tiempo, lugar y persona**, sólo las de navegación como colección, serie y artefacto. Considera que son necesarias dentro del recorrido debido que también son parte de la navegación para llegar a lo buscado.
- Le gustaría ver un mayor nivel de detalle al ver las series. No le basta con el título.
- Al usuario le parece que el nivel de búsqueda no es lo suficientemente específico, debido que al acceder por la navegación aparecen unas colecciones que no necesariamente le muestra lo que él anda buscando. Hecha de menos un catálogo para ir accediendo por medio de temáticas. Siente que no está bien organizado el contenido. Hay colecciones de contenidos característicos de cada archivo, sin embargo las colecciones tienen clasificaciones que son las series. Pero **qué sucedería si una serie tiene una sub-clasificación y así sucesivamente otra sub-sub-clasificación**. ¿Seguirán existiendo series dentro de otras series?
- Además le gustaría una opción de **búsqueda avanzada** con discriminantes para la información.
- Se ignora totalmente el check-box “buscar en los resultados” y también el botón para expandir las columnas.
- En el recorrido por persona se estanca la navegación al verse obligado a navegar sólo si abre un evento. No se entiende bien las posibilidades de los

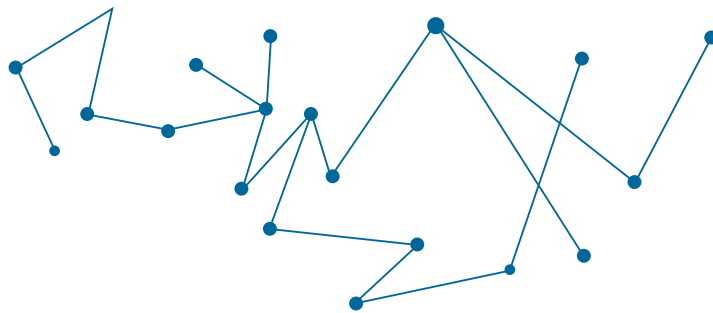


eventos en persona, podría tener un hover.

- El usuario **demora en comprender la estructura del sitio**, debido que realiza una búsqueda y se encuentra con 3 cosas diferentes. Luego de un tiempo comprende los niveles de especificación de colecciones, series y artefactos.
- Demora un poco más en comprender los eventos y entiende que son al leer los títulos de estos. Así afirma que son procesos dentro de la historia.
- Siente que las imágenes chicas le son algo ajenas, cuando busca algo lo hace por el contenido y posteriormente accede a ver un artefacto. Muchas veces busca la información como en la Biblioteca del Congreso Nacional y ni siquiera accede a visualizar el contenido. Encuentra atractivo que uno pueda ver los contenidos, pero para buscar algo inicialmente le acomoda mucho más tenerlo como lista con los nombres y tal vez un icono al lado pequeño que le diga que tipo de archivo es. Si es imagen, audio, video o texto. Posteriormente le gustaría ver “elegir un archivo”.
- Le gustaría poder tener **un mayor rango de personalización en la búsqueda**, es decir, poder ordenar los archivos que se están viendo por tipo de artefacto, por nombre, por fecha, etc...
- Se le hace extraño ver en una serie artefactos como imágenes junto con otros como texto, audio y video. Prefiere verlos ordenados por tipos de artefacto.
- Dice que en lugar, al pasar el mouse por encima (hover) de los chinchos podría mostrarme que es, por lo menos si es un evento o una serie y el título.
- **Le parece mucho más fácil de navegar en listas.** En el caso de exportar el contenido se le hace un poco tedioso tener largos nombres en etiquetas, en ese sentido preferiría tenerlos como listas a la izquierda, de modo de ir eliminando filas si es que algo no le interesa. Para que no existan problemas con el ancho de esta barra, podría desplazarse y ocultarse al navegar por el sitio.
- No basta con las colecciones, se hace **necesario un catálogo y que se vea una estructura más clara de temáticas.**
- También sería útil que se puedan **ver los formatos de los artefactos**, si es que son jpeg, tif, etc.
- Le parece buena la **ficha completa del artefacto**, pero el botón para expandir la ventana no es claro o pasa desapercibido.

- Considera que el artefacto se ve demasiado pequeño, le gustaría verlo más grande, sin embargo no encuentra esa opción.
- Le gustaría poder ver de alguna forma no sólo el tipo de artefacto, sino también el formato de estos.



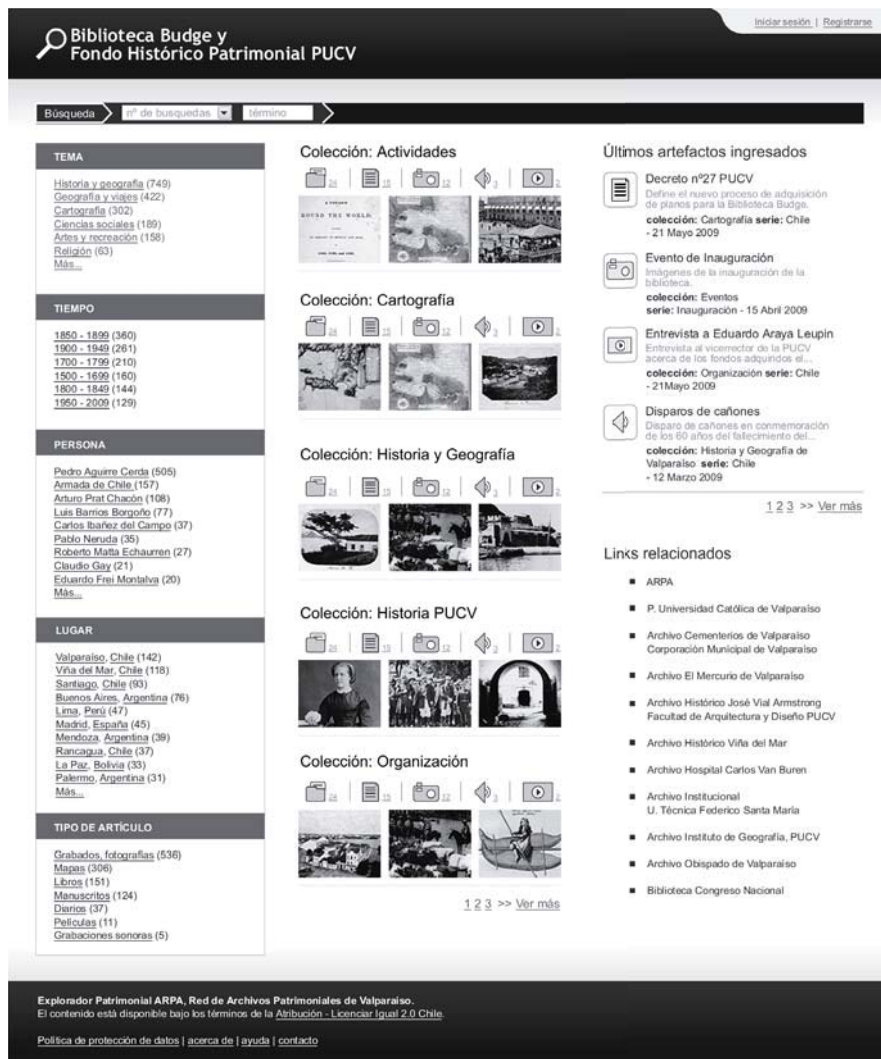


# Propuesta

De la teoría al diseño de interfaz



# Propuestas de wireframes



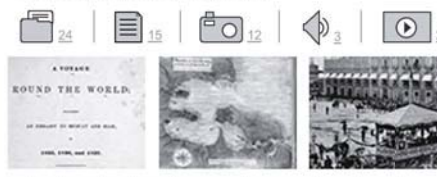
Los “Wireframes” o “Prototipos de baja fidelidad” son diseños basados en líneas que buscan definir la diagramación y organización de los elementos de un sitio.

Los wireframes permiten entender la globalidad de un sitio en relación a sus contenidos. El Wireframe prioriza diagramación y distribución de contenidos por sobre los aspectos gráficos. Permite centrarse en el contenido y no en el diseño visual, definiendo su organización, previo al diseño, evitando cambios posteriores y pérdida de tiempo.

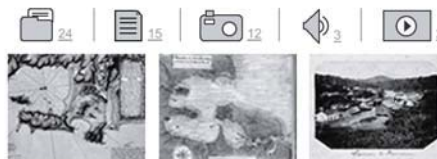
El wireframe corresponde a la página de inicio, en donde se distinguen 3 columnas, una para ver los modos de visualización o filtros de información. La segunda columna corresponde a las colecciones del archivo. La tercera columna corresponde a los últimos artefactos ingresados y links relacionados. En esta columna ya se hacen las primeras aproximaciones a una propuesta de iconografía para textos, imágenes, audio y videos.



## Colección: Actividades



## Colección: Cartografía



## Últimos artefactos ingresados



Ya se comienza a pensar en una lectura en donde al clicar van apareciendo los contenidos deslizándose. Esto por medio de JQuery, la adaptación de un código basado en Javascript, lo cual permite hacer animaciones con los elementos del sitio.

Iniciar sesión | Registrarse

 Biblioteca Budge y  
Fondo Histórico Patrimonial PUCV

Busqueda  nº de búsquedas  Término

Cartografía X

Otras colecciones

Colección: Actividades

Colección: Economía

Colección: Historia y Geografía

Colección: Historia PUCV

Colección: Organización

[1 2 3 >> Ver más](#)

Colección: Cartografía

Resultados del 1 - 1 de 3 eventos < 1 >

Series:

Chile + [Ver todos \(215\)](#)

Carta Reducida del Estrecho de Magallanes y Parte...

Plano de la Bahía de Concepción de Chile

Colección de vistas de las aldeas, lugares notables y gentes ...

Valparaíso + [Ver todos \(84\)](#)

Ganado y vaqueros a caballo, Chile

Montevideo celebra el carnaval bailando...

Llegada de los emigrantes [es decir, inmigrantes], Isla Ellis

Mapas + [Ver todos \(215\)](#)

Plano de la Bahía de Concepción de Chile

Montevideo celebra el carnaval bailando...

Colección de vistas de las aldeas, lugares notables y gentes ...

Resultados del 1 - 1 de 3 eventos < 1 >

Biblioteca Budge y  
Fondo Histórico Patrimonial PUCV

Iniciar sesión | Registrarse

Búsqueda

Nº de búsquedas

término

Cartografía

Chile

Plano de la Bahía de Concepción de Chile

Colección: [Cartografía](#) | Evento: [Chile](#) | Artefacto: Plano de la Bahía de Concepción de Chile

## Plano de la Bahía de Concepción de Chile

Elegir el tipo de faceta:

[tema](#)

[tiempo](#)

[persona](#)

[lugar](#)

ABRIR

COMPARTIR

URL

<http://www.biblioteca.budge.arpa.com/wat>

INSERTAR

<object width="425" height="344"><param

### FICHA

- **Persona:** Juan, Jorge (1713-1773) y de Ulloa, Antonio.
- **Lugar:** Chile > Bio-Bío > Concepción
- **Tema:** Cartografía, Historia de Chile
- **Fecha de creación:** 1782
- **Tipo de artículo:** Mapas
- **Descripción física:** 1 mapa: manuscrito, color; 37 x 52 cms
- **Institución:** Biblioteca del Congreso Nacional, Chile.

### DESCRIPCIÓN

Este mapa de pluma y tinta y acuarela de la Bahía de Concepción se basa en un original preparado por Jorge Juan y Antonio de Ulloa en 1744 durante una de sus expediciones científicas a América del Sur, con amplias adiciones y revisiones realizadas a principios de la década de 1780. Muestra la ubicación de la antigua ciudad de Concepción y su nueva ubicación lejos del mar después de que la ciudad fue reconstruida tras el devastador terremoto de 1751. El mapa está orientado hacia el norte en la parte inferior izquierda. La latitud y la longitud se establecieron en relación con el Real Observatorio Astronómico en Tenerife en las Islas Canarias. El mapa muestra el relieve a través del sombreado y la profundidad del agua por los sondeos.

Biblioteca Budge y Fondo Histórico Patrimonial PUCV

Iniciar sesión

Registrarse

Búsqueda

nº de búsquedas

termino

Cartografía

Chile

Plano de la Bahía de Concepción de Chile

Colección: Cartografía

Evento: Chile

Artefacto: Plano de la Bahía de Concepción de Chile

> Volver a la ficha

Elegir el tipo de faceta:

tema

tiempo

persona

lugar

Plano de la Bahía de Concepción de Chile

DESCRIPCIÓN

Este mapa de pluma y tinta y acuarela de la Bahía de Concepción se basa en un original preparado por Jorge Juan y Antonio de Ulloa en 1744 durante una de sus expediciones científicas a América del Sur, con amplias adiciones y revisiones realizadas a principios de la década de 1780. Muestra la ubicación de la antigua ciudad de Concepción y su nueva ubicación lejos del mar después de que la ciudad fue reconstruida tras el devastador terremoto de 1751. El mapa está orientado con el norte en la parte inferior izquierda. La latitud y la longitud se establecen en relación con el Real Observatorio Astronómico en Tenerife en las Islas Canarias. El mapa muestra el relieve a través del sombreado y la profundidad del agua por los sondeos.

Etiquetas

cartografía

historia

geografía

España

Chile

Madrid

Pacto de Familia

Museo de Ciencias Naturales de Madrid

Guerra de los siete años

Links relacionados

■ ARPA

■ Archivo El Mercurio de Valparaíso

■ Archivo Histórico Villa del Mar

■ Archivo Instituto de Geografía, PUCV

■ Biblioteca Congreso Nacional

Resultados del 1 - 1 de 3 temas relacionados

Chile + Ver todos (215)

A VOYAGE ROUND THE WORLD: BY ENLIGHTENED TRAVELLERS AND MAR. 1800, 1804, and 1805.

Carta Reducida del Estrecho de Magallanes y Parte...

Plano de la Bahía de Concepción de Chile

Plano de la Bahía de Concepción de Chile

Colección de vistas de las aldeas, lugares notables y gentes ...

Colección de vistas de las aldeas, lugares notables y gentes ...

Valparaíso + Ver todos (84)

Ganado y vaqueros a caballo, Chile

Ganado y vaqueros a caballo, Chile

Montevideo celebra el carnaval bailando ...

Montevideo celebra el carnaval bailando ...

Llegada de los emigrantes [es decir, inmigrantes], Isla Ellis

Llegada de los emigrantes [es decir, inmigrantes], Isla Ellis

Mapas + Ver todos (215)

Plano de la Bahía de Concepción de Chile

Plano de la Bahía de Concepción de Chile

Montevideo celebra el carnaval bailando ...

Montevideo celebra el carnaval bailando ...

Colección de vistas de las aldeas, lugares notables y gentes ...

Colección de vistas de las aldeas, lugares notables y gentes ...

Resultados del 1 - 1 de 3 temas relacionados

En esta imagen ya empiezan a conjugarse los contenidos que están hipervinculados. Es decir, ya aparecen las primeras nociones del breadcrumb que va marcando el recorrido realizado.

Biblioteca Budge y Fondo Histórico Patrimonial PUCV

Iniciar sesión

Registrarse

Búsqueda

nº de búsquedas

termino

Cartografía

Chile

Plano de la Bahía de Concepción de Chile

Colección: Cartografía

Elegir el tipo de faceta:

tema

tiempo

persona

lugar

TEMA

Historia y geografía (749)

Geografía y viajes (422)

Cartografía (302)

Ciencias sociales (189)

Artes y recreación (158)

Religión (63)

Más...

TIEMPO

1850 - 1899 (360)

1900 - 1949 (261)

1700 - 1799 (210)

1500 - 1699 (160)

1800 - 1849 (144)

1950 - 2009 (129)

PERSONA

Pedro Aquino Cerdá (505)

Armada de Chile (157)

Arturo Prat Chacón (108)

Luis Barrios Borgoño (77)

Carlos Ibañez del Campo (37)

Pablo Neruda (35)

Roberto Matta Echaurren (27)

Claudio Gay (21)

Eduardo Frei Montalva (20)

Más...

LUGAR

Valparaíso, Chile (445)

1984

Llegada de los emigrantes [es decir, inmigrantes], Isla Ellis

Persona: Albermar, João Teixeira

Lugar: Chile > Bio-Bío > Concepción

Tema: Cartografía

Tiempo: 1984

1996

Plano de la Bahía de Concepción de Chile

Persona: Jorge de Ulloa, Antonio

Lugar: Chile > Bio-Bío > Concepción

Tema: Cartografía, Historia y Geografía

Tiempo: 1996 > 15 de Mayo

2002

Colección de vistas de las aldeas, lugares notables y gentes ...

Persona: Ferraz, Marc

Lugar: Chile, Argentina

Tema: Cartografía, Historia y Geografía

Tiempo: 2002 > 28 de Octubre

81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

1990 2000 2010

Visualización por tiempo. La primera propuesta consiste en una línea de tiempo horizontal que permite ajustar rangos de años y además muestra fechas puntuales.

Propuesta - 53



Biblioteca Budge y Fondo Histórico Patrimonial PUCV

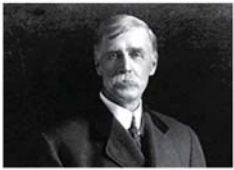
Búsqueda 17 de búsquedas término Cartografía Chile Plano de la Bahía de Concepción de Chile

Colección: Cartografía | Evento: Chile | Artefacto: Plano de la Bahía de Concepción de Chile

> Volver a la ficha

Elegir el tipo de faceta: tema tiempo persona lugar

### Jackson, William Henry



Nombre: William Henry  
Apellido: Jackson  
Fecha Nacimiento: 25 / 03 / 1939  
F. Fallecimiento: 14 / 08 / 2003  
Lugar Nacimiento: Madrid, España  
Lugar Fallecimiento: La Florida, USA

#### Biografía

Desde niño fue un aficionado al dibujo con la influencia de su madre. Adquirió su primer trabajo en 1858 en un estudio fotográfico, coloreando imágenes; al mismo tiempo, aprendió las técnicas para el uso de cámaras y del cuarto oscuro. Posteriormente formó parte de una milicia durante la guerra civil. En su tiempo libre, dibujaba escenas de la vida diaria ocurridas en el campo militar. Su tropa se enfrentó con los rebeldes de Gettysburg pero él nunca vio acción en combate. Acabado el conflicto retornó a la vida civil.

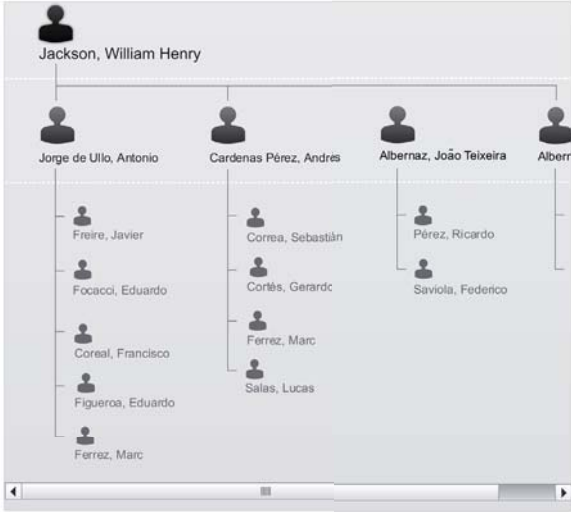
leer más

#### Etiquetas

cartografía historia geografía España  
Madrid Pacto de Familia  
Museo de Ciencias Naturales de Madrid  
Guerra de los siete años

#### Links relacionados

- ARPA
- Archivo El Mercurio de Valparaíso
- Archivo Histórico Vía del Mar
- Archivo Instituto de Geografía, PUCV
- Biblioteca Congreso Nacional



Visualización por relación de personas. Esta página muestra la ficha de una persona, su descripción, etiquetas y la relación con otros personajes por grados de cercanía. Aún no aparece el elemento que los vincula.

Biblioteca Budge y Fondo Histórico Patrimonial PUCV

Búsqueda 17 de búsquedas término Cartografía Chile Plano de la Bahía de Concepción de Chile

Colección: Cartografía | Evento: Chile | Artefacto: Plano de la Bahía de Concepción de Chile

> Volver a la ficha

Elegir el tipo de faceta: tema tiempo persona lugar

### Bahía de Concepción, Chile

Evento: Actividades



Evento: Economía



Evento: Historia y Geografía




Visualización por lugar. Por primera vez se inserta un mapa de Google Maps, en donde ya se empiezan a proponer los campos descriptores de un artefacto dentro de un modo de visualización por facetas.

# Propuesta de iconografía

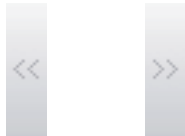
## Logotipo



## Esquinas de tags del breadcrumb



## Ver más en los artefactos



Atrás

Adelante

## Íconos de documentos



Imágenes



Textos



Audios



Videos

## Íconos de búsqueda



## Botones de interacción



Expandir



Volver



Cerrar



Agregar



Descargar



Editar

## Ver más de la descripción



## Íconos de agrupaciones



Colección



Evento



Serie



Artefacto

## Íconos de modos de visualización



Tiempo



Temas



Lugares



Personas

---

## Fondos de imágenes



Colección



Evento



Serie

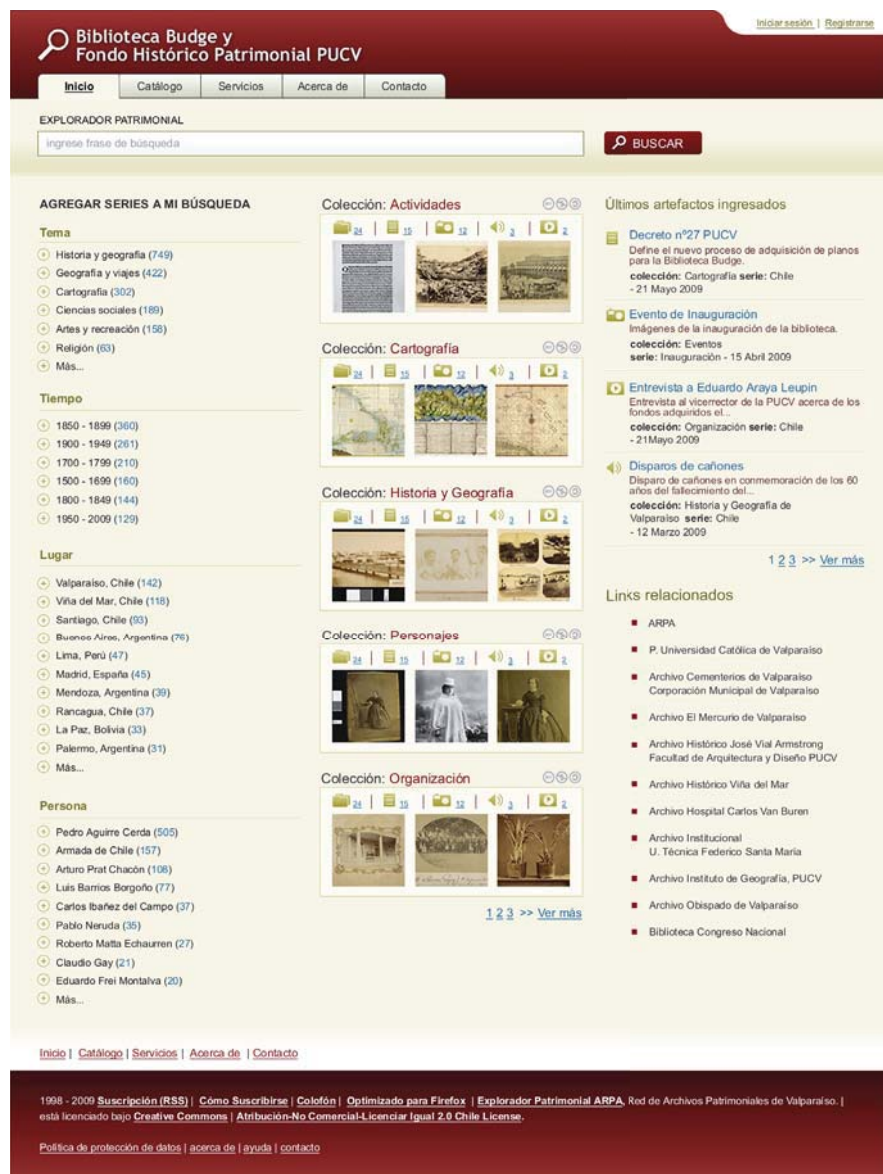


Artefacto



# Transcurso de las propuestas de interfaz

## Primera propuesta:



La maqueta ya toma color y se comienzan a trabajar la interfaz. Se comienza a desarrollar una iconografía que estuviese pensada para cambiar de color por medio de enmascarados y fondos. Así se le da un grado de personalización al usuario. Finalmente se abandona la idea de personalizar los íconos.

Biblioteca Budge y  
Fondo Histórico Patrimonial PUCV

Iniciar sesión | Registrarse

InicioCatálogoServiciosAcerca deContacto

EXPLORADOR PATRIMONIAL

BUSCAR

**Buscado la frase:** "mapas de ríos sudamericanos del siglo XVII por Jorge Ulloa"

7 resultados

Ver Series

Ver Total

Inferencias

- mapas de ríos (1 371 resultados) eliminar x
- mapas del siglo XVII (1 632 resultados) eliminar x
- mapas de Jorge Ulloa (42 resultados) eliminar x

Otras frases de búsqueda

- mapas de ríos sudamericanos (21 resultados) eliminar x
- mapas sudamericanos del siglo XVII (63 resultados) eliminar x
- mapas de ríos de Jorge Ulloa (3 resultados)

Mostrar inferencias

ocultar

TEMA

Historia y geografía (749)

Geografía y viajes (422)

Cartografía (302)

Ciencias sociales (189)

Artes y recreación (158)

Religión (63)

Más...

TIEMPO

1650 - 1899 (360)

1900 - 1949 (261)

1700 - 1799 (210)

1500 - 1699 (153)

1800 - 1849 (144)

1950 - 2009 (129)

PERSONA

Pedro Aguirre Cerdá (509)

Armada de Chile (157)

Ayruo Prat Chacón (103)

Luis Barrios Borgoño (77)

Carlos Ibañez del Campo (37)

Pablo Neruda (35)

Roberto Malta Echaurren (27)

Claudio Gay (21)

Eduardo Frei Montalva (20)

Más...

LUGAR

Valparaíso, Chile (142)

Víña del Mar, Chile (119)

Santiago, Chile (93)

Buenos Aires, Argentina (76)

Lima, Perú (47)

Madrid, España (45)

Mendoza, Argentina (39)

Rancagua, Chile (37)

La Paz, Bolivia (33)

Palermo, Argentina (31)

Más...

TIPO DE ARTÍCULO

Grabados, fotografías (536)

Mapas (308)

Libros (151)

Manuscriptos (124)

Diarios (37)

Películas (11)

Grabaciones sonoras (5)

Colección: Actividades

24

15

12

2

Colección: Cartografía

24

15

12

2

Colección: Historia y Geografía

24

15

12

2

Colección: Personajes

24

15

12

2

Colección: Organización

24

15

12

2

Últimos artefactos ingresados

Decreto nº27 PUCV

Define el nuevo proceso de adquisición de planos para la Biblioteca Budge.

**colección:** Cartografía **serie:** Chile

- 21 Mayo 2009

Evento de Inauguración

Imágenes de la inauguración de la biblioteca

**colección:** Eventos

**serie:** Inauguración - 15 Abril 2009

Entrevista a Eduardo Araya Leupin

Entrevista al vicerrector de la PUCV acerca de los fondos adquiridos el...

**colección:** Organización **serie:** Chile

- 21Mayo 2009

Disparos de cañones

Disparo de cañones en conmemoración de los 60 años del fallecimiento del...

**colección:** Historia y Geografía de Valparaíso **serie:** Chile

- 12 Marzo 2009

1 2 3 >> Ver más

Links relacionados

■ ARPA

■ P. Universidad Católica de Valparaíso

■ Archivo Cementerios de Valparaíso Corporación Municipal de Valparaíso

■ Archivo El Mercurio de Valparaíso

■ Archivo Histórico José Vial Armstrong Facultad de Arquitectura y Diseño PUCV

■ Archivo Histórico Viña del Mar

■ Archivo Hospital Carlos Van Buren

■ Archivo Institucional U. Técnica Federico Santa María

■ Archivo Instituto de Geografía, PUCV

■ Archivo Obispaado de Valparaíso

■ Biblioteca Congreso Nacional

1 2 3 >> Ver más

Inicio | Catálogo | Servicios | Acerca de | Contacto

1998 - 2009 Suscripción (RSS) | Cómo Suscribirse | Colofón | Optimizado para Firefox | Explorador Patrimonial ARPA, Red de Archivos Patrimoniales de Valparaíso. | está licenciado bajo Creative Commons | Atribución-No Comercial-Licenciar Igual 2.0 Chile License.

Finalmente se abandona esta idea debido que el reconocimiento del contexto y su asignación con una faceta no es posible de realizar al momento de programarlo.

58 - Propuesta



Inicio sesión | Registrarse

Biblioteca Budge y  
Fondo Histórico Patrimonial PUCV

Inicio

Catálogo

Servicios

Acercas de

Contacto

EXPLORADOR PATRIMONIAL

ingrese frase de búsqueda

🔍 BUSCAR

Buscaste la frase: "mapas de ríos sudamericanos del siglo XVII por Jorge Ulloa"  
7 resultados

Mapas > Ríos > Sudamérica > Siglo XVII > Jorge Ulloa

Ver Total

Colección: Actividades

24 16 12 2 2

Colección: Cartografía

24 16 12 2 2

Colección: Historia y Geografía

24 16 12 2 2

Colección: Personajes

24 16 12 2 2

Colección: Organización

24 16 12 2 2

Series:

Resultados del 1 - 3 de 5 series

1 2

Mapas + Ver todos (1669)

Mapa del estrecho de Pekín, lugares habitados en base al río...

Carta geográfica del Mar Negro, ubicaciones de las embarcaciones

Mapa mundi, grabado que representa la globalidad del...

Ríos + Ver todos (215)

Río que divide la ciudad de Siria, constituyendo el principal centro...

Representación del antiguo mercado marítimo de la ciudad...

Río Oñero, con un caudal de 800 mts, permitía a las localidades...

Sudamérica + Ver todos (942)

Mapa con ilustraciones de las principales zonas de sudamericano...

Grabado representativo del siglo XV, que mostraba las indias

Edición del territorio sudamericano realizado para el nuevo Rey...

Resultados del 1 - 3 de 5 series

1 2

Inicio | Catálogo | Servicios | Acerca de | Contacto

1996 - 2009 Suscripción (RSS) | Cómo Suscribirse | Colofón | Optimizado para Firefox | Explorador Patrimonial ARPA, Red de Archivos Patrimoniales de Valparaíso. | está licenciado bajo Creative Commons | Atribución-No Comercial-Licencia Igual 2.0 Chile License.

De izquierda a derecha se va especificando el contenido. De arriba hacia abajo el grado de especificación es el mismo, es decir, todo lo ubicado verticalmente es similar en su grado de profundidad.

Propuesta - 59

## Visualización del artefacto - Primera propuesta

Biblioteca Budge y  
Fondo Histórico Patrimonial PUCV

Iniciar sesión

Registrarse

Inicio

Catálogo

Servicios

Acerca de

Contacto

EXPLORADOR PATRIMONIAL

ingrese frase de búsqueda

BUSCAR

Buscaste la frase: "mapas de ríos sudamericanos del siglo XVII por Jorge Ulloa"

7 resultados

Mapas > Ríos > Sudamérica > Siglo XVII > Jorge Ulloa

Ver Series

Elegir el tipo de faceta:

[tema](#) [tiempo](#) [persona](#) [lugar](#)

FICHA

■ Persona: Jorge Ulloa (1643-1712)

■ Lugar: Chile > Bio-Bío > Concepción

■ Tema: Cartografía, Historia de Chile

■ Fecha de creación: 1782

■ Tipo de artículo: Mapas

■ Descripción física: 1 mapa: manuscrito, color; 37 x 52 cms

■ Institución: Biblioteca del Congreso Nacional, Chile.

DESCRIPCIÓN

Este mapa de pluma y tinta y acuarela de la Bahía de Concepción se basa en un original preparado por Jorge Juan y Antonio de Ulloa en 1744 durante una de sus expediciones científicas a América del Sur, con amplias adiciones y revisiones realizadas a principios de la década de 1780. Muestra la ubicación de la antigua ciudad de Concepción y su nueva ubicación lejos del mar después de que la ciudad fue reconstruida tras el devastador terremoto de 1751. El mapa está orientado con el norte en la parte inferior izquierda. La latitud y la longitud se establecen en relación con el Real Observatorio Astronómico en Tenerife en las Islas Canarias. El mapa muestra el relieve a través del sombreado y la profundidad del agua por los sondeos.

ETIQUETAS

[cartografía](#) [historia](#) [geografía](#) [España](#) [Florida](#) [Madrid](#) [Pacto de Familia](#) [Museo de Ciencias Naturales de Madrid](#) [Quema de los siete años](#)

CITAR

COMPARTIR

50

URL

http://www.bibliotecabudge.arpa.com/watch?v=V8iIR

INSERTAR

<object width="560" height="340"><param name="

LINKS RELACIONADOS

■ ARPA

■ Archivo El Mercurio de Valparaíso

■ Archivo Histórico Viña del Mar

■ Archivo Instituto de Geografía, PUCV

■ Biblioteca del Congreso Nacional

Representación del antiguo mercado marítimo del continente



Agrega tu comentario:

Nombre:

E-mail:

Comentario:

¿Cómo le doy formato a mi comentario?

VISTA PREVIA

PUBLICAR COMENTARIO

Inicio

Catálogo

Servicios

Acerca de

Contacto

1998 - 2009 [Suscripción \(RSS\)](#) | [Cómo Suscribirse](#) | [Colofón](#) | [Optimizado para Firefox](#) | [Explorador Patrimonial ARPA](#), Red de Archivos Patrimoniales de Valparaíso, | está licenciado bajo [Creative Commons](#) | [Atribución-No Comercial-Licenciar Igual 2.0 Chile License](#).

[Política de protección de datos](#) | [acerca de](#) | [ayuda](#) | [contacto](#)

60 - Propuesta

## Visualización por lugar - Primera propuesta

Biblioteca Budge y  
Fondo Histórico Patrimonial PUCV

[Iniciar sesión](#) | [Registrarse](#)

[Inicio](#) | [Catálogo](#) | [Servicios](#) | [Acerca de](#) | [Contacto](#)

EXPLORADOR PATRIMONIAL

[BUSCAR](#)

Buscaste la frase: *"mapas de ríos sudamericanos del siglo XVII por Jorge Ulloa"*  
[7 resultados](#)

[Mapas](#) > [Ríos](#) > [Sudamérica](#) > [Siglo XVII](#) > [Jorge Ulloa](#)

[Ver Series](#)

Elegir el tipo de faceta:  
[tema](#) | [tiempo](#) | [persona](#) | [lugar](#)

Evento: Virreinato del Alto Perú

Evento: Creación del Virreinato del Río de la Plata

Evento: Se sitúa el límite de la dominación española en Chile en la región de Bio-Bio

Evento: Pablo de Prado publica en Lima Directorio espiritual en la lengua española y quechua general del inca.

Evento: Se crea el obispado de Buenos Aires. Se crea en Ecuador la Universidad de San Gregorio Magno, de los jesuitas.

[1](#) [2](#) [3](#) >> [Ver más](#)

Representación del antiguo mercado marítimo del continente

Visualización de [tiempo](#) y [lugar](#):

Mapa

Saltillo

Terreno

1690

1700

0

[Inicio](#) | [Catálogo](#) | [Servicios](#) | [Acerca de](#) | [Contacto](#)

1998 - 2009 [Suscripción \(RSS\)](#) | [Cómo Suscribirse](#) | [Colofón](#) | [Optimizado para Firefox](#) | [Explorador Patrimonial ARPA](#), Red de Archivos Patrimoniales de Valparaíso. | está licenciado bajo [Creative Commons](#) | [Atribución-No Comercial-Licenciar Igual 2.0 Chile License](#).

[Política de protección de datos](#) | [acerca de](#) | [ayuda](#) | [contacto](#)

Se realiza una propuesta, la cual finalmente no fue ocupada, en la que se mezclaban dimensiones de tiempo y lugar. Es decir, en el mapa aparecían todos los artefactos relacionados a ese lugar en un rango de tiempo.

A medida que se movía la barra de tiempo, se iban ajustando los artefactos dentro del mapa.



## Visualización por persona

### Primera propuesta

Biblioteca Budge y  
Fondo Histórico Patrimonial PUCV

[Iniciar sesión](#) | [Registrarse](#)

[Inicio](#) | [Catálogo](#) | [Servicios](#) | [Acerca de](#) | [Contacto](#)

EXPLORADOR PATRIMONIAL

BUSCAR

Buscaste la frase: "mapas de ríos sudamericanos del siglo XVII por Jorge Ulloa"

7 resultados

[Mapas](#) > [Ríos](#) > [Sudamérica](#) > [Siglo XVII](#) > [Jorge Ulloa](#)

Ver Series

Elegir el tipo de faceta:

[tema](#) | [tiempo](#) | **[persona](#)** | [lugar](#)

de Ulloa, Jorge Antonio



Nombre: Jorge Antonio

Apellido: de Ulloa

Fecha Nacimiento: 25 / 03 / 1643

F. Fallecimiento: 14 / 08 / 1712

Lugar Nacimiento: Madrid, España

Lugar Fallecimiento: La Florida, USA

BIOGRAFÍA

Desde niño fue un aficionado al dibujo con la influencia de su madre. Adquirió su primer trabajo en 1659 en un estudio fotográfico, coloreando imágenes; al mismo tiempo, aprendió las técnicas para el uso de cámaras y del cuarto oscuro. Posteriormente tomó parte de una milicia durante la guerra civil. En su tiempo libre, dibujaba escenas de la vida diaria ocurridas en el campo militar. Su tropa se enfrentó en la batalla de Gettysburg pero él nunca vio acción en combate. Acabado el conflicto retornó a la vida civil.

Leer más

CITAR

COMPARTIR

URL

INSERTAR

LINKS RELACIONADOS

ARPA

Archivo El Mercurio de Valparaíso

Archivo Histórico Vía del Mar

Archivo Instituto de Geografía, PUCV

Biblioteca Congreso Nacional

de Ulloa, Jorge Antonio

Cervantes, Julio

Pérez, Alberto

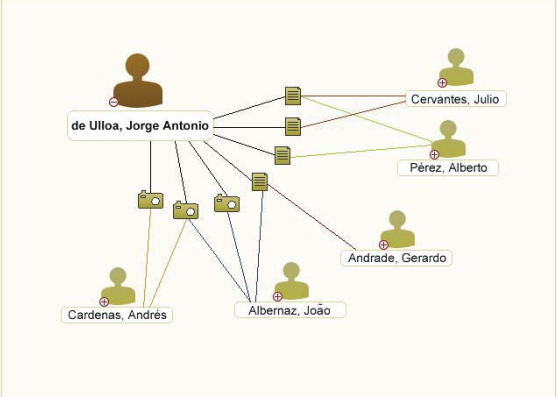
Andrade, Gerardo

Albernaz, João

Cardenas, Andrés

Representación del antiguo mercado marítimo del continente

Visualización de persona:



[Inicio](#) | [Catálogo](#) | [Servicios](#) | [Acerca de](#) | [Contacto](#)

1998 - 2009 [Suscripción \(RSS\)](#) | [Cómo Suscribirse](#) | [Colofón](#) | [Optimizado para Firefox](#) | [Explorador Patrimonial ARPA](#), Red de Archivos Patrimoniales de Valparaíso. | está licenciado bajo [Creative Commons](#) | [Atribución-No Comercial-Licenciar Igual 2.0 Chile License](#).

[Política de protección de datos](#) | [acerca de](#) | [ayuda](#) | [contacto](#)

Se propone por primera vez la relación entre personas en donde tienen en común un artefacto.

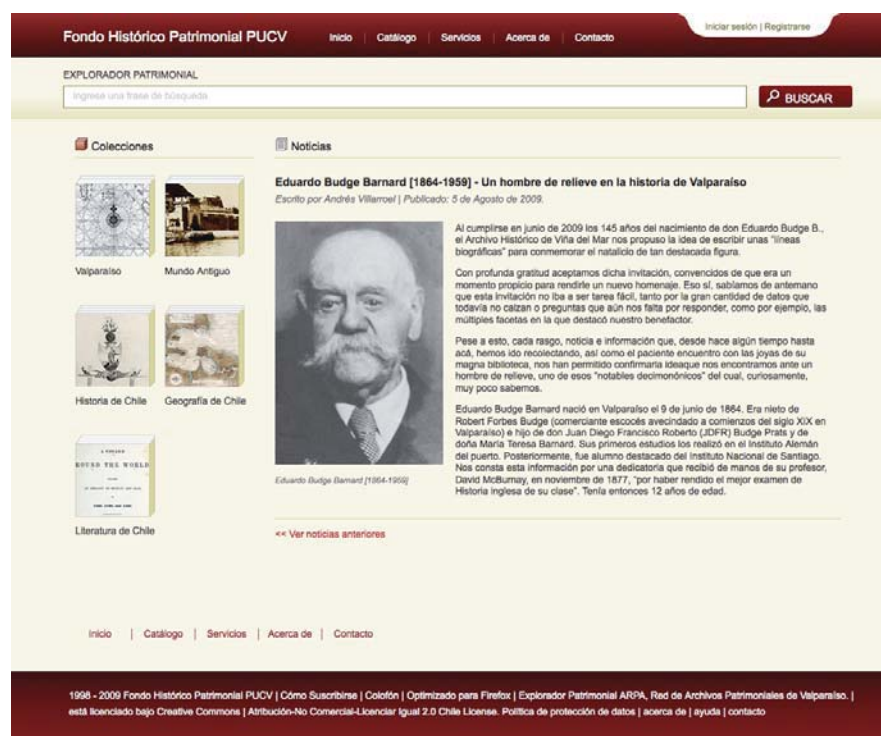
Aún hay una concepción equivocada de lo que es el artefacto. Se piensa más como documentos independientes que no corresponden a una dimensión espacio-temporal.

Sin embargo ya hay un distingo de elementos relacionados a personas.

62 - Propuesta

# Transcurso de las propuestas de interfaz

## Segunda propuesta:



El sitio contiene un nombre correspondiente al archivo, secciones, un explorador patrimonial el cual es un formulario de búsqueda, una sección de noticias y muestra además las principales colecciones del archivo. El sitio posee una grilla de diagramación que divide el ancho del sitio en 8 columnas. En el caso de la portada, las colecciones se encuentran ocupando 2 columnas, mientras que la noticia ocupa 6. Como se observa en la imagen, el archivo contiene colecciones. Las colecciones contienen series, las cuales vienen a ser subcategorías dentro de una colección, organizando de esta forma el contenido a modo de catálogo. Dentro de las series se encuentran los artefactos, los cuales son cosas, objetos que perfectamente podrían asociarse a la museología. Los artefactos pueden tener muchas visualizaciones diferentes, pudiendo ser representadas como imágenes, textos, videos o audios.

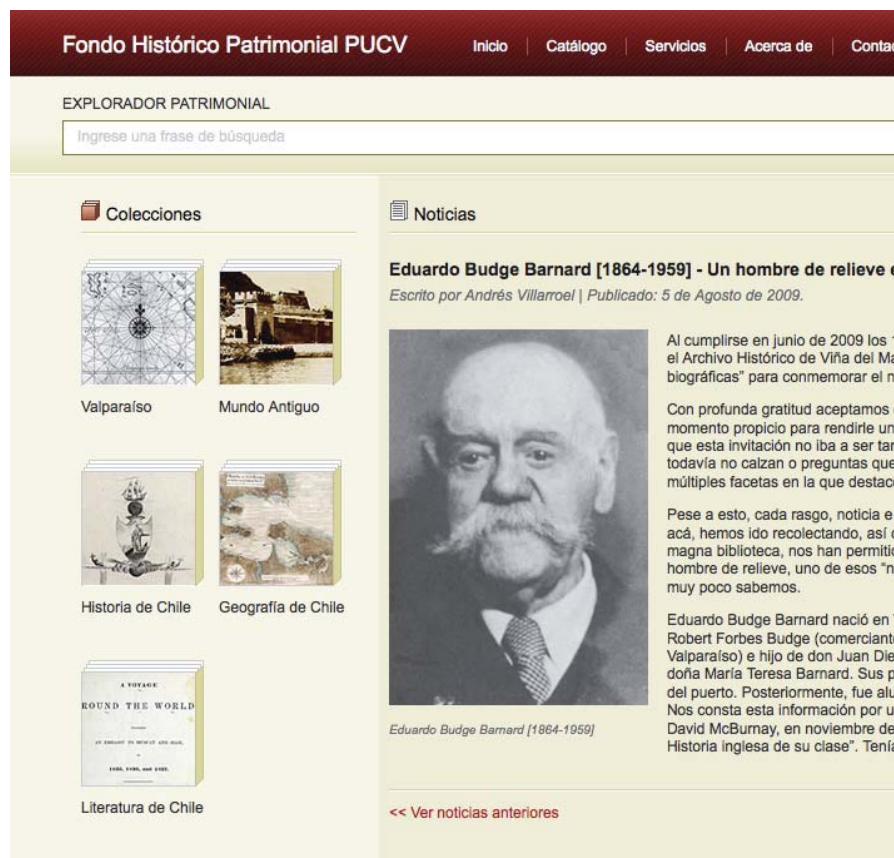
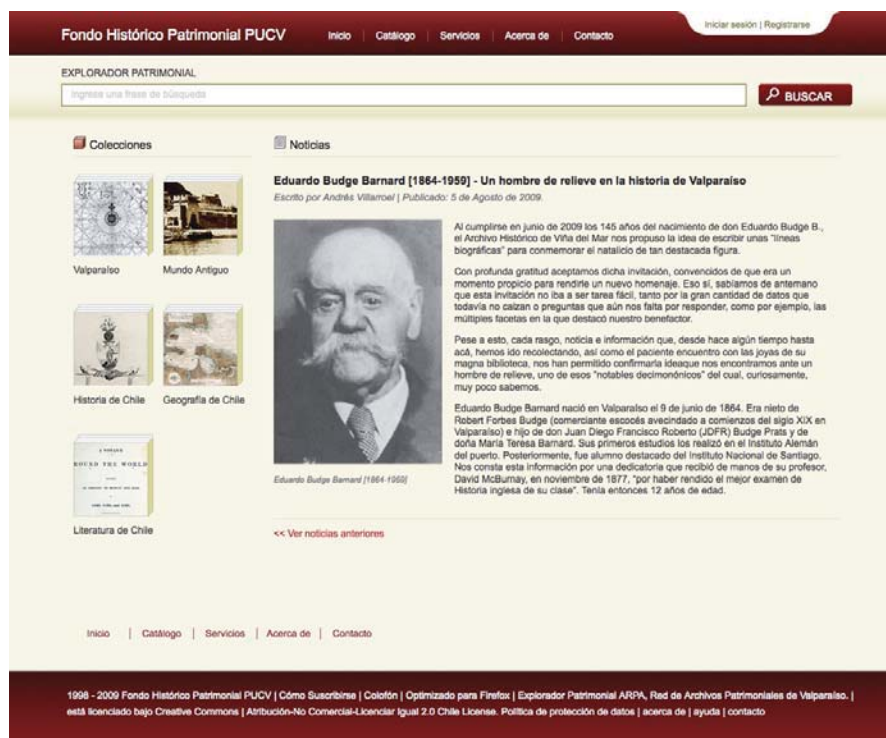
## Portada - Segunda propuesta

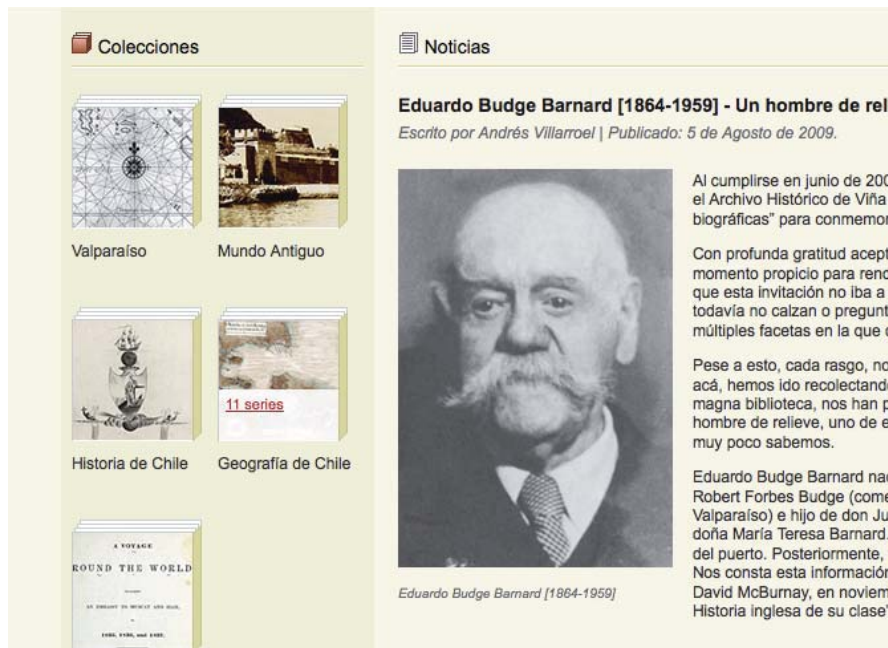
El sitio contiene un nombre correspondiente al archivo, secciones, un explorador patrimonial el cual es un formulario de búsqueda, una sección de noticias y muestra además las principales colecciones del archivo.

El sitio posee una grilla de diagramación que divide el ancho del sitio en 8 columnas. En el caso de la portada, las colecciones se encuentran ocupando 2 columnas, mientras que la noticia ocupa 6.

Como se observa en la imagen, el archivo contiene colecciones. Las colecciones contienen series, las cuales vienen a ser subcategorías dentro de una colección, organizando de esta forma el contenido a modo de catálogo.

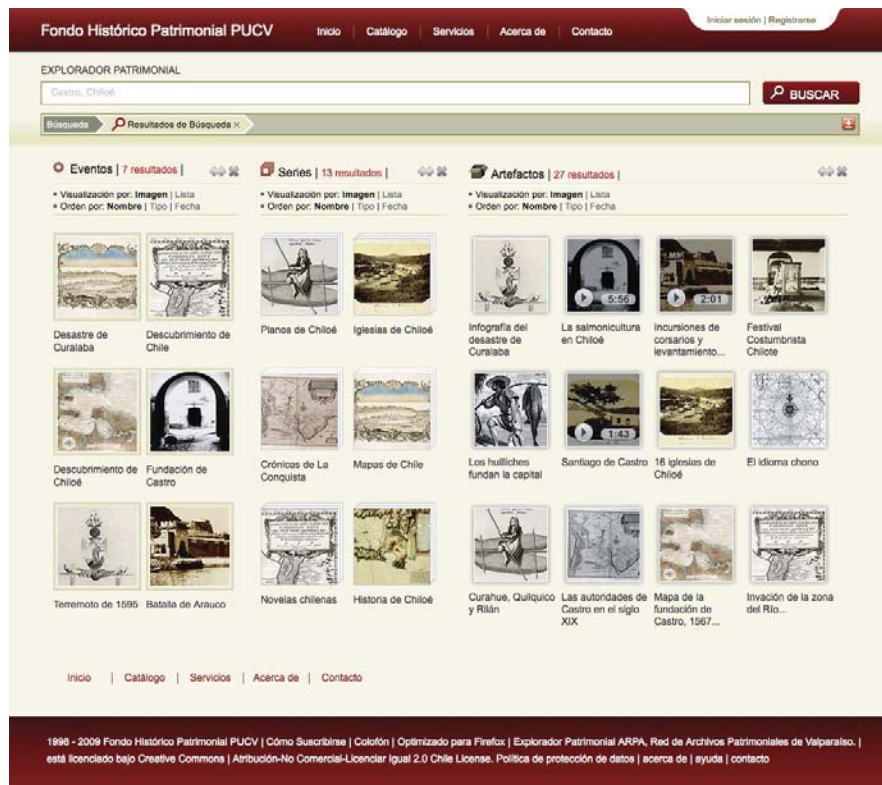
Dentro de las series se encuentran los artefactos, los cuales son cosas, objetos que perfectamente podrían asociarse a la museología. Los artefactos pueden tener muchas visualizaciones diferentes, pudiendo ser representadas como imágenes, textos, videos o audios.





Al pasar el cursor por sobre una colección muestra la cantidad series contenidas.

## Resultados de búsqueda Segunda propuesta



Página de resultados de búsqueda. Arroja 3 tipos de resultados, eventos, series y artefactos. Los testeos de prototipado de papel permitieron ajustar la navegación de forma tabular, dando la opción al usuario de poder escoger el modo de visualización de los resultados.

De esta forma, el usuario puede seleccionar si desea ver los resultados como imagen o si desea verlo como lista. Además, el usuario puede ordenar los archivos por nombre, tipo o fecha. Si ingresan a la lista, aparecen otros metadatos que permiten ir filtrando el contenido.



## Resultados visualizados como listas

### Segunda propuesta

Resultados de eventos visualizados como listas. Ya van apareciendo los reconocimientos de documentos que se van conteniendo, sin embargo en esta etapa todavía no se distingue el concepto de artefacto.

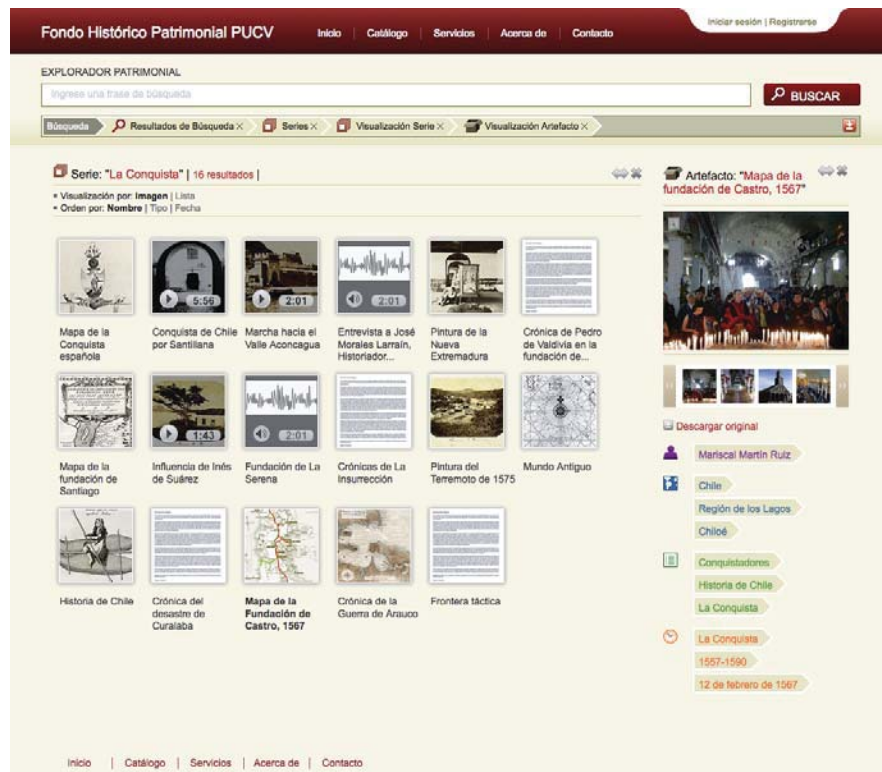
## Visualización de una serie

### Segunda propuesta

Total de posibles visualizaciones contenidas en un artefacto. El artefacto es un objeto que puede tener muchas formas de ser mostrado. Estas son imágenes, textos, videos y audios.

## Visualización de un artefacto

### Segunda propuesta



Al ir avanzando por la navegación, las tabulaciones se van deslizando hacia la izquierda, haciendo aparecer los nuevos contenidos semánticos por el lado derecho. Esto es posible programarlo gracias a un efecto llamado Sliding Boxes, de JQuery.

En la columna derecha se aprecia la visualización de un artefacto, el cual posee una imagen inicial, otras visualizaciones y 4 tipos de facetas que son personas, lugares, temas y tiempo.

## Artefacto, tamaño completo

### Segunda propuesta

Visualización completa del artefacto, en donde ya no sólo se aprecia el artefacto, sus visualizaciones y facetas, sino que también se pueden apreciar sus eventos asociados, se puede citar o compartir, auditar la información y aparece la descripción física e histórica del artefacto.

**Fondo Histórico Patrimonial PUCV** Inicio | Catálogo | Servicios | Acerca de | Contacto

EXPLORADOR PATRIMONIAL

Ingrese una frase de búsqueda **BUSCAR**

Búsqueda Resultados de Búsqueda x Series x Visualización Serie x Visualización Artefacto x

Artefacto: "Plano de la iglesia de Quellón del siglo XIX"

**Descargar original**

**Mariscal Martín Ruiz**

Chile

Región de los Lagos

Chiloé

Conquistadores

Historia de Chile

La Conquista

La Conquista

1557-1590

12 de febrero de 1567

**Eventos asociados:**

- Construcción de catedrales chilenas
- Terremoto de 1902
- Historia de Castro

**CITAR:**

**URL:**

<http://www.bibliotecaucv.cl/ver/11>

**INSERTAR:**

<object width=500 height=340

© Todos los derechos reservados

Auditar esta información

**DESCRIPCIÓN:**

Este mapa de pluma y tinta y acuarela de la Bahía de Concepción se basa en un original preparado por Jorge Juan y Antonio de Ulloa en 1744 durante una de sus expediciones científicas a América del Sur, con amplias adiciones y revisiones realizadas a principios de la década de 1760. Muestra la ubicación de la antigua ciudad de Concepción y su nueva ubicación lejos del mar después de que la ciudad fue reconstruida tras el devastador terremoto de 1751.

Plano de la iglesia de Quellón del siglo XIX

Descripción del Artefacto

- Tipo de artículo: Mapa
- Descripción física: Manuscrito, color, 37 x 52 cms
- Tipo de artículo: Mapa

Inicio | Catálogo | Servicios | Acerca de | Contacto

1996 - 2009 Fondo Histórico Patrimonial PUCV | Cómo Suscribirse | Colofón | Optimizado para Firefox | Explorador Patrimonial ARPA, Red de Archivos Patrimoniales de Valparaíso. | está licenciado bajo Creative Commons | Atribución-No Comercial-Licencia Igual 2.0 Chile License. Política de protección de datos | acerca de | ayuda | contacto

## Visualización por personas

### Segunda propuesta

La propuesta de persona comienza a asimilarse bastante a la final. Se abstrae el elemento en común a puntos verdes y rojos. Unos son los eventos y otros los artefactos. Estos 2 métodos de organización corresponden a una dimensión espacio-temporal y permiten que puedan vincularse con personas, lugares, temas y tiempo.

**Fondo Histórico Patrimonial PUCV** Inicio | Catálogo | Servicios | Acerca de | Contacto

EXPLORADOR PATRIMONIAL

Ingrese una frase de búsqueda **BUSCAR**

Búsqueda Resultados de Búsqueda x Series x Visualización Serie x Visualización Artefacto x

Visualización por Persona de: "Mariscal Martín Ruiz"

**Descargar imagen**

**Ver ficha de la persona**

**Mariscal Martín Ruiz**

Chile

Región de los Lagos

Chiloé

Conquistadores

Historia de Chile

La Conquista

La Conquista

1557-1590

12 de febrero de 1567

**Visualización por: Mapa | Lista**

**Orden por (sólo como lista): Nombre | Fecha**

St. Felipe

Marín, Daniel

Villarroel, Eduardo

Caballero, Miguel

Comesa, Hernán

William, John

Ríos, Ricardo

Perotti, Luigi

Fernández, Ignacio

Fernández, José Miguel

Vergara, Diego

Toro, Patricio

Phillips, Richard

Sanmartín, Jorge

Peters, Joshua

Venegas, Andrés

Valderrama, Francisco

Ojeda, Pedro

Sagovia, Andi

Madrid, Gerónimo

Gantana, Eduardo

Penic, Salvador

Santander, Javier

González, Pedro

Illescas, Diego

Carralesco, Joaquín

Ibañez, Sandro

Mariscal Martín Ruiz

## Visualización por lugar - Segunda propuesta

Fondo Histórico Patrimonial PUCV Inicio | Catálogo | Servicios | Acerca de | Contacto Iniciar sesión | Registrarse

EXPLORADOR PATRIMONIAL

Ingresa una frase de búsqueda BUSCAR

Búsqueda Resultados... X Series X Visualización Serie X Visualización Artefacto X Lugar X

Artefacto: "Plano de la iglesia de Quellón del siglo XIX" Visualización por lugar: "Chiloé" | 16 resultados |

Visualización por: Mapa | Lista Orden por (sólo como lista): Nombre | Tipo | Fecha

Mapa Satélite Terreno

Evento: "Fundación de Castro, isla Chiloé" | 12 resultados

- Personas: Jorge Ulioa
- Lugares: Chile > Región de los Lagos > Chiloé
- Temas: Arquitectura, Historia de Chile, La Conquista
- Fechas: Siglo XIX, 1830

Descargar artefacto en tamaño completo

Martín Martín Ruiz

Chile

Región de los Lagos

Chiloé

Conquistadores

Historia de Chile

La Conquista

La Conquista

1557-1590

12 de febrero de 1567

Inicio | Catálogo | Servicios | Acerca de | Contacto

1998 - 2009 Fondo Histórico Patrimonial PUCV | Cómo Suscribirse | Colofón | Optimizado para Firefox | Explorador Patrimonial ARPA, Red de Archivos Patrimoniales de Valparaíso. | está licenciado bajo Creative Commons | Atribución-No Comercial-Licencia Igual 2.0 Chile License. Política de protección de datos | acerca de | ayuda | contacto

Propuesta de lugar, en donde se reconocen colores para cada etiqueta.



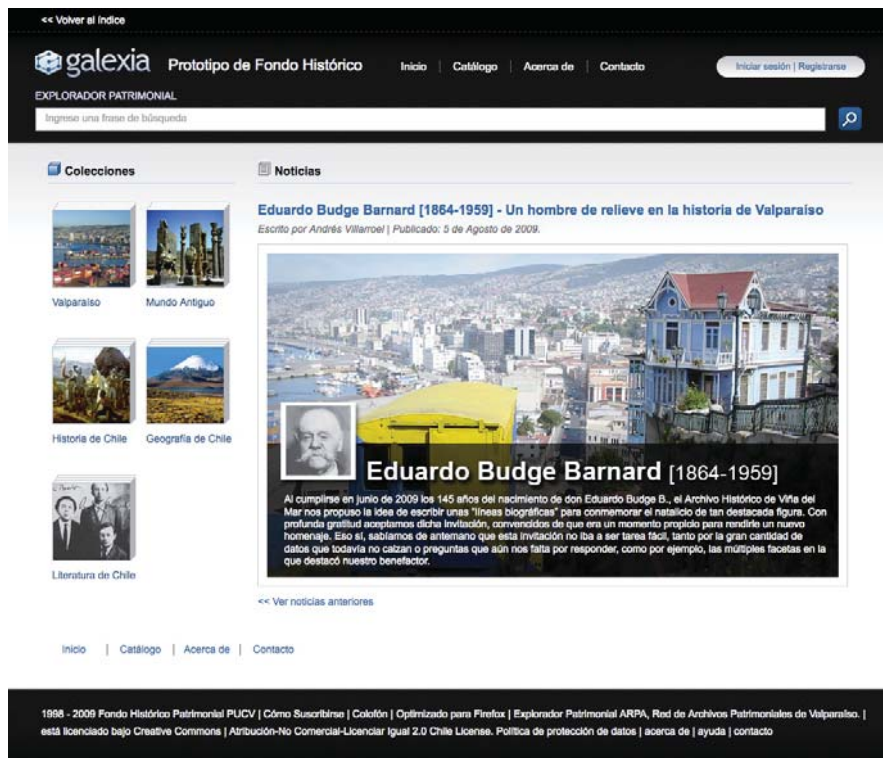
# Diseño de interfaz final

## Tercera propuesta:

La propuesta cambia totalmente de color. La versión anterior y sus colores hacían que se viera un sitio antiguo. Todos los archivos, su color de fondo y sus iconografías no muy agradables no permitían el enriquecimiento gráfico del sitio.

El nuevo diseño nace buscando su similitud con una mesa de luz, en donde aparece una especie de transparencia que marca iluminado el contenido mismo, lo que desea visualizarse. En cambio, el contenido que permanece fijo, como el buscador y las secciones, van más oscuras, jugando con la idea de una mesa con luz que genera intensas sombras.

Se modifican las fotografías por unas más reales, se actualiza y hace fidedigno el contenido y se moderniza la propuesta en líneas gráficas.



<< Volver al índice

**galexia** Prototipo de Fondo Histórico Inicio Catálogo Acerca de Contacto Iniciar sesión | Registrarse

EXPLORADOR PATRIMONIAL

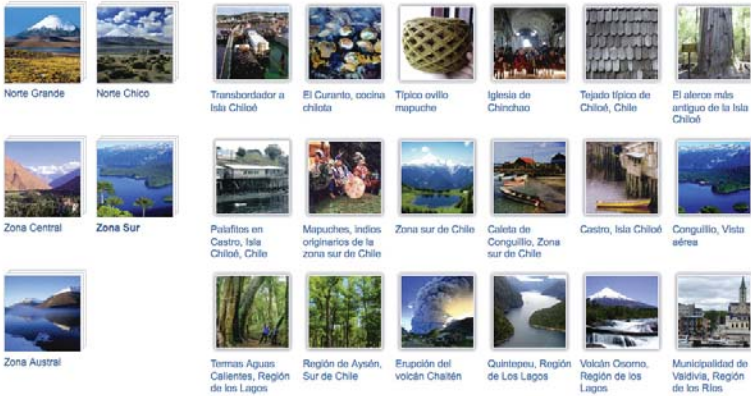
Ingresa una frase de búsqueda

Búsqueda Geografía de Chile Zona Sur

**Serie: "Zona Sur" | 16 resultados |**

Visualización por: **Imagen** | Lista  
Orden por: **Nombre** | Tipo | Fecha

Visualización por: **Imagen** | Lista  
Orden por: **Nombre** | Tipo | Fecha



Norte Grande Norte Chico

Transbordador a Isla Chiloé El Curanto, cocina chilota Típico ovillo mapuche Iglesia de Chinchao Tejado típico de Chiloé, Chile El alero más antiguo de la Isla Chiloé

Zona Central Zona Sur

Palafitos en Castro, Isla Chiloé, Chile Mapuches, indios originarios de la zona sur de Chile Zona sur de Chile Calleta de Conguillío, Zona sur de Chile Castro, Isla Chiloé Conguillío, Vista aérea

Zona Austral

Termas Aguas Calientes, Región de los Lagos Región de Aysén, Sur de Chile Erupción del volcán Chaitén Quintepu, Región de Los Lagos Volcán Osorno, Región de los Lagos Municipalidad de Valdivia, Región de los Ríos

Inicio Catálogo Servicios Acerca de Contacto

1998 - 2009 Fondo Histórico Patrimonial PUCV | Cómo Suscribirse | Colofón | Optimizado para Firefox | Explorador Patrimonial ARPA, Red de Archivos Patrimoniales de Valparaíso. | está licenciado bajo Creative Commons | Atribución-No Comercial-Licenciar Igual 2.0 Chile License. Política de protección de datos | acerca de | ayuda | contacto

La imagen corresponde a la visualización de los artefactos contenidos dentro de una serie. Se puede apreciar que se hace un distingo de los elementos por medio de un enmarcado.

Por medio de background-image se realizaron fondos para las listas de cajas. Así, cada elemento, artefacto, serie, evento o colección tiene un fondo que lo distingue.



Norte Grande Norte Chico

Transbordador a Isla Chiloé El Curanto, cocina chilota Típico ovillo mapuche

Zona Central Zona Sur

Palafitos en Castro, Isla Chiloé, Chile Mapuches, indios originarios de la zona sur de Chile Zona sur de Chile



<< Volver al Inicio

**galexia** Prototipo de Fondo Histórico Inicio Catálogo Acerca de Contacto Iniciar sesión Registrarse

EXPLORADOR PATRIMONIAL

Ingresar una frase de búsqueda

Búsquedas Geografía de Chile Zona Sur Iglesia de Chinchao

Serie: "Zona Sur" | 18 resultados |

Visualización por: Imágenes Lista  
Orden por: Nombre Tipo Fecha

Artefacto: "Iglesia de Chinchao"

Transbordador a Isla Chiloé  
El Curanto, cocina chilota  
Tipico ovillo mapuche  
Iglesia de Chinchao  
Tejado típico de Chiloé, Chile  
El alerce más antiguo de la Isla Chiloé

Palafitos en Castro, Isla Chiloé, Chile  
Mapuches, indios originarios de la zona sur de Chile  
Zona sur de Chile  
Caleta de Conguillio, Zona sur de Chile  
Castro, Isla Chiloé  
Conguillio, Vista aérea

Termas Aguas Calientes, Región de los Lagos  
Región de Aysén, Sur de Chile  
Erupción del volcán Chaitén  
Quintepu, Región de Los Lagos  
Volcán Osorno, Región de los Lagos  
Municipalidad de Valdivia, Región de los Ríos

Descargar original

Mariscal Martín Ruiz, Felipe Sandoval Saavedra, Juan Pablo II, Jeremías Rodríguez Reyes

Chile, Región de los Lagos, Chiloé, Iglesia de Chinchao, Chinchao, Sudamérica

Conquistadores, Historia de Chile, Geografía de Chile, Arquitectura, Tradiciones chilenas, Religión, Catolicismo, Creencias religiosas, Iglesias de Chile, Iglesias de Chiloé

La Conquista, 1567-1590, 12 de febrero de 1567, 1853, 23 de mayo de 1961

Inicio Catálogo Acerca de Contacto

1996 - 2009 Fondo Histórico Patrimonial PUCV | Cómo Suscribirse | Colofón | Optimizado para Firefox | Explorador Patrimonial ARPA, Red de Archivos Patrimoniales de Valparaíso. | está licenciado bajo Creative Commons | Atribución-No Comercial-Licenciar Igual 2.0 Chile License. Política de protección de datos | acerca de | ayuda | contacto

Visualización de un artefacto relacionado a su recorrido. Es decir, aparece el artefacto junto a todos los otros artefactos que le son paralelos.

Además, se muestran pequeños thumbnails con otras visualizaciones del mismo artefacto.

Palafitos en Castro, Isla Chiloé, Chile

Mapuches, indios originarios de la zona sur de Chile

Zona sur de Chile

Caleta de Conguillio, Zona sur de Chile

Castro, Isla Chiloé

Conguillio, Vista aérea

Termas Aguas Calientes, Región de los Lagos

Región de Aysén, Sur de Chile

Erupción del volcán Chaitén

Quintepu, Región de Los Lagos

Volcán Osorno, Región de los Lagos

Municipalidad de Valdivia, Región de los Ríos



de Fondo Histórico Inicio | Catálogo | Acerca de | Contacto

### ¿Deseas iniciar sesión?

Usuario:

Contraseña:

[¿Olvidaste tu contraseña?](#)

**Aceptar** **Cancelar**

Visualización del inicio de sesión por medio de un lightbox.

de Fondo Histórico Inicio | Catálogo | Acerca de | Contacto

### ¿Deseas registrarte?

Llena los siguientes campos y automáticamente podrás registrarte en nuestro sitio Web:

Alias:

Contraseña:

Repetir Contraseña:

Nombre:

Apellidos:

Correo Electrónico:

**Registrarse** **Cancelar**

Visualización del formulario de registro por medio de un lightbox.



« Volver al Índice

**galexia** Prototipo de Fondo Histórico Inicio Catálogo Acerca de Contacto Iniciar sesión Registrarse

EXPLORADOR PATRIMONIAL

Ingrese una frase de búsqueda

Búsqueda

**Eventos | 7 resultados |** Visualización por: Imagen | Lista Orden por: Nombre | Tipo | Fecha

**Serie | 13 resultados |** Visualización por: Imagen | Lista Orden por: Nombre | Tipo | Fecha

**Artefactos | 27 resultados |** Visualización por: Imagen | Lista Orden por: Nombre | Tipo | Fecha




























Inicio Catálogo Acerca de Contacto

1998 - 2009 Fondo Histórico Patrimonial PUCV | Cómo Suscribirse | Colofón | Optimizado para Firefox | Explorador Patrimonial ARPA, Red de Archivos Patrimoniales de Valparaíso, | está licenciado bajo Creative Commons | Atribución-No Comercial-Licenciar Igual 2.0 Chile License. Política de protección de datos | acerca de | ayuda | contacto

Visualización de los resultados de búsqueda, divididos en Eventos, Series y Artefactos.

EXPLORADOR PATRIMONIAL

Ingrese una frase de búsqueda

Búsqueda

**Eventos | 7 resultados |** Visualización por: Imagen | Lista Orden por: Nombre | Tipo | Fecha

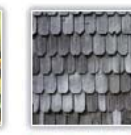
**Serie | 13 resultados |** Visualización por: Imagen | Lista Orden por: Nombre | Tipo | Fecha

**Artefactos | 27 resultados |** Visualización por: Imagen | Lista Orden por: Nombre | Tipo | Fecha







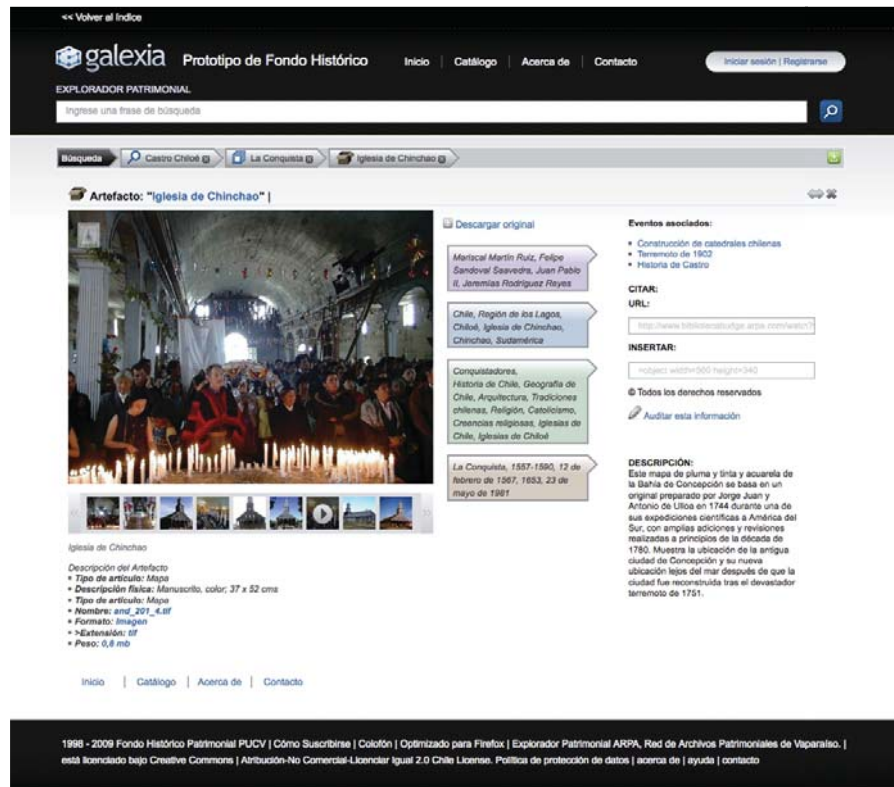









Visualización del artefacto a tamaño completo. Se aprecian también las imágenes de los thumbnails y las facetas que tiene relacionado.





## Artefacto: "Iglesia de Chinchao" |



[Descargar original](#)

Mariscal Martín Ruiz, Felipe Sandoval Saavedra, Juan Pablo II, Jeremías Rodríguez Reyes

Chile, Región de los Lagos, Chiloé, Iglesia de Chinchao, Chinchao, Sudamérica

Conquistadores, Historia de Chile, Geografía de Chile, Arquitectura, Tradiciones chilenas, Religión, Catolicismo, Creencias religiosas, Iglesias de Chile, Iglesias de Chiloé

La Conquista, 1557-1590, 12 de febrero de 1567, 1653, 23 de mayo de 1981

**Búsqueda**

**Artefacto: "Iglesia de Chinchao" |**

### Historia de Chinchao

La palabra Chinchao deriva del quechua CHINCHAY, que traducido al español significa TIGRILLO. Probablemente se nombró así a la zona por la existencia del referido felino, o porque los pobladores adoraban a dicho lugar.

Chinchao aparece en 1536 como integrante de la provincia encomendada por Pizarro a Nicolás de Rivera "El mozo". También en el registro de las visitas de Ortiz Zúñiga en 1,562.

La Ley que creó el distrito de Chinchao con fecha 02-Enero del 1857, le asignó como capital el pueblo de Chinchao, pero este fue absorbido por las chacras de su entorno, y las autoridades fijaron su residencia en Acomayo, que era la única población del distrito que ofrecía las comodidades pertinentes y de facto, convirtiéndose en la capital del distrito.

El Distrito de Chinchao está ubicado en la Región Huanuco a 2,200 m.s.n.m a una distancia a la capital distrital que es Acomayo aprox. 40 km de la ciudad de Huanuco. Es considerado como la portada de la Amazonía Peruana. Territorialmente comprende la zona de la selva y la sierra. Su fiesta patronal es el 29 de junio en honor al apóstol San Pedro.

[Descargar original](#)

Mariscal Martín Ruiz, Felipe Sandoval Saavedra, Juan Pablo II, Jeremías Rodríguez Reyes

Chile, Región de los Lagos, Chiloé, Iglesia de Chinchao, Chinchao, Sudamérica

Conquistadores, Historia de Chile, Geografía de Chile, Arquitectura, Tradiciones chilenas, Religión, Catolicismo, Creencias religiosas, Iglesias de Chile, Iglesias de Chiloé

La Conquista, 1557-1590, 12 de febrero de 1567, 1653, 23 de mayo de 1981

Visualizaciones como video e imagen de un artefacto. En el primer caso corresponde a un video insertado como "object" desde el canal de Youtube del archivo.

En el segundo caso corresponde a un archivo .txt insertado en la página por medio de un iframe.



<< Volver al Inicio

**galexia** Prototipo de Fondo Histórico Inicio | Catálogo | Acerca de | Contacto [Iniciar sesión](#) | [Registrarse](#)

EXPLORADOR PATRIMONIAL

Ingrese una frase de búsqueda

Búsqueda Casco Chiloé La Conquista Visualización Serie Visualización Artefacto **Visualización por Persona de: "Mariscal Martín Ruiz"**

Visualización por: **Mapa** | Lista  
Orden por (sólo como lista): **Nombre** | Fecha



Descargar imagen

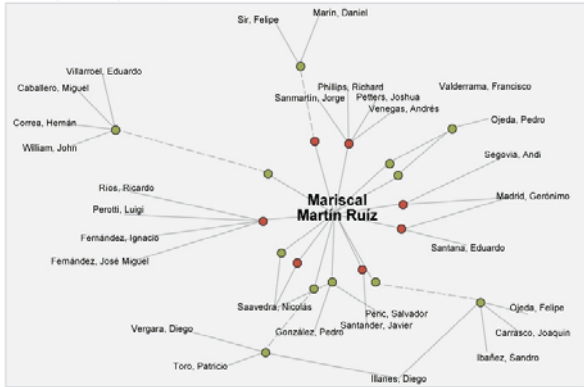
Ver ficha de la persona

Mariscal Martín Ruiz, Felipe Sandoval Saavedra, Juan Pablo II, Jeronías Rodríguez Reyes

Chile, Región de los Lagos, Chiloé, Iglesia de Chinchao, Chinchao, Sudamérica

Conquistadores, Historia de Chile, Geografía de Chile, Arquitectura, Tradiciones chilenas, Religión, Catolicismo, Creencias religiosas, Iglesias de Chile, Iglesias de Chiloé

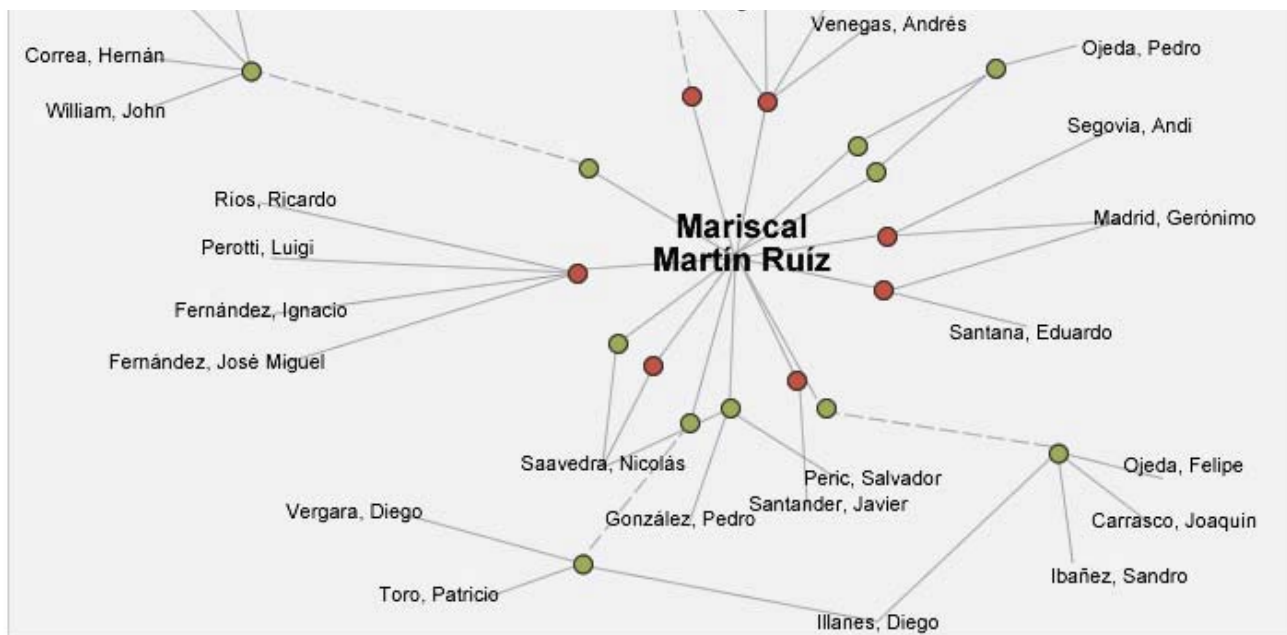
La Conquista, 1557-1560, 12 de febrero de 1567, 1603, 23 de mayo de 1561



Inicio | Catálogo | Acerca de | Contacto

1996 - 2009 Fondo Histórico Patrimonial PUCV | Cómo Suscribirse | Colofón | Optimizado para Firefox | Explorador Patrimonial ARPA, Red de Archivos Patrimoniales de Valparaíso. | está licenciado bajo Creative Commons | Atribución-No Comercial-Licenciar Igual 2.0 Chile License. Política de protección de datos | acerca de | ayuda | contacto

Visualización de personas. Por medio del reconocimiento de artefactos y eventos se vinculan dos puntos, formando un nodo con uno de estos elementos en común.



<< Volver al Inicio

**galexia** Prototipo de Fondo Histórico Inicio | Catálogo | Acerca de | Contacto [Iniciar sesión](#) | [Registrarse](#)

EXPLORADOR PATRIMONIAL

Ingrese una frase de búsqueda

Búsqueda Castro Chiloé La Conquista Iglesia de Chinchao Conquistadores

Artefacto: "Iglesia de Chinchao"

Tema: Conquistadores | 16 resultados |

Visualización por: Imagen | Lista  
Orden por: Nombre | Tipo | Fecha

Descargar original

Mariscal Martín Ruiz, Felipe Sandoval Saavedra, Juan Pablo II, Jeremías Rodríguez Reyes

Chile, Región de los Lagos, Chiloé, Iglesia de Chinchao, Chinchao, Sudamérica

Conquistadores, Historia de Chile, Geografía de Chile, Arquitectura, Tradiciones chilenas, Religión, Catolicismo, Creencias religiosas, Iglesias de Chile, Iglesias de Chiloé

La Conquista, 1557-1590, 12 de febrero de 1567, 1653, 23 de mayo de 1961

Inicio | Catálogo | Acerca de | Contacto

1998 - 2009 Fondo Histórico Patrimonial PUCV | Cómo Suscribirse | Colofón | Optimizado para Firefox | Explorador Patrimonial ARPA, Red de Archivos Patrimoniales de Valparaíso. | está licenciado bajo Creative Commons | Atribución-No Comercial-Licenciar Igual 2.0 Chile License. Política de protección de datos | acerca de | ayuda | contacto

Visualizaciones por tema y tiempo. En la visualización por tiempo se aprecia la propuesta de 3 barras verticales que permiten regular 3 dimensiones del tiempo.

La primera dimensión corresponde a épocas, la segunda corresponde a rangos de años y la tercera corresponde a fechas específicas.

**galexia** Prototipo de Fondo Histórico Inicio | Catálogo | Acerca de | Contacto [Iniciar sesión](#) | [Registrarse](#)

EXPLORADOR PATRIMONIAL

Ingrese una frase de búsqueda

Búsqueda Castro Chiloé La Conquista Visualización Serie Visualización Artefacto La Conquista

Visualización por tiempo: "1557 - 1598"

**Siglo XVI**

**1545 - 2009**

**Conquista española**

**1953**

- Pedro de Valdivia organiza una expedición con el fin de recolectar información geográfica. Puso al mando de la expedición al capitán Francisco de Ulloa, quien llegó al Canal de Chacao en 1553, y recorrió las islas del archipiélago. Él es considerado el primer europeo en conocer Chiloé.

**1958**

- Juan Fernández Ladrillero ingresa a los canales de Chiloé y toma contacto con los aborígenes. ▪ García Hurtado de Mendoza inicia otra expedición que toma posesión de estas islas para la corona española.

**1967**



# Pruebas de Eyetracking

Un Eyetracking es una máquina que permite monitorizar y registrar la forma en que un usuario navega una interfaz. El Eyetracking detecta las áreas en que la persona fija su atención, durante cuánto tiempo y en qué orden sigue su exploración visual. El test de Eyetracking fue realizado en la empresa AyerViernes ubicada en Antonio Varas 175, Providencia, Santiago.

## Protocolo de evaluación

Usted esta siendo entrevistado por Christian Campos Illanes, tesista de diseño gráfico en la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Lo que usted va a realizar a continuación es un test que lleva el nombre de Eyetracking.

Un **Eyetracking es una máquina que permite monitorizar y registrar la forma en que una persona está mirando determinado sitio Web**. Descubre en qué áreas fija su atención, durante cuánto tiempo y en qué orden sigue su exploración visual.

El sitio Web que usted navegará lleva el nombre de Galexia. El sitio Web corresponde a un servicio de repositorio digital, que contiene archivos con valor patrimonial, específicamente latinoamericanos. A estos archivos se le llaman artefactos y pueden ser documentos textuales, imágenes, audio o videos. Además, el sitio ofrece diferentes formas de acceder a la información, recorriendo dimensiones de tiempo, lugar y persona.

La prueba de Eyetracking es un testeo ideal para ver el funcionamiento de una futura aplicación, **corrigiendo problemas comunes de usabilidad rápida y económicamente**, evitando errores en fases posteriores del desarrollo. Este test no busca medir sus conocimientos o capacidades, su objetivo es analizar el comportamiento de los usuarios en la navegación, con el fin de ir corrigiendo tanto su estructura visual como de contenidos.

Este test requiere que usted navegue por el sitio de Galexia, pensando en voz alta. Esto nos permitirá entender como el usuario se comporta frente al sitio. Con esto se pueden hacer correcciones y optimizar el flujo de navegación. El contenido no necesariamente es fidedigno a la realidad, pues realizar cada una de las páginas con sus respectivos contenidos aumentaría el tiempo de su realización; sin embargo la propuesta actual permite una navegación básica del sitio. Lo que se solicita es que usted navegue por el sitio y vaya comentando en voz alta las cosas que le parecen bien o adecuadas y aquellas que no entiende y no encuentra muy lógicas y por qué.

## Contexto

- Usted es un investigador que ingresó al sitio de Galexia, por recomendación de un colega. Actualmente se encuentra desarrollando una investigación acerca de las costumbres en la Isla de Chiloé. Usted desea dar con alguna imagen de la Iglesia de Chinchao, la cual se ubica en la Isla.
- A usted no sólo le interesa descargar el artefacto, sino también obtener la mayor cantidad de información relacionada. Para eso navegará por diferentes modos de exploración como dimensiones de tiempo, lugar, temas y personas. Finalmente, usted podrá guardar este recorrido de navegación como PDF, lo cual le servirá para su investigación.

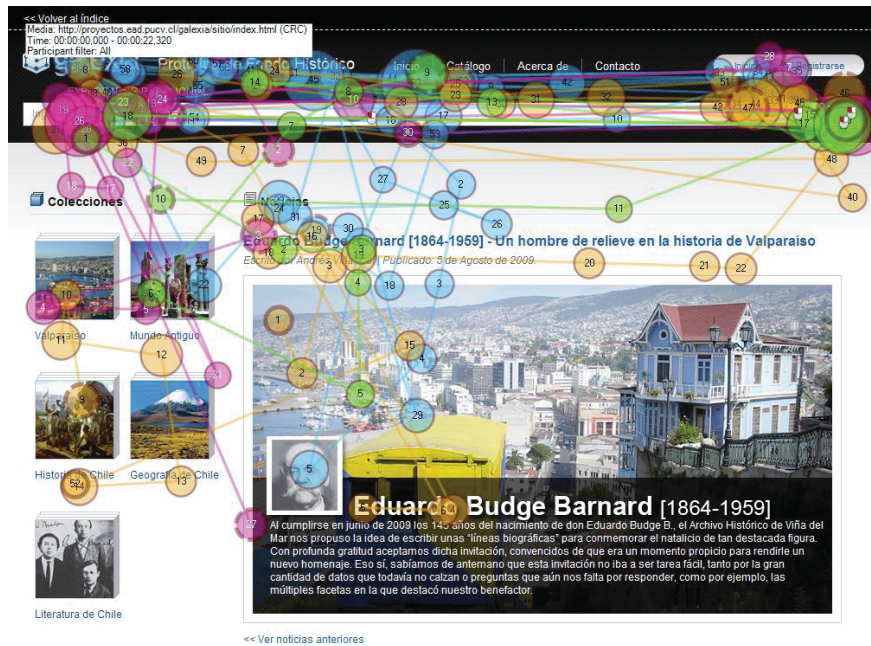
## Se deberán realizar 3 tareas:

1. Navegue por el sitio, sin utilizar el buscador, es decir, accediendo desde las colecciones hasta llegar a un artefacto llamado “Iglesia de Chinchao”, véalo en tamaño completo y luego descargue el original. (El artefacto es un archivo, como imagen, texto, audio o video).
2. Realizará una búsqueda por “Castro Chiloé” y deberá navegar hasta llegar nuevamente a un artefacto. Una vez que se encuentre ahí navegue por los 4 modos de exploración, que son persona, lugar, tema y tiempo. Comente las cosas que no entiende de las páginas que recorre.
3. Exporte el recorrido de búsqueda en su expediente.

Se solicita avisar que este listo para dar inicio al testeo de Eyetracking.



# Imágenes de la prueba de Eyetracking



La prueba de Eyetracking permite dar cuenta de como los usuarios centran la vista en 2 puntos:

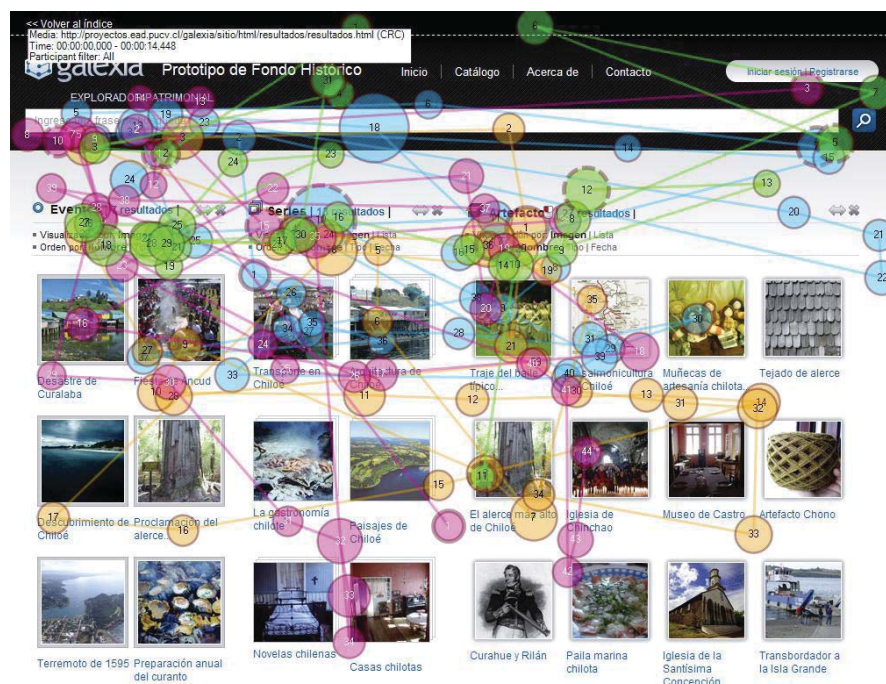
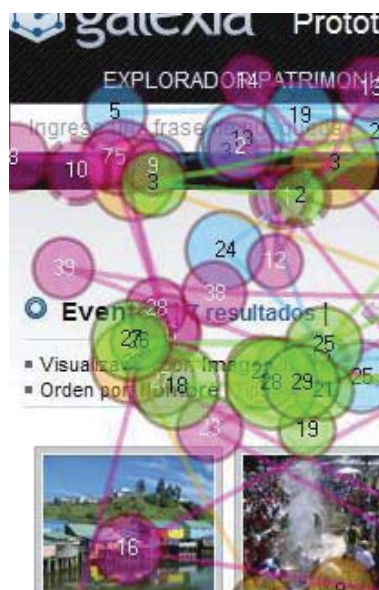
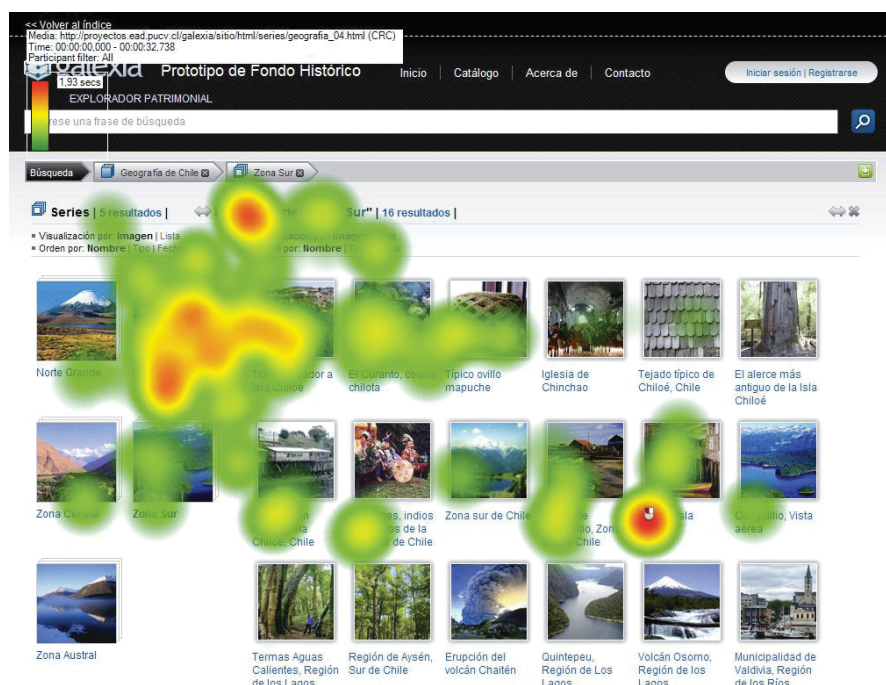
- El buscador patrimonial y su botón buscar.
- El título y las colecciones.



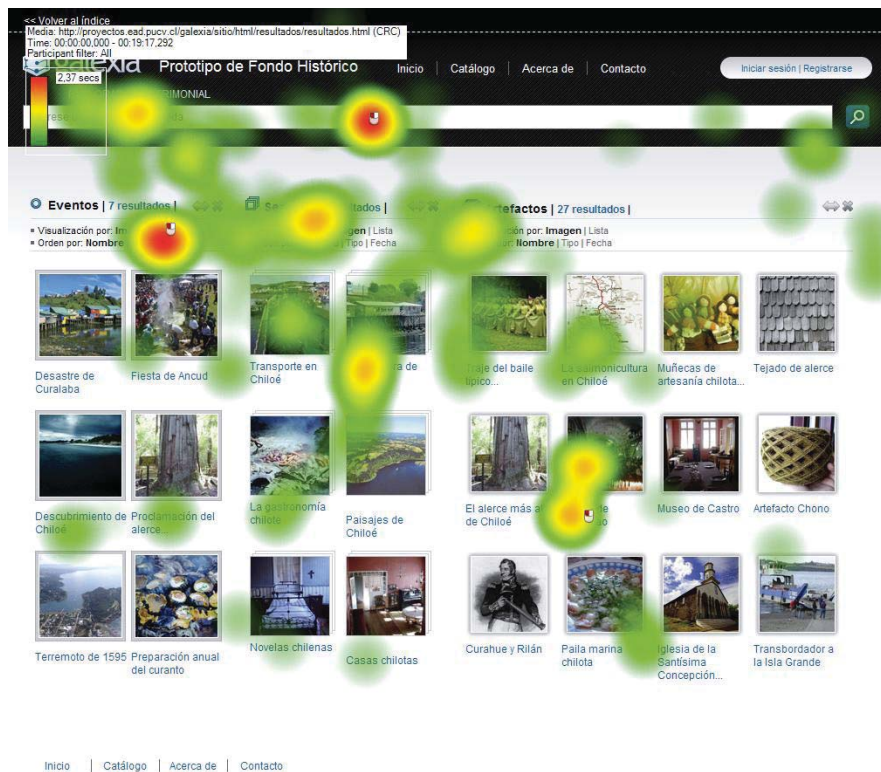
Al momento de ver donde la gente está centrando la mirada por más tiempo, las zonas de calor nos indican que la gente tiende a leer el título de las colecciones por sobre ver las imágenes.

Al ingresar a una serie podemos observar que los usuarios visualizan constantemente la zona izquierda de la pantalla, leyendo los títulos. Se visualiza además una zona de calor en uno de los artefactos, que justamente es el solicitado en la tarea asignada.

En la imagen inferior podemos inferir que el usuario prefiere leer textos por sobre ver imágenes. El usuario lee los contenidos e incluso se da el tiempo para leer los descriptores por sobre ver cada una de las imágenes.





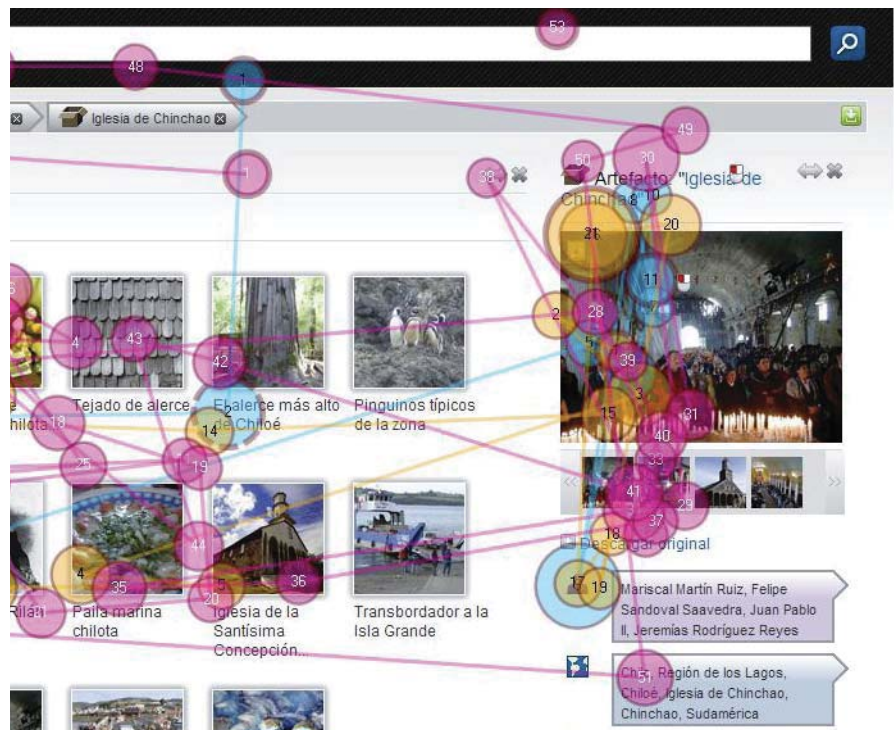


El usuario concentra bastante la mirada en los descriptores que le entrega el sitio. Los descriptores, según uno de los usuarios, son la mejor forma de acceder de forma rápida a un detalle que puede darle indicios sobre su búsqueda.

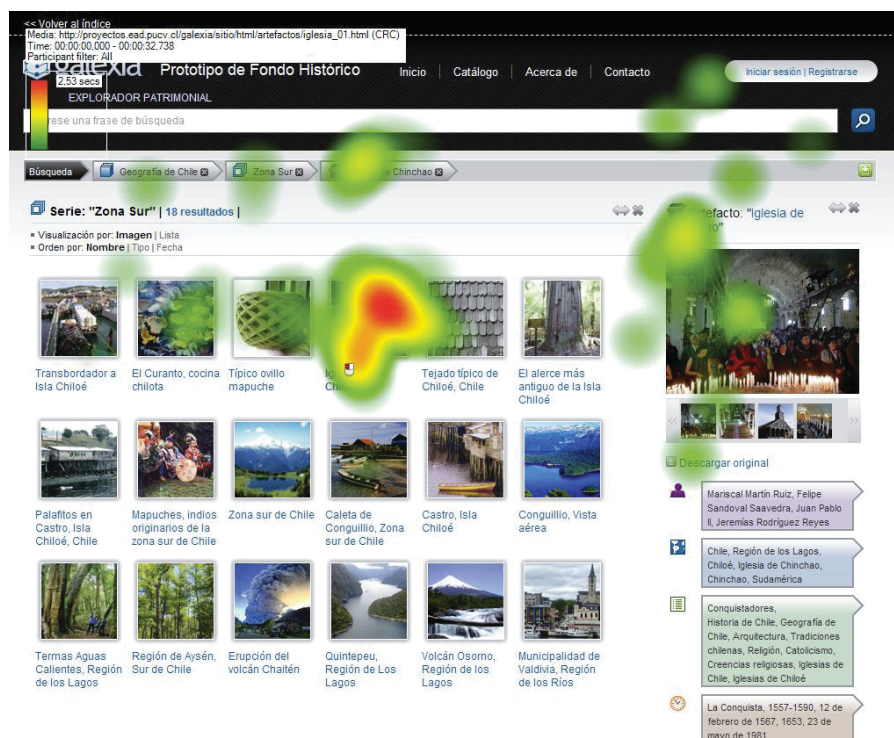
1998 - 2009 Fondo Histórico Patrimonial PUCV | Cómo Suscribirse | Colofón | Optimizado para Firefox | Explorador Patrimonial ARPA, Red de Archivos Patrimoniales de Valparaíso. | está licenciado bajo Creative Commons | Atribución-No Comercial-Licenciar Igual 2.0 Chile License. Política de protección de datos | acerca de | ayuda | contacto



El usuario centra la mirada en los contenidos. Una vez que aparece el artefacto a un tamaño mayor al del thumbnail, el usuario lo reconoce rápidamente y comienza a leer cada uno de los descriptores. Este acto coincide en los 4 usuarios testeados.



En esta imagen coinciden las zonas de calor en un mismo punto, el cual es el artefacto "Iglesia de Chinchao". Esto sucede debido que en la tarea asignada se le solicitó buscar por ese término. Una vez que lo encuentran, centran su mirada algunos segundos en ese punto.







Castro Chiloé

La Conquista

Iglesia de Chinchao



**"La Conquista" | 16 resultados |**



**Artefacto: "Iglesia de Chinchao"**



[Imagen](#) | [Lista](#)  
[Tipo](#) | [Fecha](#)



La salmonicultura en Chiloé



Mulera de artefacto chilota...



Tejado de alerce



El más alto



Pinguinos típicos de la zona



[Descargar original](#)

Mariscal Martín Ruiz, Felipe Sandoval Saavedra, Juan Pablo II, Jeremías Rodríguez Reyes



Chile, Región de los Lagos, Chiloé, Iglesia de Chinchao, Chinchao, Sudamérica



Conquistadores, Historia de Chile, Geografía de Chile, Arquitectura, Tradiciones chilenas, Religión, Catolicismo, Creencias religiosas, Iglesias de Chile, Iglesias de Chiloé



La Conquista, 1557-1590, 12 de febrero de 1567, 1653, 23 de mayo de 1981

Artefacto Chono

Curahue y Rilán

Paila marina chilota

Iglesia de la Santísima Concepción...

Transbordador a la Isla Grande



El curanto



Iglesia de Chinchao



Segundo transbordador

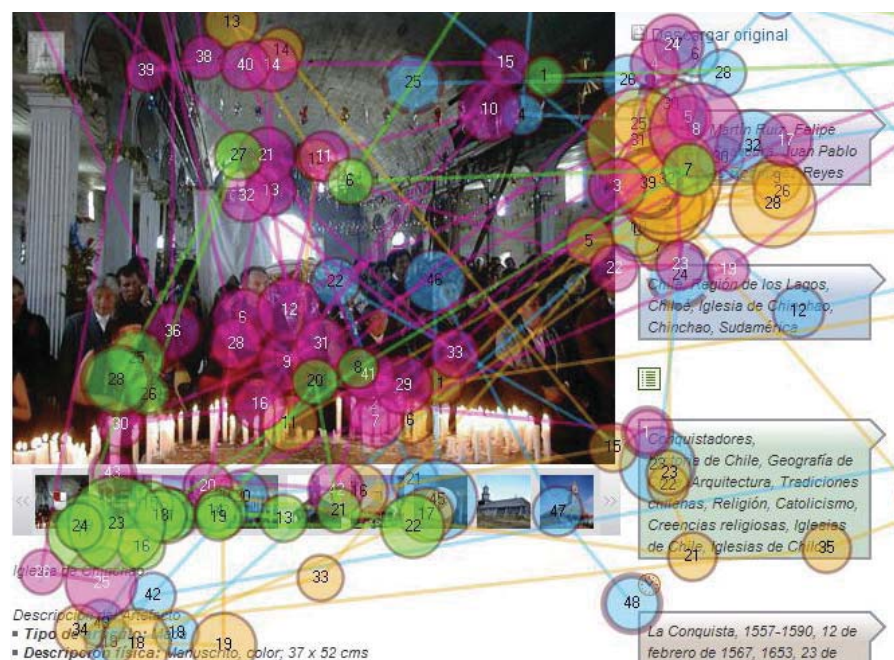


Pulmai

En esta imagen se aprecia que las miradas de los usuarios se centran en 2 puntos, el primero son los thumbnails inferiores a la imagen.

El segundo punto y el más importante es que los usuarios perciben las facetas de personas, lugar, tema y tiempo.

Aún así, el test y lo comentado por los usuarios indica que se hace necesario que estas tengan un título indicando a que corresponden. Actualmente, al no estar declarado provoca una gran confusión.





<< Volver al índice  
Media: http://proyectos.ead.pucv.cl/galexia/sito/html/artefactos/expandir/01.html (CRC)  
Time: 00:00:00.000 - 00:00:32.738  
Participant filter: All

**galexia** Prototipo de Fondo Histórico Inicio | Catálogo | Acerca de | Contacto Iniciar sesión | Registrarse

2.24 secs  
EXPLORADOR PATRIMONIAL

Ingrese una frase de búsqueda

Búsqueda

Artefacto: "Iglesia de Chinchao" |



Ver original

Etiquetas asociadas:

- Restauración de catedrales chilenas
- Terremoto de 1902
- Historia de Castro

CITAR:  
URL:

INSERTAR:

© Todos los derechos reservados

Añadir esta información

DESCRIPCIÓN:  
Este mapa de pluma y tinta y acuarela de la Bahía de Concepción se basa en un original preparado por Jorge Juan y Antonio de Ulloa en 1744 durante una de sus expediciones científicas a América del Sur, con amplias adiciones y revisiones realizadas a principios de la década de 1780. Muestra la ubicación de la antigua ciudad de Concepción y su nueva ubicación lejos del mar después de que la ciudad fue reconstruida tras el devastador terremoto de 1751.

Origen: Región de los Lagos, Chiloé, Iglesia de Chinchao, Chinchao, Sudamérica

Conquistadores, Historia de Chile, Geografía de Chile, Arquitectura, Tradiciones chilenas, Religión, Catolicismo, Creencias religiosas, Iglesias de Chile, Iglesias de Chiloé

La Conquista, 1557-1590, 12 de febrero de 1567, 1653, 23 de mayo de 1981

Iglesia de Chinchao

Descripción del Artefacto:

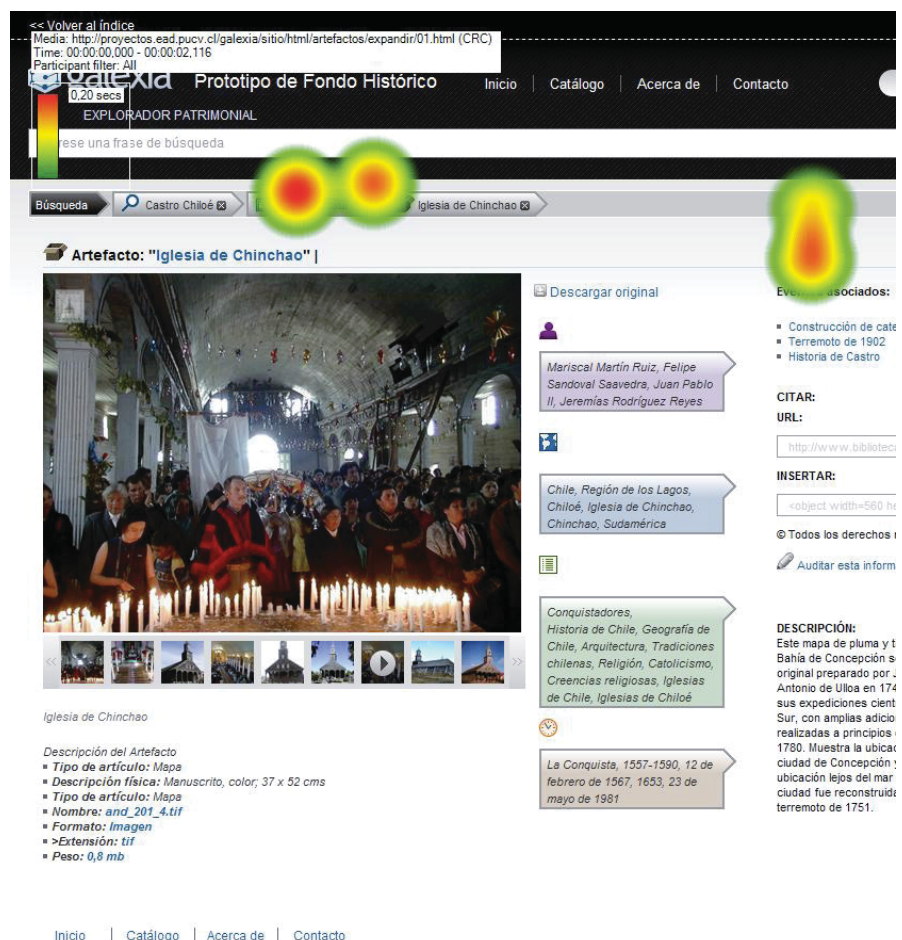
- Tipo de artículo: Mapa
- Descripción física: Manuscrito, color; 37 x 52 cms
- Tipo de artículo: Mapa
- Nombre: and\_201\_4.tif
- Formato: Imagen
- Extensión: tif
- Peso: 0,8 mb

Inicio | Catálogo | Acerca de | Contacto

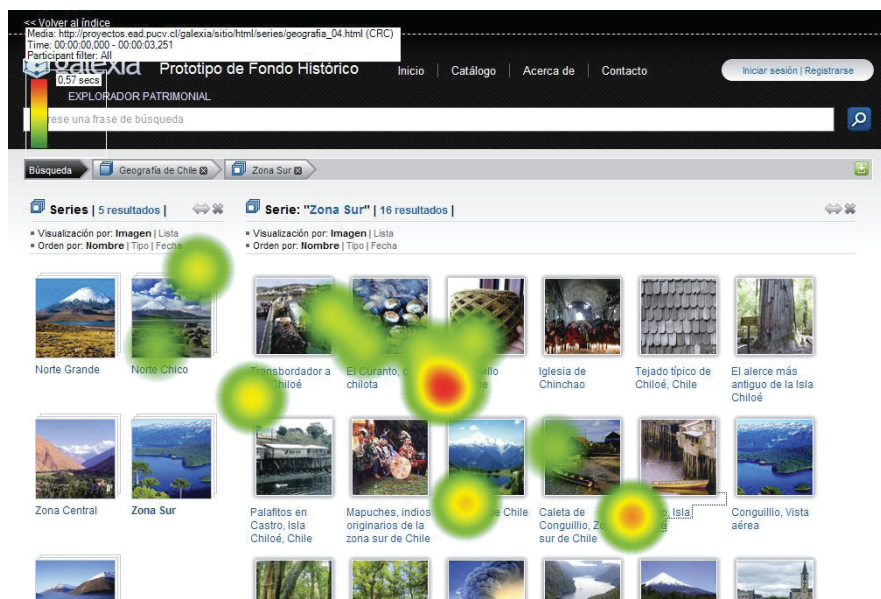
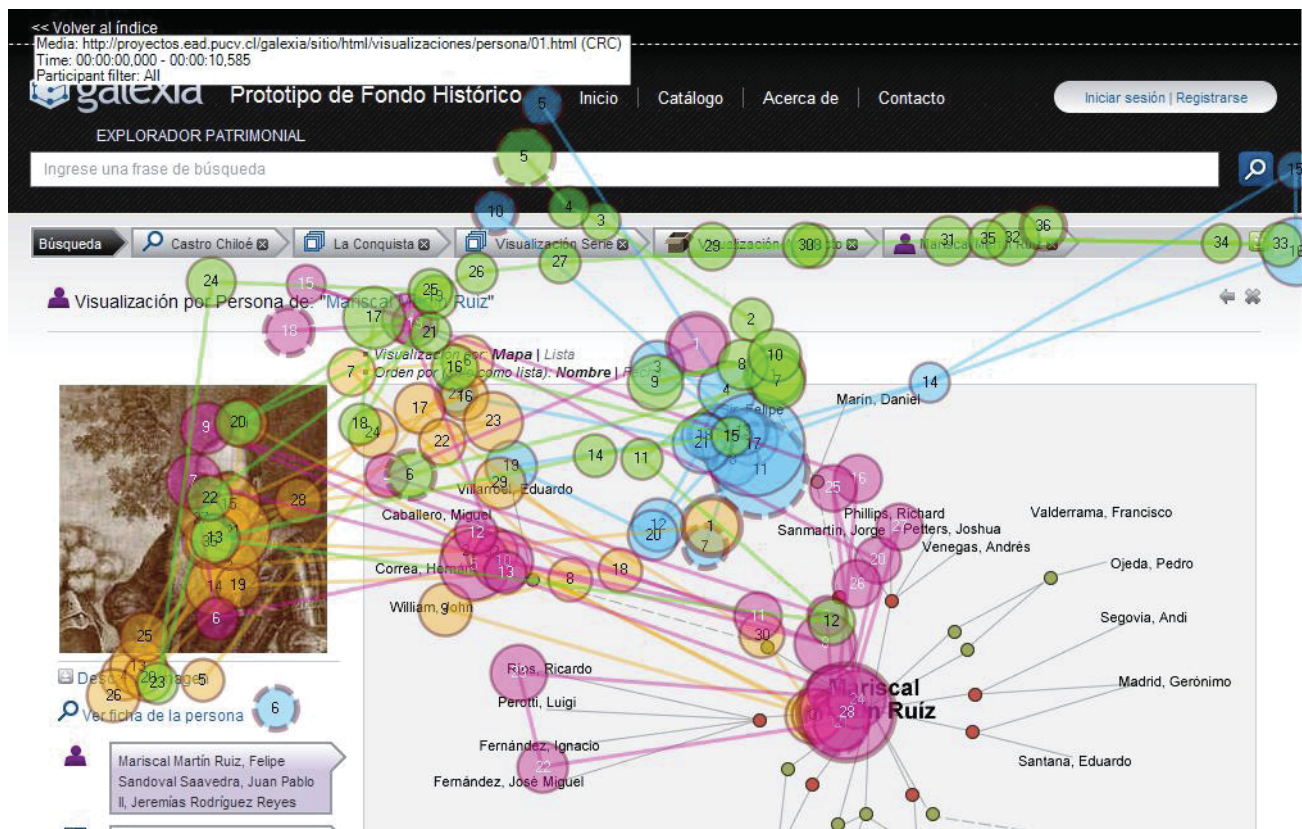
1998 - 2009 Fondo Histórico Patrimonial PUCV | Cómo Suscribirse | Colofón | Optimizado para Firefox | Explorador Patrimonial ARPA, Red de Archivos Patrimoniales de Valparaíso. | está licenciado bajo Creative Commons | Atribución-No Comercial-Licenciar Igual 2.0 Chile License. Política de protección de datos | acerca de | ayuda | contacto

Esta imagen confirma como los usuarios centran su mirada tanto en el ícono de persona como en el breadcrumb.

Concentración de la mirada de uno de los usuarios en la lectura del breadcrumb. Según lo comentado reconoce que esa etiqueta le permite volver atrás en la navegación.

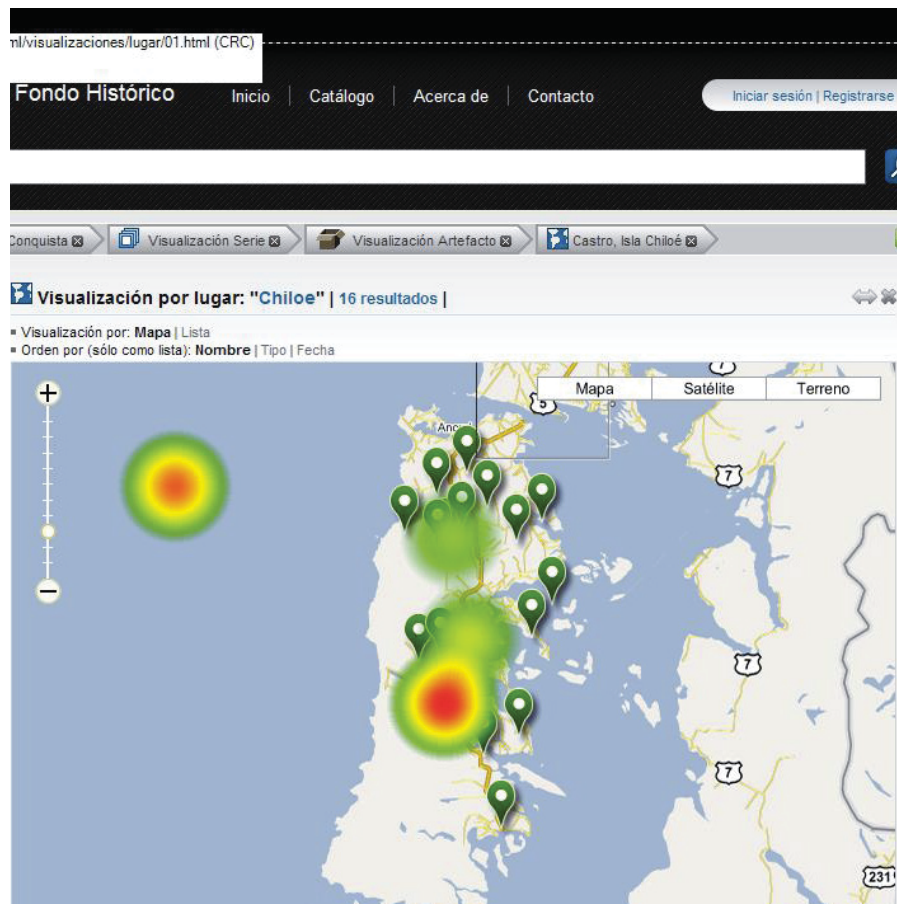






En la imagen superior se muestra la visualización por persona y como las personas centran su mirada tanto en la fotografía de la ficha como en las relaciones de personas vinculadas a nodos.

La imagen de la derecha muestra el área de calor que se concentra en el mapa.

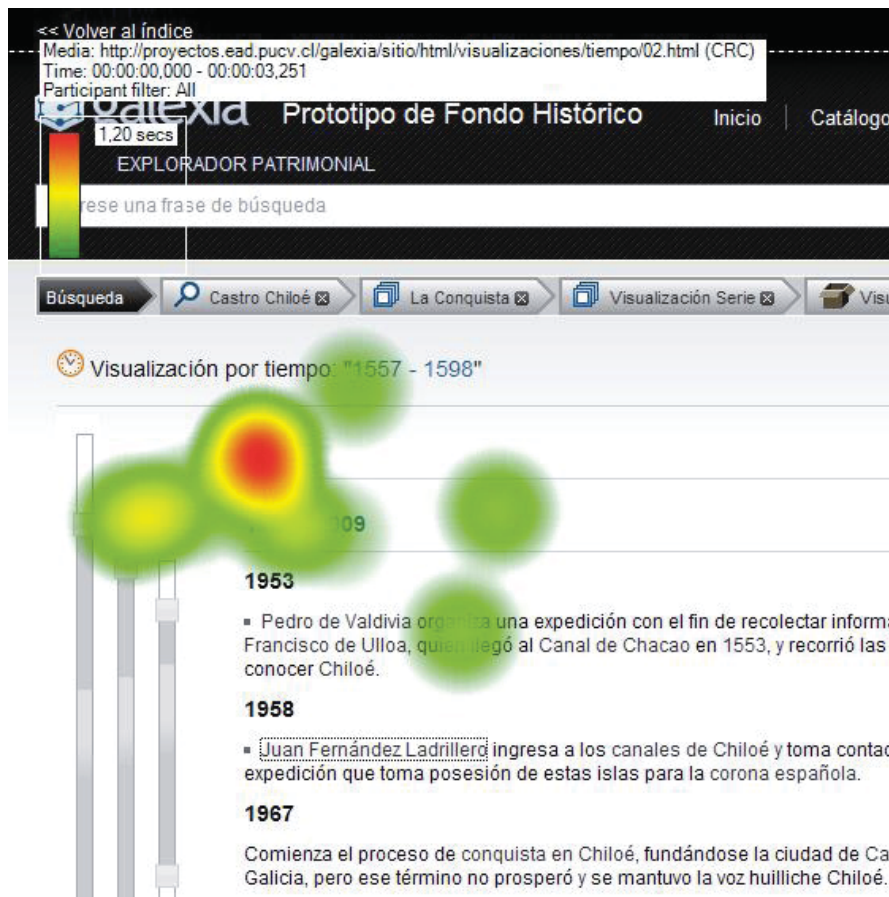


La imagen inferior muestra las zonas de calor en la página de visualización por faceta de tiempo.

Se aprecia como el usuario claramente centra su mirada en las barras verticales de navegación por tiempo.



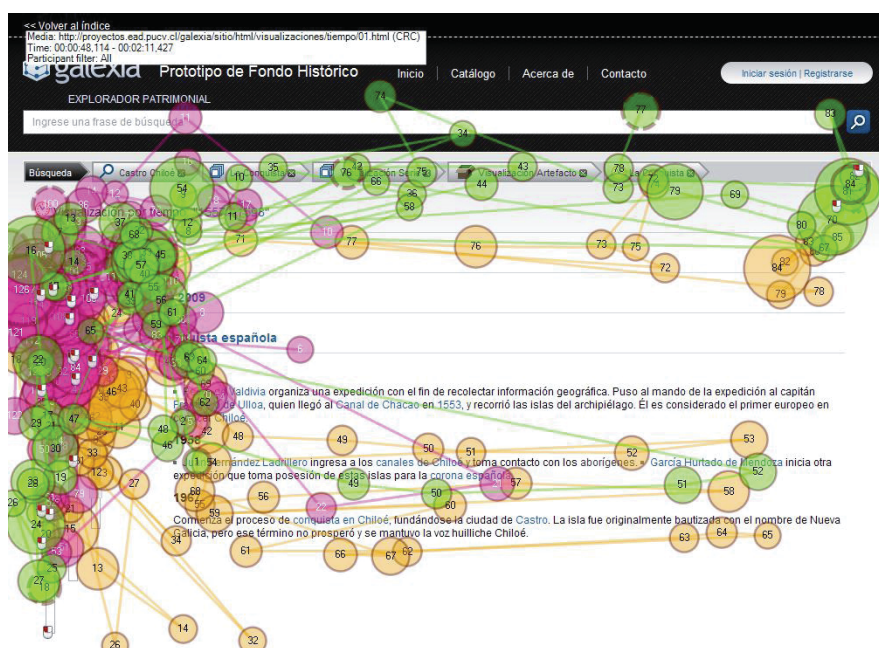




Posterior a visualizar las barras, centra su mirada en el contenido presente en la página. Generalmente el usuario tiende a saltarse la lectura de contenidos, prefiere leer solamente los títulos y busca su relación con las 3 barras.

Posterior al testeo se afirma que es necesario establecer algún tipo de vínculo entre las barras y sus contenidos.

Efectivamente los usuarios centran su mirada en esa barra, pero no porque vean información ahí, sino porque no comprenden su utilidad.



Esta imagen corresponde a un registro de 3 usuarios y su navegación en la totalidad del tiempo que permanecieron en esta página. Los 3 usuarios centraron durante bastante tiempo su mirada en las barras verticales.

2 de los usuarios leyeron el breadcrumb y se fijaron en su ubicación dentro del sitio.

Y sólo 2 también se dieron el tiempo para ojear la información. Los usuarios tienden a ojear, no leen.

# Conclusiones de la prueba

## SAMUEL SALGADO

### 35 años - Director del Centro nacional del Patrimonio Fotográfico

Samuel es coordinador de las distintas áreas de la institución. Se encarga de gestionar las relaciones públicas, ver los financiamientos de proyectos y delimita áreas de trabajo y líneas de investigación.

#### OBSERVACIONES:

##### Navegación:

- Por defecto **tiende a presionar en la foto de las series**, sin embargo se despliega información que sólo demora la navegación
- Al hacer clic en resultados a Iglesia de Chinchao, debería abrir la imagen en grande inmediatamente. Hay un paso demás que es ver la imagen chica. Le parece innecesaria, sería mejor encontrarse inmediatamente con el archivo y su totalidad de descriptores
- Falta activar el enter para realizar la búsqueda
- No sé como navegar, me parece excesivamente innovadora la forma de navegar, eso confunde
- Hay un paso que esta demás que es mostrar el artefacto chico

##### Visualización:

- A primera vista, por la forma asimilé el inicio de sesión al buscador. La **barra de búsqueda me pareció excesivamente extensa**
- La noticia tiene mucho texto. Debería ser mucho más corto, con un pequeño párrafo introductorio a la noticia. Las noticias anteriores podrían ir en pequeños cuadros debajo de la noticia principal
- Falta una separación mas nítida entre las columnas. Debería estar más diferenciado
- **La información contextual debería ir a los lados**, la imagen debería ir

al centro. Podría tener los botones de ver imagen completa y descargar o debajo de la imagen grande o dentro de ella, a la derecha no se aprecia

- Al estar escribiendo, deberían aparecerme sugerencias de búsqueda
- Los iconos de las facetas no son familiares. **Hay íconos establecidos que la gente reconoce.** No hay que ignorar las costumbres establecidas de iconografía
- La imagen del artefacto debería tener un botón para guardar en mis favoritos
- Debería haber más de un artefacto en una misma foto. Para eso podría tener notas sobre la imagen, como en flickr
- Hay un tema con los iconos que no son afines, hay que afinarlos a los estándares
- Las descripciones deberían estar ahí mismo juntas bajo al artefacto
- **Las descripciones deberían ir juntas bajo la imagen.** Podría haber un javascript que me permitiera poner pestañas bajo el artefacto, en donde irían las descripciones físicas, descripción histórica y facetas relacionadas
- A pesar de tener iconos, falta especificar más las facetas. No quedan claras de que son tags ni a que corresponden. **Faltaría un título.** No se aprecia para nada el botón de exportar el expediente

## Conceptos y organización:

- El concepto de artefactos viene de Hernán. Lamentablemente **es un término que los usuarios no manejan**, ni siquiera los mismos investigadores. Un término más adecuado sería documentos digitales
- **Hay muchos términos en el sitio a los que los usuarios no están acostumbrados.** Artefactos y series son términos confusos, para eso ya hay conceptos establecidos internacionalmente
- **La clasificación de las colecciones es demasiado amplia.** (No comprende el término de colección referente a un archivo)
- Geografía de Chile es demasiado amplia, le parece que las series deberían ser mucho más específicas. Además, **lo lógico sería que hubiesen series**

**que contienen sub series.** Es imposible pensar en que las series sean tan genéricas y al adentrarte te encuentres inmediatamente con artefactos

- Cuando busco algo, es algo definido como una foto, difícilmente voy a seguir recorriendo por las facetas si es que ya llegué a lo que necesitaba
- Los temas no se entienden, esto está normado. **Existen normas a las que uno ya esta habituado**
- Es buena idea guardar el viaje por el catálogo. Es una cosa nueva. Justamente por eso no resulta, no está la costumbre
- ¿Por qué debería guardar el recorrido?, generalmente la gente busca algo específico
- Me encanta, tiene súper buenas ideas. Fundamentalmente es interesante y tiene buena idea el contexto. Hay que pulir cosas de diseño
- Me gustaría que **la información estuviese más jerarquizada en su organización**
- **Las listas se ven muy desordenadas.** Falta un tema de nombres. Los nombres artefactos, eventos, son nombres de Hernán, confusas, que no se entienden. Hay términos normados
- Si bien son las colecciones del archivo, son demasiado genéricos para funcionar como catálogo



# MARÍA PAZ ESPINOZA MARTÍNEZ

23 años - Estudiante de Ciencia Política; PUC

Navega frecuentemente realizando investigaciones que le permiten documentar sus estudios e informes de contexto político e histórico.

## OBSERVACIONES:

### Navegación:

- Error con el enter, falta **activar el enter para el buscador**

### Visualización:

- **No se nota descargar artefacto.** Demoró mucho en encontrar donde descargar el artefacto. Su reacción para descargar el artefacto fue hacerle clic derecho y “guardar imagen como”, pues no se encontró nunca con el botón para descargar
- Quiero una explicación en los tags, el icono no dice tanto y no toda la gente reconoce el title, falta un título al lado del ícono
- En personas, se imagina que son las personas relacionadas, sin embargo **no queda claro en qué consiste el nexa** ni por qué hay círculos rojos y verdes ó líneas continuas y discontinuas. Podría tener un conector, una palabra o tal vez un hover
- Debería salir la referencia de la persona en la misma página, a primera vista y no en un link. Por último me gustaría ver un texto breve y luego ver más
- Tiempo, me imagino que es una línea de tiempo. **No se entiende para que son las 3 líneas**, sería bueno identificar por colores para cada título
- Me impactó ver la lista de artefacto, es demasiado agresiva. Deberían ir efectivamente las listas de artefactos
- Encuentro rara la gráfica de sonido, haría algo más acorde al diseño del sitio

- Ojala para la gente que tenga problema de vista, que haya zoom tanto para la imagen como el texto
- La página que no entendí fue la de las cajas. No me decía ningún nombre y la acumulación de cajas no me hacía mucho sentido
- A un investigador debería importarle la calidad de la información. Más que ver la cantidad de artefactos que contiene un evento con cajitas, sería mejor verlo con números, con información directa.
- En el artefacto falta el autor, eso lo hace más fidedigno

### Conceptos y organización:

- No entiende que las colecciones son los contenidos
- Al principio le **costó entender como funcionan las colecciones**, pues entiende que podría ser un catálogo inicial pero lo percibe como algo muy incompleto y con temas muy diferentes, que no guardan ninguna relación
- Está muy **complejo el nombre series**, tendría que ser otro nombre
- No entiende el tema de los artefactos y evento

# IGNACIO GONZÁLEZ

## 22 años – Tesista de Ingeniería Comercial, PUC

Le interesa el tema de los buscadores on-line, especialmente para hacer investigaciones de mercado, vive en el INE. Además se encuentra desarrollando un proyecto de repositorio de e-books, en donde son los mismos autores quienes comparten sus obras.

### OBSERVACIONES

#### Navegación:

- **La navegación de temas generales son fáciles de recorrer, pero son tan amplios que demoran la navegación.** (lo que sucede al no tener sub series, uno entra a una serie y de estar en algo general, se pasa inmediatamente a algo demasiado específico. Falta que exista un avance paulatino)
- Falta un enter en la búsqueda
- **Trata de entrar clickeando la imagen**, no siempre se ingresa por el texto
- Me gustan las palabras claves, pero deberían estar debajo de la imagen. Deberían ser menos relevantes. Cuando llegas a la imagen ya no interesa mucho los metadatos
- No conozco herramientas para guardar recorridos, generalmente voy guardando links
- Le gustó mucho la cantidad de información a disposición y **poder guardar la búsqueda**

#### Visualización:

- Encuentro bueno que tenga imágenes grandes
- Identifica la visualización por personas, deben ser personas que colaboraron
- En la navegación le gustaría un distingo entre los temas más específicos y los generales

- **El artefacto debería tener pestañas** en donde se señalen los descriptores sin tener que ir a otra página
- Facebook tu tienes la posibilidad de ver por categorías en la lista de la izquierda
- **La descripción debería ir mucho más cerca de la imagen**, al lado o abajo  
**PERSONAS: Es un poco incomprensible**, difícil de seguir. No entiendo la diferencia entre la línea continua y línea punteada
- Sería bueno un **cuadro explicativo abajo para distinguir** tanto las líneas como los puntos
- **No vi guardar recorrido.** La misma flecha acompañada con una breve descripción acerca de para que sirve o un título
- **Las cajitas son innecesarias después de cierta cantidad.** Prefiero un formato lista. Preferiría ver una lista. Tal vez ver una imagen pequeña. Tal vez basta con una sola cajita
- Las listas a la vista son bien desagradables. Alargan demasiado la página. Con una basta. Tampoco son links, no tienen gran utilidad

## Conceptos y organización:

- Las colecciones las ubico pero no estoy tan familiarizado con ellas.
- **No entiendo bien las series**, me gustaría ver más los artefactos. Lo demás es secundario
- Me parece bien, sin embargo hay temas que tienen mas relevancias que otros, temas y subtemas
- En TIEMPO, podría ir en la barra definiciones de las fechas
- **Costó entender el concepto de artefacto.** Es mucho más fácil hablar de documentos, que contienen imágenes, videos y textos

## PEDRO ARELLANO

### 26 años, Sicólogo experto en Usabilidad y Arquitectura de la Información, AyerViernes S.A.

Pedro es un experto en Usabilidad y Arquitectura de la Información. Dirige AyerViernes Research y es Master en Comportamiento del Consumidor Digital de la Universidad Adolfo Ibañez. Su ámbito de trabajo es la investigación relacionada con los usuarios, las pruebas de Eyetracking y la Usabilidad en medios digitales.

#### OBSERVACIONES:

##### Navegación:

- Ese paso está demás, debería aparecer inmediatamente el artefacto en un buen tamaño
- **No es bueno hacer reinversiones de navegación** como es el caso del tiempo
- Sería mejor algo mucho más simple como un cuadro de selección, donde se pueda filtrar por siglo, por edad o época y por sucesos o con una línea de tiempo más tradicional

##### Visualización:

- ¿Por dónde se navega? Porque las secciones tienen poco peso gráfico, por lo tanto supongo que el método de navegación que importa tal vez es el buscador
- **Iniciar sesión parece el buscador**
- El cuadro de búsqueda tiene un ancho excesivo
- La **navegación extremadamente compleja**, no tiene estándares comunes de una navegación
- En los tags tengo que esperar el title, eso es malo. **Es mejor poner un título al lado del ícono.**



- No se si la iconografía de caja es lo más certero
- Debería saltarse el paso del artefacto chico en una sola columna.
- Ahorrar espacio y funcionalidad por medio de javascript bajo la imagen
- Podría estar editar, descargar original, auditar todo junto tal vez en un panel tipo settings
- Dejar claro la diferencia entre el rojo y el verde en la visualización por personas. Rojo y verde no son convención de nada
- No se ve exportar expediente, sería mejor poner la palabra “exportar”
- La lista de cajitas no es necesaria, es una visualización super pobre. Se hace más complejo. La idea sería que la visualización te ayude a digerir sin necesidad de leer
- En las listas, **en vez de poner muchos íconos sería mejor poner números** en un buen tamaño, que sean más atractivos
- En las listas, sería mejor poner un icono y al lado un nombre
- Sería bueno poder descargar e imprimir el texto. Deberían estar esos íconos

## Conceptos y organización:

- **Es una taxonomía distinta, colección y catalogo.** Si es lo mismo visualmente, ¿por qué se diferencian en la ubicación del sitio?
- No se entiende de qué se trata al ingresar en la home. Falta una explicación, por ejemplo iconografía que permita entender esto. Por ejemplo, buscar por un buscador más específico
- Auditar es muy complejo. **Debería ser editar esta información**, en un lenguaje más simple
- **A las facetas le falta un título general**
- **No sé que es una serie**
- **La palabra artefacto es complicada.** Yo lo nombraría como documentos



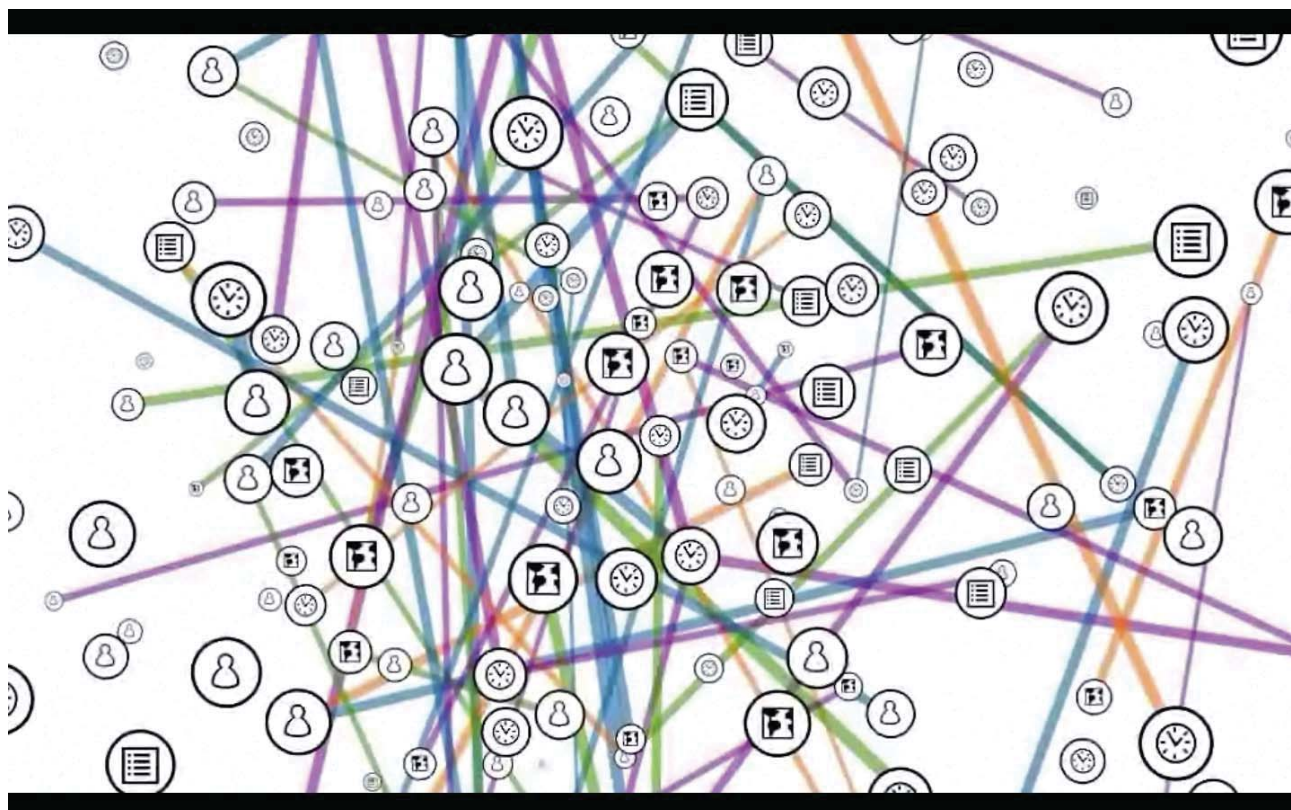


# Video de presentación

Durante este estudio se realizó un video considerando que **el proyecto requiere ser presentado** en reiteradas ocasiones, siempre con el fin de obtener nuevos apoyos para su desarrollo. **El video es la paso del discurso teórico del estudio a su concreción como una muestra gráfica** que busca explicar el proyecto en no más de 2 minutos.

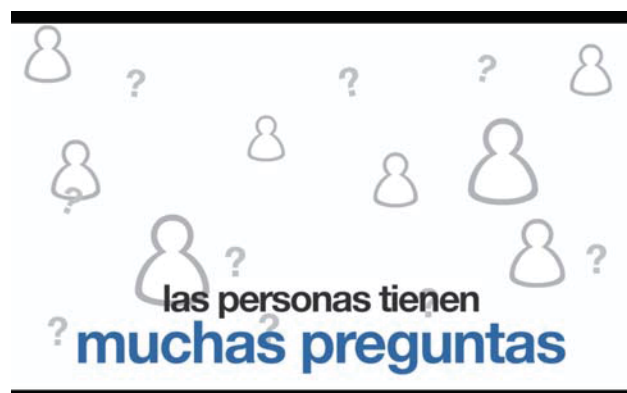
Este video **narra la problemática actual respecto al exceso y desorden de la información** y como la Web semántica viene a solucionar esto por medio de un proyecto en donde se reconocen 4 tipos de facetas o dimensiones que son tema, tiempo, lugar y persona.

Se hace un paso por cada una de estas dimensiones, mostrando sus visualizaciones Web, realizando una metáfora con un cubo en donde el usuario es capaz de recorrer sus cuatro paredes. Finalmente, todos esta información contenida en el cubo siempre se encontró almacenada dentro de una galaxia de nodos conectados, transformándose finalmente en el logotipo de Galexia.





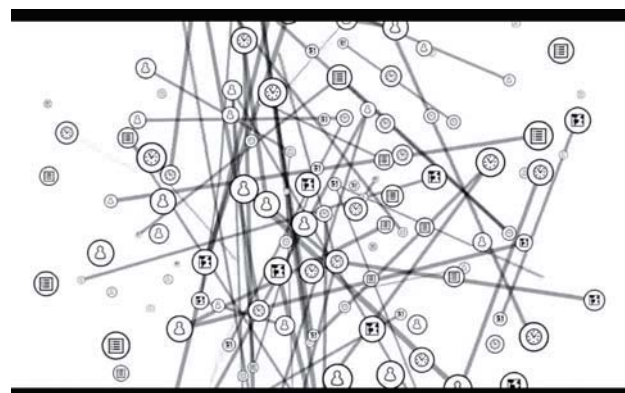
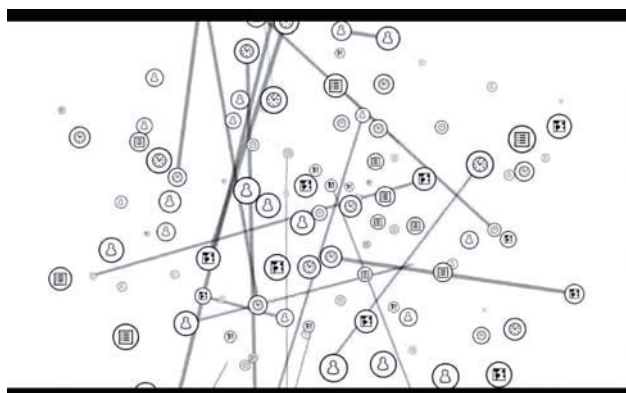
El mundo avanza mientras se escribe la historia, cada vez los medios digitales nos entregan herramientas más accesibles que nos permiten generar rápidos contenidos. Estos contenidos generados por los propios usuarios guardan una relación con la dimensión espacial-temporal. Es decir, todo documento generado se inserta inmediatamente en un registro de la información que aumenta a una velocidad impensable. Esta dimensión espacio-temporal se grafica dentro de una línea de tiempo.



Fotografías, personas, fechas, sucesos, eventos, documentos, testimonios; cientos de conceptos relacionados a la generación de contenidos, entendiendo que los usuarios generan cada vez más información en diferentes formatos. Los medios sociales nos entregan una serie de aplicaciones que permiten subir todo tipo de información que se relaciona a nuestra vida diaria y nuestro quehacer. Esta problemática radica en que cada vez son más los usuarios en Internet, los cuales tienen muchas preguntas.

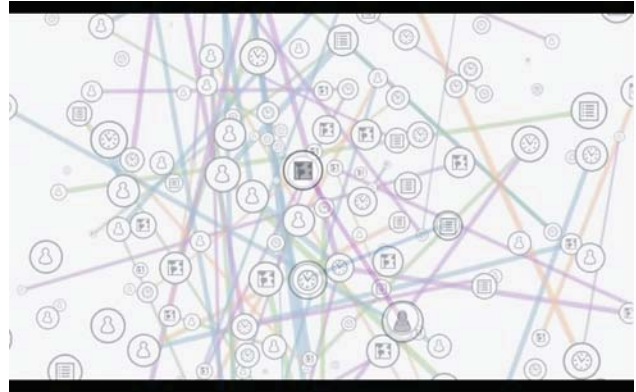
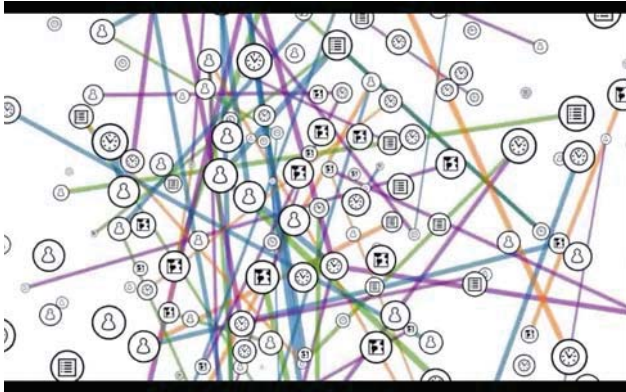


Lamentablemente esta generación excesiva de contenidos dificulta su organización, que en consecuencia dificulta la búsqueda de información. Las personas quieren respuestas inmediatas a sus preguntas, quieren información al instante, sin embargo esta información se encuentra hiperconectada y desordenada.

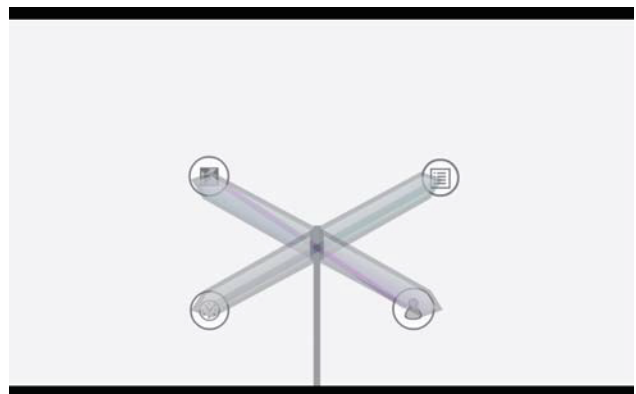
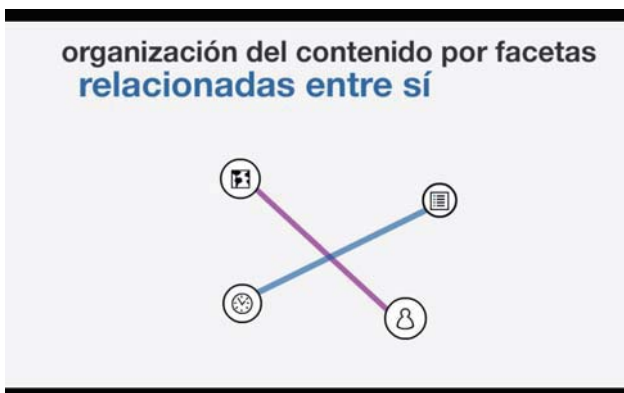


En estas visualizaciones se aprecia como los contenidos, documentos, textos, imágenes, videos, audios, información temporal, espacial, temática y la generación de nuevos usuarios e ingreso de nuevos personajes causa relaciones de datos que se van hipervinculando y generando un desorden en las lecturas de la información.

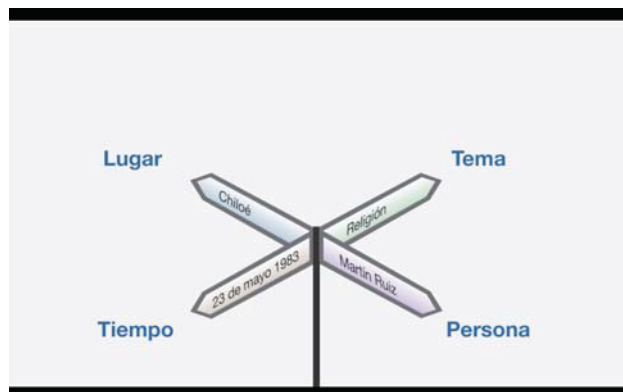
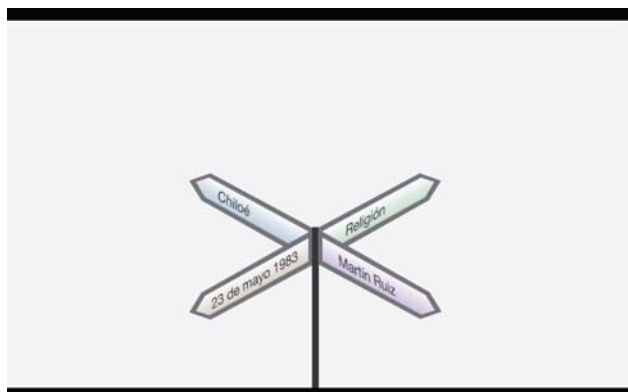




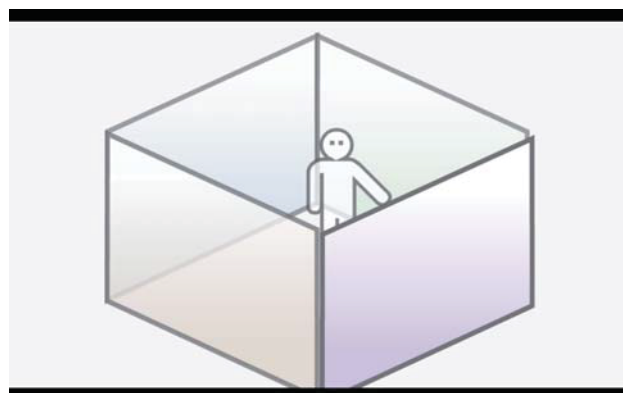
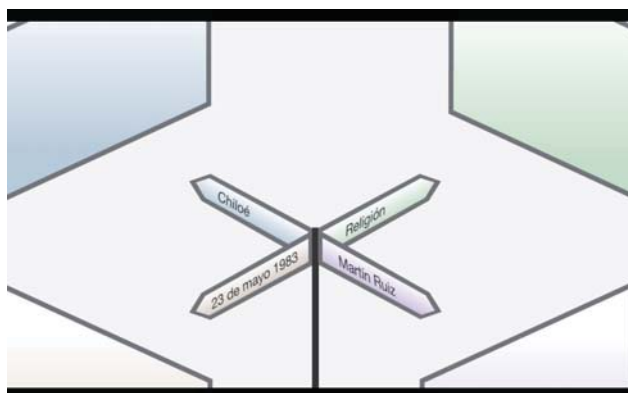
Toda esta información es un colapso de relaciones hasta que logra organizarse. Es lo mismo que tener una habitación llena de objetos y todo desordenado. Dificilmente una persona va a encontrar rápidamente lo que anda buscando. Cuando existe este desorden en la habitación, es necesario ordenar las cosas, agruparlas, destinarles un espacio y realizar jerarquías de cosas. La Web semántica hace lo mismo, permite crear contextos de la información. Permite identificar documentos y asignarle ciertos atributos que logran organizar la información por medio de dimensiones de lectura.



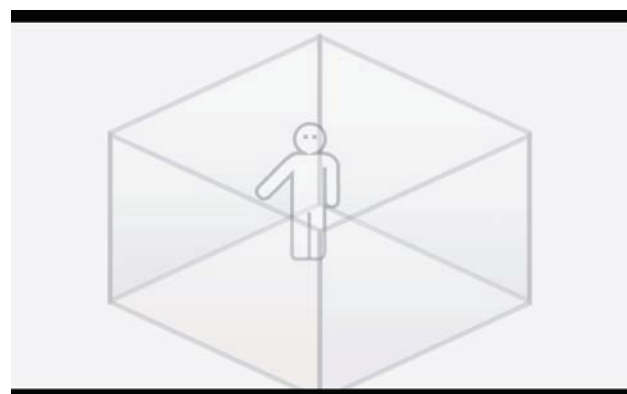
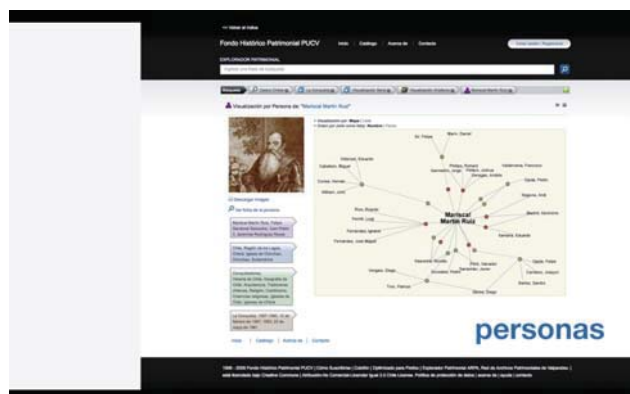
Estas dimensiones de la información son 4. Espacial, temporal, temática y personal. Es decir, todo documento se inserta dentro de un artefacto. Muchos documentos pueden organizarse y agruparse por medio de un artefacto que los contenga. Así, los documentos pueden ser leídos bajo su contexto de lugares, temas, personas y tiempos que se materializan en el filtro de metadatos.



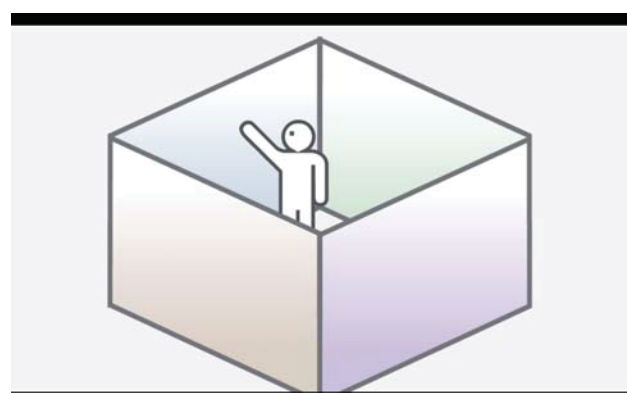
Toda esta información que en un momento estuvo colapsado ahora apunta a 4 direcciones. Como un letrero, existen 4 caminos para llegar a la información.



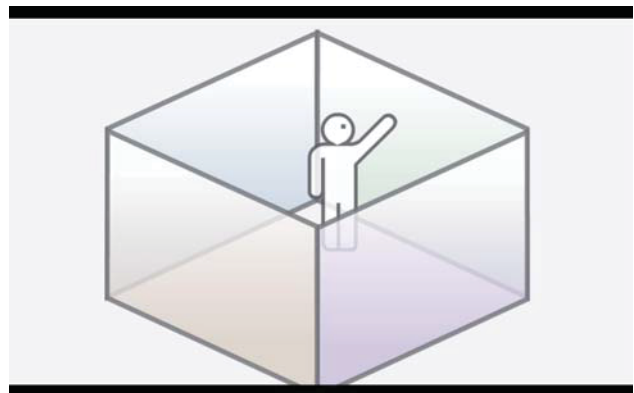
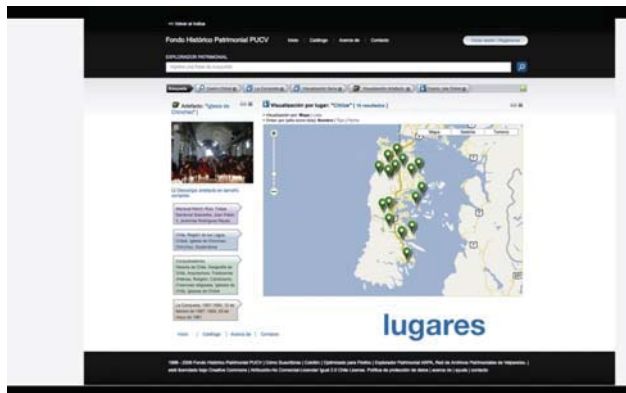
Estas 4 direcciones se traducen en 4 dimensiones de la información. Se hace la analogía con una caja. Esta caja es el artefacto, la cual puede relacionarse a un objeto de un museo, el cual se traslada en una caja. Este objeto de museo tiene diferentes modos de visualización o presentación. Puede tener diferentes fotografías, textos o documentos que registren su historia o descripción física. Puede también poseer videos sobre su contexto histórico y grabaciones de conferencias o entrevistas acerca de este. Todo esto pertenece al artefacto, a esta caja que almacena no sólo un objeto, sino también todo documento que le relaciona.



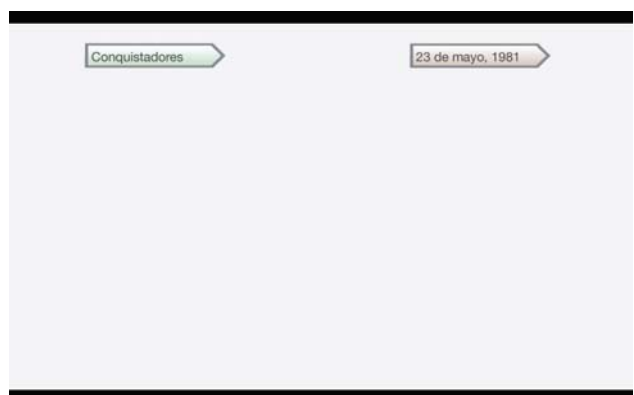
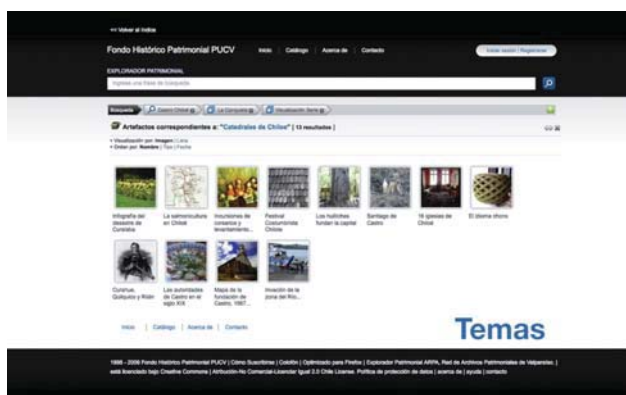
Pero también un artefacto tiene diferentes modos de visualizarlo. Su dimensión de personas permite ver el vínculo de instituciones o personajes dentro de su historia que se relacionaron en torno al artefacto y también a los eventos. Es decir, se tiene siempre la premisa de que todo artefacto existe o existió físicamente y por lo tanto ha estado relacionado a un espacio y tiempo determinado, pero también a personas que tuvieron algún tipo de relación.



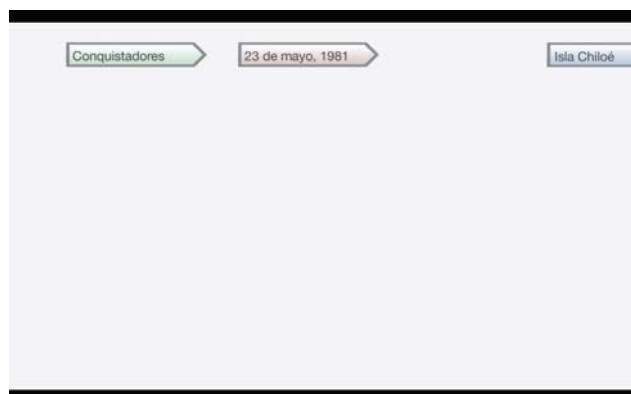
En estas dimensiones se aprecia también su lectura temporal. Todo artefacto esta insertado dentro de la historia y por lo tanto su visualización por líneas de tiempo permite ver como este artefacto se relaciona a otros eventos, artefactos, personas, temas y lugares.



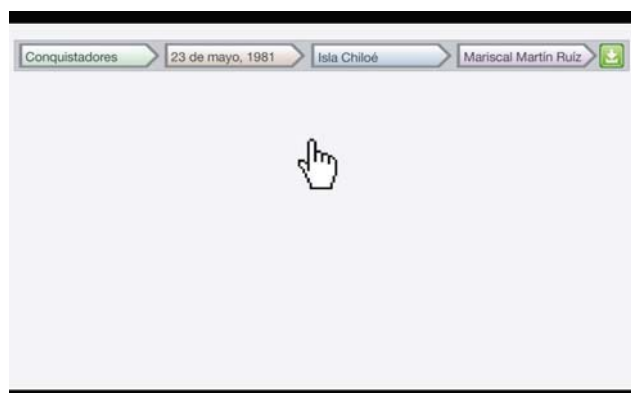
Su dimensión espacial permite ver los objetos y eventos interados en un mapa que permite ver de que zonas provienen o donde se encuentran actualmente. Esto nos ayuda a establecer la relación del objeto con el lugar al que pertenece.



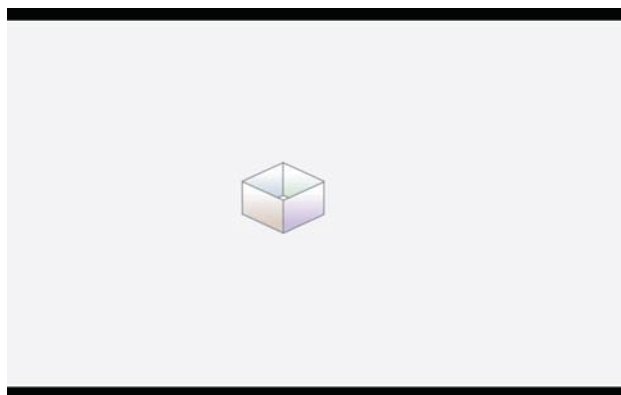
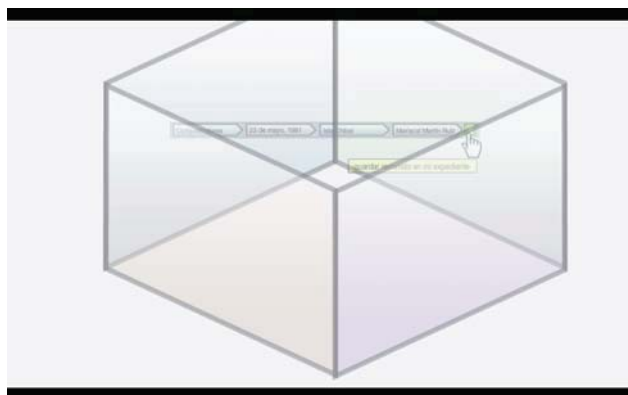
Su dimensión temática nos permite ver su relación a otros artefactos. Es decir, las relaciones temáticas nos entregan otra interpretación de la historia, en donde ya la importancia no la tiene el documento sino su contexto histórico. De este modo el usuario puede consumir información desde la globalidad de la temática hasta acceder a lo específico de un acontecimiento u objeto.



Como se nombraba anteriormente, toda esta información y formas de recorrer los contenidos tienen la premisa de entregar el usuario una respuesta global. Recordemos que un artefacto tiene una serie de relaciones, estas relaciones son hipervínculos o nodos de información que los unen. Los nodos de información se logran cuando dos objetos tienen un valor o etiqueta en común. A estas etiquetas las llamamos metadatos y van siendo registradas por Galexia para mostrarlas en el sitio, como un regalo innovador en donde la belleza no está en el documento final, sino en el recorrido generado por el investigador.



El recorrido por etiquetas se traduce en un breadcrumb, que significa miga de pan. Esta miga de pan va dejando registro de cada uno de los lugares que se recorrieron del sitio y va mostrándonos gráficamente el contenido visto en la página anterior. El usuario puede guardar su recorrido en un expediente que exportará como un archivo PDF y que le permitirá informarse sobre puntos que tal vez pasó rápidamente. El investigador muchas veces hace navegaciones ramificadas y deriva a un nuevo contenido, perdiendo una segunda opción de navegación. Lamentablemente su modo de navegar no le permite volver a la página antes vista. Guardar el recorrido le permite retroceder con facilidad en la navegación.



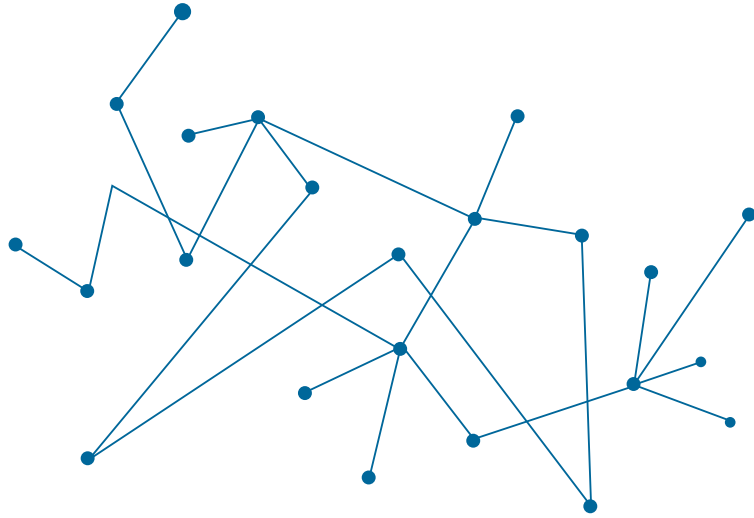
Todo este recorrido realizado por el usuario se guarda como un expediente de nuestra navegación. Todo este recorrido que hicimos siempre se fue almacenando bajo el concepto de que siempre estuvo dentro de esta caja o producto llamado artefacto. Todo el recorrido realizado siempre estuvo almacenado en estas 4 dimensiones con las que se relaciona un objeto en la historia, sus temáticas, las personas relacionadas y sus dimensiones espacial y temporal.



Este recorrido que se almacenó en esta caja siempre perteneció al mundo de las galaxias, al mundo de las agrupaciones de cosas, que por medio de los hipervínculos lograron conectarse y ordenarse. Toda la información está relacionada a hipervínculos y relaciones. Desde que nacemos estamos insertos en una historia está basada en relaciones, a un universo de nodos. En el mundo de los contenidos, las lexias siempre tienen un origen físico, las lexias tienen relaciones y al ser agrupadas logran una correcta lectura e interpretación. Una galaxia llena de lexias o datos se relacionan por medio de nodos, permitiendo su correcta lectura y búsquedas rápidas y óptimas de la información.







# Implementación

Desde la propuesta visual al diseño de front



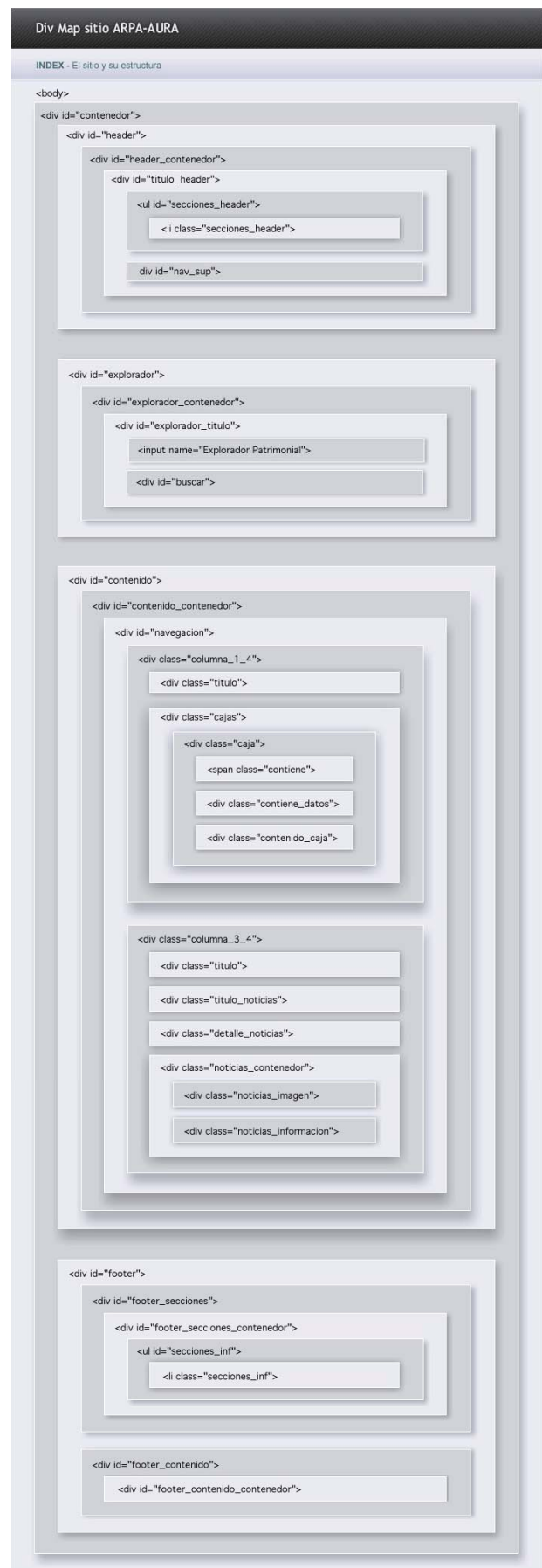
# Mapa de DIVS y estructura del sitio

Los mapas de divs son divisiones contenedoras de información dentro de un código html. Los divs se ocupan para ir particionando la página en subsecciones. Todo div puede contener infinitos divs.

A los divs se le pueden otorgar 2 tipos de atributos llamados identificadores y clases. A estos id y clases se le pueden dar nombres, lo cual permite otorgarles atributos gráficos por medio de una cascada de estilos.

En este mapa de divs **se muestran las divisiones estructurales básicas del sitio**. Se secciona principalmente en una cabecera (header), una barra de al lado (sidebar), un contenido (main) y un pie de página (Footer). Dentro de cada uno de estos divs se encuentran subsecciones que contienen otros elementos.

De esta manera **se evidencia la ubicación de cada id y clase, permitiendo facilitar el acceso y edición el código, comprendiendo con facilidad su estructura.**



## Header



El header o cabecera es la parte superior de un sitio Web, en donde generalmente están contenidos el logotipo, slogan, cuadro de búsqueda y a veces las secciones del sitio.

## Explorador



El término de explorador como una de las partes o estructuras del sitio no es un concepto normado. En este estudio se ha desarrollado el concepto de “Explorador” para nombrar al div o la división de la página que contiene el Buscador patrimonial. Aquí se agrupa el buscador y su botón input.

## Main



Main es la división en el sitio en donde se aloja el contenido. Aquí van las divisiones en columnas y toda la información contenidas en divisiones jerárquicas, que son columnas / título / descripción / caja / imagen / título de la imagen.



## Footer



El footer o pie contiene un menú de secciones que permite navegar por la parte inferior de la página. Además contiene todos los datos referentes tanto al autor del sitio como los derechos de publicación del contenido.

# Puntos restantes por definir

Galexia es la continuación de un estudio llamado ÅURA, realizado el año 2008. Muchas de las fases de la investigación se dieron por asumidas gracias a un proceso de maduración que ya había realizado ÅURA junto a Contexta. El desarrollo de partituras de interacción y la propuesta de un navegador semántico permitieron comenzar sobre una base establecida de navegación, en donde Galexia ya no se introduce totalmente en temas de catalogación. Así, **este estudio se introduce de lleno en los modos de navegación y en como estos métodos de clasificación pueden ver su concreción en un recorrido semántico de la información.**

Todo lo anteriormente nombrado hace referencia a un profundo estudio que requiere de procesos de maduración en las propuestas que vienen a **replantear los modos de navegación ya establecidos. De este modo, se entiende que el estudio continúa y se invita a los diseñadores a continuar con este legado de la navegación semántica.** Su continuación sólo se hace real en la medida que se establezcan los puntos restantes por definir que permitirán que este proyecto pueda llevarse a cabo de forma accesible y usable.

A continuación se enumeran los puntos restantes de desarrollo del proyecto Galexia:

- El **concepto de artefactos es muy complejo**, habría que ver nuevo término para llamarlos que no rompa los paradigmas establecidos, los cuales están ya establecidos como patrones que los usuarios reconocen.
- Hay muchos **términos en el sitio a los que los usuarios no están acostumbrados**. Artefactos y series son términos confusos, para eso ya hay conceptos establecidos internacionalmente.
- Falta una **separación mas nítida entre las columnas**. Debería estar más diferenciado
- Al hacer clic en resultados a Iglesia de Chinchao, debería abrir la imagen en grande inmediatamente. **Hay un paso demás que es ver la imagen chica**. Le parece innecesaria, sería mejor encontrarse inmediatamente con el archivo
- **Desarrollar el concepto de sugerencias de búsqueda** al escribir en el buscador patrimonial
- **Los iconos de las facetas no son familiares**. Hay íconos establecidos que la gente reconoce. No hay que ignorar las costumbres establecidas de iconografía
- **Debería haber más de un artefacto en una misma foto**. Para eso podría tener notas sobre la imagen, como en flickr

- **La información tiene que estar más jerarquizada en su organización**, son subseries que esten contenidas dentro de series
- **Las descripciones deberían ir juntas bajo la imagen.** Podría haber un javascript que permitiera poner pestañas bajo el artefacto, en donde irían las descripciones físicas, descripción histórica y facetas relacionadas. Las descripciones deberían estar juntas en este javascript, bajo al artefacto
- **Hay un paso que esta demás, que es mostrar el artefacto chico.** Al clickear un artefacto debería llevarme inmediatamente a su tamaño completo
- **A pesar de tener iconos, falta especificar más las facetas.** No quedan claras de que son tags ni a que corresponden. No toda la gente reconoce el title de una imagen. Faltaría un título. No se aprecia para nada el botón de exportar el expediente
- **No se nota descargar artefacto.** El usuario demora mucho en encontrar donde descargar el artefacto. Su reacción para descargar el artefacto fue hacerle clic derecho y “guardar imagen como”, pues no se encontró nunca con el botón para descargar
- Tiempo, me imagino que es una línea de tiempo. **No se entiende para que son las 3 líneas**, sería bueno identificar por colores para cada título
- A un investigador debería importarle la calidad de la información. Más que ver la cantidad de artefactos que contiene un evento con cajitas, **sería mejor verlo con números grandes y atractivos**
- PERSONAS: Debería existir una **referencia sobre los puntos verdes y rojos y las líneas continuas y discontinuas**





# Expectativas del proyecto

Galexia se ha desarrollado como un proceso continuo de investigación y desarrollo, basado en el estudio preliminar realizado ÁURA. Galexia hasta el momento es el desarrollo de un estudio y propuesta para la navegación de un sitio Web semántico, el cual al proponer una navegación totalmente innovadora, que aún **requiere seguir ajustando su modo de navegación y propuestas de términos que aún son demasiado confusos**. Esta problemática es una justificación consistente para su continuación. Galexia propone un sitio Web totalmente innovador que amerita seguir desarrollándose, pues **entrega una nueva forma de recorrer la información**, pero aún ve dificultades en los modos establecidos.

Galexia es un proyecto que tiene su navegación relativamente resuelta, en donde se hace necesario realizar algunos ajustes previo a ser presentado.

Se espera que el proyecto sea ajustado en los puntos que aún son débiles, como por ejemplo la forma de administrar y catalogar la información. **Al desarrollar esta etapa se logrará la correcta interacción entre administración y navegación**, entregando un sitio Web como una propuesta totalmente atractiva e innovadora para un mercado que aún no ha logrado aproximarse del todo a estos nuevos métodos de interacción.

Galexia debería buscar 2 tipos de apoyo:

El primero es una institución que puede ser un **archivo, biblioteca o museo que le interese el traspaso de sus archivos a contenidos digitales** en un repositorio digital. Además, deberá apoyar con logística de su funcionamiento, permitiendo un desarrollo correcto de su programación y posterior publicación.

El segundo apoyo deberá ser un **financiamiento público o privado** que permita respaldar las siguientes gestiones:

1. Digitalización de todos los documentos pertenecientes al archivo que apoya a Galexia
2. Financiamiento de un servidor que permita almacenar una cantidad considerable de documentos digitales
3. Programación del repositorio digital
4. Posicionamiento del sitio tanto en los medios sociales digitales como mantener informada a la gente que recuenta este tipo de información





# Conclusión

Hace unos años atrás hablábamos de **sitios Web estáticos**, en los que los autores exponían contenidos que le eran de su propio interés, que lograban el éxito sólo cuando lograban captar la atención de usuarios que tenían afinidad con los temas expuestos.

Posterior a eso, se comenzó a hablar de los **sitios Web dinámicos, en donde el usuario era capaz de administrar sus propios contenidos** y podían modificarlos o subir nuevas documentaciones con facilidad gracias a los CMS.

Con el pasar de los años han comenzado a desarrollarse los **sitios Web semánticos, en donde cada vez toman más importancia los contenidos con valor en su taxonomía**. Los usuarios cada vez están más familiarizados con la asignación de etiquetas y lectura de metadatos, entendiendo que esto permite la correcta navegación y búsqueda de la información dentro de Internet.

Los usuarios han aprendido a administrar los contenidos debido que se les ha otorgado responsabilidades digitales. Es decir, **el usuario cada vez tiene más participación en la generación de nuevos contenidos**. Ahora no sólo lees, ahora escribes, ahora grabas videos y fotografías y los compartes, creas mapas y publicas la música que tocas con tu banda.

Lo anterior apunta a un fenómeno que se está dando respecto a las formas de hacer comunicación, en donde las personas tenemos la total libertad de generar interacción. Hoy en día, Internet entrega información de forma inmediata, en donde la premisa se encuentra en el documento final. Sin embargo, muchos olvidan que no siempre importa el documento final, es decir, el resultado. **Muchas veces la riqueza se encuentra en la experiencia**. Este estudio ofrece un producto basado totalmente en la experiencia del usuario, en donde ya no importa tanto acceder de forma inmediata al documento, sino que **el regalo otorgado por Galexia es el recorrido**.

La experiencia de recorrer contenidos de una forma totalmente innovadora, pasando por diferentes modos de interacción, permite no sólo visualizar lo específico; sino que va más allá, permite ver la globalidad, las relaciones, los vínculos temáticos, lo cual hace que **el usuario entienda los contenidos de forma contextual**, es decir, ya no como el punto de un nodo, sino **como una galaxia de interacciones**.



# Bibliografía



## Getting Real - 37signals

Simple small business software, collaboration.

<http://gettingreal.37signals.com/index.php>



## Getty

Data Standards and Guidelines

[http://www.getty.edu/research/conducting\\_research/standards/](http://www.getty.edu/research/conducting_research/standards/)



## Tutorial de digitalización de imágenes

2003 Biblioteca de la Universidad de Cornell / Departamento de Investigación

<http://www.library.cornell.edu/preservation/tutorial-spanish/metadata/metadata-01.html>



## Evernote

Evernote works across the computers and phones you use daily, allowing you to capture something in one place and then access it from another.

<http://www.evernote.com/about/download/>

**Mental Models - Indi Young (2008)**  
**Aligning Design Strategy with Human Behavior**

ISBN 1-933820-06-3

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



**Biblioteca Digital - Escrito por Georgina Araceli  
Torres Vargas (2005)**

**Sistemas Bibliotecarios de Información y Sociedad**

ISBN 970-32-2471-7



**Halverson y Hornof. The effects of  
semantic grouping on visual search.  
portal.acm.org (2008)**



**Information architecture for the  
World Wide Web (2002)**

**Escrito por Louis Rosenfeld, Peter Morville**

ISBN 0-596-00035-9



# Weblografía



## ARPA

Red de Archivos Patrimoniales de Valparaíso

<http://www.arpa.cl>



## Guía para el Desarrollo de Sitios Web Versión 2.0

Gobierno de Chile, 2008.

<http://www.guiaweb.gob.cl/>



## Transformando

PNL NLP DHE Programacion Neurolingüística

<http://www.transformando.info>



## Usando.info de Juan C. Camus

Usabilidad, Arquitectura de Información y Contenidos Digitales

<http://www.usando.info/blog/>



**Ciren - Biblioteca Digital**  
**Centro de Información de Recursos Naturales**  
<http://bibliotecadigital.ciren.cl/>



**Memoria Chilena**  
**Dibam, Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos**  
<http://www.memoriachilena.cl/catalogo/index.asp>



**BCN**  
**Biblioteca del Congreso Nacional de Chile**  
<http://catalogo.bcn.cl/>



**Biblioteca Digital Mundial**  
**Materiales fundamentales de culturas de todo el mundo.**  
<http://www.wdl.org/es/>





### **Simile**

**Proyecto de Repositorio Digital basado en una navegación semántica**

[http://simile.mit.edu/wiki/Main\\_Page](http://simile.mit.edu/wiki/Main_Page)



### **Pérgamo**

**Catálogos bibliográficos en la Web**

<http://www.walysoft.com.ar/pergamo/pgOnLine.php>



### **Contexta**

**Tecnología de software para la integración semántica de metadata de repositorios digitales**

<http://www.contexta.cl>



# Glosario

## Administrador de archivos

Un administrador de archivos o explorador de archivos es una aplicación informática que permite el acceso y realización de operaciones como como copiar, mover o eliminar archivos.

Al mejorar las interfaces gráficas, los gestores de archivos comenzaron a tomar una mayor funcionalidad y comenzaron a ser más usados, teniendo una mejor comprensión por parte del usuario por medio de iconografías. Actualmente, uno de los más conocidos administradores de archivos es el FTP, que permite administrar los archivos de un sitio Web, que se encuentran alojados en un servidor o hosting.

## AJAX

Ajax es un sistema que posee muchas tecnologías, cada una tomando importancia gracias a sus propias funcionalidades. AJAX incorpora:

- \* presentación basada en estándares usando XHTML y CSS;
- \* exhibición e interacción dinámicas usando el Document Object Model ;
- \* Intercambio y manipulación de datos usando XML and XSLT ;
- \* Recuperación de datos asincrónica usando XMLHttpRequest ;
- \* y JavaScript poniendo todo junto.

Los sitios Web poseen un modelo clásico de aplicaciones, la mayoría de las acciones ejecutadas por el usuario en la interfaz requieren HTTP al servidor Web. El servidor por su parte, realiza un proceso de recopilar información, procesar numeros y comunicarse con otros sistemas propietarios, devolviendo una página html al usuario.

## Archivo

El término archivo se utiliza comúnmente para designar el local o lugar físico donde se guardan y conservan documentos producidos por otra entidad como consecuencia de la realización de sus actividades.

Un archivo informático es un conjunto de información que se almacena en algún medio de escritura que permita ser leído o accedido por una computadora. Un archivo es identificado por un nombre y la descripción de la carpeta o directorio que lo contiene. Los archivos informáticos se llaman así porque son los equivalentes digitales de los archivos en tarjetas, papel o microfichas del entorno de oficina tradicional. Los archivos informáticos facilitan una manera de organizar los recursos usados para almacenar permanentemente información dentro de un computador.

## Artefacto

El término Artefacto hace referencia a un objeto único, el cual en este estudio se define como el objeto que un usuario busca, que almacena un archivo y que posee una clasificación por medio del metadato, que permite asignarle una serie y almacenarlo en una colección. Los metadatos de un artefacto hacen que un artefacto sea reconocido semánticamente en una búsqueda y se relacione a otros artefactos de relación transversal.

Un artefacto es un producto tangible resultante del proceso de desarrollo de software. Algunos artefactos como los casos de uso, diagrama de clases u otros modelos UML ayudan a la descripción de la función, la arquitectura o el diseño del software. Otros se enfocan en el proceso de desarrollo en sí mismo, como planes de proyecto, casos de negocios o enfoque de riesgos. El código fuente compilado para el testeo se suele considerar un artefacto, ya que el ejecutable es necesario para el plan de testeo.

En ocasiones un artefacto puede referirse a un producto terminado, como el código o el ejecutable, pero más habitualmente se refiere a la documentación generada a lo largo del desarrollo del producto en lugar del producto en sí. Los artefactos pueden variar en su necesidad de mantenimiento y actualización. Los artefactos que detallan el diseño pretendido para el producto suelen realizarse al principio del proyecto y no necesitan mantenerse, mientras que otros se mantienen a lo largo del ciclo de vida con información que se actualiza durante el desarrollo.

## Atom (formato de redifusion)

El formato Atom fué desarrollado como una alternativa a RSS, ya que Ben Trott notó la incompatibilidad entre algunas versiones de dicho protocolo, que estaban basadas en XML-RPC y no eran lo suficientemente interoperables. De éste modo nace Atom, un fichero en formato XML usado para la resifusión web.

## CSS

CSS ó Hojas de Estilo en Cascada (Cascading Style Sheets), es un mecanismo simple de visualización que permite asignar atribuciones gráficas a un contenido que será visualizado en pantala, o que se vaya a imprimir. Las hojas de estilo en cascada permiten asignar atributos visuales para diferentes formatos, logrando su compatibilidad para pantallas de sitios Web, móviles, TV digital o simplemente para ser impreso.

CSS se utiliza para dar estilo a documentos HTML y XML, separando el contenido de la presentación. Los Estilos definen la forma de mostrar los elementos HTML y XML. CSS permite a los desarrolladores Web controlar el estilo y el formato de múltiples páginas Web al mismo tiempo. Cualquier cambio en el estilo marcado para un elemento en la CSS afectará a todas las páginas vinculadas a esa CSS en las que aparezca ese elemento.

## Cladística

La cladística posee su origen como término en la biología y define relaciones evolutivas entre organismos o en el caso de este estudio, de artefactos. Así, los artefactos poseen atribuciones llamados metadato que le otorgan descriptores a un objeto, permitiendo su relación con otros basados en similitudes.



## Clado

Un clado es la ramificación de un árbol, que permite la agrupación de cosas. Por consiguiente, un clado se interpreta como un conjunto de especies emparentadas con algo anterior que los relaciona. En un árbol genealógico el antepasado en común permitiría su conexión. En el caso de nuestra investigación la relación entre dos artefactos podría producirse en una serie o colección en la que se encuentran.

## Clasificación Dewey

Melvil Dewey, bibliotecario del Almhurst College en Massachusetts, EEUU, desarrolló en 1876 el Sistema de Clasificación Decimal de Dewey, un sistema de clasificación de bibliotecas que opera en base a una estructura jerárquica decimal, abarcando 10 grandes clases temáticas que operan desde lo más amplio a lo más específico.

- \* 0.Computadoras, información y obras generales
- \* 1.Filosofía y psicología
- \* 2.Religión
- \* 3.Ciencias Sociales
- \* 4.Lingüística
- \* 5.Ciencia y matemáticas
- \* 6.Tecnología
- \* 7.Arte y recreación
- \* 8.Literatura
- \* 9.Historia y geografía

## Clasificación Bliss

La Clasificación de Bliss ó BC (Bibliographic Classification), se publicó por primera vez en 1940, por Henry Evelyn Bliss. Es un esquema completo de clasificación facetada y su estructura se basa en seguir un esquema fundamental para cada disciplina compuesto por 4 áreas:

- \* base teórica de la ciencia o disciplina
  - o disciplina
  - + historia de la disciplina
  - # aplicaciones de la disciplina

Es decir, cada disciplina se estudia desde 4 puntos de vista distintos:

- \* filosófico
  - o teórico
  - + histórico
  - # práctico

La Clasificación de Bliss ó BC, dió origen a un modelo posterior, la clasificación BC2, que se comenzó a utilizar en 1977.

## Dato

El dato es una representación simbólica, ya sea numérica, alfabética o algorítmica, es un atributo o característica de un ente o entidad. El dato no tiene valor semántico (sentido) en sí mismo, pero al ser procesado se puede utilizar para la realización de cálculos o toma de decisiones. Es de empleo muy común en el ámbito informático.

En programación un dato es la expresión general que describe las características de las entidades sobre las cuales opera un algoritmo. Un dato por sí mismo no constituye información, es el procesamiento de los datos lo que nos proporciona información.

## Diagrama

Un diagrama o gráfico es un tipo de esquema de información que representa datos numéricos tabulados.

Los diagramas siempre se utilizan generalmente para facilitar el entendimiento de largas cantidades de datos y la relación entre diferentes partes de los datos también para realizar calculos electronicos. Los diagramas pueden generalmente ser leídos más rápidamente que los datos en bruto de los que proceden. Se utilizan en una amplia variedad de campos, y pueden ser creados a mano o por ordenador utilizando una aplicación de diagramas por ordenador en forma automática.

## Diagrama de Clases

Un diagrama de clases es un tipo de diagrama estático que describe la estructura de un sistema mostrando sus clases, atributos y las relaciones entre ellos. Los diagramas de clases son utilizados durante el proceso de análisis y diseño de los sistemas, donde se crea el diseño conceptual de la información que se manejará en el sistema, y los componentes que se encargaran del funcionamiento y la relación entre uno y otro.

\* Propiedades también llamados atributos o características, son valores que corresponden a un objeto, como color, material, cantidad, ubicación. Generalmente se conoce como la información detallada del objeto. Suponiendo que el objeto es una puerta, sus propiedades serían: la marca, tamaño, color y peso.

\* Operaciones son aquellas actividades o verbos que se pueden realizar con/para este objeto, como por ejemplo abrir, cerrar, buscar, cancelar, acreditar, cargar. De la misma manera que el nombre de un atributo, el nombre de una operación se escribe con minúsculas si consta de una sola palabra. Si el nombre contiene más de una palabra, cada palabra será unida a la anterior y comenzará con una letra mayúscula, a excepción de la primera palabra que comenzará en minúscula. Por ejemplo: abrirPuerta, cerrarPuerta, buscarPuerta, etc.

\* Interfaz es un conjunto de operaciones y/o propiedades que permiten a un objeto comportarse de cierta manera, por lo que define los requerimientos mínimos del objeto.

## Diagrama de Casos de Uso

En el Lenguaje de Modelado Unificado, un diagrama de casos de uso es una especie de diagrama de comportamiento.

El Lenguaje de Modelado Unificado define una notación gráfica para representar casos de uso llamada modelo de casos de uso. UML no define estándares para que el formato escrito describa los casos de uso, y así mucha gente no entiende que esta notación gráfica define la naturaleza de un caso de uso; sin embargo una notación gráfica puede solo dar una vista general simple de un caso de uso o un conjunto de casos de uso. Los diagramas de casos de uso son a menudo confundidos con los casos de uso. Mientras los dos conceptos están relacionados, los casos de uso son mucho más detallados que los diagramas de casos de uso.

## Diagrama Global de Interacciones

Un diagrama global de las interacciones (en inglés: interaction overview diagram) es una de las trece clases de diagramas en el Lenguaje de Modelado Unificado (UML), un lenguaje de modelamiento para software y otros sistemas.

El diagrama global de las interacciones es un diagrama de comportamiento, más precisamente, uno de los cuatro diagramas de interacción. Muestra una cierta vista sobre los aspectos dinámicos de los sistemas modelados. Aunque un diagrama global de las interacciones es una representación gráfica de una interacción, éste se distingue fuertemente de los diagramas de secuencia y de comunicación, dos de los otros diagramas de interacción. De hecho, algunos elementos gráficos del diagrama global de las interacciones están tomados del diagrama de actividades, otro diagrama de comportamiento para el modelado de actividades.

Los modelos de interacción pueden llegar a ser muy grandes para sistemas complejos. Si el número de líneas de vida participantes y el número de mensajes intercambiados excede una cierta medida, se impone “modularizar” las interacciones y dividir en partes pequeñas, más manejables, de acuerdo a principios universales del diseño de sistemas, que también pueden ser visualizadas con la ayuda de un clásico diagrama de secuencias. La visión de conjunto de toda la interacción, de manera que la Big Picture o bien el cuadro global,

## Ecosistemas de Información

Una de las grandes dificultades que existe al momento de plantear la estrategia de un proyecto de comunicación a través de Internet, radica en las implicancias que esta punta del iceberg —la interfaz Web— tiene en la cultura interna de la organización, porque no se trata de un cambio “cosmético” sino que tiene que reflejar transparentemente el modo de ser de la organización o empresa. Conocida es la frase que dice: “La arquitectura de la información es la cola que mueve al perro”, de Louis Rosenfeld.

Plantear un proyecto Web como un cambio cultural dentro de la organización es políticamente torpe y kamikaze. Nadie va a querer cambiar su cultura interna, menos si es alguien externo quien lo dice (el consultor de diseño).

## Escenarios y Personas

### Diseño de Personas

Técnicas mediante las que se obtiene información relacionada con los usuarios del producto final. Esta información constituye la base para lograr un diseño centrado en el usuario, sobre la que sustentar las posteriores etapas de producción.

### Diseño de escenarios

Es la aplicación de encuestas a usuarios donde se les solicita que definan el orden de las acciones que realizan para lograr algún objetivo específico, con la finalidad de poderlo representar metafóricamente en el producto electrónico.

El objetivo de esta técnica es obtener las secuencias lógicas definidas directamente por los usuarios. Sirve, igualmente, para crear las metáforas funcionales y visuales que se incluirán en el producto. La forma de recoger los datos de cada escenario es a través de una plantilla que se entrega al usuario, al que se pide que complete los siguientes datos:

- \* Usuario (nombre, apellidos, tipo de usuario).
- \* Nombre del proceso a describir.
- \* Orden y descripción de acciones a realizar.
- \* Acciones alternativas.

## Faceta

En las facetas, la clasificación de la información se desarrolla según la determinación de varios campos o aspectos relevantes. Siguiendo con el ejemplo anterior, si estuviéramos clasificando sitios en Internet con contenidos educativos, podríamos fijar los campos “Nivel educativo”, “Área”, “Tipo de recurso”, “Autor”, “Formato”, “Idioma”, etc. Incluso, los contenidos de cada una de las facetas deberían ser fijados para así dotar de mayor coherencia al sistema además de facilitar de paso la tarea a la persona encargada de asignarlas: facetas

Para evitar la disparidad de facetas entre diversos sistemas de clasificación, organismos internacionales trabajan para establecer unas reglas de juego comunes que permitan una interoperabilidad entre diversos almacenes de este tipo.

Mediante las facetas podemos intuir que la mayor parte de los inconvenientes surgidos con la clasificación jerárquica de información, son superados de forma óptima. Incluso la asignación de varios elementos de la misma faceta a un mismo recurso puede ser superada por la creación de entradas tales como “Internivelar”, “Interdisciplinar”, etc. No obstante, siempre desde mi punto de vista, esta sistematización en los procesos de clasificación sigue requiriendo del despliegue de recursos humanos, normalmente no disponibles, que continuamente eliminan, desplacen, actualicen, y revisen los recursos existentes. Normalmente, cuando se crean proyectos de este tipo, se ponen en juego recursos humanos suficientes como para ponerlos en marcha, estableciéndose perfectamente las facetas necesarias e incluso los contenidos de cada una de ellas. Los problemas aparecen cuando los recursos clasificados se multiplican por cientos, lo que requiere de unas constantes y tediosas labores de revisión y mantenimiento.

## Folksonomía

Derivado de taxonomía, el término folksonomy ha sido atribuido a Thomas Vander Wal. Taxonomía procede del griego “taxis” y “nomos”: Taxis significa clasificación y nomos (o nomia), ordenar, gestionar; por su parte, “folc” proviene del alemán “pueblo” (volks). En consecuencia, de acuerdo con su formación etimológica, folcsonomía (folc+taxo+nomía) significa literalmente “clasificación gestionada por el pueblo”.

La idea es muy simple: cuando alguien gestiona un recurso (imagen, enlace, etc.) en un sitio, normalmente público, lo hace asignándole varias palabras claves, siempre bajo su criterio personal. Este criterio en apariencia anarca y débil, se convierte en el más potente de todos, por cinco razones fundamentales:

- 1.- El acceso a recursos concretos sobre temáticas muy específicas es inmediato. Por ejemplo, en la cuenta del.icio.us de mi Centro, tengo clasificado un enlace a una actividad de mates con el tag “semejanza”, lo que hace que el día que necesite una actividad sobre semejanzas, su localización sea inmediata.
- 2.- El uso de tags permite una categorización de la información, con lo que no perdemos el potencial de los dos sistemas anteriores. En el caso de las semejanzas que comentaba anteriormente responde a una necesidad puntual, pero es posible que lleguemos al mismo recurso mediante una navegación jerárquica
- 3.- Al no existir un proceso de pseudoeditorialización, los recursos se multiplican por miles, lo que consigue que los posibles errores en la asignación de tags queden superados por los elementos correctos.
- 4.- Otro de los problemas que teníamos con el uso de las facetas eran las labores de mantenimiento en la categorización de recursos. En las folcsonomías, la incorporación constante de fuentes hace que el sistema se mantenga de manera óptima. Si, por ejemplo, un recurso ha dejado de existir, a lo mejor no todos le damos de baja en nuestras colecciones, pero al menos ya nadie seguirá dándolo de alta con lo que cada vez más irá quedando enterrado.

Otra de las ventajas que incorporan las folcsonomías es la posibilidad de incorporar tags muy personalizados representando facetas, que no cuadrarían en ningún sistema establecido. Por ejemplo tags que incluyan valoraciones cualitativas: “indispensable” “no te lo pierdas” “basura” o relacionadas con necesidades de la institución “primer trimestre” “ampa”, etc.



## Geodato

Son datos que contienen información geográfica ó IG, los cuales poseen una posición explícita o implícita. Cuando nos referimos a la posición implícita, nos referimos a casos como por ejemplo la población de una sección censal, en cambio la posición explícita se refiere a casos como a las coordenadas a partir de los datos capturados mediante un GPS. Se estima que el 80% de los datos corporativos que hay en el mundo, son también geodatos.

## GeoRSS

Es un nuevo estándar de codificación para la localización, construido dentro de la familia de RSS, lo más conocido para la distribución de contenidos web. Dentro de GeoRSS, el contenido se despliega dependiendo de la ubicación geográfica mediante puntos, líneas y otras formas, relacionadas con la función y la descripción del geodato. Los contenidos de GeoRSS están diseñados para ser procesados por programas geográficos como generadores de mapas. Al construir éstas codificaciones en un modelo de información común, GeoRSS espera promover la interoperabilidad y la compatibilidad en el código.

## Hipervínculo

Un hipervínculo (también llamado enlace, vínculo, hiperenlace o link) es un elemento de un documento electrónico que hace referencia a otro recurso, por ejemplo, otro documento o un punto específico del mismo o de otro documento. Combinado con una red de datos y un protocolo de acceso, un hiperenlace permite acceder al recurso referenciado en diferentes formas, como visitarlo con un agente de navegación, mostrarlo como parte del documento referenciador o guardarlo localmente.

Los hipervínculos son parte fundamental de la arquitectura de la World Wide Web, pero el concepto no se limita al HTML o a la Web. Casi cualquier medio electrónico puede emplear alguna forma de hiperenlace.

## Interfaz de usuario

La interfaz de usuario es el medio con que el usuario puede comunicarse con una máquina, un equipo o una computadora, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo, normalmente suelen ser fáciles de entender y fáciles de accionar.

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. La mejor interacción hombre-máquina a través de una adecuada interfaz (Interfaz de Usuario), que le brinde tanto comodidad, como eficiencia.

Dentro de las Interfaces de Usuario se puede distinguir básicamente dos tipos:

1. Una interfaz de hardware, a nivel de los dispositivos utilizados para ingresar, procesar y entregar los datos: teclado, ratón y pantalla visualizadora; y
2. Una interfaz de software, destinada a entregar información acerca de los procesos y herramientas de control, a través de lo que el usuario observa habitualmente en la pantalla.

## Lexicografía

Término que proviene de lexikográphos, compuesto por léxico que significa colección de palabras ó vocablos de una lengua y gráphos que significa escribir. En términos prácticos la lexicografía es una parte de la lingüística que se ocupa de los principios teóricos en que se basa la composición de léxicos ó diccionarios.

## Mapa Conceptual

Mapa conceptual es una técnica usada para la representación gráfica del conocimiento. Un mapa conceptual es una red de conceptos. En la red, los nodos representan los conceptos, y los enlaces las relaciones entre los conceptos. Realizar un mapa conceptual involucra los siguientes pasos:

1. Seleccionar
2. Agrupar
3. Ordenar
4. Representar
5. Conectar
6. Comprobar
7. Reflexionar

## Metadato

Metadatos literalmente «sobre datos», son datos que describen otros datos. En general, un grupo de metadatos se refiere a un grupo de datos, llamado recurso. El concepto de metadatos es análogo al uso de índices para localizar objetos en vez de datos. Por ejemplo, en una biblioteca se usan fichas que especifican autores, títulos, casas editoriales y lugares para buscar libros. Así, los metadatos ayudan a ubicar datos.

Para varios campos de la informática, como la recuperación de información o la web semántica, los metadatos en etiquetas son un enfoque importante para construir un puente sobre el intervalo semántico.

## Modelado

El modelado, o modelización, es una técnica cognitiva que consiste en crear una representación ideal de un objeto real mediante un conjunto de simplificaciones y abstracciones, cuya validez se pretende constatar. La validación del modelo se lleva a cabo comparando las implicaciones predichas por el mismo con observaciones. En otras palabras, se trata de crear un modelo irreal o ideal que refleje ciertos aspectos de un objeto real, como al crear una escultura o una pintura.

Un modelo es por tanto una simplificación de la realidad que recoge aquellos aspectos de relevancia para las intenciones del modelador. Se modela para comprender mejor o explicar mejor un proceso o unas observaciones.

## Modelo Mental

Según el libro *Difficult Conversations*, citado por Young, una manera profunda de conocer a otra persona es a través de la empatía. Con eso quiere decir que al diseñar algo requerimos del completo entendimiento de lo que una persona quiere obtener.

La empatía con una persona, señala Young, es diferente al estudio de cómo una persona utiliza las cosas. La empatía se extiende al saber lo que las personas quieren lograr, independientemente de si ellos están o no enterados de lo que estamos diseñando.

La idea es lograr conocer los objetivos de las personas, además de los procedimientos y la filosofía que ellos siguen para lograrlos. Los modelos mentales nos dan un profundo entendimiento de las motivaciones de la gente y procesos de pensamiento, con el paisaje emocional y filosófico en el cual ellos funcionan.

Un modelo mental consiste en varias secciones, con grupos dentro de cada sección. Los modelos mentales son simplemente diagramas de afinidad de comportamientos realizados a partir de datos etnográficos recogidos desde audiencias representativas.

Y para qué pueden ser útiles, la respuesta es simple: para conocer mejor a los usuarios y de esta manera, lograr desarrollar mejores productos para ellos.

## NLP

El estudio de la estructura de la experiencia subjetiva y lo que se pueda calcular de ésta, y predica bajo la creencia que todo el comportamiento tiene estructura. Desarrollado inicialmente por por Richard Bandler y John Grinder en 1976. Ver también “The Society of Neuro-Linguistic Programming”

## Objetos Fronterizos

Los objetos fronterizos tienen relación con el término puente, en el sentido que si hablamos de comunidad, existen relaciones o conexiones con otros sujetos colectivos. Así las comunidades logran establecer relaciones organizacionales.

Los objetos fronterizos son entidades capaces de coordinar perspectivas de diferentes actores sociales. Para que actúe el puente que relaciona este valor de organización, los objetos fronterizos deben estar diseñados de tal forma que resulte posible coordinar esos dos puntos de vista.

Los objetos fronterizos son aquellos que al tener algún puente o “algo en común” pueden relacionarse o vincularse.

## Query

En base de datos, query significa consulta. Es decir, un query en base de datos es una búsqueda o pedido de datos almacenados en una base de datos. En forma genérica, query también puede tratarse de una inserción, actualización, búsqueda y/o eliminación en una base de datos. Es la parte de una URL que contiene los datos que deben pasar a aplicaciones web.

## Sistema de archivos

Los sistemas de archivos (filesystem en inglés), estructuran la información guardada en una unidad de almacenamiento (normalmente un disco duro) de una computadora, que luego será representada ya sea textual o gráficamente utilizando un gestor de archivos. La mayoría de los sistemas operativos poseen su propio sistema de archivos.

Lo habitual es utilizar dispositivos de almacenamiento de datos que permiten el acceso a los datos como una cadena de bloques de un mismo tamaño, a veces llamados sectores, usualmente de 512 bytes de longitud. El software del sistema de archivos es responsable de la organización de estos sectores en archivos y directorios y mantiene un registro de qué sectores pertenecen a qué archivos y cuáles no han sido utilizados. En la práctica, un sistema de archivos también puede ser utilizado para acceder a datos generados dinámicamente, como los recibidos a través de una conexión de red (sin la intervención de un dispositivo de almacenamiento).

Los sistemas de archivos tradicionales proveen métodos para crear, mover, renombrar y eliminar tanto archivos como directorios, pero carecen de métodos para crear, por ejemplo, enlaces adicionales a un directorio o archivo (enlace duro en Unix) o renombrar enlaces padres (".." en Unix). El acceso seguro a sistemas de archivos básicos puede estar basado en los esquemas de lista de control de acceso o capacidades. Las listas de control de acceso hace décadas que demostraron ser inseguras, por lo que los sistemas operativos experimentales utilizan el acceso por capacidades. Los sistemas operativos comerciales aún funcionan con listas de control de acceso.

## Sistema de clasificación

Los sistemas de clasificación construyen una segmentación y una estructuración temática arbitraria del conocimiento humano en un gran esquema que trata de comprender o abarcar las distintas facetas conocidas del mismo. Las clasificaciones se utilizan para catalogar ítems, es decir, para asignarle una determinada etiqueta temática al contenido. Hay distintos tipos de clasificaciones dependiendo de las colecciones y contenidos que se quieran administrar:

Clasificación Dewey, Clasificación Bliss ó Decimal Universal

## Taxonomía

Ciencia que se ocupa de los principios, métodos y fines de la clasificación. En ciencia la taxonomía es la categorización o clasificación de cosas basado en un sistema predeterminado.

En referencia a los sitios web, la taxonomía de un sitio es la forma en que este organiza su información en categorías y subcategorías (a veces mostrado en un mapa del sitio).

## Tesauro

El término proviene del latín thesaurus, con su origen en el griego clásico thesauros. La palabra tesauro deriva del neo latín, significa tesoro y se refiere a un listado de términos o palabras empleadas para representar conceptos.

En el Campo de la Bibliotecología o de las Ciencias de la Información: Es una lista que contiene “términos” para representar los conceptos, temas ó contenidos de los documentos, teniendo como fin lograr una normalización terminológica que mejore los canales de accesos, comunicaciones entre los usuarios y las unidades de información (sean bibliotecas, archivos ó centros de documentación).

## UML

Lenguaje Unificado de Modelado (UML, por sus siglas en inglés, Unified Modeling Language) es el lenguaje de modelado de sistemas de software más conocido y utilizado en la actualidad; está respaldado por el OMG (Object Management Group). Es un lenguaje gráfico para visualizar, especificar, construir y documentar un sistema. UML ofrece un estándar para describir un “plano” del sistema (modelo), incluyendo aspectos conceptuales tales como procesos de negocio y funciones del sistema, y aspectos concretos como expresiones de lenguajes de programación, esquemas de bases de datos y componentes reutilizables.

Es importante resaltar que UML es un “lenguaje” para especificar y no para describir métodos o procesos. Se utiliza para definir un sistema, para detallar los artefactos en el sistema y para documentar y construir. En otras palabras, es el lenguaje en el que está



## Web Semántica

La Web Semántica es una Web extendida, dotada de mayor significado en la que cualquier usuario en Internet podrá encontrar respuestas a sus preguntas de forma más rápida y sencilla gracias a una información mejor definida. Al dotar a la Web de más significado y, por lo tanto, de más semántica, se pueden obtener soluciones a problemas habituales en la búsqueda de información gracias a la utilización de una infraestructura común, mediante la cual, es posible compartir, procesar y transferir información de forma sencilla. Esta Web extendida y basada en el significado, se apoya en lenguajes universales que resuelven los problemas ocasionados por una Web carente de semántica en la que, en ocasiones, el acceso a la información se convierte en una tarea difícil y frustrante.

La Web ha cambiado profundamente la forma en la que nos comunicamos, hacemos negocios y realizamos nuestro trabajo. La comunicación prácticamente con todo el mundo en cualquier momento y a bajo coste es posible hoy en día. Podemos realizar transacciones económicas a través de Internet. Tenemos acceso a millones de recursos, independientemente de nuestra situación geográfica e idioma. Todos estos factores han contribuido al éxito de la Web. Sin embargo, al mismo tiempo, estos factores que han propiciado el éxito de la Web, también han originado sus principales problemas: sobrecarga de información y heterogeneidad de fuentes de información con el consiguiente problema de interoperabilidad.

La Web Semántica ayuda a resolver estos dos importantes problemas permitiendo a los usuarios delegar tareas en software. Gracias a la semántica en la Web, el software es capaz de procesar su contenido, razonar con este, combinarlo y realizar deducciones lógicas para resolver problemas cotidianos automáticamente.

## WYSIWYG

WYSIWYG es el acrónimo de What You See Is What You Get (en inglés, “lo que ves es lo que obtienes”). Se aplica a los procesadores de texto y otros editores de texto con formato (como los editores de HTML) que permiten escribir un documento viendo directamente el resultado final, frecuentemente el resultado impreso. Se dice en contraposición a otros procesadores de texto, hoy en día poco frecuentes, en los que se escribía sobre una vista que no mostraba el formato del texto, hasta la impresión del documento. En el caso de editores de HTML este concepto se aplica a los que permiten escribir la página sobre una vista preliminar similar a la de un procesador de textos, ocupándose en este caso el programa de generar el código fuente en HTML.

## XML

XML es un Lenguaje de Etiquetado Extensible muy simple, pero estricto que juega un papel fundamental en el intercambio de una gran variedad de datos. Es un lenguaje muy similar a HTML pero su función principal es describir datos y no mostrarlos como es el caso de HTML. XML es un formato que permite la lectura de datos a través de diferentes aplicaciones.

Las tecnologías XML son un conjunto de módulos que ofrecen servicios útiles a las demandas más frecuentes por parte de los usuarios. XML sirve para estructurar, almacenar e intercambiar información.

Entre las tecnologías XML disponibles se pueden destacar:

- XSL : Lenguaje Extensible de Hojas de Estilo, cuyo objetivo principal es mostrar cómo debería estar estructurado el contenido, cómo debería ser diseñado el contenido de origen y cómo debería ser paginado en un medio de presentación como puede ser una ventana de un navegador Web o un dispositivo móvil, o un conjunto de páginas de un catálogo, informe o libro.
- XPath : Lenguaje de Rutas XML, es un lenguaje para acceder a partes de un documento XML.
- XLink : Lenguaje de Enlace XML, es un lenguaje que permite insertar elementos

## XSL

Extensión del XML, el XSL es un Lenguaje Extensible de Hojas de Estilo, cuyo objetivo principal es mostrar cómo debería estar estructurado el contenido, cómo debería ser diseñado el contenido de origen y cómo debería ser paginado en un medio de presentación como puede ser una ventana de un navegador Web o un dispositivo móvil, o un conjunto de páginas de un catálogo, informe o libro.

XSL funciona como un lenguaje avanzado para crear hojas de estilos. Es capaz de transformar, ordenar y filtrar datos XML, y darles formato basándolo en sus valores.

# Colofón

Esta edición de 5 ejemplares corresponde al registro completo del período de titulación de

Christian Campos Illanes, que fue realizado durante tres trimestres, iniciado en marzo de 2009 y finalizado en diciembre de 2009.

Esta memoria de título fue diseñada en el programa de Adobe InDesign CS3 en un formato de 21,59 x 28 centímetros.

La familia tipográfica utilizada en toda la carpeta es Calibri, detallada a continuación:

## **Estilo tipográfico en general:**

- Texto General - Calibri Regular 10 pt, 16 de interlineado, sin interletraje
- Títulos - Helvetica Neue Light 24 pt, sin interletraje
- Bajada de Título - Calibri Regular 18 pt, sin interletraje
- Subtítulo 1 (negro) - Calibri Bold 14 pt, sin interletraje
- Subtítulo 2 (negro) - Calibri Bold 12pt, 25 de interletraje
- Pie de Página - Calibri 9 pt, sin interletraje, K=60%

Estilo tipográfico en portada:

- Calibri 31 pt
- Calibri 22 pt
- Calibri 18 pt
- Calibri 12pt

\* El azul utilizado en variados elementos corresponde a: C=93 M=58 Y=18 K=2

Todos los ejemplares se terminaron de imprimir el día martes 1.12.09 con impresora HP Color LaserJet CP1215, en papel de 90 gr. Las portadas fueron impresas en plotter de inyección de tinta.









**galexia**

Estudio de navegación  
**en un sitio Web semántico**