

## **Página Web. Una propuesta para su análisis**

**DELIA CROVI, DARWEL AGUIRRE, JESSICA APODACA  
OTHÓN CAMACHO, OLIVIA, DAVID, ANA LILIA, ADRIANA,  
MARTÍN, CLAUDIA ZARAGOZA Y  
MARÍA LUISA ZORRILLA**

### **Contexto en que se desarrolló esta propuesta**

**A** finales de 1999 un grupo de alumnos de la Maestría en Ciencias de la Comunicación, que ofrece el Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México, interesados en la línea de investigación en innovaciones tecnológicas inició conmigo un seminario sobre ese tema. En él nos dimos a la tarea de leer, analizar y comentar los tres tomos de la obra de Manuel Castells publicada por Siglo XXI bajo el título *La era de la información*. A este seminario siguieron dos más en los que tuvimos el privilegio de seguir leyendo y discutiendo numerosos autores vinculados a la convergencia tecnológica y la sociedad de la información. Por esas sesiones pasaron las propuestas de Howard Rheingold, Pierre Levy, Philippe Quéau, Roger Silvertone, Emilio Cafasi, Javier Echeverría, Susana Finquelievich, Gianni Vattimo, Dominique Wolton, entre otros. Realizamos también dos visitas, al Centro Nacional de las Artes y al Museo Universum, con el propósito de ver la aplicación de las nuevas tecnologías a situaciones concretas y conocer las propuestas que esas dos instituciones tenían para sus visitantes respecto a lo virtual y a la interactividad.

Estos seminarios tuvieron algunas peculiaridades. El grupo inicial continuó a lo largo de tres semestres, sumándose a él unos pocos alumnos, por lo que el conocimiento, las reflexiones y discusiones sobre el tema eran comunes y de niveles similares para todos. Además, todos estaban desarrollando sus tesis sobre temas vinculados a la sociedad de la información, lo que daba mayor cohesión a nuestras reuniones.

---

---

La idea de cerrar este ciclo que había sido muy productivo con un trabajo conjunto, fue tomando forma y debo agradecer de manera especial a María Luisa Zorrilla, quien preocupada por su investigación de tesis, planeó en reiteradas ocasiones algunas ideas sobre cómo analizar páginas Web y jugó en todo el proceso un papel muy activo. Tanto María Luisa Zorrilla como Claudia Zaragoza fueron quienes al final, dieron la última revisión a este trabajo. A ambas les agradezco. Compartí con el grupo la idea de elaborar una propuesta conjunta con miras a su publicación, ya que por un lado sería un aporte a un tema poco abordado aún por los estudiosos de la red, y por otro lado podía constituirse en un instrumento útil para quienes quisieran analizar sitios Web.

Durante varias sesiones nos dimos a la tarea de elaborar la propuesta que exponemos a continuación. Estamos conscientes de que se trata de un punto de partida que puede ser discutido, enriquecido, y desde luego mejorado. Como tal lo presentamos, no sin antes enfatizar que es el resultado de un trabajo conjunto, desarrollado por personas interesadas en el uso de Internet y preocupadas por su enorme impacto social.

*Dra. Delia Crovi Druetta*

### **Sobre la estructura de este trabajo**

El trabajo que presentamos fue dividido en dos partes: una primera donde incluimos el esquema para analizar páginas Web, el cual fue ampliamente discutido y que a nuestro juicio recoge aquellos aspectos fundamentales a tomar en cuenta para un estudio de este tipo. Sin embargo, creemos que debido a los intereses de cada analista se puede ampliar o profundizar en algunos aspectos concretos.

En la segunda parte de nuestro trabajo, que titulamos *Conceptos*, explicamos cada una de las categorías que intervienen en el esquema de análisis. Estos conceptos fueron tomados de autores destacados en el estudio de las redes, quienes en sus trabajos nos explican no sólo los términos empleados sino su sentido y aplicación. Incluimos, asimismo, las fuentes bibliográficas consultadas por considerarlas de interés para quienes desean ampliar las referencias. El orden en que exponemos los conceptos respeta la ruta de evaluación que proponemos en el esquema, lo que indica que quien la aplique podrá seguir a un tiempo el recorrido por la página indicado y el camino conceptual. Es importante señalar que los conceptos que no tienen autor, son producto de la reflexión y construcción conjunta por parte de los integrantes del mismo grupo de trabajo.

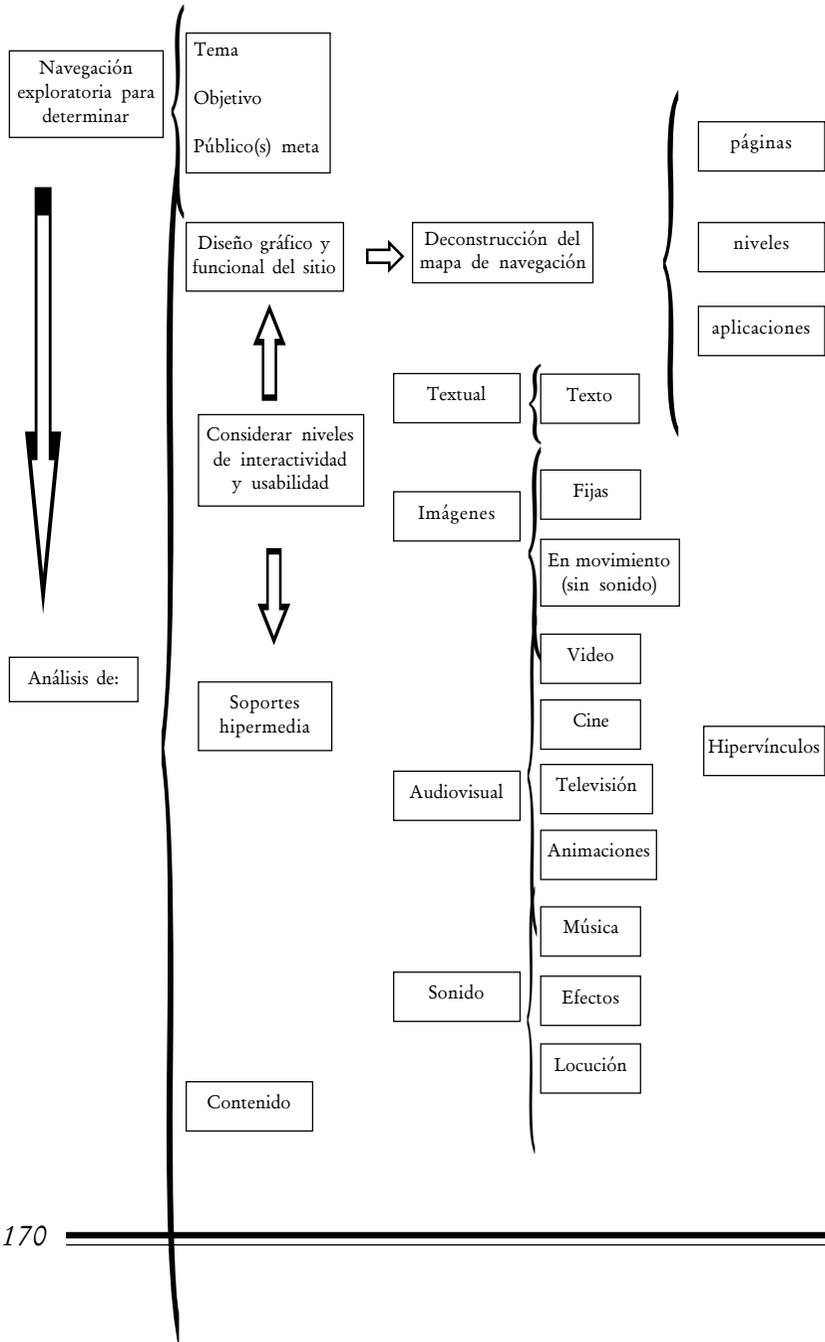
Como se desprende de la lectura de este documento, no especificamos los instrumentos metodológicos que pueden usar quienes apliquen nuestra propuesta para evaluar páginas Web. Esto se debe a que consideramos que se trata de un campo que merece ser estudiado con atención, el cual por otra parte, puede ser muy rico y diverso según la perspectiva del analista. Consideramos, de manera preliminar, que dichos instrumentos pueden ir desde el análisis de contenido, a las diferentes propuestas derivadas de la semiótica, la lingüística, el análisis del discurso, así como de las provenientes de los estudios de imágenes fijas, en movimiento y del universo sonoro y audiovisual.

---

---

## Esquema

### Análisis de un sitio Web



## Conceptos

### *Web*

*Sitio Web*: Conjunto de páginas Web en una misma ubicación (Absari Rezvani, Farzad, *et al.*, *Computación Aplicada con Office 97*, México, McGraw-Hill, 1998, p. 426).

Toda la información del World Wide está organizada por secciones llamadas páginas Web, y donde se guardan los grupos de páginas Web que tienen una relación entre sí se les llama sitio Web (Absari Rezvani, Farzad, *et al.*, *Computación Aplicada con Office 97*, México, McGraw-Hill, 1998, p. 375).

*Website (sitio Web)*: Colección de páginas Web dotada de una dirección Web única. Fernández Calvo, Rafael. *Glosario básico inglés-español para usuarios de Internet*, en <http://www.ati.es/novatica/glointv2.html> (sitio Web de la Asociación de Técnicos de Informática, tercera edición, última actualización: 29 de septiembre de 2000).

*Site (sitio)*: En general, se lo utiliza para definir un conjunto coherente y unificado de páginas y objetos intercomunicados, almacenados en un servidor. Formalmente es: un servicio ofrecido por un *server* en un determinado *port*. Esta definición no siempre hace corresponder a un solo *site* con un *server*, por ejemplo: varios *servers* pueden responder a un mismo *site* (el buscador Yahoo está compuesto por ocho *servers*) y también es posible que un solo *server* atienda simultáneamente a varios *sites*, como sucede en los *servers* de los proveedores de Web Farming (Bassi, Roxana; Diccionario de Internet Versión 2.0 Este material está también disponible en la Web en: <http://www.iworld.com.ar/archivos/diccionario/index.html>).

## Tema

- Asunto o materia a la que se refiere la página Web a analizar.
- Define en términos generales el tópico principal del sitio, es decir, a qué está dedicado. Ejemplos: Fabricación y venta de calzado; cultivo y exportación de café orgánico; defensa de los derechos humanos; promoción de la afluencia turística hacia una ciudad o país; etcétera.

- 
- 
- Asunto sobre el cual se dice algo o se despliega una gama de información.
  - Asunto sobre el cual se informa. Lo producido como mensaje de la página y destinado expresamente al tipo de receptor al que se busca llegar.

### **Objetivo**

- Identificación de la finalidad de la página.
- Propósito, fin o intención de la página Web.
- Define lo que se busca lograr con el sitio. El objetivo está vinculado al tipo de dominio: *.com* (comercial), *.org* (institucional), *.edu* (educativo), etc. El objetivo se expresa en términos de los resultados que se supone derivarán de la visita del usuario al sitio: obtención de cierta información, compromiso con una causa o institución, compra, inscripción, visita física a un lugar, etcétera.

### **Receptor/público(s) meta**

- Tipo de público al que se dirige la página.
- En función de la apariencia general del sitio, aplicaciones, lenguaje, etcétera, es posible inferir el o los públicos a los que está dirigido.
- Aquella(s) persona(s) que recibe(n) el mensaje, lo decodifica(n) e interpreta(n).
- El receptor es el objetivo del mensaje, su meta final. Puede ser una sola persona, un grupo, una institución, incluso un conjunto grande y anónimo de personas (Dominick, Joseph R., *La Dinámica de la Comunicación Masiva*, sexta edición, México, McGrawHill, 2000, p. 7).

### **Estructura**

- Es el armazón del sitio, las partes que lo componen y cómo interactúan entre sí. Para analizarla es necesario tener claro el mapa del propio sitio, ya sea si está incluido en el mismo o si hay que

*deconstruirlo* a partir de la navegación. En el mapa del sitio se determinan las páginas de las que consta, niveles de navegación y aplicaciones disponibles.

### **Diseño gráfico**

- Diseño de la página que incluye tanto el contenido mostrado como el mapa de navegación.
- Es el concepto visual desarrollado para todo el sitio. Contempla selección de fondos, colores, tipografías, texturas. Se trata de una propuesta estética.

### **Diseño funcional**

- Se compone de dos elementos interdependientes: estructura y navegación. Es el concepto operacional del sitio, el funcionamiento de la interfaz con el usuario.

### **Navegación**

- Es la propuesta del diseñador para la exploración del sitio por parte usuario.
- “Es una manera de pensar y estructurar un espacio, de forma que la información, las ilustraciones u otros documentos estén siempre al alcance, y no enterrados en lugares apartados o de difícil acceso. Incluso cuando se debe clicar tres o cuatro veces, un buen diseño debe saber atrapar la atención durante el proceso, cuidando que el premio —la página a la que se desea acceder— se mantenga siempre al alcance de la vista”. (Carlson, Jeff, Malina, Toby y Fleishman, Glenn, *Navegación*, Colección: Diseño Gráfico Páginas Web, México, Ediciones G. Gili, 1999, p. 96).
- *Navegar*: recorrer la Web, sin destino fijo, siguiendo distintos enlaces o direcciones.

La navegación caracteriza un modo particular de relacionarse con las informaciones, sin sujetarse a una rígida secuencialidad sino recorriendo la página con una lógica similar a la de las asociaciones libres en la memoria. Se trata, sin embargo, de una libertad re-

---

---

lativa porque está inscrita dentro de una posibilidad de elección preseleccionada por el programador. (Gianfranco Bettetini y Fausto Colombo, *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, Paidós, Barcelona, 1995, p. 217).

### **Mapa de navegación**

- Las rutas que pueden seguirse durante una visita o consulta a un sitio Web. Incluyen las diferentes páginas en que se compone el sitio y las diversas aplicaciones que facilita.

### **Página**

*Página Web*: Datos (texto, imágenes o gráficos) que pueden ser editados en un documento, con formato HTML, que normalmente contiene vínculos que pueden utilizarse para pasar de una página a otra o desde una posición a otra. (Absari Rezvani, Farzad, *et al.*, *Computación Aplicada con Office 97*, McGraw-Hill, México, 1998, p. 419).

Una *página de Web* es un archivo escrito en lenguaje Hyper Text Markup Language HTML, publicada a través de un servidor de Internet, que proporciona información o servicios, a determinada comunidad en el mundo, o a todo el mundo.

*Página (page o Webpage)*: Es una unidad que muestra información en la Web. Una página puede tener cualquier longitud, si bien equivale por lo general a la cantidad de texto que ocupan dos pantallas y media. Las páginas se diseñan en un lenguaje llamado HTML, y contienen enlaces a otros documentos. Un conjunto de páginas relacionadas conforman un *site*. Página Web es cada pantalla del sitio con una dirección independiente, pero subordinada al dominio principal. Es la unidad de construcción de todo sitio Web.

*Page (página)*: Fichero (o archivo) que constituye una unidad significativa de información accesible en la www a través de un programa navegador. Su contenido puede ir desde un texto corto a un conjunto voluminoso de textos, gráficos estáticos o en movimiento, sonido, etc. El término “*página Web*” se utiliza a veces de forma incorrecta para designar el contenido global de un sitio Web, cuando en ese caso debería decirse “*páginas Web*” o “*sitio Web*”. (Fernández

Calvo, Rafael, *Glosario básico inglés-español para usuarios de Internet*, <http://www.ati.es/novatica/glointv2.html> (sitio Web de la Asociación de Técnicos de Informática, tercera edición, última actualización: 29 de septiembre de 2000).

## Niveles

Se refiere a los niveles de navegación. A partir de la página de inicio, o *Home*, siguiendo una navegación lineal vertical, cada clic es un nivel.

## Aplicaciones

*Aplicación o Application*: Es un programa que lleva a cabo una función directamente a un usuario. Generalmente son diseñadas pensando en las necesidades específicas de uno o varios usuarios. WWW, FTP, correo electrónico y Telnet son ejemplos de aplicaciones en el ámbito de Internet.

*Aplicaciones*: Son las herramientas de *software* que se utilizan para dar mayor funcionalidad y dinamismo al sitio. Entre otras se cuentan: ligas a buzones de correo electrónico, chats, bases de datos, foros, tableros de noticias, transferencia de archivos, contraseñas, encriptamiento, listas de correo, motores de búsqueda, etcétera.

*Correo electrónico*: Mensajes que son dirigidos a un destinatario en una computadora y enviados electrónicamente. (Cafassi, Emilio, *et al.*, *Internet: Políticas y Comunicación*, Argentina, Editorial Biblos, 1998, p. 256.

Notas, mensajes o archivos enviados entre diferentes computadoras utilizando los servicios de telecomunicaciones o de red. (Absari Rezvani, Farzad, *et al.*, *Computación Aplicada con Office 97*, México, McGraw-Hill, 1998, p. 414).

*Listas de correo*: Se trata de una dirección de correo electrónico que está configurada para enviar todo mensaje que reciba a las direcciones de correo electrónico de los usuarios que están suscritos a ella. Puede imaginarse que un servidor de listas es como un periódico electrónico interactivo. Existen servidores de listas centrados en miles de temas. (Estabrook, Noel y Bill Vernon; *Aprendiendo Inter-*

---

---

*net en 24 horas*, México, Prentice-Hall Hispanoamericana, 1997, p. 352).

*Buzón de correo*: Un lugar en donde los clientes de correo electrónico guardan sus mensajes (Estabrook, Noel y Bill Vernon, *Aprendiendo Internet en 24 horas*, México, Prentice-Hall Hispanoamericana, 1997, p. 348).

*Chat*: Expresión inglesa que significa “charla”. Se trata de una comunicación en tiempo real entre dos o más usuarios a través de la computadora. El usuario incorpora texto mediante el teclado, y este texto aparece en el monitor de uno o más usuarios conectados al servidor que permite la interconexión. Existe una gran cantidad de servidores de esta tecnología, a la vez generalmente divididos en canales específicos de intereses y particularidades de usuarios (Cafassi, Emilio, *et al.*, *Internet: Políticas y Comunicación*, Argentina, Editorial Biblos, 1998, p. 253).

*Base de datos*: Colección de datos relacionada con un tema o finalidad particular, como por ejemplo la base de datos con información de clientes (*ibid*:399). (Absari Rezvani, Farzad, *et al.*, *Computación Aplicada con Office 97*, México, McGraw-Hill, 1998, p. 414).

*Contraseña*: Serie de caracteres que es necesario teclear para poder acceder a un sistema de red restringido, a un sistema de correo electrónico o a un archivo o carpeta. Las contraseñas se utilizan como medida de seguridad para proteger un sistema informático y la información privada que se encuentra almacenada en una computadora (*ibid*:403) (Absari Rezvani, Farzad, *et al.*, *Computación Aplicada con Office 97*, México, McGraw-Hill, 1998, p. 414).

*Grupos de noticias*: Áreas temáticas que actúan como boletines electrónicos para la discusión de temas relacionados con el entretenimiento, la sociedad, la cultura, los negocios y, la computación (Estabrook, 1997:350). (Estabrook, Noel y Bill Vernon *Aprendiendo Internet en 24 horas*, México, Prentice-Hall Hispanoamericana, 1997, p. 348).

## **Hipermedia**

*Hipermedia*: Expresión que extiende la noción de texto hipertextual al incluir información visual, sonora, animación y otras formas de

información... Landow no distingue, para él hipertexto es un medio informático tanto verbal como no verbal. (Landow, George P., *Hipertexto, La Convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Barcelona, Paidós, 1995, 278 p.)

*Hypermedia (hipermedia)*: Acrónimo de los términos “hipertexto” y “multimedia”, que se refiere a las páginas Web que integran información en distintos tipos de formatos: texto, gráficos, sonidos y video, principalmente (Fernández Calvo, Rafael, *Glosario básico inglés-español para usuarios de Internet*, <http://www.ati.es/novatica/glointv2.html> (sitio Web de la Asociación de Técnicos).

Cabe aclarar que aunque en el esquema de análisis propuesto no se incluyen los términos *hipertexto* y *multimedia*, es importante tomarlos en cuenta porque la definición de *hipermedia* los incluye.

## Multimedia

*Multimedia*: Los medios de comunicación tradicionales —grabaciones sonoras, audiovisuales, cine, música, video— se combinan con la informática, las redes de comunicación, la edición y las aplicaciones documentales, los gráficos en tres dimensiones y las herramientas de concepción y gestión de sistemas para hacer posible una difusión multimedia o hipermedia de la información en una nueva “sociedad cableada” a escala mundial. La expresión “tecnologías multimedia” expresa esta integración de múltiples técnicas mediante la utilización de herramientas que combinan varios medios (Chih Chen, Ching, “Las tecnologías multimedia”, en *Informe mundial sobre la información*, UNESCO, 1998, p. 218).

Los sistemas multimedia constituyen una extensión del concepto de enlace no lineal y no secuencial entre documentos textuales, que caracteriza al hipertexto, con todas las formas de documentos susceptibles de ser codificados en forma digital: imágenes, sonido, gráficos, etc., a fin de almacenarlos y de realizar ulteriores búsquedas mediante procedimientos informáticos. Así pues, este término se aplica a toda combinación de textos, datos, imágenes estáticas y animadas, información sobre soporte óptico, imágenes de síntesis y sonidos (Chih Chen, Ching, “Las tecnologías multimedia”, en *Informe mundial sobre la información*, UNESCO, 1998, pp. 218-219).

---

---

Bartolomé Pina, por su parte, señala, que hoy el término multimedia abarca concepciones muy diferentes. Básicamente, dice, podemos definir un sistema multimedia como aquel capaz de presentar información textual, sonora, y audiovisual de modo coordinado: gráficos, fotos, secuencias animadas de video, gráficos animados, sonidos y voces, textos... Existen sistemas multimedia que utilizan únicamente un dispositivo: el ordenador. Algunos de éstos no incluyen la capacidad de reproducir video. La inclusión de sonido es el elemento que utilizan algunas marcas para justificar la denominación multimedia. (Bartolomé Pina, Antonio, "Sistemas Multimedia", en Juana Ma. Sancho (coord.), *Para una tecnología Educativa*, Ed. Horsori, Barcelona, 1994, p. 196).

*Multimedia*: Información digitalizada que combina texto, gráficos, imagen fija y en movimiento, así como sonido.

Hace referencia a un sistema integrador de las aportaciones de otros medios y con capacidad para incorporar en el mismo soporte o con la ayuda de algún equipo periférico la escritura, el sonido, gráficos, imágenes fijas, imágenes en movimiento y las interrelaciones de los mismos. Existe una doble interrelación:

- a) Integración de todos los componentes expresivos y sus formas de manera simultánea o sucesiva para exponer un mensaje coherente y unitario.
- b) Interrelación de diversos medios para ofrecer una modalidad comunicativa e informativa nueva; es decir, si en un momento se trabaja con un texto en torno a la biografía de un autor, un sistema plenamente multimedia debe permitir pasar, mediante una ventana, sonidos de su voz, versiones radiofónicas de su obra, programas televisivos o películas basadas en su aportación literaria; cada uno de estos medios aportará su tratamiento audiovisual completo.

(Cebrián Mariano, *Información audiovisual: concepto, técnica, expresión y aplicaciones*, pp. 267-268).

## **Texto**

*Nivel textual (del Hipermedia)*. Se refiere a toda comunicación basada en letras o caracteres tipográficos.

*Texto.* Se refiere al nivel textual que no contiene elementos interactivos, que no es hipertextual.

## **Hipertexto**

*Hipertexto:* Término acuñado por Theodor Nelson para definir una estructura no secuencial, enriquecida en algunos casos por fotos e imágenes en movimiento, en la que a cada uno se le permite elegir un recorrido personal, gracias a la contribución del ordenador en la construcción de las imágenes y en la interacción con ellas (Gianfranco Bettetini, *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, p. 216).

*Hipertexto:* Cuando Theodor H. Nelson acuñó en los años sesenta el término “hipertexto”, lo definió de la siguiente manera:

Con “hipertexto” me refiero a la estructura no secuencial, a un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que se lee mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario.

Es sabido que, con la aparición de los ordenadores multimedia, esos nexos no sólo tienen lugar entre palabras, sino también entre sonidos, imágenes y datos. Ello permite un tipo de recuperación de información multilineal, o si se prefiere transversal. En lugar de seguir el orden de las páginas de un libro, de las hojas de un periódico, de los compases de una melodía o de las secuencias de un film, el hipertexto proporciona múltiples hilos para recuperar la información en función de los intereses concretos del usuario. (Echeverría, Javier, “Internet y el periodismo electrónico”, *Sala de Prensa*, primera época, año I, vol. 1, 1998, en: [www.sala deprensa.org/art08.htm](http://www.sala deprensa.org/art08.htm)).

*Hipertexto.* Un texto compuesto de bloques de palabras (o de imágenes) electrónicamente unidos en múltiples trayectos, cadenas o recorridos en una textualidad abierta, eternamente inacabada y descrita con términos como *nexo*, *nodo*, *red*, *trama* y *trayecto*... Noción popular: Serie de bloques de texto conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario (Landow,

---

---

George P., *Hipertexto, La Convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Barcelona, Paidós, 1995, 278 p.).

*Hipertexto*. Matriz de textos potenciales, de los cuales sólo algunos se realizarán como resultado de la interacción con el usuario (Lévy, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós Multimedia 10, 1999, 141 p.).

*Hipertexto*: Todo hipertexto presenta la posibilidad de innumerables lecturas o recorridos de acuerdo con la voluntad del usuario o lector. Esto define una de las principales características del hipertexto: la posibilidad de elección de la lectura por parte del lector (Ortiz, José Ramón, *Guía de Hipertexto y HTML*, en: <http://members.tripod.com/~Joserra/introhtml.html>).

*Hipertexto*: Son documentos que contienen enlaces con otros documentos; al seleccionar un enlace automáticamente se despliega el segundo documento (Cafassi, Emilio, *et al.*, *Internet: Políticas y Comunicación*, Argentina, Editorial Biblos, 1998, p. 259).

*Hipertexto*: Mirabito, indica que hipertexto es un sistema no lineal para el almacenamiento, la administración y la recuperación de información mediante el cual pueden crearse vínculos entre información asociada y posteriormente activarse. Los conceptos detrás de un sistema de hipertexto se extendieron también para incluir imágenes y sonidos creando un ambiente de hipermedios (Mirabito, Michael M.A., *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, Barcelona, Gedisa Multimedia, 1998).

*Hipertexto*: Chih Chen, señala, que el hipertexto imita la capacidad del cerebro humano para acceder, rápida e intuitivamente, a la información de forma referencial. En su acepción más sencilla, dice, un sistema hipertexto es un sistema de gestión de base de datos que permite relacionar, a partir de enlaces o puntos de asociación, distintas informaciones que no aparecen de forma simultánea en la pantalla, de tal forma que el usuario puede pasar de una información a otra y progresar así en su búsqueda mediante tanteos sucesivos.

A un nivel más avanzado, un sistema hipertexto equivale a un entorno lógico que facilita el trabajo en cooperación, la comunicación y la adquisición de conocimientos. Cuando la base de datos está organizada de acuerdo con una estructura compleja, se le agrega frecuentemente un nodo especial, llamado navegador gráfico, que hace aparecer el elemento asociado y permite orientarse al usuario.

(Chih Chen, Ching, "Las tecnologías multimedia", en *Informe mundial sobre la información*, UNESCO, 1998, p. 218).

### **Facilidad de uso o usabilidad**

*Usabilidad*: medida de la facilidad con que se puede aprender el manejo de un sistema, su seguridad, su fiabilidad, su efectividad y su comodidad (Moreno Muñoz, Antonio, *Diseño ergonómico de aplicaciones hipermedia*, Barcelona, Ed. Paidós (Papeles de Comunicación, núm. 34), 2000, p. 207).

*Usabilidad*: Medida de la facilidad con que se puede aprender el manejo de un sistema, su seguridad, su fiabilidad, su efectividad y comodidad (Moreno Muñoz, Antonio, *Diseño ergonómico de aplicaciones hipermedia*, España, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 2000, 207 p.).

### **Interactividad**

*Interactividad*: Consiste en la imitación de la interacción por parte de un sistema mecánico o electrónico, que contemple como su objetivo principal o colateral también la función de comunicación con un usuario (o entre varios usuarios). Bettetini define la interactividad como un diálogo hombre-máquina, que hace posible la producción de objetos textuales nuevos, no completamente previsibles a priori (Gianfranco Bettetini y Fausto Colombo, *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, Paidós, 1995, p. 17).

*Interacción*: intercambio que existe entre el usuario y el ordenador.

*Interacción hombre-ordenador (o interacción hombre-máquina)*: Se refiere a las interfaces hombre-ordenador o interfaces de usuario, tanto para entornos laborales, como domésticos o de ocio, de manera que en su diseño se contemplen las capacidades humanas.

*Interfaz de pantalla completa*: En ella el diálogo se puede desarrollar dentro de las dos dimensiones de la pantalla.

*Interfaz de usuario*: Conjunto de dispositivos, tanto físicos como lógicos, que permiten interactuar de una manera precisa y concreta con un sistema.

---

---

*Interfaz gráfica de usuario:* Partiendo de la manipulación directa, cuenta con elementos básicos como las ventanas, los iconos, los menús y el dispositivo apuntador.

*Interfaz orientada a función:* En ella el diálogo se establece tecleando una serie de comandos con el fin de obtener el resultado deseado.

*Interfaz orientada a línea:* Es aquella en la que el diálogo se produce línea a línea, mediante un lenguaje de preguntas y órdenes o comandos (Moreno Muñoz, Antonio, *Diseño ergonómico de aplicaciones hipermedia*, Barcelona, Paidós (Papeles de Comunicación, núm. 34), 2000, p. 207).

*Interactividad:* Relaciones que se establecen, a partir de una interfase entre:

- Ser humano y máquina.
- Un ser humano y otro(s)
- Un ser humano y su acción en el mundo *on-line* u *off-line*.  
(Huhtamo, E., "From Cybernation to Interaction: A Contribution to an Archaeology of Interactivity", en P. Lunnenfeld (ed.), *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, ma, mit Press, Cambridge, 1998, pp. 96-110.

*Interactividad:* La interactividad es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el *hardware* que conecta a los dos. (de Kerckhove, Derrick, *Inteligencias en conexión*, Editorial Gedisa, España: 21).

*Interface (interfase, interfaz):* Zona de contacto, conexión entre dos componentes de "hardware", entre dos aplicaciones o entre un usuario y una aplicación (Fernández Calvo, Rafael, *Glosario básico inglés-español para usuarios de Internet*, en: <http://www.ati.es/novatica/glointv2.html> (sitio Web de la Asociación de Técnicos de Informática, tercera edición, última actualización: 29 de septiembre de 2000).

## **Imagen**

*Imágenes:* Se refiere a todos los elementos visuales no tipográficos utilizados en el sitio.

*Imagen:* Puede ser manual o técnica, y es un reflejo de la configuración aparente de los objetos y de las acciones. Tiene como referente la realidad. La imagen (fija o en movimiento, aislada o en secuencia) remite a la realidad. Se presentan, no como la realidad misma, sino como signos de la realidad que reflejan. Muestran los signos de una realidad previamente interpretada (Cebrián Mariano, Información audiovisual: concepto, técnica expresión y aplicaciones, pp. 323-324).

### **Tipos de imágenes**

*Imagen fija:* Como su nombre lo indica, son aquellas imágenes que no tienen movimiento. Por ejemplo: fotos, gráficos, viñetas, iconos.

*En movimiento sin sonido:* Imágenes dinámicas, pero mudas. En Internet, generalmente se trata de animaciones.

### **Audiovisual**

*Audiovisual:* Producto que reúne lo auditivo y lo visual en un solo soporte. El WWW es un entorno audiovisual, cuando se le incorporan sonidos. Es posible asimismo, mediante ciertas aplicaciones, integrar video, televisión o cine en línea, medios cuya naturaleza es audiovisual.

*Lenguaje audiovisual:* Sincronía entre imagen y sonido que crea un lenguaje expresivo diferente, utilizado en videos, televisión y cine.

*Video:* Para su incorporación a un sitio Web, es necesario digitalizarlo, es decir, transferirlo de su soporte en cinta magnética, a un lenguaje de bits. Ya digitalizado, se puede reproducir con *software* especializado, como el Real Player.

*Cine:* También es necesario digitalizarlo, a fin de transferirlo de la película a un formato digital.

*Televisión:* Al igual que el video, pasa por un proceso de digitalización y se visualiza mediante dispositivos como el Real Player. Actualmente son principalmente las televisoras las que ofrecen algunas de sus transmisiones en línea.

---

---

*Animaciones:* Se trata de las imágenes a las que se dota de movimiento. Pueden ser en dos o tres dimensiones. Se animan letras, dibujos, botones, viñetas, etcétera. Pueden contar con sonido o ser mudas.

*Animaciones:* Banners, viñetas animadas, personajes, tipografía en movimiento, etcétera.

## **Sonido**

*Sonido:* Se refiere a los elementos auditivos empleados para reforzar el contenido e impacto del sitio. Incluyen música, efectos especiales o locución.

## **Música**

*Música:* La música en un sitio Web puede ser introductoria, permanente, cambiante, sólo asociada a ciertas aplicaciones, etc. Se utiliza para reforzar los elementos visuales.

## **Efectos de sonido**

Sonidos creados que simulan ruidos de la naturaleza o el medio ambiente (por ejemplo: abrir y cerrar de puertas, canto de aves, aullido de lobos, las olas del mar, etc.). Se incorporan ocasionalmente a los sitios Web para reforzar los elementos visuales.

## **Locución**

Voz que pronuncia lo que está textualmente a la vista, o voz que proporciona información adicional a la que se presenta textualmente. No es muy común, pero algunos sitios Web la incluyen. En los espacios en que invariablemente se encuentra, es en los sitios de estaciones de radio o canales de televisión en línea.

## **Hipervínculo**

*Hyperlink (hiperenlace, hipervínculo, nexa):* Puntero existente en un documento hipertexto que apunta (enlaza) a otro documento que

puede ser o no otro documento hipertexto (Fernández Calvo, Rafael, *Glosario básico inglés-español para usuarios de Internet*, en: <http://www.ati.es/novatica/glointv2.html>; sitio Web de la Asociación de Técnicos de Informática, tercera edición, última actualización: 29 de septiembre de 2000).

*Link (enlace/enlazar, liga, puntero, vínculo/vincular)*: Apun­tadores hipertexto que sirven para saltar de una información a otra, o de un servidor a otro, cuando se navega por Internet o bien la acción de realizar dicho salto (Fernández Calvo, Rafael, *Glosario básico inglés-español para usuarios de Internet*, en: <http://www.ati.es/novatica/glointv2.html>; sitio Web de la Asociación de Técnicos de Informática, tercera edición, última actualización: 29 de septiembre de 2000).

*Vínculo*: Los vínculos crean rutas que van de una parte a otra de un mismo documento de World Wide Web, a otro documento o a otro recurso (Estabrook, 1997:354).

## **Contenido**

El contenido, como su nombre lo indica, es la información que está contenida en los diferentes soportes textuales, de imagen, sonoros y audiovisuales que conforman el sitio Web.

## **A manera de cierre**

Creemos que la información que circula en la red de redes, Internet, merece ser analizada porque constituye una de las fuentes a partir de las cuales los ciudadanos construyen su realidad simbólica. Asimismo, en una sociedad que tiende a transformar sus formas organizativas y productivas a partir de la información y el conocimiento, es imprescindible contar con instrumentos que permitan analizar algunas de esas fuentes generadoras de información y saber. Este documento es una contribución inicial a ello. Invitamos a continuar enriqueciéndolo con reflexiones y nuevas ideas.