

Pyxis framework & Gamma

Ecosistema digital de la e[ad]

Juan Antonio Godoy Berner - Idar González Díaz

Profesor Guía: Sr. Herbert Spencer González
Diseño Gráfico
Septiembre 2014

Escuela de Arquitectura y Diseño e[ad]
de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

Índice

04	Prólogo
08	Introducción
13	<i>Capítulo I: Metodologías y contexto de estudio</i>
14	¿Qué es el diseño atómico?
16	Proyecto Pyxis
17	Proyecto Gamma
18	Proyecto Stampa
19	Proyecto Memoire
23	<i>Capítulo II: La experiencias en la organización</i>
24	Conceptualización
26	Esquemática
36	Modelación y contexto
38	Ámbito digital
40	Cualidad gráfica

59	<i>Capítulo III: Del estudio al parámetro</i>
60	¿Qué es Pyxis?
61	Pyxis framework como plataforma
62	¿Qué es un framework?
67	Potencialidad y proyección
74	Componentes
81	<i>Capítulo IV: Del parámetro al diseño</i>
82	¿Qué es Gamma?
84	Re-diseño del sitio web e[ad]
130	Verificación de la propuesta de diseño
156	Iteración de la plataforma
175	<i>Capítulo V: Epílogo</i>
176	Reflexión
180	Colofón

Prólogo

“the musician should put the sounds first, building the music up from [them] rather than developing the music, then working down to the sounds that make it up.”

N. Senada

El Diseño se da en un proceso continuo de integración (material, formal y espiritual) dentro de un devenir histórico que se consolida cada vez en una obra singular. No existe Diseño —ni tampoco Arte, me atrevo a decir— aislado de su situación; por el contrario, justamente la potencia poética de su aparición toma su impulso desde ese presente y de sus ramificaciones que lo logran situar, con plena propiedad y sentido, en su tiempo y lugar.

Hoy, a medida que el oficio del diseño gráfico va evolucionando, reconocemos la necesidad de articular arquitecturas de lenguaje más adecuadas para los contextos en los que nos desenvolvemos. Esto es, la necesidad de reconocer que los campos gráficos están conectados entre sí, que las organizaciones para las cuales trabajamos requieren de múltiples voces y escalas apelando a un sistema gráfico subyacente que sea coherente y que trascienda a todos ellos.

Abordar el diseño gráfico con esta óptica es el sentido y la lección de estos cuatro proyectos: Stampa, Pyxis, Gamma y Mémoire. Cada uno es una obra con su propio valor intrínseco, pero todos ellos obedecen a una arquitectura gráfica y editorial que hace eco de la organización para la cual se diseñaron, la e[ad] Escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.

Es curioso reconocer que el diseñador gráfico se vale de muchos elementos para construir su obra sin necesariamente ser el autor de ellos: tipografía, imagen corporativa, ilustración, fotografía, textos, etc. El diseñador compone y articula elementos ya creados para definir la forma de su lectura, utiliza ladrillos hechos por otros (o patrones prefabricados) y añade el cemento que permite articular la comunicación entre la organización y el lector. En este prólogo quiero hablar de ese cemento.

La metáfora de la química⁽¹⁾ me parece acertada para explicar el paralelismo entre la estructura de la materia y la arquitectura del lenguaje gráfico que buscamos definir: Toda la materia (ya sea sólida, líquida o gaseosa) está compuesta por átomos; estos átomos se enlazan en moléculas, las moléculas constituyen materiales y los materiales pueden llegar a constituir organismos. Los diversos órdenes de magnitud están radical y absolutamente determinados, unos por otros, por lo que pequeños cambios a nivel atómico pueden repercutir en gruesas modificaciones en la escala del organismo. Y, en el sentido opuesto —ya rebasando la metáfora química— el organismo, en su continuo ajuste, puede llegar a modificar sus unidades discretas mínimas, redefiniendo su estructura atómica elemental. Así están pensados estos cuatro proyectos entre sí.

Stampa⁽²⁾, a cargo de Catalina Reyes, corresponde a las unidades gráficas mínimas —los átomos de nuestro sistema— como los signos de un alfabeto propio. Si bien los elementos fundamentales incluyen otros componentes como magnitudes y colores, los símbolos gráficos son fundacionales en su sentido formal y lingüístico, con un ADN y un trazo propio. Sus símbolos son pequeñas imágenes abstractas, refinadas luego de un

^{1.} El diseñador Brad Frost lo nombra como “Diseño Atómico” al sistema jerárquico de elementos constituyentes de un framework para el diseño Web; Frost, 2013 <http://bradfrostweb.com/blog/post/atomic-web-design/>

^{2.} <http://eadpucv.github.io/stampa/>

largo proceso de síntesis, hasta llegar a una colección que logra abarcar cierta totalidad de “requerimientos semánticos” de la organización, en este caso, la escuela. Stampa se define como una familia tipográfica con dos pesos, Stampa Regular y Stampa Ligera.

Pyxis⁽³⁾, corresponde al segundo escalón, a las moléculas que articulan las unidades gráficas y de interacción, así como la grilla que define las reglas y le da cabida a estos elementos. Sus definiciones son completamente generales y abiertas, porque es la fundación anterior al uso específico. Es lo que comúnmente se llama “manual de uso de la imagen gráfica” de una organización, que define las especificaciones gráficas para variados soportes y escalas, sólo que exaltado al plano digital llega a transformarse en un framework o herramienta de trabajo que permite maqueteo y construir. Aquí se definen todas las medidas, proporciones, tonos y cadencias gráficas. Junto con esto, aparecen los elementos interactivos característicos de una interfaz gráfica, así como sus reglas de adaptación a los múltiples formatos de pantalla.

Gamma⁽⁴⁾, es el tercer escalón, el material de construcción. Corresponde a la aplicación sistemática de Pyxis a una plataforma de gestión de contenidos, en este caso Wordpress. Se trata de llevar a Pyxis a plantillas de diseño específico para un sitio complejo, como ha llegado a ser el sitio de la escuela después de más de 15 años de evolución. Por supuesto, la abstracción genérica de un tema de Wordpress va acompañada del caso particular de los contenidos, de las múltiples adaptaciones y ajustes sobre la marcha que demanda este organismo vivo, así como de las vinculaciones transparentes a otros sistemas, como la wiki o el sitio de las travesías.

³ <http://eadpucv.github.io/pyxis/>

⁴ <http://eadpucv.github.io/gamma/>

⁵ *Lo propio del diseño, su conocimiento, radica en el diseñar mismo; en su modo de proceder, de informarse, de colaborar y, por supuesto, de materializar y dar forma. En este sentido, la observación, entendida como “la vía poética-creativa de llegar a la forma”, es la materia que siempre acompañará a todo taller. En el caso del diseño gráfico, que aparece como una constante en todos los proyectos es que éste “sujeto a editar” (contenido y materia) es una organización. Es para una organización –de personas, por supuesto– que hay que construir una voz, un relato, un modo de relatar, un modo visual de aparecer, un modo de interactuar, etc. Es una situación donde las piezas gráficas conocidas están estructuradas desde una matriz anterior, son la superficie de algo mayor, como la punta del iceberg o las sombras proyectadas del mito de la caverna. La observación del diseño debe dilucidar este acto mayor que implica una organización. El croquis de observación tradicional, que observa al habitar humano, los espacios y las luces en las que se inserta, etc; no es suficiente. Necesitamos más dimensiones. Hay que penetrar aún más en esta realidad. En una suerte de triangulación matemática, similar al trabajo de los primeros cartógrafos que debían deducir un mapa a*

Idar González y Juan Antonio Godoy trabajaron Pyxis y Gamma de manera conjunta, informándose y actualizándose de manera recíproca para cuidar la absoluta coherencia lógico-gráfica del sistema. De hecho, al comienzo, todos participaron del diseño del framework Pyxis desde alguna arista: las proporciones tipográficas, la paleta de color, la grilla y los elementos de interacción; todos ellos expresiones de la organización que se observa⁽⁵⁾ e interpreta gráfica y digitalmente.

Mémoire⁽⁶⁾, a cargo de Gabriela Pérez, corresponde al último peldaño de este sistema y a la apuesta de su disponibilidad y apertura para plantear nuevos servicios —con sus correspondientes interfaces gráficas— a partir de un orden y a una lógica establecida de antemano. Mémoire se trata del futuro sitio del archivo histórico de la escuela, de su modo de disponibilizar su material y de presentar también su material editado. El pensamiento del servicio desde la interfaz, más allá de una plataforma específica.

El sentido detrás esta lógica es asumir la permanente evolución del lenguaje gráfico de una organización y cómo diseñar una arquitectura que soporte ajustes puntuales y que permita propagar esos cambios hacia todos sus niveles. Esto plantea una nueva forma de finiquito, aquel de las permanentes ediciones. El sentido de apertura irá directamente de la mano de la vida que tenga la organización, en este caso, nuestra escuela.

Herbert Spencer
Septiembre de 2014

*partir de observaciones parciales de la costa,
mediciones estelares y mediciones temporales,
de vientos y corrientes. Ese mapa nunca antes
visto era sólo comparable a cómo nosotros,
seres humanos, nos imaginábamos observados
por un Dios que está en el cielo.
¿cómo es este mapa?
¿cómo es este juego del pensar algebraico para
desencadenar otro lenguaje?*

6. <http://eadpucv.github.io/memoire/>

Introducción

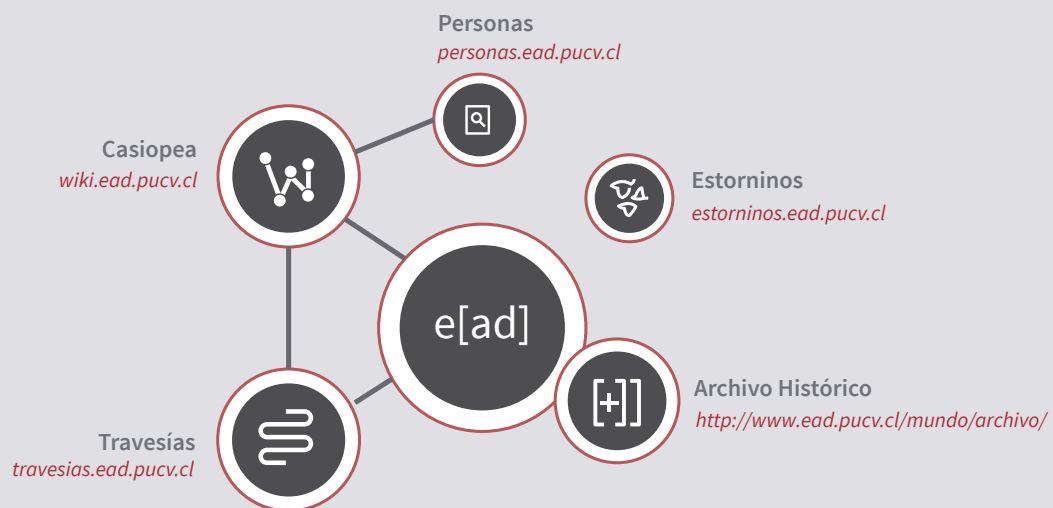
Según la definición de la RAE, el concepto de “organización” es resumido a una *asociación de personas regulada por un conjunto de normas en función de determinados fines*. En el contexto del diseño, este proyecto comienza con la escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso entendida como una organización compleja. Dicha correspondencia demanda un acercamiento, un preguntarse por la identidad y el modo en que ella es representada frente al público interno y externo que la constituye.

Diseñar el procedimiento

Para constatar la organización como experiencia comunicable, se requiere de observación, metodologías, registro, pensamiento crítico-objetivo y un proceso final de abstracción. La experiencia abarca un significado emocional. Se deben identificar las partes de ella: unidades en la gráfica, diferenciar contrastes, proximidad y distancia, contenido y forma. La retórica construye la manera en que el otro recibe la experiencia. Abarca formas, al igual que la metáfora. John Dewey⁽⁷⁾ utiliza metáforas para redactar su texto *El arte como experiencia*. La *metáfora* entonces como sustituto de la *perspectiva* (Ej: la *Sinécdoco*⁽⁸⁾ sustituye la representación). A la retórica le importa lo que se dice. Se estudia entonces el diseño como retórica (influencia que media, que conduce), y se identifican los alcances que esta puede propinar.

⁷ Filósofo, pedagogo y psicólogo estadounidense. Junto con Charles Sanders Peirce y William James, es uno de los fundadores de la filosofía del “pragmatismo”.

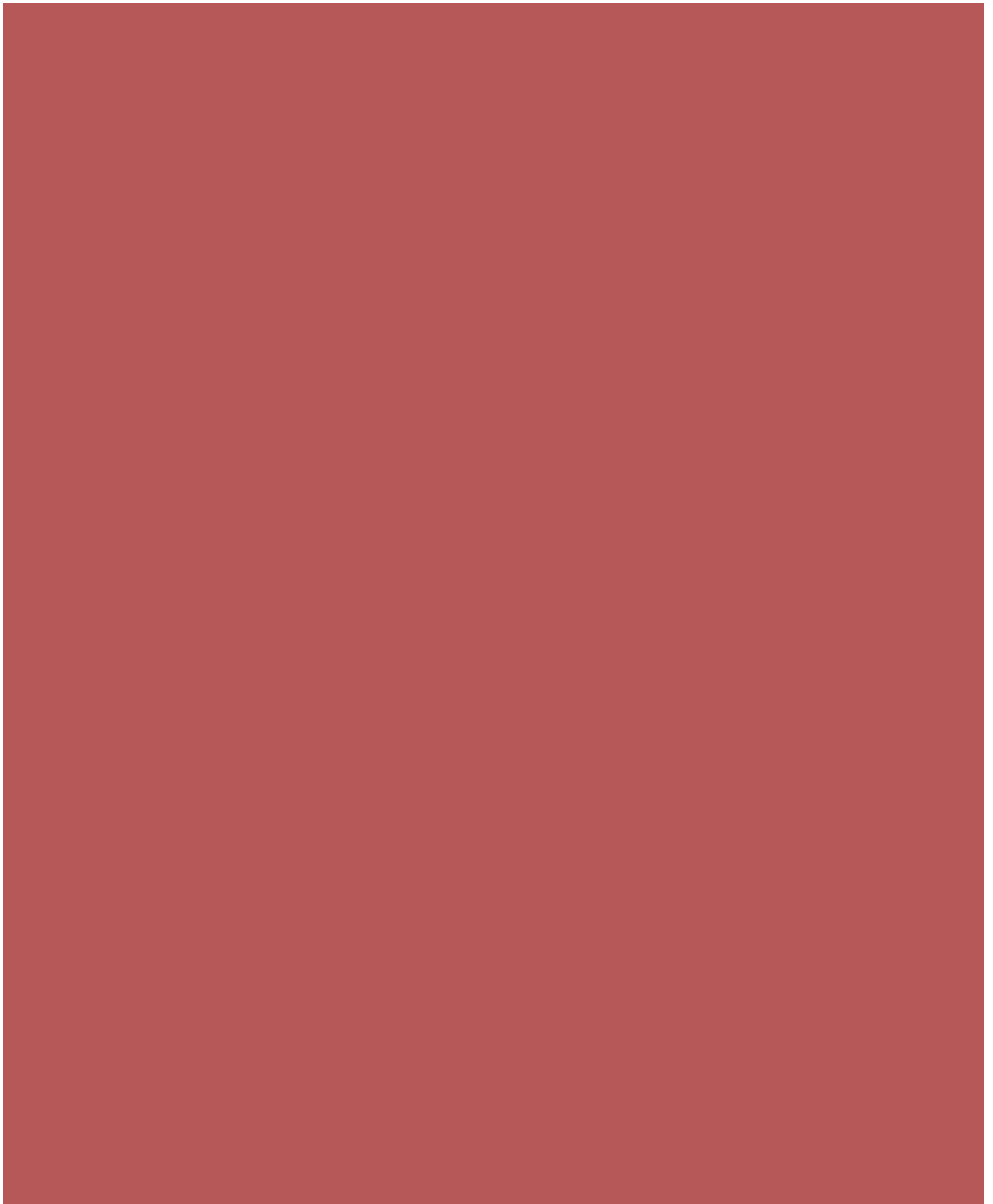
⁸ Recurso literario que utiliza una parte de algo para referirse a un todo.



Los servicios web de la e[ad]

Actualmente, los servicios web que ofrece la e[ad] son seis plataformas digitales con una jerarquía de visibilidad de acuerdo a al uso y propósito de sus visitas, además de estar cada una inscrita en una fuente por separado. Cada plataforma es y ha sido un proyecto en sí mismo; es por esto que las decisiones en cuanto a la gráfica y disposición de los contenidos han sido distantes.

Se hace necesario —y es el motivo base de este proyecto— estipular un planteamiento de unificación (gráfica - conceptual) y un modo de trabajo lúcido en su capacidad y proyección con respecto a las plataformas que anidan y representan la identidad de la organización, recurriendo a la metodología para proceder y el contexto de estudio para conservar la coherencia frente a las decisiones que otorguen el resultado.



Ecosistema digital

Metodologías y contexto de estudio

1

Capítulo I

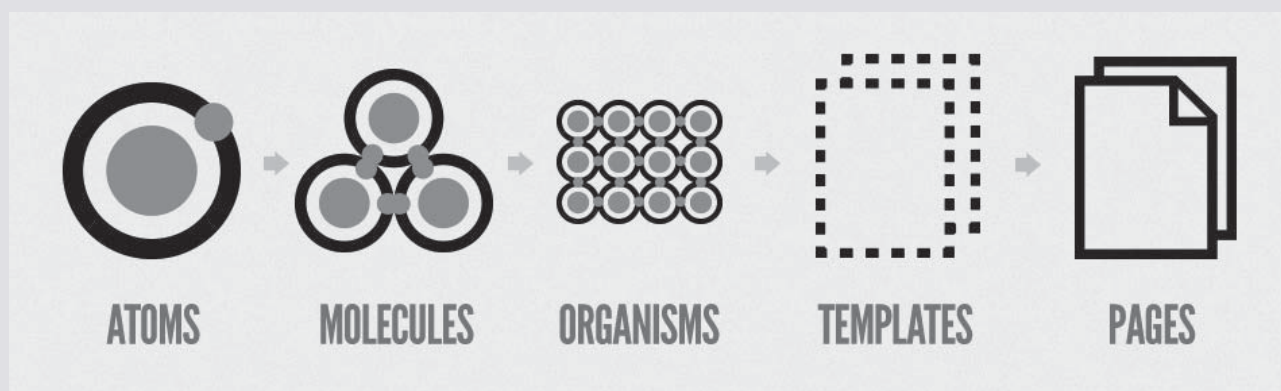
Metodologías y contexto de estudio

- 10 ¿Qué es el Diseño atómico?
- 14 Proyecto Pyxis
- 16 Proyecto Gamma
- 14 Proyecto Stampa
- 16 Proyecto Memoire

¿QUÉ ES EL DISEÑO ATÓMICO?

El diseño atómico: Un sistema de diseño

“No estamos diseñando páginas, estamos diseñando sistemas de componentes”



Modelo que da cuenta de las etapas inscritas en el diseño atómico

La lógica base del diseño atómico es que las interfaces sean entendidas como construcciones de pequeños componentes fundamentales para luego combinarse y generar estructuras complejas en mutua relación.

Esta metodología proviene del discurso que emplea Brad Frost⁽¹⁾ para sistematizar el modo de diseño digital. El diseño atómico es partidario del método, evadiendo cualquier desplante subjetivo. Citando a Stephen Hay⁽²⁾: *“No estamos diseñando páginas, estamos diseñando sistemas de componentes”*.

Las unidades atómicas se complementan para formar moléculas, que luego se combinan para crear organismos más complejos. De aquí deviene la analogía con el comportamiento *físico-cuántico* de los átomos.

¹ Diseñador, orador y escritor dedicado al diseño y la experiencia en la web. Precursor en algunas herramientas y fuentes de diseño web tales como “This Is Responsive”, “Pattern Lab”, “Mobile Web Best Practices”, y “WTF Mobile Web”.

² Diseñador web desde 1995. Sus raíces como diseñador y director de arte en la identidad corporativa / diseño de packaging y la publicidad sirven como base para su trabajo actual como diseñador web. Estratega a través de su propia consultoría de experiencia de usuario en “Zero Interface”.

Existen cinco niveles establecidos en el diseño atómico:

Átomos: Los átomos vienen a ser los *bloques-de-base* para cimentar una relación en la estructura de la página. Aplicado a las interfaces, los átomos se identifican en los elementos fundamentales que requiere, por ejemplo, un *Framework*⁽³⁾ especializado en operar la gráfica global. Elementos como paletas de colores, tipografías y aspectos necesarios como bloques y animaciones.

Moléculas: Las moléculas son grupos de átomos combinados para generar una coherencia semántica derivada, como puede ser un *formulario de contacto* a través de un etiqueta “input”, un “text-area” y un “botón”. Su función radica en suplementar la interacción del usuario con el sitio.

Organismos: Los organismos son estructuras de moléculas para generar secciones en la interface. La complejidad se incrementa puesto que una sección está disponible para establecer un modo en que sus moléculas se combinen.

Templates: Los templates ahondan en el lenguaje. Los grupos de organismos se diseñan para conformar un “layout” concreto que provea un contexto semántico funcional y reconocible por el usuario. Ejemplos de esto están en el diseño de Wireframes y código HTML⁽⁴⁾.

Páginas: Las páginas albergan el contenido representativo del sitio en cuestión. Es el momento en que el diseño comienza a develar el resultado final en su contexto y motivo real.

³ Estructura conceptual y tecnológica de soporte definido, normalmente con artefactos o módulos de software concretos, que puede servir de base para la organización y desarrollo de software. Típicamente, puede incluir soporte de programas, bibliotecas, y un lenguaje interpretado, entre otras herramientas, para así ayudar a desarrollar y unir los diferentes componentes de un proyecto.

⁴ Siglas de “HyperText Markup Language” (lenguaje de marcas de hipertexto), hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas en la web.

PROYECTO PYXIS

Componentes gráficos



Encabezado del Home-page de Pyxis Framework.

Pyxis framework es una librería de declaraciones, delimitando los componentes visuales y estructurales del ecosistema digital de la Escuela de Arquitectura y Diseño e[ad], de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, construyendo un lenguaje gráfico coherente y consistente entre las diversas plataformas pertenecientes a la organización. Desde pyxis surgen dependencias y otros proyectos como Gamma y Memoire.

A su vez, Pyxis reutiliza elementos de otros frameworks como Bootstrap y jQuery para elementos de estructura e interacción.

PROYECTO GAMMA

Maquetas navegables



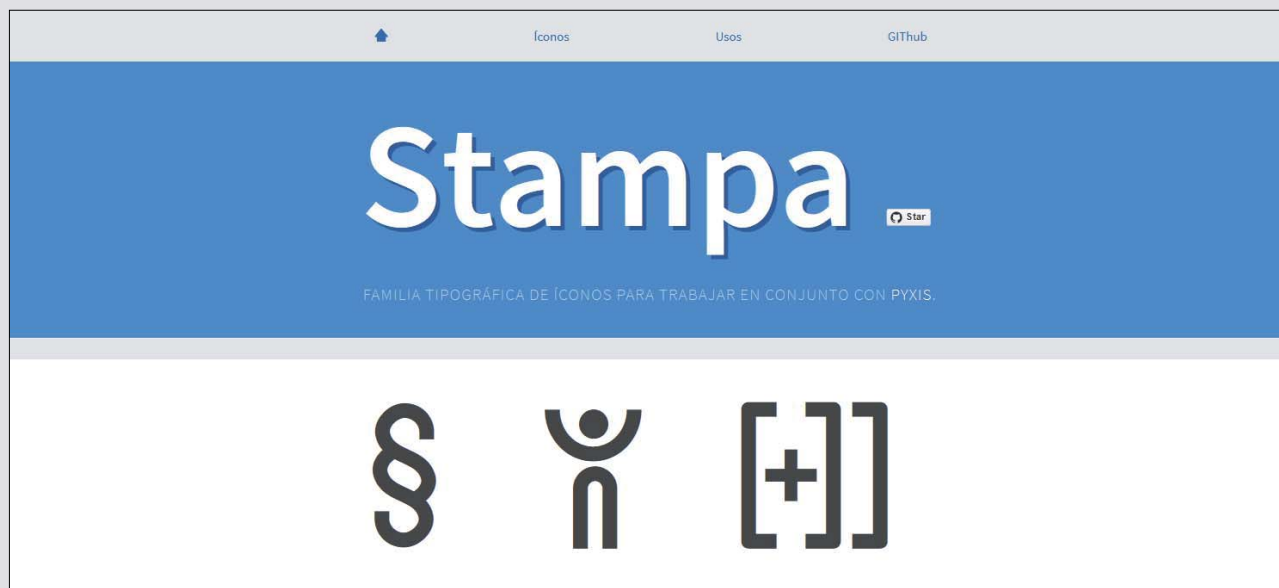
Encabezado del Home-page de Gamma. |

Gamma es un repositorio que almacena las maquetas navegables destinadas a evaluar el diseño front-end para el rediseño del sitio web de la Escuela de Arquitectura y Diseño e[ad] de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Sus dependencias son Pyxis (componentes gráficos y estructurales) y Stampa (set de íconos diseñados para la organización).

Gamma finalmente se convierte en un tema de Wordpress (manejador de contenido) y de esta forma permite que el sitio mantenga una interfaz cómoda para contribuyentes y puedan enfocarse en elaborar contenido sin necesidad de indagar en código HTML y CSS.

PROYECTO STAMPA

Set de íconos para la web



Encabezado de Home-page de Stampa. |

Stampa es una familia tipográfica de íconos diseñada especialmente para el ecosistema digital de la e[ad]. El set de íconos en su versión 3.0.0 consta de 95 glifos, en 2 pesos tipográficos: Stampa regular y Stampa light.

Stampa fundamenta su funcionamiento en Font-awesome e Icomoon, donde los íconos son traducidos a elementos tipográficos, siendo escalables proporcionalmente en relación a la tipografía.

PROYECTO MEMOIRE

Archivo Histórico J.V.A.

Mémoire

Archivo Histórico José Vial Armstrong

Los archivos son la memoria colectiva e individual de una organización o comunidad. Su tarea principal es preservar esa memoria en el tiempo.

Dicha similitud alberga este archivo, puesto tiene la misión de: conservar, mantener, valorizar y disponibilizar el patrimonio artístico e intelectual de lo que es y será la Escuela de Arquitectura y Diseño PUCV.

Este repositorio presenta una propuesta de diseño front-end para el sitio web del Archivo Histórico, trabajada en conjunto a:

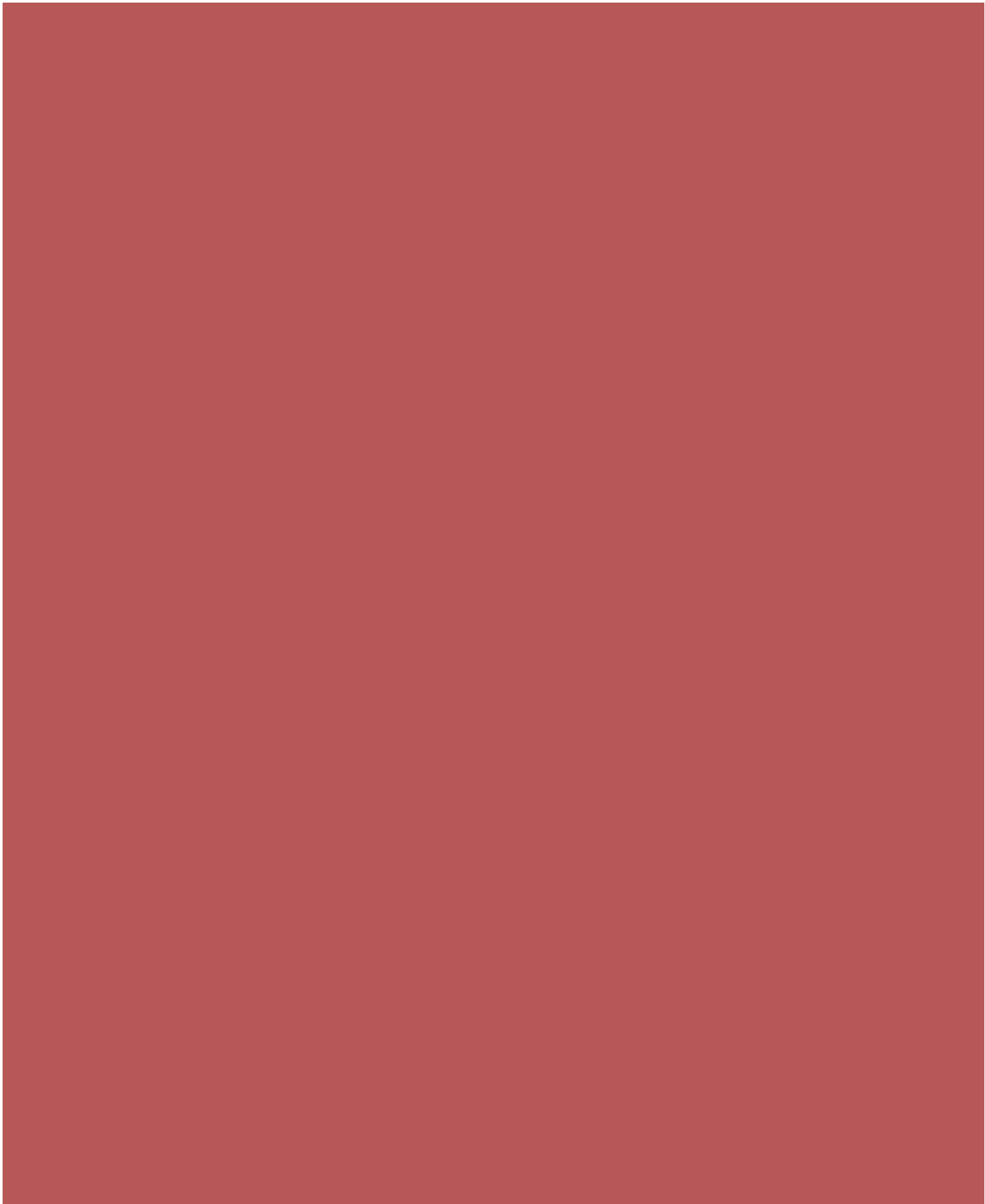
Pyxis framework [Stampa](#)

[Ir al sitio](#)

Encabezado del Home-page de Memoire. |

Plataforma de Diseño front-end para el sitio web del Archivo Histórico José Vial Armstrong, de la Escuela de Arquitectura y Diseño e[ad] de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.

Mémoire surge como una necesidad de visibilidad en la web del Archivo Histórico, actualmente todo su catálogo se aloja en otros servicios web, limitándose a sus identidad gráficas. Por esta razón, este repositorio evidencia un rasgo gráfico diseñado en función del Archivo y que a la vez está construido bajo Pyxis Framework y así mantiene una identidad consistente como una nueva plataforma de la e[ad].



Estudio

La experiencia en la organización

2

Capítulo II

La experiencia en la organización

- 24 Conceptualización
- 26 Esquemática
- 36 Modelación y contexto
- 38 Ámbito digital
- 40 Calidad gráfica

El modo en el oficio

Cualidades de la e[ad] como organización

La Escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso presenta, en diversas áreas, un particular modo de hacer oficio. Ya sea por elementos gráficos, estructurales, formales o poéticos. Esto es algo que toda persona que se adentra en la Escuela puede percibir, sin embargo, se hace necesario encontrar estas peculiaridades y establecerlas como *parámetros de identidad*. De esta forma se logra nombrar hitos, que hagan emerger la identidad a un plano más visible.

El rasgo tipográfico: A través del *Taller de Amereida*⁽¹⁾ y como gesto del poeta *Carlos Covarrubias*⁽²⁾, se ha ido implementando cierta rúbrica de trazos delgados y alargados que se desprenden libres en la amplitud de la pizarra negra, bajo el uso de tizas blancas. Este hecho se ha adoptado o se ha ido modificado por algunos alumnos, docentes y como forma de presentar las distintas anotaciones en el ejercicio del oficio o en las bitácoras de estudio.

El blanco como imagen y espacio: La escuela se caracteriza como edificio o infraestructura por el blanco de sus fachadas e interiores, propiciando la luz en los espacios. Esto se puede relacionar con el cuidado del blanco sobre la página, planteamiento que asienta la formación de los alumnos en cada uno de los oficios que la escuela imparte. La construcción, composición de luz, ritmos y silencios. Esto determina una imagen potente en lo que se busca y representa continuamente; es el sentido del hacer de la escuela en un hecho visible.

¹ El curso del Taller de Amereida está orientado a todos los alumnos de la Escuela –arquitectos y diseñadores– desde el primer año hasta antes de los cursos de titulación. Fundamentalmente aborda la relación entre el oficio y la palabra poética, bajo una mirada permanente al continente americano como invención o conclusividad de la figura de mundo (*América completa el mapa*).

² Poeta y docente de la escuela de arquitectura y diseño PUCV

Amereida: Se despliega como la palabra y visión americana, que acompaña al alumno desde un inicio en su formación como estudiante dentro de la comunidad de diseño y arquitectura. Representa un modo de estudio (oficio), vida (a través de actividades, actos, modos de expresión) y trabajo (obras, entregas) en el camino del oficio.

Obras: La escuela presenta las obras y quehaceres de sus alumnos a través de exposiciones trimestrales que permiten observar como lector interno y externo el acontecer, motivo y proceso de estudio. Las obras expuestas vienen a ser pasos transitorios de lo estudiado; si bien se van generando continuamente, llegan a una conclusión o cierre en la etapa de título del alumno, donde esta se ve enfrentada a un proyecto de mayor intensidad y análisis. En tanto, en la Ciudad Abierta la obra se concibe como un continuo, ya que puede construirse, reconstruirse o replantearse a partir de sus bases. La obra puede nunca finalizar.

Pizarrones: La escuela define un modo de exponer el pensar, la poética y la observación. Se hace cargo de su representación en el espacio, mediante pizarrones en el despliegue del dibujo y anotaciones, de forma casi fija en la disposición de estas pizarras al interior de las salas. No sucede lo mismo en *Ciudad Abierta*⁽³⁾, donde la pizarra pasa a ser un objeto móvil o desplazable, por su intervención en la duna o parte baja de los terrenos dispuesta en el Taller de Amereida.

³ *La Ciudad Abierta de Ritoque es una extensión de 270 hectáreas ubicada a 16 kms. ubicada al norte de Valparaíso. Sus terrenos comprenden un extenso campo dunario, humedales con una extraordinaria diversidad de flora y fauna, un borde de playa de más de 3 kilómetros, quebradas y campo. Fundada en 1970 por poetas, filósofos, escultores, pintores, arquitectos y diseñadores, es hoy habitada por muchos de ellos.*

El taller como eje del oficio

La figura del taller

Dentro de la formación del oficio en la Escuela, se centran los estudios alrededor de la figura del Taller. El Taller es la instancia en donde se exponen los avances personales de cada alumno en torno a un proyecto común basado en la observación. Es parte de la concepción del oficio dentro de la Escuela, el abarcar mediante el Taller la extensión del continente americano mediante la Travesía⁽⁴⁾. Se utiliza la herramienta *Tagul*⁽⁵⁾ para realizar nubes de palabras a partir de los programas de estudio de Taller de cada oficio, de manera que surjan conceptos de importancia en cada oficio.

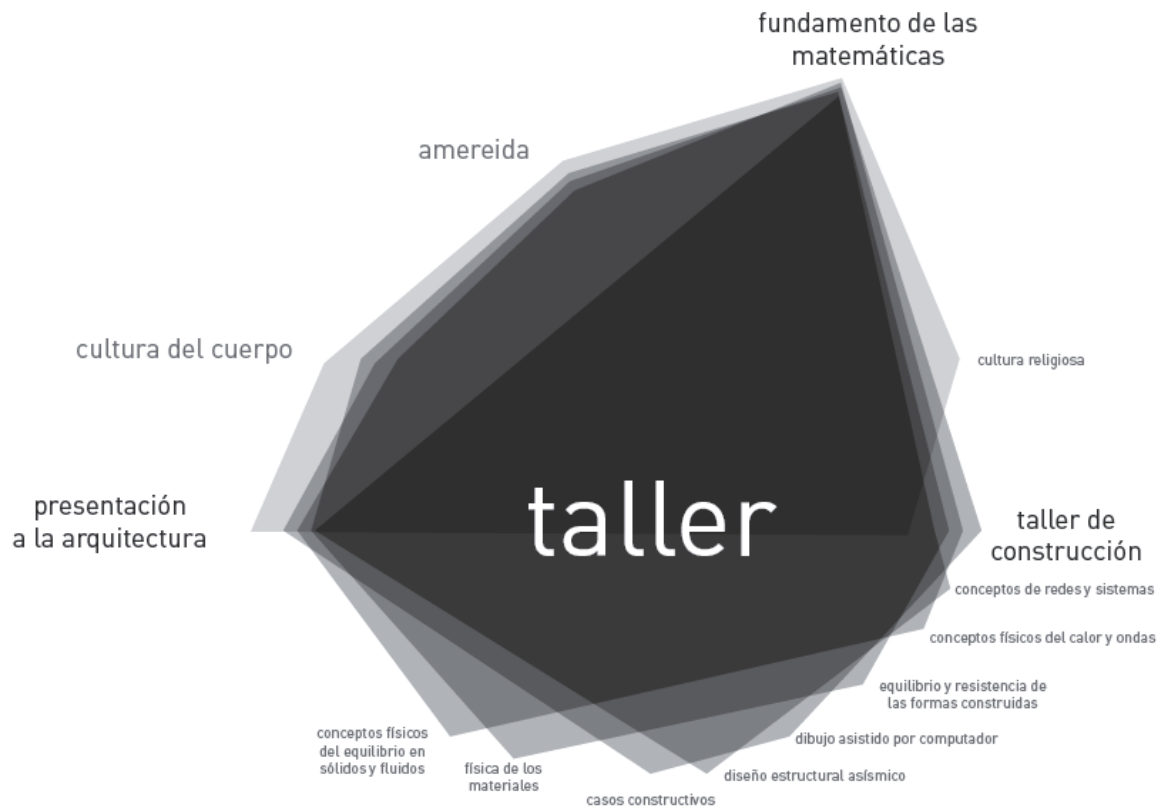
La técnica como particularidad del hacer: A partir de los resultados recogidos de las nubes de palabras, surge la inquietud sobre cuál es la cualidad particular dentro de cada oficio en la Escuela. Tomando como eje central la figura del Taller -cabe señalar que aunque los conceptos que se tratan en los diferentes oficios tienden a una misma dirección su lenguaje los distingue e individualiza- se construyen esquemas para visualizar el desarrollo de la malla de estudios de cada uno. Se establece como principal criterio la cantidad de créditos que otorga cada ramo como dato objetivo dentro de la malla curricular. Se excluye el taller de título de las tres disciplinas.

Los tres esquemas se construyen a partir de dos horizontales: la superior que indica ramos en conjunto con otros oficios que permiten contextualizar al alumno en la Escuela y la inferior que hace énfasis en la técnica y la particularidad del oficio

⁴ En 1984 se incorpora al currículum de los alumnos de Arquitectura y Diseño la realización de una Travesía anual dentro del ámbito de cada Taller.

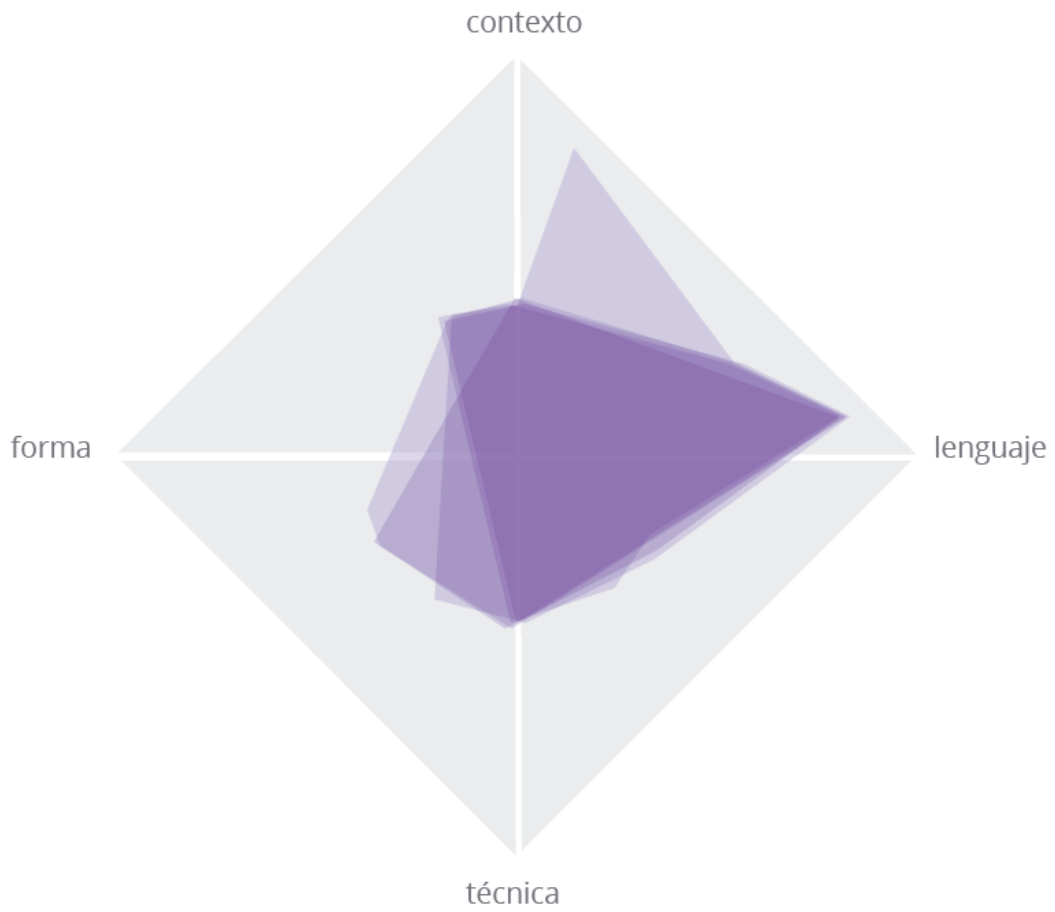
⁵ Aplicación de la web 2.0 que permite crear nubes de palabras interactivas.

PROGRAMA DE ESTUDIOS ARQUITECTURA



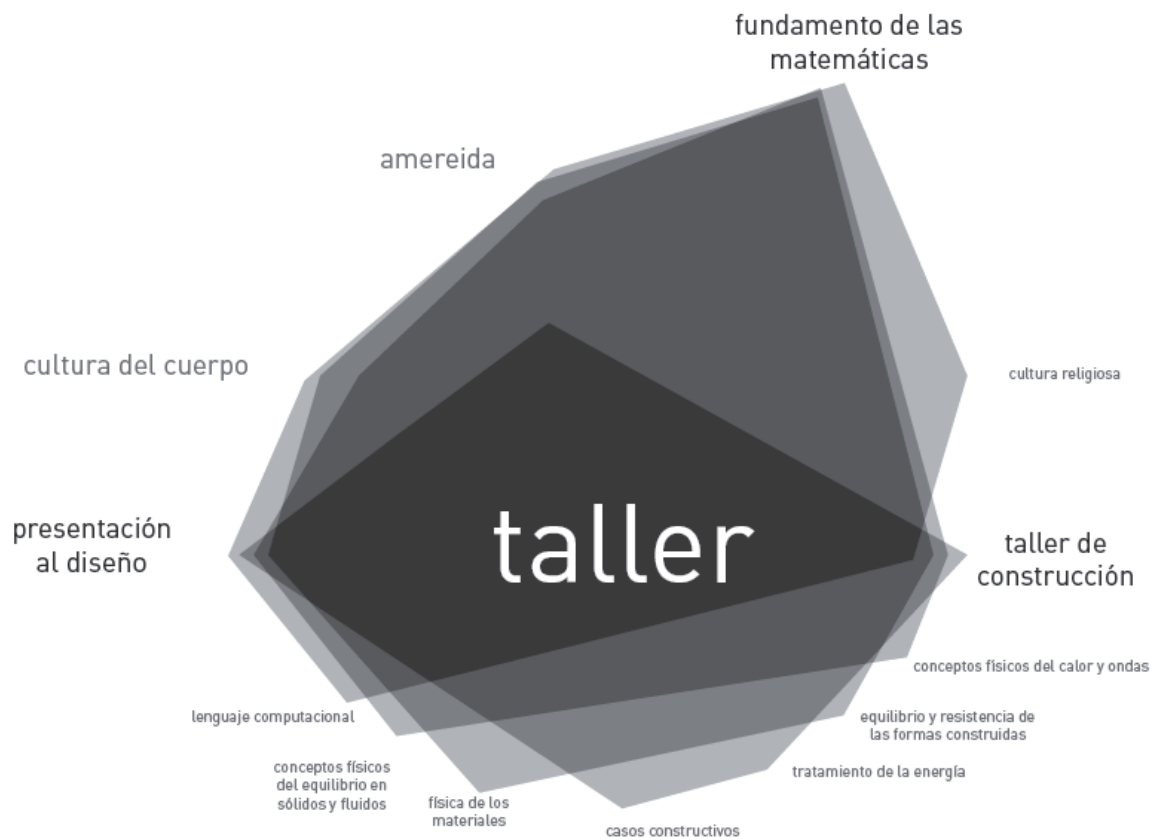
Visualización de la experiencia de taller de Arquitectura en relación con la malla de estudios.

Programa de estudios Arquitectura



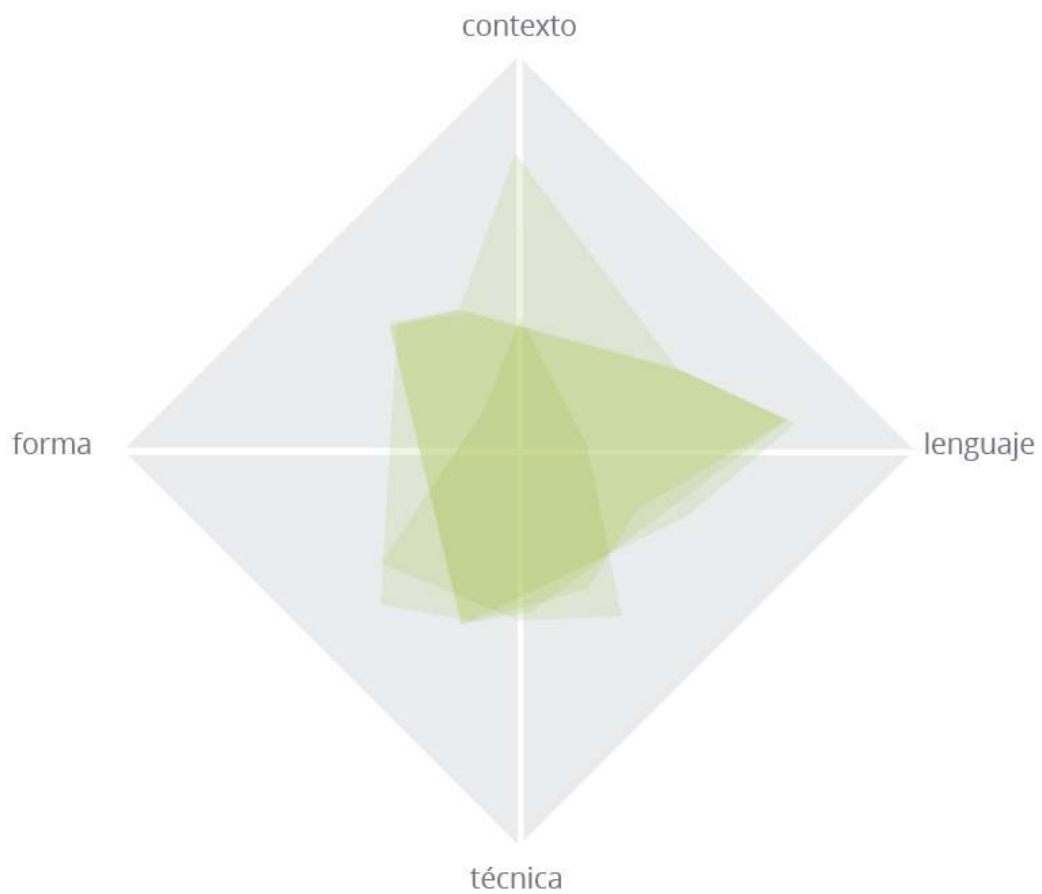
Esquema que muestra los ejes y tendencias en que se enfoca el programa de estudios de Arquitectura.

PROGRAMA DE ESTUDIOS DISEÑO DE OBJETOS



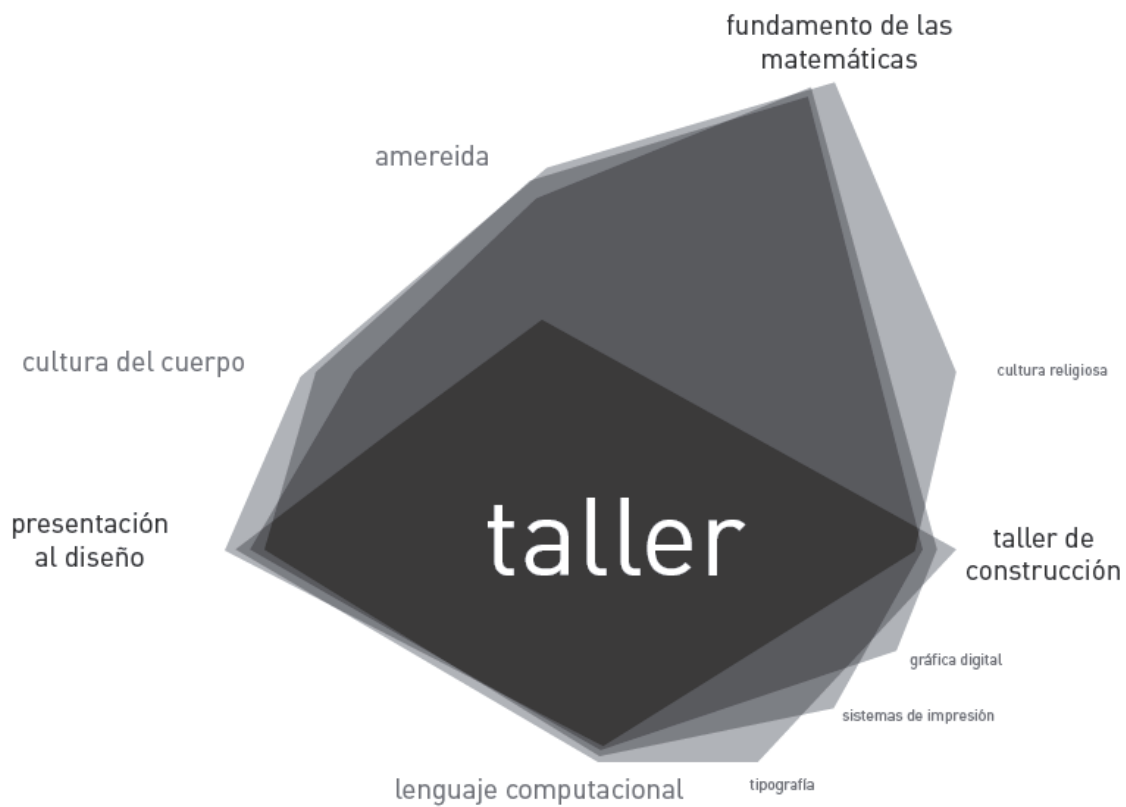
La principal diferencia entre ambos programas de estudios es la singularidad de sus estudios técnicos: mientras que Diseño de Objetos sigue la misma línea que Arquitectura -compartiendo incluso la mayoría de estos ramos-. Diseño Gráfico tiene menos ramas de estudio que reemplaza con una profundización en una técnica específica.

Programa de estudios Diseño de Objetos



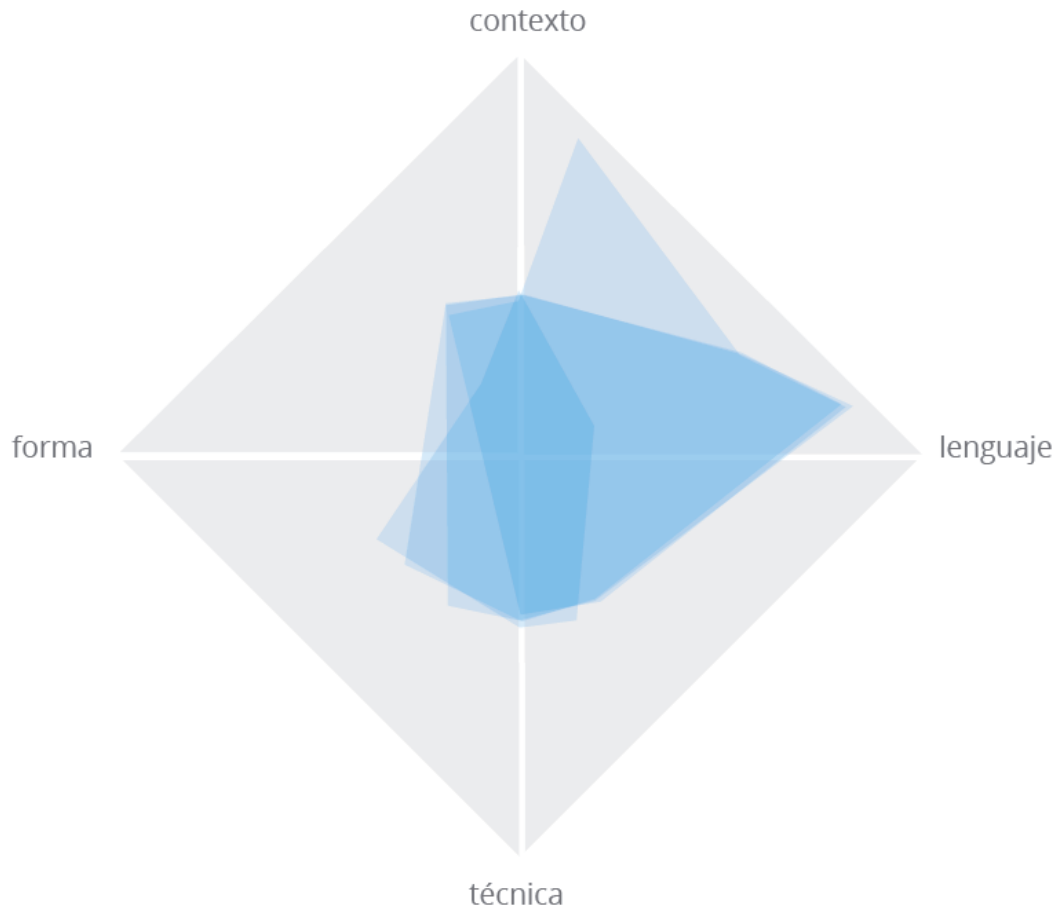
Esquema que muestra los ejes y tendencias en que se enfoca el programa de estudios de Diseño de Objetos.

PROGRAMA DE ESTUDIOS DISEÑO GRÁFICO



Diseño de Objetos y Diseño Gráfico comparten un primer año en común, en el que se concentran los ramos en conjunto con otros oficios para la construcción de comunidad dentro de la Escuela.

Programa de estudios Diseño Gráfico



Esquema que muestra los ejes y tendencias en que se enfoca el programa de estudios de Diseño Gráfico.

El verbo como unificación

Oficio, ámbito, comunidad y escenarios

La e[ad] como una organización a partir de tres ejes: el *oficio*, el *ámbito* y la *comunidad*, siendo los primeros dos las bases en la construcción del tercero: *Escenarios*. Cada eje se proyecta en el centro del modelo como esencia del sistema, que es la *experiencia*, la *obra* y el *acto*. A su vez, cada eje de la organización contiene tres cualidades, que se relacionan entre sí estableciendo relaciones. A partir de estas relaciones surgen los *escenarios* (hacer-permanecer-tránsito, donde se despliegan las actividades de la Escuela

Permanecer:

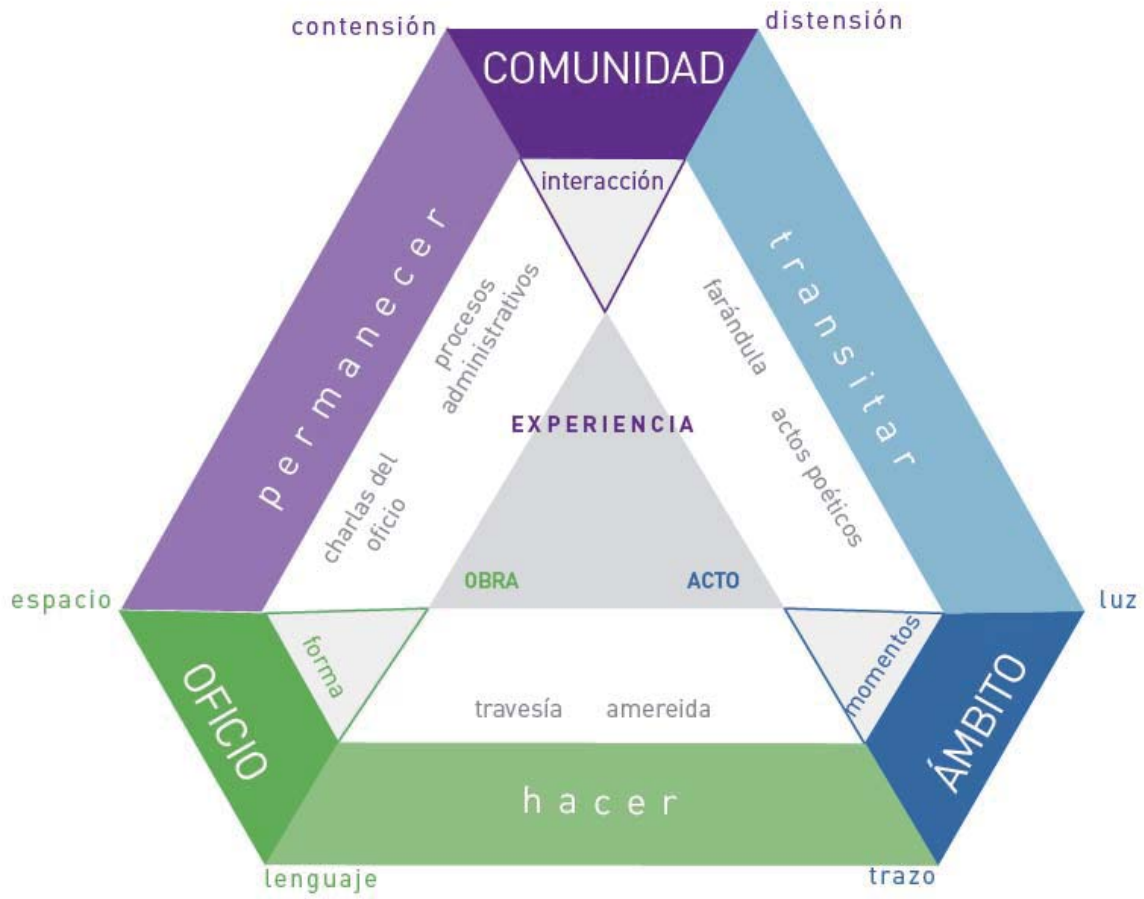
Contención - Espacio (Comunidad - Oficio)

Hacer:

Lenguaje - Trazo (Oficio - Ámbito)

Tránsito:

Luz - Distensión (Ámbito - Comunidad)



Modelo que da cuenta del oficio y otros ejes que contextualizan la experiencia en la organización y sus cualidades.

Gráficos de estudio

Encuestas sobre la frecuencia y realidad de interacción en las plataformas digitales relacionadas con la organización

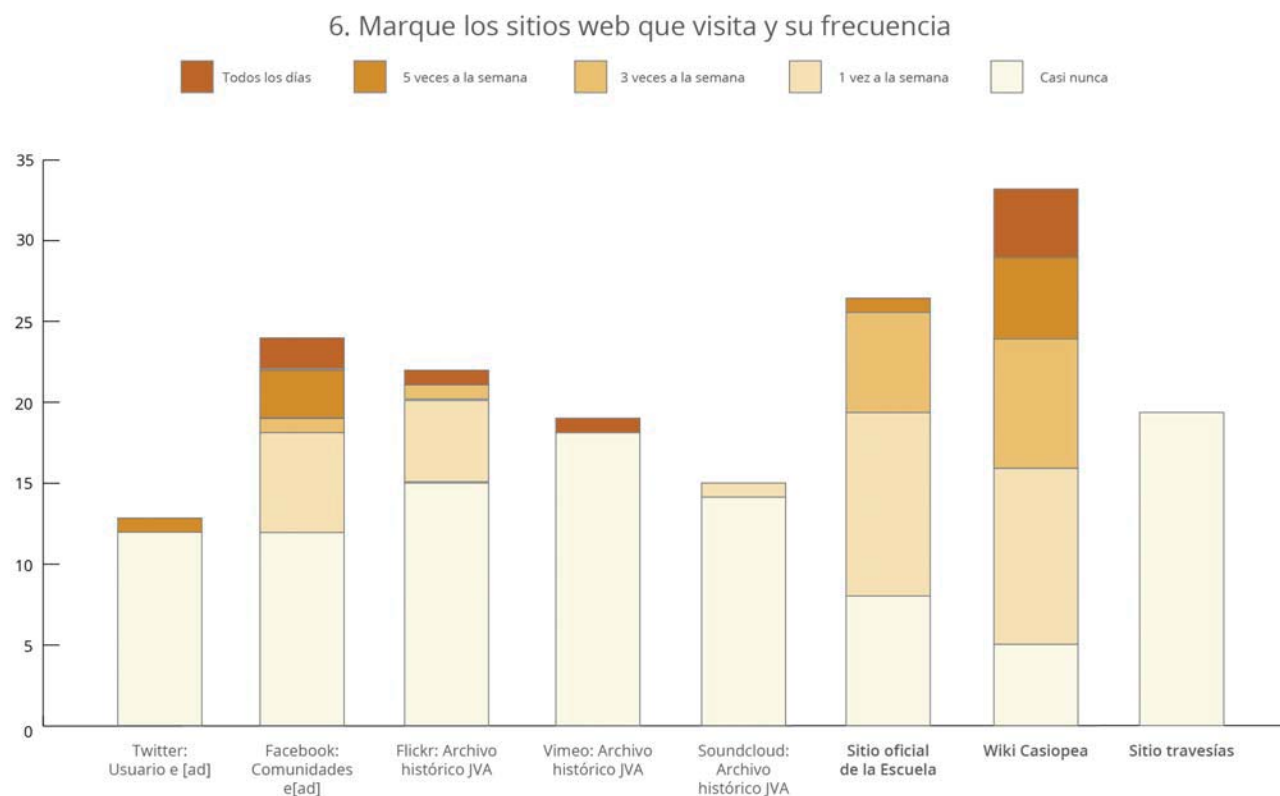


Gráfico de un estudio realizado a 40 alumnos de la e[ad]

Se establece la cantidad de personas que conocen ciertas plataformas ligadas a la comunidad de la Escuela, y al mismo tiempo la intensidad de sus visitas, que van desde “Casi nunca” hasta “Todos los días”. Se puede observar que las plataformas con mayor intensidad de visita (lo que permitiría establecer que son de mayor importancia para la comunidad) son la *Wiki Casiopea*, el *sitio oficial de la Escuela* y las *comunidades presentes en Facebook*.

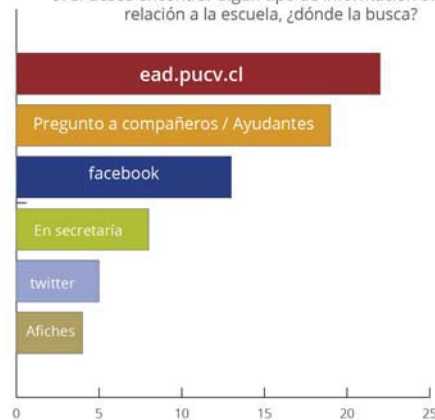
7. ¿Qué tipo de actividad realiza en el sitio de la e[ad]?



8. ¿Qué tipo de actividad realiza en Wiki Casiopea?



9. Si desea encontrar algún tipo de información oficial en relación a la escuela, ¿dónde la busca?



Gráficos de un estudio realizado a 40 alumnos de la e[ad]

En cuanto a las actividades realizadas al interior de la plataforma digital, se desprende que el *sitio oficial de la Escuela de Arquitectura y Diseño* es el medio principal para acceder a noticias e información oficial de la organización, mientras que la plataforma donde se genera mayor interacción es *Wiki Casiopea*, en donde los alumnos acceden a contenido almacenado y también lo nutren con sus propios trabajos e investigaciones.

Estudio de bitácoras de Alberto Cruz, Fabio Cruz y Godofredo Iommi

Investigación y anotaciones sobre un registro histórico

Concepto gráfico

Se busca definir una composición de página que permita mostrar una simultaneidad de contenidos, una densidad ordenada que sea cómoda de leer y al mismo tiempo evidencie un espesor de contenido e invite a seguir leyendo. Se piensa en el trabajo gráfico que realizan los periódicos con las tipografías y los blancos, pero también se piensa en el modo propio de anotación en las bitácoras. Es por esta última razón que se decide buscar patrones gráficos, esquemas visuales, estructuras de composición en algunas bitácoras de *Alberto Cruz* ⁽⁶⁾, *Fabio Cruz* ⁽⁷⁾ y *Godofredo Iommi* ⁽⁸⁾ que están en el *Archivo histórico* ⁽⁹⁾.

Herencia gráfica

El análisis se enfoca en estudiar tanto cuadernos, registros de escritura sobre pizarrones como observaciones y croquis. Inicialmente se pueden dividir estos hallazgos por:

Orientación de la escritura: Existe una publicación pequeña de una balada francesa, a modo de librito, disponible en el archivo histórico, traducida por *Godofredo Iommi* y *Mauricio Schiavetti Rosas*, llamada "*La belle dame sans merci*" ⁽¹⁰⁾, del poeta John Keats ⁽¹¹⁾. Dicha publicación ha sido traducida por ambos, y refleja en cuanto a composición un poco lo que es el texto de Amereida. La presencia de grandes espaciados, interlineados y márgenes superiores extensos y dispares entre sí que generan una diagramación y ritmo de lectura singulares.

⁶ Arquitecto chileno y teórico de la arquitectura, Premio Nacional de Arquitectura de 1975, partícipe de la primera Travesía, fundador del Instituto de Arquitectura de la P.U.C.V.

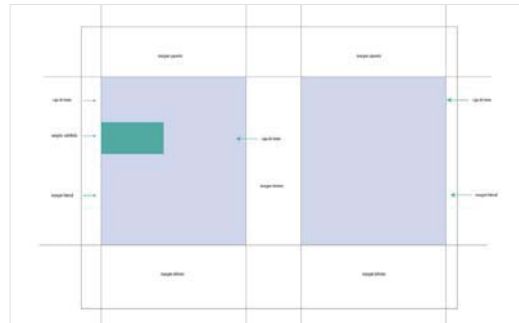
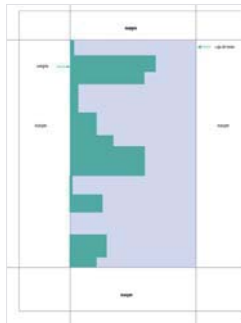
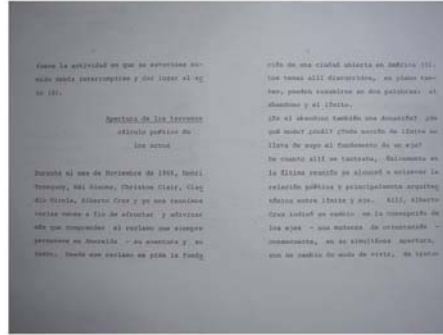
⁷ Miembro fundador del "Instituto de Arquitectura de la P.U.C.V.". Fundador de la "Ciudad Abierta" y de su primera figura legal: la "Cooperativa de Servicios Profesionales Amereida Ltda" y de la "Corporación Cultural Amereida", que es la figura legal del proyecto "Ciudad Abierta" a partir del año 1998.

⁸ Poeta Argentino, profesor universitario y fundador de la escuela e arquitectura y diseño PUCV.

⁹ Plataforma que conserva, mantiene, valoriza y disponibiliza el patrimonio artístico e intelectual de los más de 50 años de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la PUCV, que consiste en el registro fotográfico, video, audio, dibujos, escritos, planos, pinturas, cuadernos, etc.

¹⁰ Escrito en 1819, utilizó el título de un poema del siglo XV por Alain Chartier.

¹¹ Uno de los principales poetas británicos del Romanticismo.



Página extraída de copia de documento en archivo: Ciudad Abierta. Ágora 7.1.1971

Se descomponen y comparan las siguientes páginas que contiene esta pequeña edición; surge la idea de que el layout de las plantillas se muestre al centro de la página,

Márgenes y blancos: Otro texto antiguo elaborado también en máquina de escribir, es el documento de *Partido General de los Terrenos* ⁽¹²⁾ de Ciudad Abierta. La estructura planteada a lo largo de páginas apaisadas responde a 2 columnas, donde de igual manera se hace un intento de dar sangría a elementos como títulos o subtítulos.

¹² Texto leído en el ágora del día 7 de Enero de 1971.

Es la conversión de otro día
 forma habitual de un espacio de vida (de donde
 al final se separa) el término; la zona

¿Habría un día?
 El día de ayer es el de hoy.
 ¿Habría un día? No es el día de ayer.
 ¿Habría un día? No es el día de ayer.

El día de ayer es el día de hoy.
 ¿Habría un día? No es el día de ayer.
 ¿Habría un día? No es el día de ayer.

El día de ayer es el día de hoy.
 ¿Habría un día? No es el día de ayer.
 ¿Habría un día? No es el día de ayer.

El día de ayer es el día de hoy.
 ¿Habría un día? No es el día de ayer.
 ¿Habría un día? No es el día de ayer.

sangría

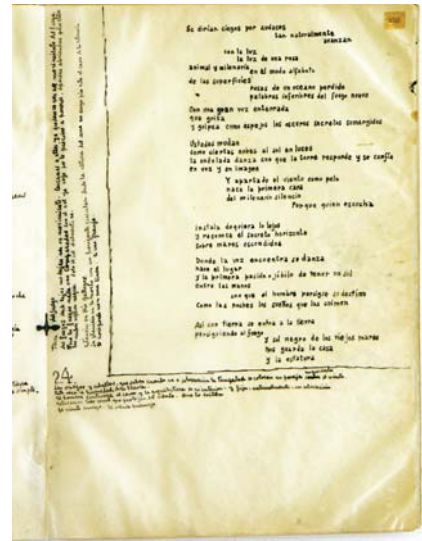
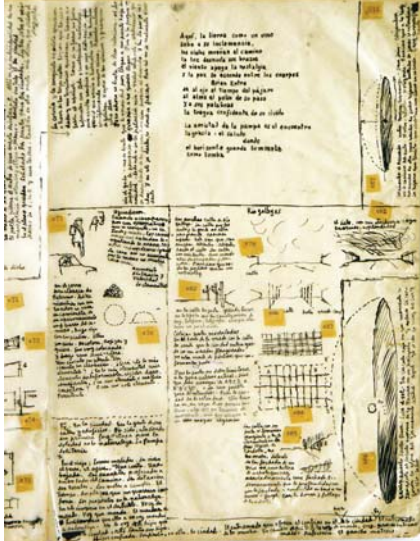
croquis al borde

El día de ayer es el día de hoy.
 ¿Habría un día? No es el día de ayer.
 ¿Habría un día? No es el día de ayer.

encabezado tipo

sangría y enmarque o bloque

Esta obra, siendo un tipo de obra, una Nueva Obra,
 debe tener una unidad con la que está unida
 a la obra de los Muebles.



Páginas Bitácora de Primera Travesía Amereida. Año 1964. Alberto Cruz

Ocupación o extensión de página

Se toma en este punto como base para analizar su estructura compositiva, la Bitácora de Primera Travesía Amereida, año 1964. Alberto Cruz que contiene notas, observaciones y dibujos realizados durante el viaje a la Pampa Argentina, registrando esto en cuadernos elaborados a mano.

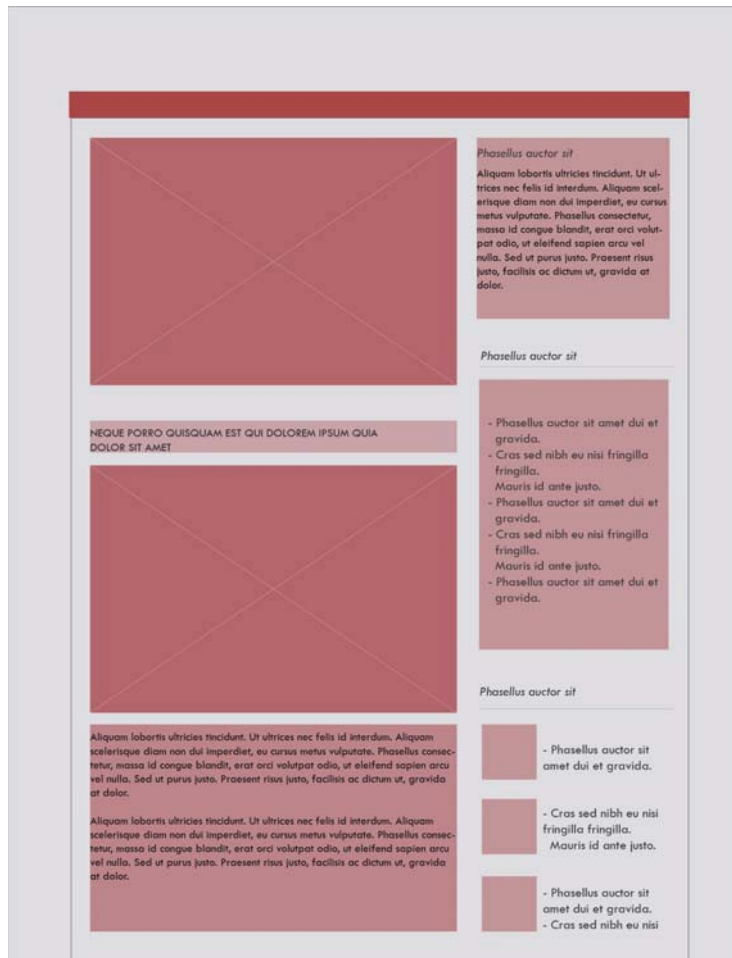
En sus páginas se puede verificar cierta tendencia a organizar la escritura en casi toda la extensión del cuaderno, llegando a traspasar de una página a otra. La escritura es orientada acorde a los espacios libres que van quedando; los croquis y esquemas quedan reducidos entre los textos y un intento de columnas o hileras que se van formando. Hay planas completas de escritura que no dejan márgenes, salvo por las columnas y su división interior.



Algunas propuestas en la indagación de layout

Tomando como base lo analizado, se determina que es necesario destacar y afinar para el diseño de layout tipo, en cada uno de los parámetros lo siguiente:

1. **Orientación del texto:** El espacio a ocupar y la orientación de un texto, dependerá siempre de su extensión y carácter. Conforme a lo estudiado en este aspecto, se puede declarar un diseño que puede ser del tipo ancho fijo, compuesto ya sea por una columna central o bien dos, de manera que el contenido principal es albergado en un centro, pudiendo usar una columna de mayor ancho que la otra, para jerarquizar contenidos; dando espacio a los elementos laterales o sidebars.



2. **Márgenes y blancos en la página:** un layout que reserva espacios y es más limpio visualmente, puede extraerse del modo de redacción y composición encontrada en los cuadernos de Fabio Cruz. La indentación (sangría) propia en ellos, es tomada para destacar un elemento de otro (como notas laterales, descripciones, artículos, comienzo de un párrafo, etc). Los blancos se abarcan en el contenedor general de la página, a partir del cual hay un trabajo con a lo más dos columnas centrales, que guardan un menor margen interior entre si. Dicha columna central puede contener imágenes en detalle, el contenido principal, etc.

Lo cromático y su habitación

Método para abstraer una paleta de colores

Proceso de registro

El habitar en la Escuela tiene una *visibilidad*; luces y colores determinados, que surgen desde la herencia gráfica (tintas y papeles) y con los materiales con los que se construye (maderas, concreto, fierro, etc), es por esta razón que se busca una coherencia entre el modo de hacer en el oficio y cómo el cuerpo de alumnos y profesores habita el espacio. Se toma partido por ahondar en lo cromático del espacio, registrando lo visible y cotidiano.

¹⁴ Editor de gráficos rasterizados desarrollado por Adobe Systems principalmente usado para el retoque de fotografías y gráficos. Su nombre en español significa literalmente “taller de fotos”.

Abstracción

El proceso de edición de las fotografías, comienza por trabajarlas desde Photoshop⁽¹⁴⁾ y allí utilizar la herramienta “Rango de color” y determinar cuál será el tono esencial de cada fotografía. Este tono esencial será lo único que permanezca luego de borrar los tonos que estén alejados de la gama cromática. Luego, la imagen se indexa cromáticamente y se le exige que construya la imagen en 24 colores. De esta manera, se obtiene una gama de 24 colores por fotografía, abstrayendo el color de su contexto natural.

Cruce teórico

Una vez escogidos los diversos tonos de las fotografías, junto con establecer un cruce teórico con la Psicología del color⁽¹⁵⁾, se logran determinar cinco variables cromáticas por cada fotografía, de esta manera la decisión cromática adquiere una densidad mayor, rescatando el efecto que puede tener sobre el usuario.

Implementación

Una vez establecida la paleta gráfica, se ordenan con sus respectivos nombres para ser nombrados a manera de catálogo (para así trabajar con ellos fácilmente con LESS⁽¹⁶⁾) y poder transcribir de codificación HEX⁽¹⁷⁾ a RGBA⁽¹⁸⁾ y así usarlos en el framework y todos los sitios que se desprenden de sus variables cromáticas.

¹⁵ Campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana.

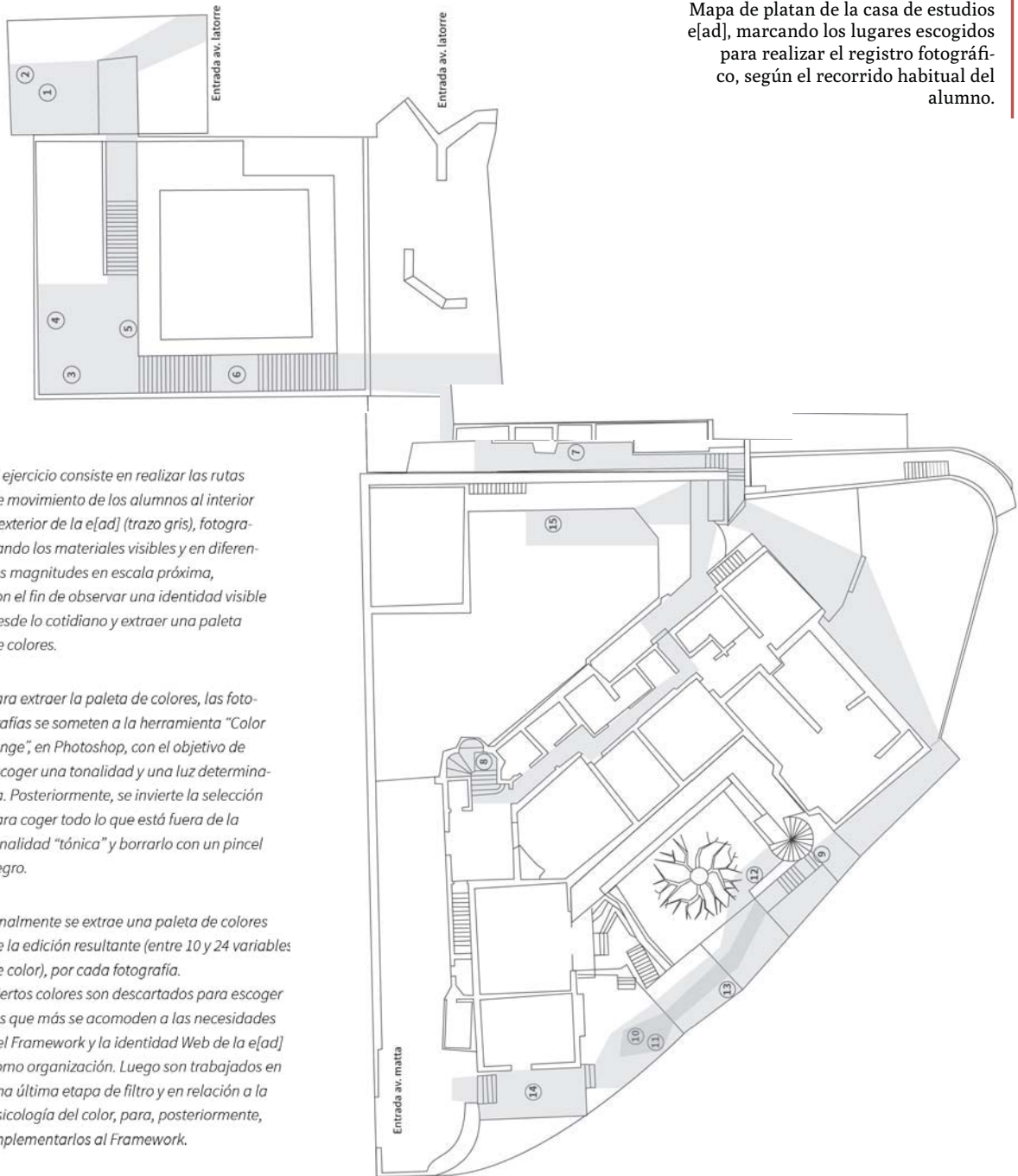
¹⁶ Lenguaje dinámico de hoja de estilos diseñado por Alexis Sellier.

¹⁷ Sistema hexadecimal

¹⁸ Significa Rojo-Verde-Azul-Alfa. Si bien a veces se describe como un espacio de color, en realidad es simplemente un uso del modelo de color RGB, con información adicional.

- | | | | | | |
|---|------------------------------------|----------------------------------------------|---|----------------------|--------------------------------------|
| ① | Patio primer año Diseño: | <i>Grises (cerámicas)</i> | ⑨ | Escalera Cafeta: | <i>Naranjas (franjas de alerta)</i> |
| ② | Patio primer año Diseño: | <i>Rojos (ladrillos)</i> | ⑩ | Cafeta (ampliación): | <i>Grises (muros)</i> |
| ③ | Patio segundo año Arquitectura: | <i>Rojos (muros)</i> | ⑪ | Cafeta (ampliación): | <i>Grises (soporte de mesas)</i> |
| ④ | Patio segundo año Arquitectura: | <i>Cafés (asientos de trabajo)</i> | ⑫ | Patio de la palmera: | <i>Rojos (pasamanos)</i> |
| ⑤ | Patio segundo año Arquitectura: | <i>Beiges (maderas de lockers)</i> | ⑬ | Patio de la palmera: | <i>Grises (barras de contención)</i> |
| ⑥ | Escaleras primer año Arquitectura: | <i>Olivas, petróleos (franjas de alerta)</i> | ⑭ | Piso balcón: | <i>Grises (bloques de suelo)</i> |
| ⑦ | Corredor librería: | <i>Grises (pizarras)</i> | ⑮ | Madlab: | <i>Rojos (tubos en muro)</i> |
| ⑧ | Pasillo interior: | <i>Cafés, amarillos (vitales)</i> | | | |

Mapa de platan de la casa de estudios e[ad], marcando los lugares escogidos para realizar el registro fotográfico, según el recorrido habitual del alumno.



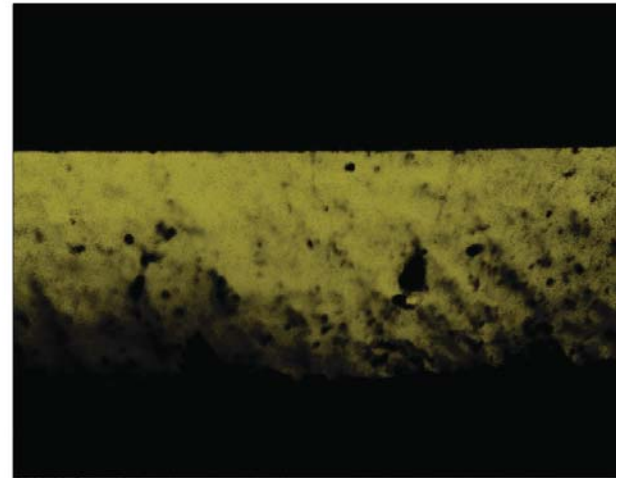
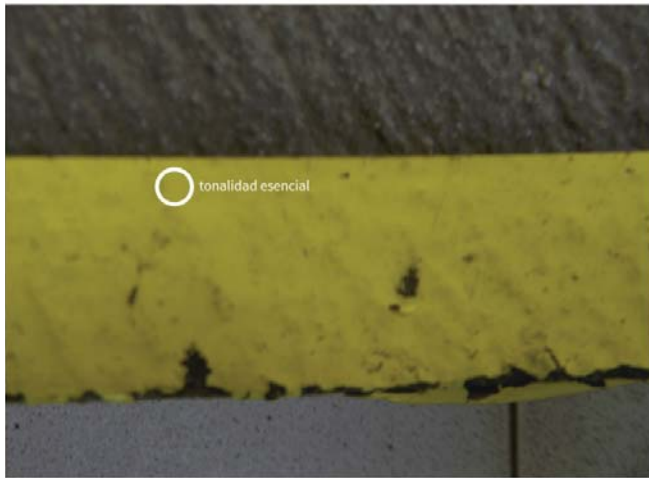
Nota 1: El ejercicio consiste en realizar las rutas de movimiento de los alumnos al interior y exterior de la e[ad] (trazo gris), fotografiando los materiales visibles y en diferentes magnitudes en escala próxima, con el fin de observar una identidad visible desde lo cotidiano y extraer una paleta de colores.

Nota 2: Para extraer la paleta de colores, las fotografías se someten a la herramienta "Color range", en Photoshop, con el objetivo de escoger una tonalidad y una luz determinada. Posteriormente, se invierte la selección para coger todo lo que está fuera de la tonalidad "tónica" y borrarlo con un pincel negro.

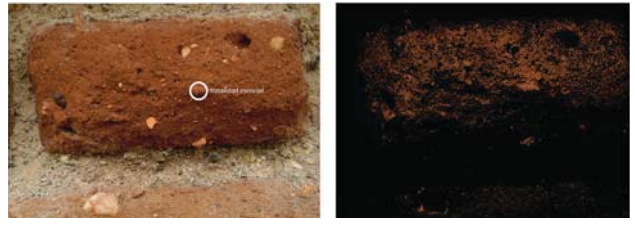
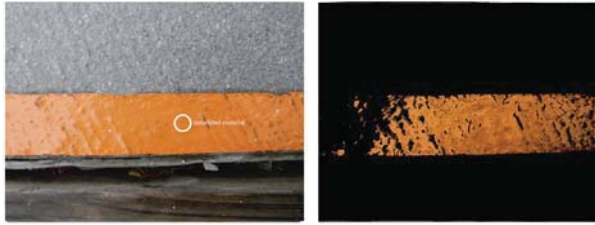
Nota 3: Finalmente se extrae una paleta de colores de la edición resultante (entre 10 y 24 variables de color), por cada fotografía. Ciertos colores son descartados para escoger los que más se acomoden a las necesidades del Framework y la identidad Web de la e[ad] como organización. Luego son trabajados en una última etapa de filtro y en relación a la psicología del color, para, posteriormente, implementarlos al Framework.



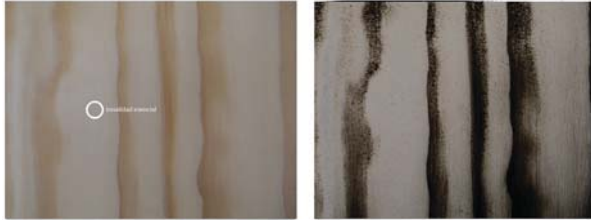
Barandas de metal |



Barras de alerta |



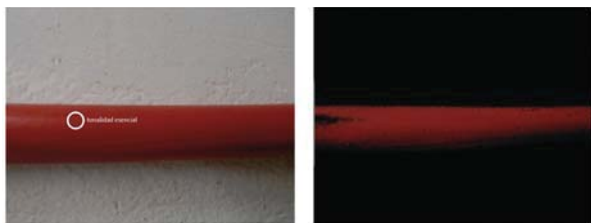
Franjas de escaleras |



Maderas |



Muros |

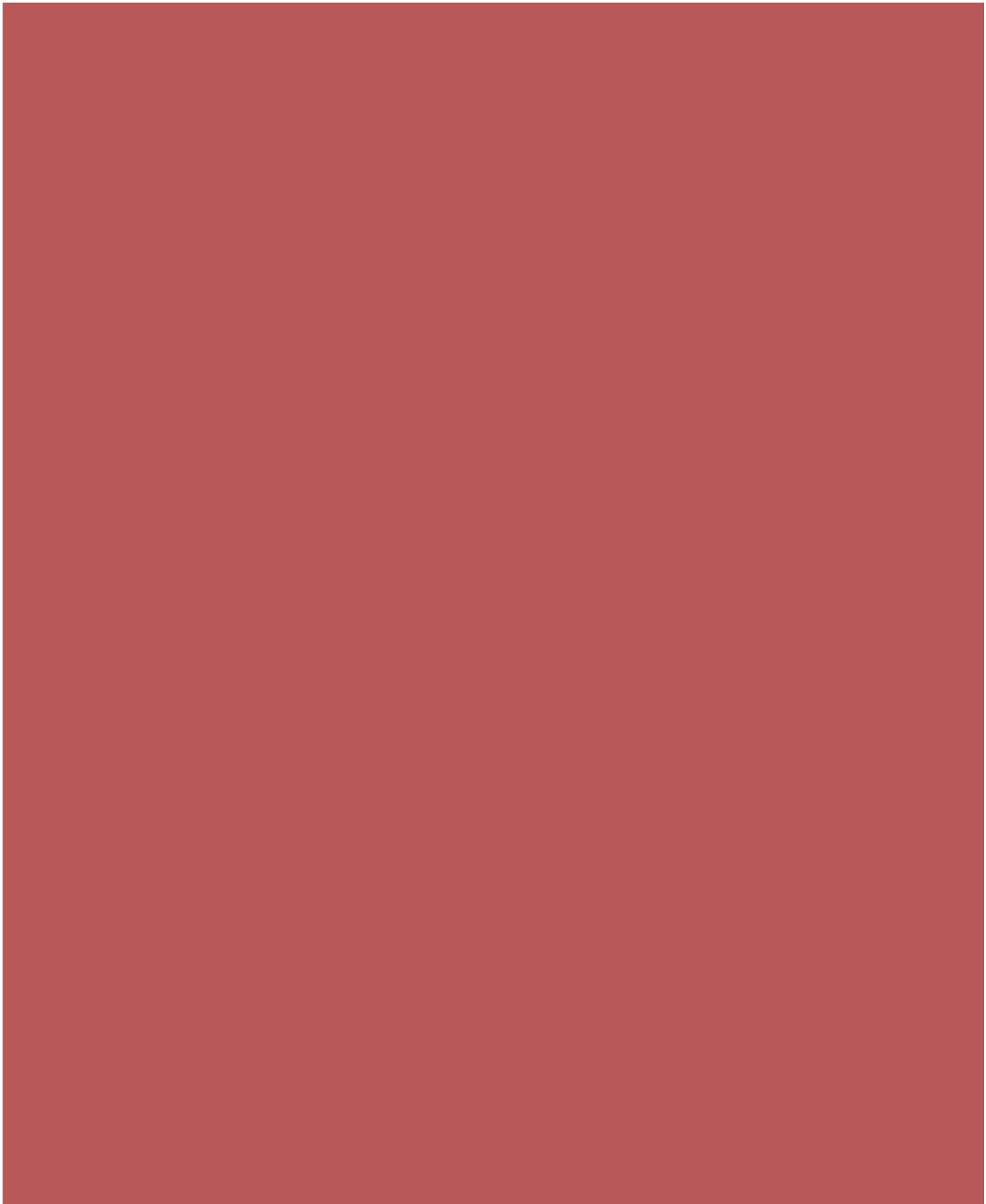


Barandas |





Paleta resultantes del estudio luego del proceso de abstracción.



Pyxis Framework

Del estudio al parámetro

3

Capítulo III

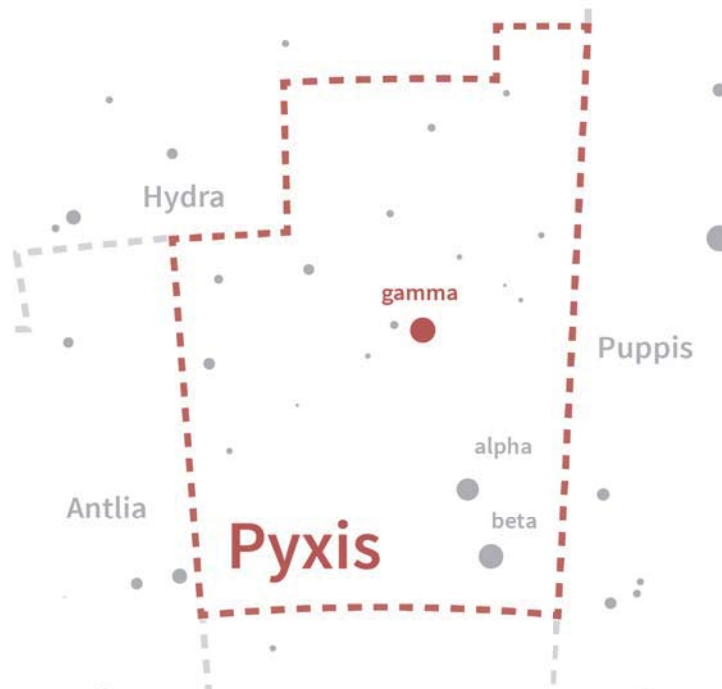
Del estudio al parámetro

- 60 ¿Qué es pyxis?
- 61 Pyxis framework como plataforma
- 62 ¿Qué es un framework?
- 67 Potencialidad y proyección
- 74 Componentes

¿QUÉ ES PYXIS?

Mitología y función

Una brújula entre plataformas



Esquema de la constelación de Pyxis con sus estrellas principales.

Es una constelación menor del sur. Está compuesta por tres estrellas principales: *Gamma*, *Alpha* y *Beta*.

La palabra “Pyxis” proviene del latín y significa “brújula”. Bajo esta concepción, Pyxis es una guía para la gráfica entre las diversas plataformas web que son parte del ecosistema digital de la e[ad] como organización.

Matriz de declaraciones gráficas e[ad]

Lenguaje gráfico transversal, coherente y sustentable

Pyxis framework es una matriz de declaraciones gráficas y estructurales en etapa de desarrollo, que delimita la gráfica de las plataformas pertenecientes a la organización e[ad].

Los objetivos principales que persigue Pyxis son acelerar el proceso de desarrollo de un sitio, reutilizar código ya existente y promover buenas prácticas de desarrollo con el uso de patrones o esquemas de diseño.

El proyecto en este punto se ha planteado el desarrollo personalizado de un conjunto de declaraciones gráficas que establezcan normas de diseño web aplicables a los sitios a rediseñar de la escuela.

De esta manera **Pyxis framework** es la plataforma digital que unifica gráficamente sus dependencias, pertenecientes al ecosistema digital de la Escuela de Arquitectura y Diseño PUCV.

¿QUÉ ES UN FRAMEWORK?

La identidad en la organización

Librerías de declaraciones gráficas y estructurales



Encabezado de Home-page del sitio
Twitter Bootstrap.

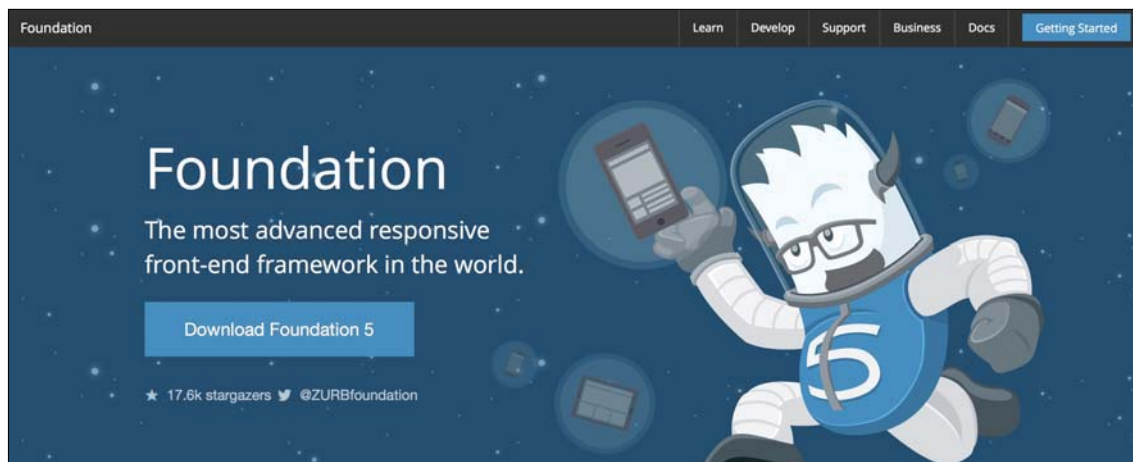
Un *framework* es, en términos de la web, una librería específica de patrones⁽¹⁾, sirviendo como base para un proyecto, lo que permite simplificar el proceso de desarrollo y mantener una identidad gráfica predeterminada. Trae consigo una forma específica de mostrar los elementos por lo tanto cada framework trabaja fuertemente con su identidad gráfica. Los Frameworks reconocidos por su popularidad y estandar de uso en la web son los siguientes:

Twitter Bootstrap

Descripción: *Twitter Bootstrap* es un framework o conjunto de herramientas de software libre para diseño de sitios y aplicaciones web. Contiene plantillas de diseño con tipografía, formularios, botones, cuadros, menús de navegación y otros elementos de diseño basados en HTML y CSS, así como extensiones de JavaScript⁽²⁾ opcionales adicionales.

¹ Referido a una colección de elementos gráficos estandarizados para representar un determinado fin.

² Lenguaje de programación interpretado que permite mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámicas.



Encabezado de Home-page del sitio
Fundation.

Referencia: Como referencia, *Bootstrap* es la base de *Pyxis* fundamentado excepcionalmente en la grilla que diagrama la estructura del Layout de las páginas, a través de sus 12 columnas porcentuales; la flexibilidad en el diseño se configura en cada soporte digital de manera simultánea. Esto es sólo posible gracias al código y su solidez que generan los desarrolladores de *Twitter*.

Fundation

Descripción: *Fundation* es una colección de herramientas -al igual que *Bootstrap*-, para la creación de sitios web y aplicaciones. A diferencia de éste, *Fundation* no trabaja con *Less* sino con extensiones de cascada en *Saas*⁽³⁾.

³ Meta-lenguaje en la parte superior de la CSS que se utiliza para describir el estilo de un documento de manera limpia y estructural. Al igual que *Less*, reconoce "variables", "anidación" y "mixins".



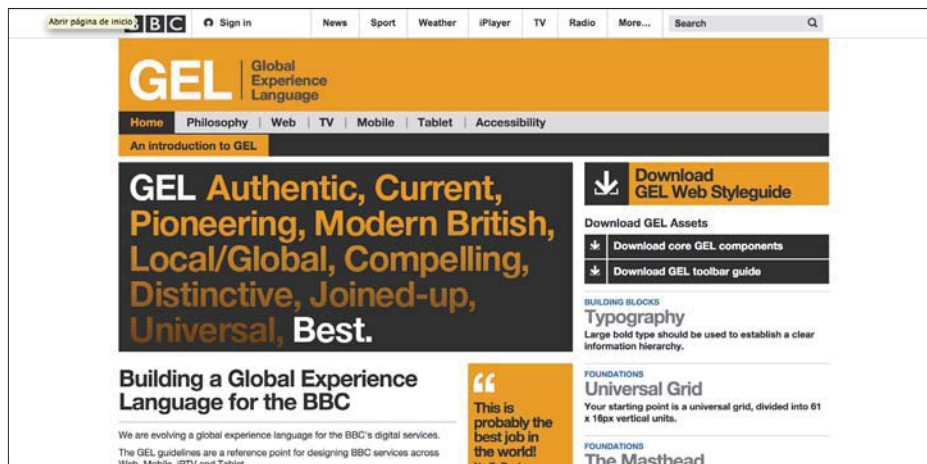
Encabezado de Home-page del sitio Skeleton.

Referencia: La referencia complementada en *Pyxis* deviene de la observación de las diferencias entre frameworks reconocidos por los estándares del uso popular en la web. El protocolo similar de contener secciones específicas como Tipografía, Grilla (la cual utiliza 24 columnas en vez de 12, permitiendo -desde cierto punto de vista- la complejidad de una diagramación en la página más específica y detallada), interacción, *plugins*⁽⁴⁾ de JavaScript, etc.

Skeleton

Descripción: *Skeleton*, frente a frameworks más pesados como *Bootstrap* o *Foundation*, se mantiene en base a lo necesario para la maquetación de un sitio con una grilla simple de 12 columnas y 960px de ancho máximo.

⁴ También conocido como *plug-in* (del inglés «enchufable o inserción») es una aplicación que se relaciona con otra para aportarle una función nueva y generalmente muy específica.



Encabezado de Home-page del sitio GEL.

Referencia: Muchas veces la extensa variedad de herramientas que ofrece un Framework es una complicación para su uso. Lo observado en *Skeleton* deviene de una simpleza para estructurar un lenguaje transversal en la gráfica de sitios web.

⁵ Portal de Internet que ofrece noticias en español para los hispanohablantes de todo el globo, perteneciente a la BBC de Londres.

GEL

Descripción: *GEL* (Global Experience Language) es otro reconocido Framework que establece las normas y transversalidad en el diseño para unificar la experiencia del usuario en línea, otorgando un patrón de diseño también para todos los servicios de la BBC ⁽⁵⁾.

Referencia: La referencia aplicada desde este proyecto se fundamenta en el incentivo conceptual de utilizar el “modo” o la “cualidad” para nombrar un estado presente de una organización o empresa de trabajo.

Esto quiere decir que la identidad se vuelve una raíz que brota de la gráfica y de la manera en que dicha gráfica quiere decir de ella misma. “*GEL Authentic, Current, Pioneering, Modern British, Local/Global, Compelling, Distinctive, Joined-up, Universal, Best.*”

La e[ad] como organización fue entendida en parte y a base de esta línea que propende al “adjetivo” para ser observada. De tal manera la gráfica debe ser correspondida con la observación⁶. *Pyxis*, originado en parte por dicha observación, abarca hoy el estigma conceptual de GEL como proyecto desarrollado en la web.

⁶ Referida particularmente al fundamento creativo que deviene del estudio o investigación de una organismo o empresa -en este caso-, para constituir su identidad conceptual a través de palabras o adjetivos.

Metodología de trabajo

Uso de Softwares: Github, Jekyll, Bower y LESS

La metodología durante el proceso de diseño de código (HTML+CSS) requiere del uso de Softwares especializados para el desarrollo eficiente en las plataformas de trabajo y en el diseño mismo como resultado. Las opciones de Softwares de trabajo son múltiples y variadas; en este proyecto, en base al estudio de la mayor eficiencia con respecto al tiempo y la documentación, fueron de gran uso las siguientes:

Github

GitHub es un servicio web gratuito para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git⁽⁷⁾. Este sistema es efectivo en cuanto le otorga a cada programador una copia local del historial del desarrollo entero, y los cambios se propagan entre los repositorios locales. Estos cambios se importan como ramas adicionales y pueden ser fusionados de la misma manera en que se hace con la rama local. Así, un mismo proyecto se alimenta de ramas de trabajo diferentes.

Ventajas de trabajar con GitHub:

1. El factor *tiempo* a la hora de codificar un diseño previamente estipulado se vuelve un obstáculo si no se piensa el *front-end*⁽⁸⁾ colaborativo y de manera simultánea. *GitHub* es un excelente compilador de código distribuido en ramas diferentes donde cada diseñador actualiza los cambios (HTML + CSS) en una rama local (dentro de un repositorio en común), para así luego fusionar dichos cambios en una rama común⁽⁹⁾ que almacena el resultado final.

⁷ Uno de los “sistemas de control de versiones” más populares entre los desarrolladores (sistema para controlar los cambios que se van realizando sobre un código fuente por diferentes personas que trabajan, colaborativamente, en el mismo proyecto).

⁸ Parte del diseño que interactúa con el o los usuarios, diferente del back-end, que procesa la entrada desde el front-end a través de un sistema codificado para procesar la interacción (o la respuesta) del usuario con el sistema y su meta-data.

⁹ La que almacena y publica el resultado visible del proyecto.

Github



Jekyll



2. Los sitios desarrollados en *GitHub* están disponibles de manera pública a través de un enlace que alberga la última versión del proyecto. En este sentido es posible visitar el sitio en la web con los diferentes navegadores⁽¹⁰⁾ para evaluar su diseño y usabilidad previo a ser implementado en un *Hosting*⁽¹¹⁾.

3. Además, *GitHub* recaba en un “sistema de seguimiento de problemas” a través de su interface local; esto quiere decir que identifica los errores de “cambios” en la estructura del código y sobre-escribe los errores en los archivos para hacer un seguimiento y repararlos de forma expedita.

Jekyll

Jekyll es, básicamente, un operador de estructuras de Código para customizar Layouts y contenido de manera estática. Es una herramienta eficaz para diseñar un sitio almacenando la información por partes y, con esto, no requerir de iteración en escrituras de código que se reiteran en la interface, permitiendo trabajar diferentes *categorías*, *páginas*, *post* y *layouts* finiquitados.

¹⁰ Navegador web, o browser; software que permite el acceso a Internet interpretando la información de archivos y sitios web para que éstos puedan ser leídos.

¹¹ Servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web.

Bower



Less



Íconos diseñados con *Stampa*, haciendo referencia a los softwares de uso para trabajar con *Pyxis*.

Ventajas de trabajar con *Jekyll*:

1. El controlar templates y layouts de manera estática quiere decir, como también dispone *Github*, que es permisible trabajar en ramas diferenciadas y, sin embargo, estas ramas no ser más que estructuras de código tales como las correspondientes al protocolo del sistema web convencional: Headers⁽¹²⁾, Footers⁽¹³⁾, Asides⁽¹⁴⁾ (por dar ejemplos) y más contenido que se reitera en las diferentes páginas del sitio que se hallan previamente escritas y que mediante un proceso de compilación local y una extensión del archivo es posible distribuir las en los diferentes layouts desarrollados.

2. Con herramientas externas, *Jekyll* permite identificar los elementos dinámicos y los estáticos; gestionar estos dos modos se valora por el hecho de hacer más resumido el código de los archivos. Nuevamente entra en juego y facilita el factor del *tiempo*.

3. Además, esta herramienta permite la combinación de layouts y plantillas (includes), siendo las primeras útiles para una maquetación más genérica del sitio, y las últimas con un marcado más específico.

¹² Sección de encabezado en la estructura HTML y que aglutina elementos para navegar en la rama de contenidos alojados en un sitio. Contiene también elementos estandarizados como un logo o un formulario de búsqueda.

¹³ Sección inferior en la estructura de HTML y que representa un pie de página para el contenido.

¹⁴ Representa una sección de una página que consiste en contenido que está tangencialmente relacionado con el contenido que le rodea, y que a su vez es considerado independiente de ese contenido.

Bower

Bower es un administrador de paquetes para la web. Significa “enramada” y fue creado por los desarrolladores de *Twitter*. El trabajo de *Bower* es, básicamente, descargar y distribuir librerías o paquetes en una ruta específica y que sean útiles para complementar el trabajo de *front-end*, como puede hacerse con *Jquery*⁽¹⁴⁾, un framework externo u otro proyecto de desarrollo para así generar dependencia con terceros.

Ventajas de trabajar con Bower:

1. Cuando se quiere descargar un proyecto de terceros o una librería se debe ir al sitio y descargarla, ya sea desde el sitio oficial o a través de *GitHub*. Muchas veces esto se torna complicado o tedioso. *Bower* soluciona este problema al descargar las versiones más recientes y administrarlas en paquetes de manera eficiente y expedita.
2. Las dependencias del proyecto son brevemente actualizables a través de un sencillo comando en la consola⁽¹⁵⁾: “*bower install*”. *Bower* se apoya en repositorios de *GitHub* los cuales están versionados mediante *tags*. De esta manera es muy sencillo gestionar los paquetes de los que depende el proyecto.
3. También es posible escoger la versión específica del proyecto, eliminarlo, cambiar la ruta de los archivos, listar los paquetes o generar dependencias de otra dependencia. Todo esto es muy positivo si se toma

¹⁴ Biblioteca de JavaScript (de código abierto), creada inicialmente por John Resig, que permite simplificar la manera de interactuar con los documentos HTML, manipular el árbol DOM, manejar eventos, desarrollar animaciones y agregar interacción con la técnica AJAX a sitios y páginas web.

¹⁵ O “terminal”, es un método que permite a los usuarios dar instrucciones a algún programa informático por medio de una línea de texto simple.

en cuenta el poco trabajo que requiere escribir los comandos necesarios en la consola.

¹⁶ Regla o conjunto de reglas que se declaran para otorgar un estilo a la estructura HTML.

Less

LESS es un lenguaje de programación que extiende CSS (cascada de estilo) para dotarlo de un comportamiento dinámico a través de *variables*, *mixins*, *operaciones* y *funciones*. El navegador interpreta el código CSS común a través de un proceso de compilación de las plantillas escritas en *LESS*.

Ventajas de trabajar con Less:

1. Variables: Las *variables* permiten aplicar el principio DRY (*Don't Repeat Yourself*). Se define en un solo lugar un valor que será utilizado en múltiples sitios de nuestro código CSS. Esto nos permite reciclar código y en caso de cambiar -por ejemplo-, un color *rgba*, tendremos que cambiarlo sólo en un lugar de nuestro archivo CSS.
2. Mixins: Los *mixins* permiten embeber todas las propiedades de una clase dentro de otra clase; simplemente incluyendo el nombre de la misma como una de sus propiedades en la hoja de estilos.
3. Reglas de anidación: Al programar en *LESS* es posible usar selectores⁽¹⁶⁾ anidados dentro de otros selectores. Esto convierte a la herencia en una codificación más limpia y escueta.

Facultades de Pyxis como proyecto en la web

Lenguaje gráfico transversal, coherente y sustentable



“Las organizaciones, a medida que crecen, van generando nuevos puntos de contacto con sus públicos o audiencias. Hoy día, estos puntos de contacto son múltiples servicios que se traducen en variadas interfaces; tanto materiales como digitales, impresas o proyectadas, grandes o pequeñas, móviles o estacionarias. Mantener un lenguaje consistente a través de todos los servicios y dispositivos se vuelve una tarea titánica si se piensa cada uno por separado. Se hace preciso, entonces, definir un lenguaje gráfico global que sea capaz de interpretar la voz de la organización y que se adapte a cada contexto, formato y dispositivo.”⁽¹⁷⁾

¹⁷ Herbert Spencer, profesor guía del proyecto.

Este proyecto busca definir fundamentos gráficos elementales para pantallas e impresos cumpliendo las siguientes premisas:

Flexibilidad y adaptabilidad para múltiples formatos, dispositivos y modos de interacción (puntero o el dedo).

Marcado semántico en castellano, permitiendo una lectura fácil y natural del código

Orden y claridad de las funciones de cada archivo de este proyecto, ya que se desarrolla bajo el esquema de less.

Parametrización

Los estilos gráficos se organizan según el uso y la funcionalidad. Por lo tanto la totalidad de las declaraciones está debidamente organizada en elementos estandarizados. Esto permite tener una noción a modo general de cuáles son las áreas que abarca el framework sin necesidad de entrar a leer cada uno de los estilos y entender hacia qué sector está volcada la declaración.

Accesibilidad

El proyecto es de código abierto y, al estar almacenado en *GitHub*, es accesible a cualquier persona y disponible para futuros diseñadores y colaboradores. El framework se hace disponible a toda la comunidad de programadores, diseñadores y desarrolladores web.

Sustentabilidad

Pyxis establece una base como librería; por lo tanto el framework es dinámico y flexible para futuros proyectos que se inscriban dentro del ámbito digital de la e[ad] como organización, además de permitir reevaluación del mismo framework.

COMPONENTES

Elemento estructural

Sistema de grilla: Bootstrap

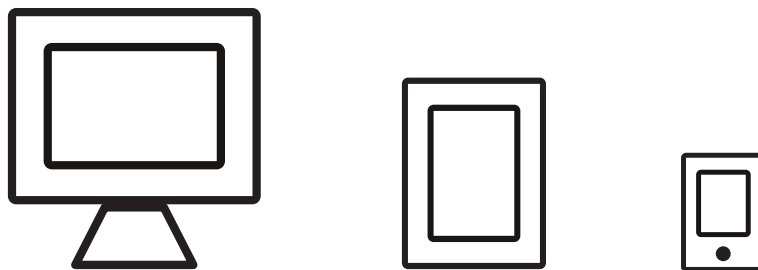
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8								4			
4				4				4			
6						6					

Ejemplo de funcionamiento de la grilla

La grilla es en gran parte lo que nos permite un diseño responsivo, es decir que se adapta a cualquier dispositivo. Esto ocurre porque el contenido se inscribe dentro de los bloques que declaran cuántas columnas valen. Así se logra diagramar la pantalla de una manera muy simple. A distintos anchos de pantalla uno puede ir variando el valor de las columnas y así ir cambiando diagramación.

Facultades

Permite una construcción más veloz ya que elimina la necesidad de declarar cada bloque por clase y su valor específico de ancho. Bootstrap utiliza particiones porcentuales inscritas en su definición estándar de clases, por lo tanto, basta con declarar cuál es su valor en la clase de columna y ésta responderá con el valor preestablecido.



Parámetros responsivos. |

Carácter responsivo

La grilla va cambiando su comportamiento a medida que va identificando diversos anchos de pantalla. Por lo tanto se pueden construir diversas diagramaciones para distintos dispositivos sin necesidad de repetir u ocultar contenido, basta con identificar cuál será la posición de los bloques en diversas pantallas y el contenido se mostrará distinto según el diseño y sus declaraciones.

El diseño responsivo es una cualidad necesaria para sitios que buscan un buen nivel de experiencia de usuario, donde el contenido se muestra de una manera cómoda y diseñada, sin perder elementos de identidad y sin necesidad de acceder a un sitio paralelo dedicado únicamente para móviles.

Elementos interactivos

Evidencia de interacción entre sistema y usuario



Javascript: Es un lenguaje de código que funciona en base a variables y funciones. Los Javascript son los elementos que evidencia la comunicación entre el usuario y el sistema, como ventanas emergentes y avisos auxiliares. Además, este lenguaje apoya de manera gráfica como por ejemplo carruseles y transiciones.

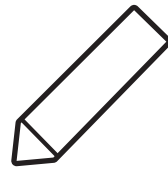
Formularios: Elementos encargados de recibir información de los usuarios para luego transferir los datos a alguien de la organización o la base de datos.

Botones: El elemento de interacción más común en diseño web. Los botones son los elementos que nos ayudan a navegar un sitio y además a gatillar alguna interacción.

Elementos gráficos

Identidad y carácter visual

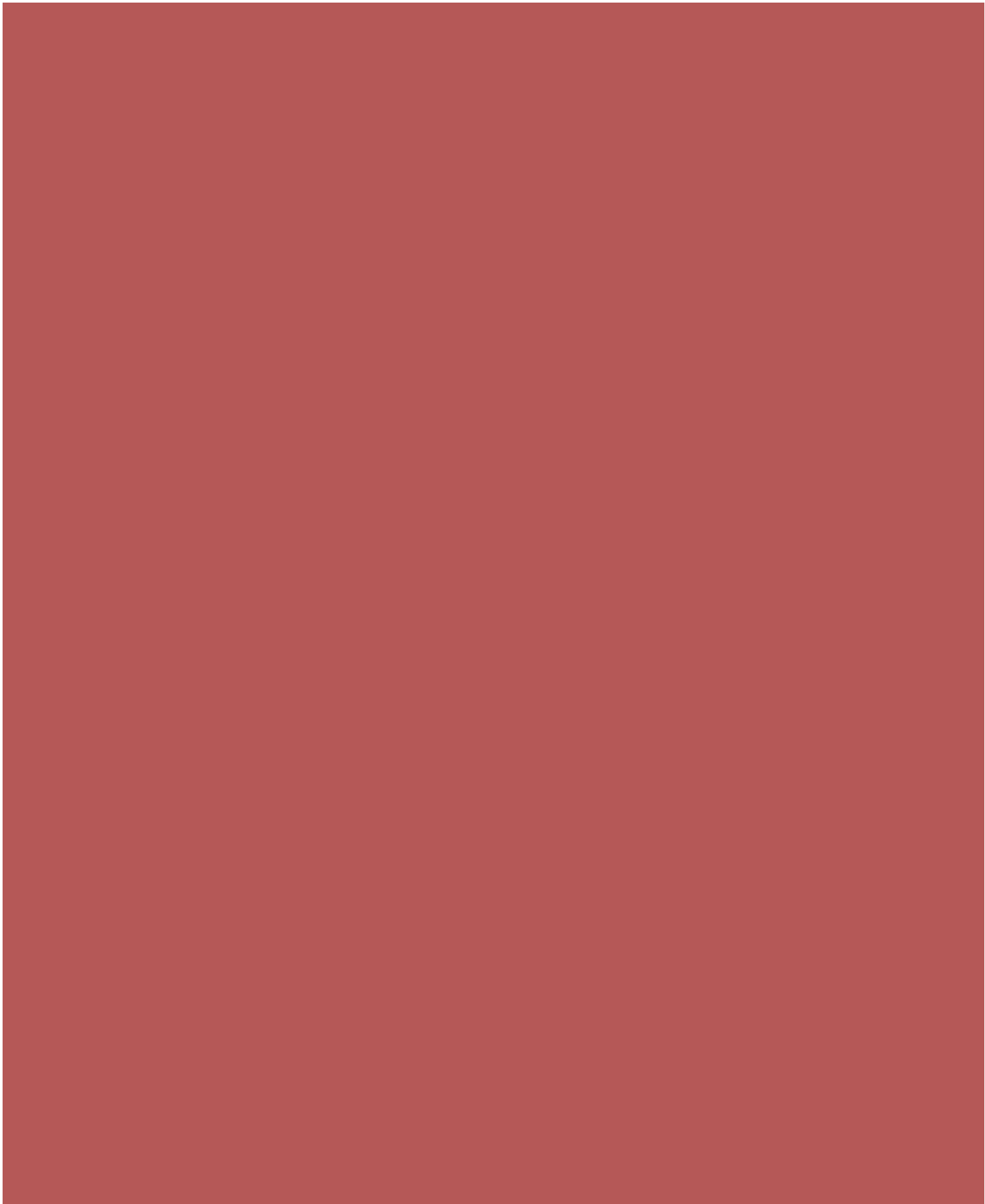
Aa/Aa



Tipografía: Se utilizan dos familias tipográficas, para encabezados la Source Sans Pro mientras que para texto continuo se utiliza Merriweather. Esto puede dar pie a diseñar incluso una propia tipografía. Para encabezados se utiliza Source Sans Pro, mientras que para texto continuo, Merriweather.

Paleta cromática: La paleta de colores es simple y proviene de un proceso de observación. La paleta de colores del framework proviene de un proceso de observación.

Iconografía: La familia iconográfica que se utiliza es Stampa, que se compone de 93 glifos con 2 pesos distintos. Familia iconográfica Stampa que se compone de 93 glifos.



Gamma

Del parámetro al diseño

4

Capítulo IV

Del parámetro al diseño

- 82 ¿Que es Gamma?
- 84 Re-diseño del sitio web e[ad]
- 130 Verificación de la propuesta de diseño
- 156 Iteración de la plataforma

¿QUÉ ES GAMMA?

Plataforma de evaluación

Repositorio de maquetas navegables

Gamma es una plataforma digital de trabajo colaborativo (específicamente almacenado como repositorio en *GitHub*), donde se registra el avance de las maquetas navegables para el re-diseño del sitio web oficial de la e[ad], previamente investigada como una organización compleja de estructuras en base a una jerarquía y oficio reconocibles en su identidad. Es desde la conceptualización de dicha identidad que *Gamma* sostiene el proceso constructivo y gráfico ulterior a la arquitectura de información y diseño de Wireframes⁽¹⁾.

El nombre del repositorio “Gamma” constituye una referencia directa con la estrella del mismo nombre que forma parte de la constelación “Pyxis”, ubicada en el hemisferio sur entre los paralelos 20º a 40º de latitud sur, cerca de la constelación “Puppis”, muy próxima al ecuador de nuestra galaxia. Es una de las tres estrellas principales de la constelación, junto a las otras dos: *Alpha* y *Beta*. Esta analogía pretende enlazar de manera creativa los elementos constituyentes del proceso “Atomic-design”, donde la identidad se torna relevante si consta formalmente de una imagen coherente y holística (construida metódicamente a través de niveles asignados) y, en este caso, con un carácter *mitológico*.

¹ Representación esquemática de una página web sin elementos gráficos que muestran contenido y comportamiento de las páginas. Sirven como herramienta de comunicación y discusión entre arquitectos de información, programadores, diseñadores y clientes. También se pueden utilizar para comprobar la usabilidad de un sitio web.

e[ad]

e[ad] sitio oficial



Wiki Casiopea



Personas (meta-búsqueda)



Estorninos



Archivo Histórico JVA



Travesías

Las seis plataformas digitales que conforman el cuerpo de los servicios web de la e[ad]. En un primer momento la proyección consistía en que Gamma almacenara todas las maquetas navegables de las diferentes plataformas. Finalmente sólo resguardó las del sitio e[ad].

Dificultades en la navegación del anterior sitio e[ad]

Necesidades de actualización

El sitio actual de la e[ad] tiene más de 7 años de uso y deja en evidencia una desactualización en términos de cómo se construyen los sitios web hoy en día. El hecho de que funcione sistemáticamente en *Wordpress*⁽²⁾ le permite que se publiquen entradas periódicamente y una cierta actualización de *widgets*⁽³⁾, sin embargo la estructura y el diseño no han sido reformadas. La idea es no romper con la identidad visual del sitio, pues eso podría generar una lejanía con los usuarios actuales, donde normalmente el usuario no se acostumbra fácilmente a los cambios radicales. Para lograr actualizar el diseño y la construcción del sitio (arquitectura de información y estructura semántica), es necesario entender qué funciona y qué no, y por lo general es suficiente con cambios menores, ejemplos notorios de esto pueden ser grandes portales usados por miles de usuarios como *Google*, *Amazon* o *Yahoo*. Al respecto, *Jakob Nielsen*⁽⁴⁾ señala: “Los usuarios odian el cambio, por lo que por lo general es mejor quedarse con un diseño familiar y evolucionar gradualmente. A la larga, sin embargo, el incrementalismo finalmente destruye la cohesión, pidiendo una nueva arquitectura de la interfaz de usuario”.

Usabilidad

Lenguaje interno que dificulta la interacción: El sitio actual de la Escuela posee rótulos coherentes con el contexto interno de la escuela, es decir, con un vocablo o jerga particular, dejando una profunda confusión en usuarios ajenos o posibles alumnos futuros. Esto es una temática compleja puesto que tampoco se quiere dejar de lado las palabras esenciales y características de las expresiones verbales de un estudiante de la Escuela

² *WordPress* es un sistema de gestión de contenido o CMS (por sus siglas en inglés, Content Management System) enfocado a la creación de blogs (sitios web periódicamente actualizados). Ha sido desarrollado en PHP para entornos que ejecuten MySQL y Apache, bajo licencia GPL y código modificable, y su fundador es Matt Mullenweg.

³ Un *widget* o *artilugio* es una pequeña aplicación o programa, usualmente presentado en archivos o ficheros pequeños que son ejecutados por un motor de *widgets* o *Widget Engine*. Entre sus objetivos están dar fácil acceso a funciones frecuentemente usadas y proveer de información visual.

⁴ Una de las personas más respetadas en el ámbito mundial sobre usabilidad en la web. Su andadura profesional le ha hecho pasar por empresas como *Bellcore*, *IBM* y *Sun Microsystems*. Actualmente figura como co-fundador de *Nielsen Norman Group* con *Donald Norman*, otro experto en usabilidad.

y caer en sinónimos más frecuentes. No se trata de querer imponer una imagen diferente pero por lo menos se quiere exponer que existe un modo de nombrar las cosas dentro del universo de la e[ad].

Dificultades en la navegación: La interacción del sitio actual en algunos momentos es estéril y poco evidente, dejando enlaces, páginas o usabilidades ocultas a un usuario que está navegando el sitio recientemente. Un ejemplo de esto es el menú de navegación central, que además de ser un elemento dropdown (menú desplegable), es también un enlace directo. Esto podría ser coherente si se cumpliera para cada uno de los rótulos pero no es así puesto que al hacer click en el rótulo de enlace “Escuela”, el sitio redirige a la página “historia”.

Jerarquía en la gráfica: La falta de jerarquía visual en el sitio y sobre todo en la Home hace que no siempre se entienda la mecánica de publicación del sitio. El sitio pierde dinámica en sus contenidos y los usuarios van perdiendo interés paulatinamente.

Accesibilidad

Actualmente el sitio de la Escuela carece de un *diseño responsive*. Esto hace que acceder al sitio desde dispositivos portátiles como *smartphones* y *tablets* sea una experiencia poco agradable. Es por esto que se incorpora *Pyxis* como framework, donde las grilla de columnas y bloques permiten la reorganización del diseño y mantienen una coherencia gráfica sin importar el soporte de donde se acceda.

Wordpress: El paso desde front-design a un tema gráfico y un sistema funcional

Sistematización del diseño

Wordpress funciona con un lenguaje llamado *php*⁵ y el código de *Gamma* está escrito en *Html* y *Less*, en conjunto con *Jekyll* que es de lenguaje markdown y que ensambla trozos de código y así arma una página que puede estar compuesta de diversas partes que se pueden repetir, como el header, footer, aside, etc. En ese sentido, *Jekyll* es similar a *php*, por lo que se asemeja la forma de operar pero de todas maneras hay que traducirlo.

Las maquetas navegables deben ser capaces de mostrar la mayor cantidad de comportamiento posible, como para poder traducirlo a un tema de wordpress y así hacer funcionar el sistema con el diseño establecido.

El *front-design* es el encargado de tratar las imágenes, los estilos, la experiencia del usuario, la estructura html, la interacción del usuario y el diseño gráfico general del sitio / aplicación, pero además dialoga con términos más cercanos al servidor, como github, jQuery, node.js, GIT, etc. Esta es la transición entre el diseño a un sistema funcional.

Traducción de .html + .less a .php: Las maquetas están almacenadas en *github*, por lo que todo el código está siendo compartido y se puede acceder a él de fácil manera. El proceso queda a cargo de *Rodrigo Moya*⁶, quien ya ha participado numerosas veces en cuanto a sistemas digitales de la Escuela. El tema quedará prácticamente igual a lo establecido en las maquetas, luego habrá que iterar, poner a prueba el diseño y luego mejorarlo para asegurar un feedback real de los usuarios.

⁵ Lenguaje de programación de uso general de código del lado del servidor originalmente diseñado para el desarrollo web de contenido dinámico. Fue uno de los primeros lenguajes de programación del lado del servidor que se podían incorporar directamente en el documento HTML en lugar de llamar a un archivo externo que procese los datos

⁶ Infomático del proyecto, encargado de incorporar el lenguaje *php* para que Wordpress sistematice las acciones que el sistema debe ordenar en el flujo de las actualizaciones.

Google Analytics

Análisis en la frecuencia y uso del sitio

Pais/territorio	Visitas	% Visitas
1. Chile	7.134	57,96%
2. Mexico	943	7,66%
3. Argentina	652	5,30%
4. Colombia	530	4,31%
5. Peru	517	4,20%
6. Venezuela	485	3,94%
7. Spain	477	3,88%
8. Ecuador	306	2,49%
9. United States	169	1,37%
10. Bolivia	106	0,86%

Datos demográficos de las visitas
frecuentadas en el sitio e[ad].

Google Analytics es un servicio de *Google* que permite medir el estado de un sitio web, proporcionando información respecto al cómo los visitantes frecuentan y hacen uso del sitio, de que forma han llegado a él y qué se puede hacer para que sigan visitándolo.

Analytics propone el uso de herramientas de análisis, que facilitan el acceso a datos de interés para quien está a cargo del sitio. De esta manera se obtienen informes donde es posible medir y entender cómo interactúan los usuarios dentro del sitio.

A partir de esta plataforma podemos observar en relación a las acciones dentro del sitio e[ad] lo siguiente:

1. Cuántas personas se encuentran en el sitio en un momento dado.

Navegador	Visitas	% Visitas
1. Chrome	7.577	61,56%
2. Firefox	1.619	13,15%
3. Safari	1.287	10,46%
4. Internet Explorer	1.040	8,45%
5. Android Browser	354	2,88%
6. Safari (in-app)	170	1,38%
7. Opera	78	0,63%
8. Mozilla	49	0,40%
9. BlackBerry	41	0,33%
10. Opera Mini	39	0,32%

Datos de navegador utilizado. |

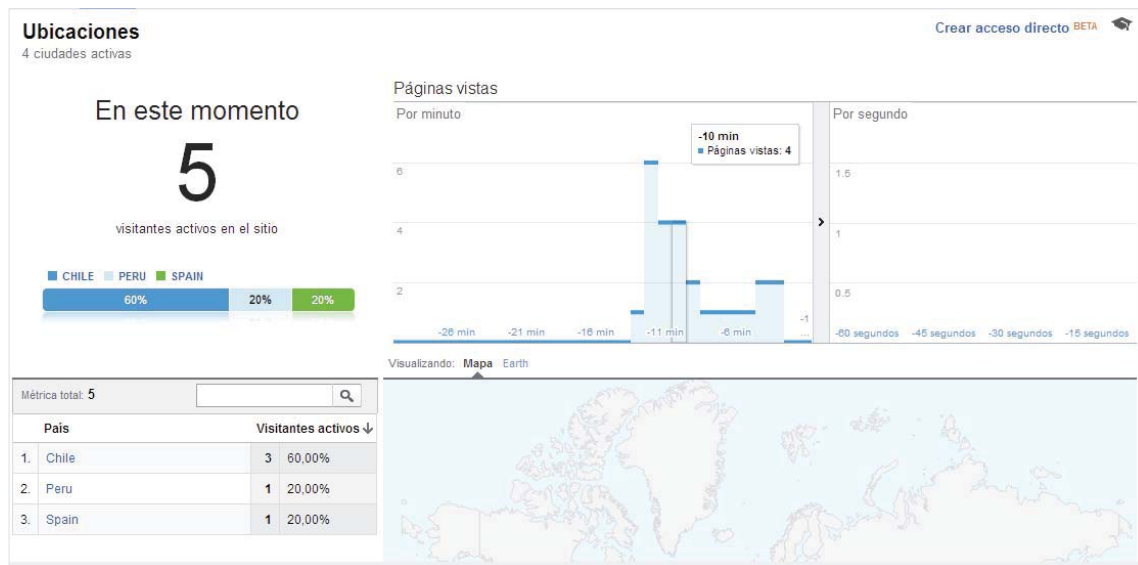
2. Ubicaciones geográficas y fuentes de tráfico desde donde se está visitando el sitio.

3. Las páginas y eventos con los que interactúan los usuarios.

4. Las conversiones de objetivo que se han producido.

Toda esta información es presentada a través de informes, siendo dos para este caso los que revelan mejores datos: *Visualización de Flujo de Tráfico* y *Analítica de página*. El primero permite analizar las rutas del visitante en el sitio, en tanto que el segundo, ayuda a evaluar visualmente cómo interactúan los usuarios con las distintas páginas del sitio. Una forma de visualizar este contenido y datos es integrando diversos gráficos que facilitan el entendimiento de la información.

Dentro de la visión general del sitio podemos encontrar datos de tipo



Información en tiempo real de las ubicaciones de los visitantes

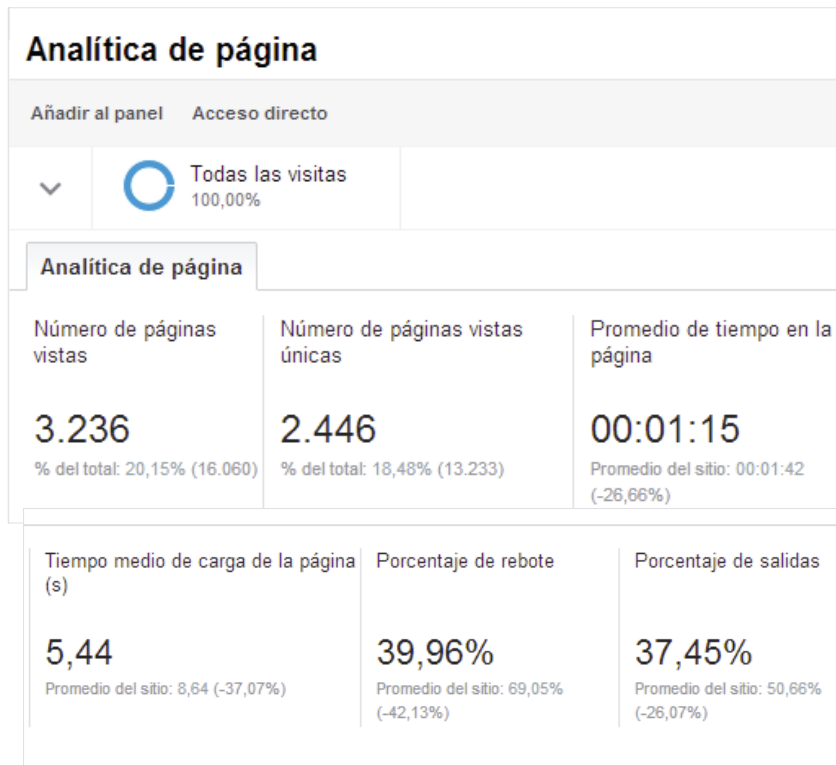
demográfico, modalidad por donde surge la navegación, a saber: *navegador utilizado, sistema operativo, tipo de dispositivo (pc o móvil), proveedor de internet (redes)*. Tal información es de gran ayuda a la hora de pensar en cómo esta siendo visualizado la plataforma.

Si se revisan los gráficos, el sitio de la escuela tiene un mayor acceso a través de pc que por medios móviles. Esta baja en los dispositivos móviles puede deberse a la poca visibilidad de los contenidos y adaptación (responsive) del sitio para resoluciones menores como celulares. Las vías o tráfico principal de acceso a la página, en el momento de revisión, es a través de *redes sociales*, donde probablemente fue compartido algún enlace asociado al sitio.



Curva de eventos diarios en el sitio e[ad].

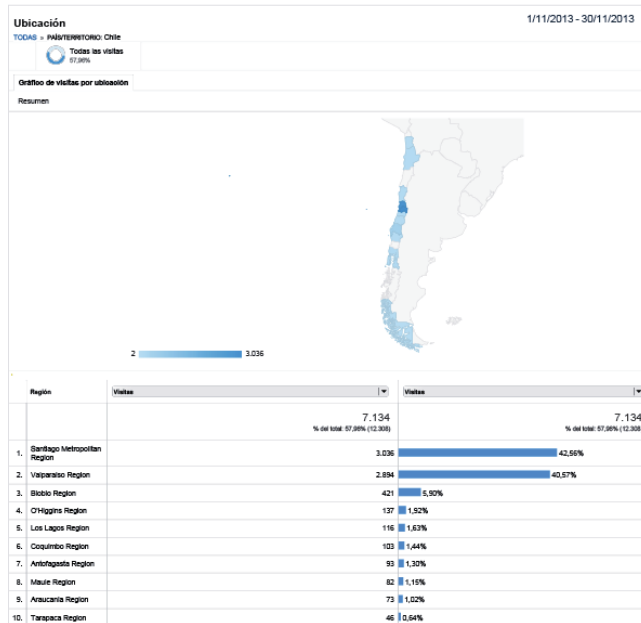
Las principales páginas activas, por donde se mueven los usuarios, en este caso, varían en contenido, van desde *artículos de noticias*, consulta a ciertas *secciones del menú*, *información académica o docente* a datos más específicos de proyectos. Hay una mayor concentración de visitantes al sitio desde el continente americano; siendo Chile, México y Argentina los principales usuarios en el último tiempo. La naturaleza de público a partir de distintas ubicaciones tiene una riqueza notable, por la apertura y conocimiento de la escuela a partir del sitio. Situación que permite la llegada de estudiantes de intercambio que provienen de distintas localidades del mundo. Gran parte de estos usuarios son de habla hispana, en menor grado visitantes norteamericanos; lo que hace pensar en la posibilidad de implantar mejores accesos a los contenidos dependiendo del usuario que lo visite.



Información técnica general con respecto al sitio e[ad].

Los usuarios recorren diferentes espacios del sitio, obviamente en primer lugar lo más frecuentado es la *Home*, pues es la puerta de entrada a los contenidos, le sigue *información acerca de las carreras*, la temática sobre *qué es la observación, noticias, cuerpo docente e información en la sección postgrados*.

Por un lado se pueden reconocer patrones de usuarios tipo, a través de sus búsquedas; se puede intuir que el sitio de la escuela es visitado por personas internas a ella (alumnos, docentes), así como también alumnos novatos y posibles estudiantes que quieren realizar un intercambio.



Datos demográficos del país, de los usuarios que visitan en el sitio.

Un rebote se produce cuando un visitante abandona el sitio después de haber visto una sola página y en unos pocos segundos. Muchos sistemas de estadística fijan el tiempo para que una visita se considere rebote en 30 segundos: un visitante se define como desinteresado si abandona la página antes de 30 segundos. Un bajo porcentaje de abandono indica una buena organización de los contenidos y un aspecto gráfico correcto, que invita al visitante a continuar la exploración del sitio web.

En el caso del sitio escuela, un usuario permanece un tiempo revisando una página; no más de 2 minutos. Tiene un gran porcentaje de rebote promedio (cerca del 39,96%) y salidas del sitio (37,45%); lo que hace presumir que no halló lo que buscaba o llegó por error al sitio, entre otras variables.

Arquitectura de la información

Análisis de reformas en la estructura actual de los contenidos

Se decide analizar la estructura de contenidos actual del sitio de la escuela. A partir de esta observación se tienen discrepancias respecto a orden y nombres asignados a algunas secciones. Se piensa a nivel de navegación y profundidad de la información. Se declaran los siguientes posibles cambios en el mapa:

1. Cambio en el rotulado de Prensa a Normas gráficas.
2. Traslado del tópico Admisión presente en sección Escuela a sección Carreras.
3. Cambio de la página Biblioteca (sistema de bibliotecas pucv) presente en sección Escuela a sección Servicios.
4. Replanteamiento acerca del contenido disponible en sección Catolicidad.
5. Integración en una sola sección de Carreras y Postgrados
6. Cambio en rotulado que nombra a carreras y postgrados.
7. Diseño de menú de navegación paralelo al principal, con links de acceso rápido a contenidos relevantes para usuarios de tipo experto (cuerpo escuela)
8. Modificar la forma y estructura de contenidos expuesta en sección Movilidad estudiantil. Tratar de diferenciar entre los que ingresan (extranjeros) y los que salen (alumnos e[ad]).
9. Diseñar una plantilla tipo para mostrar los contenidos de la sección Travesías. Adaptar la modalidad de mapa al diseño que se defina en el sitio.
10. Definir las jerarquías internas dentro de la navegación, para cada sección del sitio.

Orden de la información

Propuesta de organización de contenidos

Los cambios efectuados respecto al mapa anterior, se componen de un ajuste de orden en ciertas secciones, traslados de objetos o páginas de una sección a otra, re-estructuración de los contenidos expuestos, entre otras cosas. Lo graficado a continuación tiene los cambios (marcado con color rojo) abarcados inicialmente en la propuesta.

1. La barra de navegación rápida contendrá los accesos rápidos a: Calendario, Wiki Casiopea, Bolsa de Trabajo, Biblioteca y Archivo Histórico.

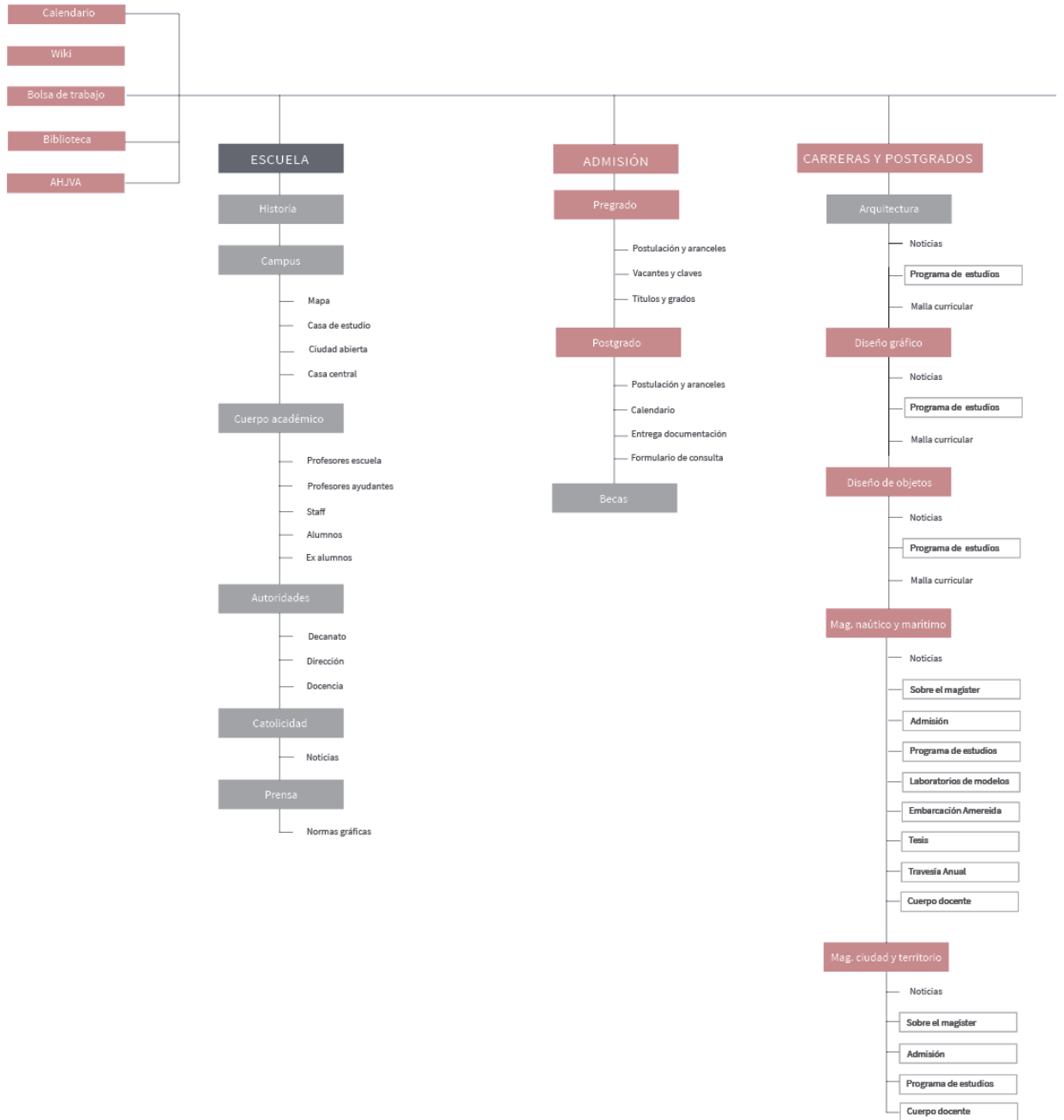
2. Se ubica la sección Admisión dentro del menú principal. La información contenida allí es dividida acorde al usuario tipo: alumno pregrado y alumno postgrado.

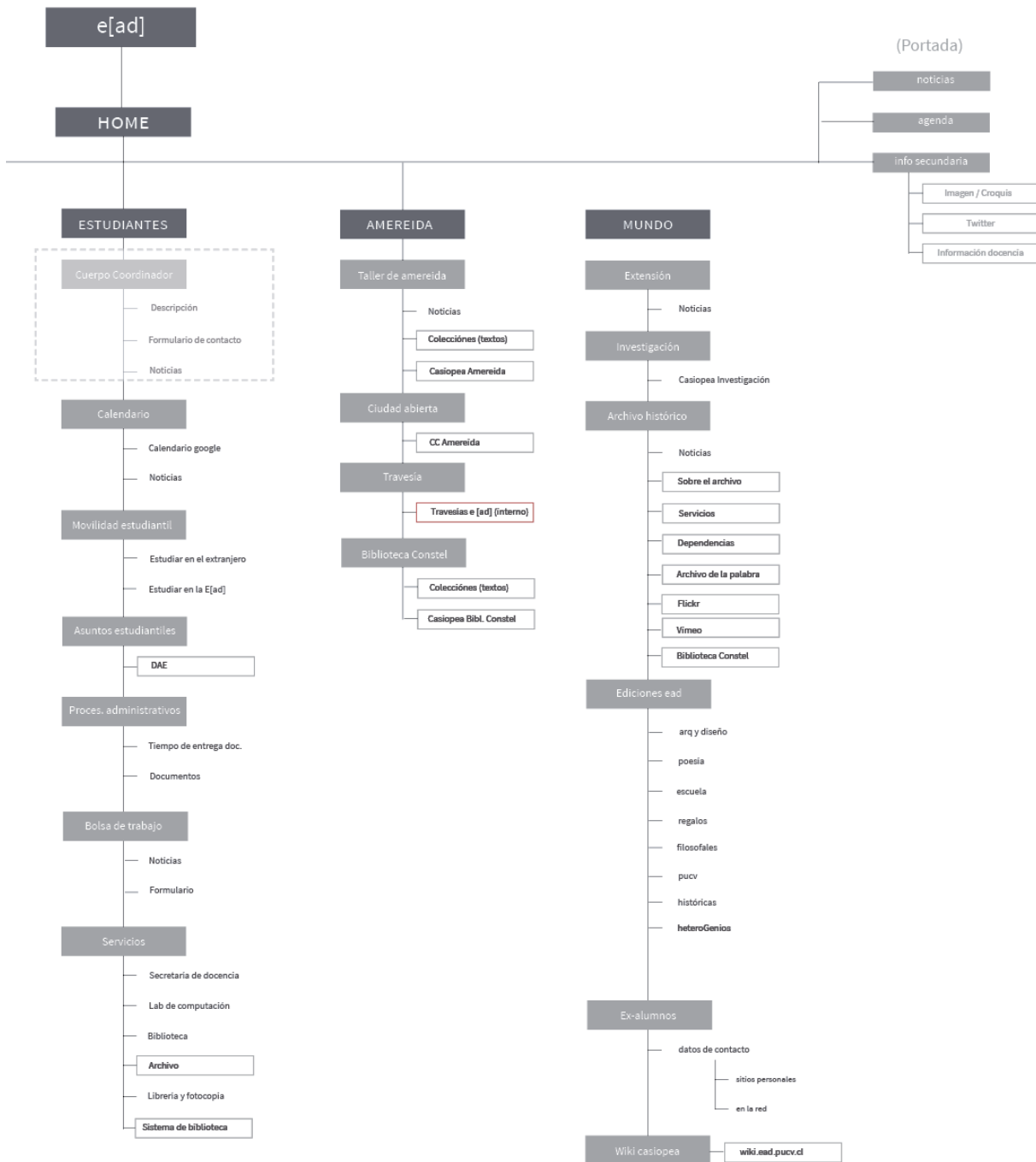
3. Se fusionan las secciones Carreras y Postgrados en una sola, que recibe ambos nombres. Interiormente los contenidos son presentados en un orden desde los planes de estudio de las carreras a los programas de magíster.

4. Dentro de la sección Estudiantes es cuestionada la importancia y presencia de Cuerpo Coordinador por un tema de no existencia de tal grupo actualmente.

5. En el home del sitio se decide colocar: Noticias, Agenda e Información secundaria que corresponde al aside con materias de publicaciones recientes en redes sociales, información de docencia y datos de interés.

(Quick links)





Evaluación de primera propuesta

Evaluación de primera propuesta

Una vez desarrollada la propuesta de contenidos del nuevo mapa, existe la necesidad de establecer cierta retroalimentación de estas decisiones, con personas que forman parte de la organización. Se acuerda una reunión con *Francesca Cambiaso Oesterle*, periodista de la e[ad] y *Oscar Andrade*, encargado de difusión.

Junto a ellos, es posible definir ciertos parámetros respecto a lo que se tiene actualmente y lo que se necesita en la navegación desde el sitio.

Calendario o agenda

Se requiere una actualización y mejoras en la visibilidad y contenidos presentes en la agenda o calendario. Lo que se ofrece actualmente, no separa o agrupa el contenido en datos por su tipología, que serían docente (inscripciones, matrículas, fechas, etc) y actividades (charlas, exposiciones, eventos culturales, etc); tal división solucionaría el problema de dar mayor espacio a la información dependiendo del carácter o categoría en que se dispongan. En el fondo, falta precisar una imagen más despejada de la información que se entrega al alumno.

El implementar esta materia, potenciaría la organización y difusión online de información (actualmente disponible a través de afiches y anotaciones en pizarrones y algunas publicaciones en Google Calendar), creando un canal abierto y actualizado de comunicación, que amplía el rango de alumnos al tanto de lo que sucede en la escuela.

Jearquías en contenidos laterales

La información presentada en el sitio, en los espacios laterales, provee de links de acceso directo a noticias, archivos, eventos, publicaciones, entre otras cosas. Dichos contenidos adicionales a lo que se muestra en el espacio central del home, se replican interiormente en las páginas, sin mayor jerarquía que algo dispuesto al azar o bien por temática de lo que se esta leyendo. La estructura debiese contener un orden y mantenerse dinámico en el sentido de que los contenidos sean *constantemente actualizados* u ordenados por fecha, para orientar en cierto modo al lector/usuario que visita el sitio.

Canales de información

A través del sitio principal de la escuela, poder establecer puentes de comunicación entre el profesorado y alumnado. De manera que se construya una interacción más plena dentro del sitio, donde los contenidos tengan mayor recepción y/o conocimiento por todos. Que lo que se quiere comunicar no quede sólo en las redes sociales, como sucede comúnmente, sino que el sitio de las instancias de comunicar o inducir aquellas conexiones.

El calendario o agenda junto a la sección *La observación de la semana* propician esta manera de acceder a contenidos compartidos ya sea por el estudiante o docente.

Sección movilidad estudiantil

Dentro de lo que es contenidos y presentación, la página interior, creada para dar cuenta de los requerimientos y modalidades de intercambio, tanto para quien pertenece a la escuela y desea efectuar estudios en el extranjero, como para quien viene del exterior y desea cursar parte del programa de estudios en la escuela; no tiene una diferenciación estructuralmente ni una correcta etiquetación para nombrar o destacar los datos. La reformulación de esta sección y sus datos, debe preocuparse de facilitar el acceso a los contenidos dirigidos a ambos usuarios (interno - externo).

Etiquetas para artículos

Una etiqueta o tag es una palabra clave asignada a un dato o información dentro de un sitio, guardada en un repositorio. Las etiquetas son en consecuencia un tipo de metadato, pues proporcionan información que describe el dato y que facilita su búsqueda. Resulta necesario por un tema de orden y semántica dentro del sitio, fijar categorías de grupos de etiquetas, para asignar a las distintas publicaciones que se van desarrollando. De esta forma, la navegación y sistema de búsquedas al interior del sitio resulta más eficaz y claro.

División en los programas de estudios

La barra de navegación actual divide los programas de pregrado (carreras de arquitectura y diseño) y postgrado (magísters) en dos secciones. La idea es tratar de agruparlos bajo un rotulado que los aúne; por el tipo de información desplegada que ambos contemplan. Se propone pasar de Carreras y Postgrado a Programas de estudio por ser un nombre que abarca las dos temáticas.

Página Travesías

El sitio de travesías funciona de manera alterna al sitio escuela. Se presenta como un mapa extendido (recurso de Google Maps) sobre el cual se van anclando, mediante iconografías, las distintas travesías realizadas y datos asociados a ellas. La idea es incorporar un layout tipo, para presentar los contenidos allí expuestos.

Técnicas participativas

Card Sorting

La técnica de *card sorting* se basa en la observación de cómo los usuarios agrupan y asocian entre sí un número predeterminado de tarjetas etiquetadas con las diferentes categorías temáticas del sitio.

De esta forma, partiendo del comportamiento de los propios usuarios, es posible organizar y clasificar la información de un sitio web conforme a su modelo mental.

Se debe buscar participantes para realizar el testeó. Hay que tener en cuenta que éstos deben tener características y perfiles acordes con el público objetivo del sitio.

Aplicación con usuarios tipo

Al realizar la prueba, se establecen 3 usuarios tipo:

1. **Estudiante:** Persona realizando estudios de pregrado dentro de la Escuela. Se identifica a sí mismo como parte del cuerpo escuelero.
2. **Agente interno:** Persona administrativa o académica que se involucra con el sitio a modo de colaborador
3. **Agente externo:** Persona no perteneciente ni a la administración, cuerpo académico o escuelero, que accede al sitio de manera esporádica.

A partir de estos modelos, se reúnen 5 participantes para el card-sorting.



Registro y resultados

Los cinco participantes de la actividad se dividen en 3 estudiantes, 1 agente interno y 1 agente externo.

La instrucción dada a los participantes es situar en una primera instancia las categorías (de color rosado) en el orden que ellos estimen convenientes teniendo en cuenta que se modificará el sitio oficial de la Escuela de Arquitectura y Diseño; a partir de esto, se les indica que deben colocar los diferentes elementos (de color amarillo) bajo las categorías, armando de esta forma el menú principal de la barra de navegación. Se les señala que pueden agregar o quitar categorías y elementos si lo consideran pertinente.



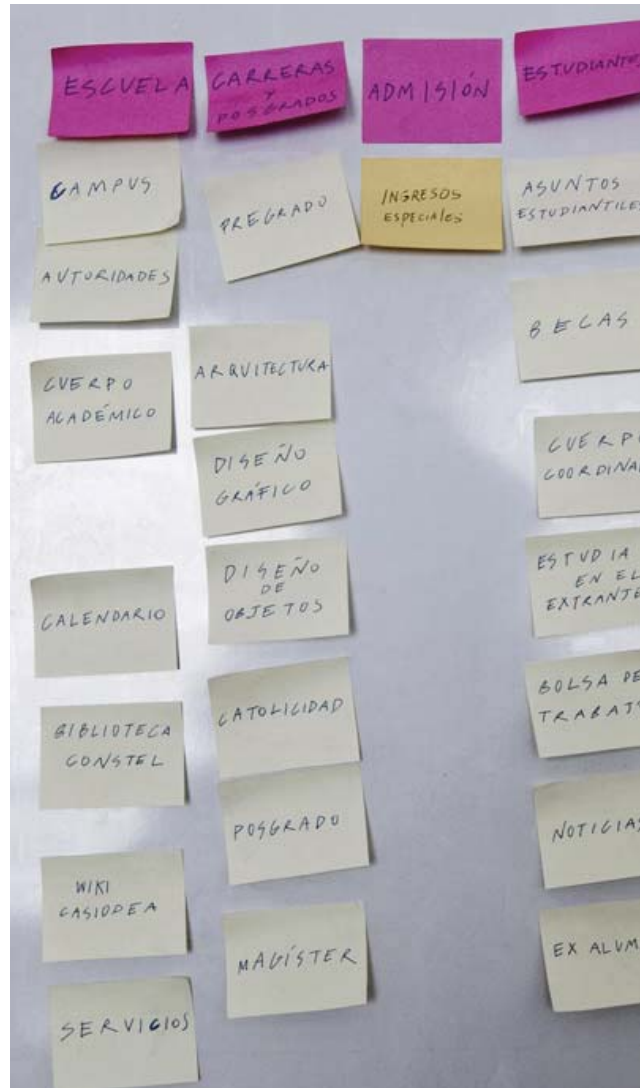
Conclusiones a partir de los resultados

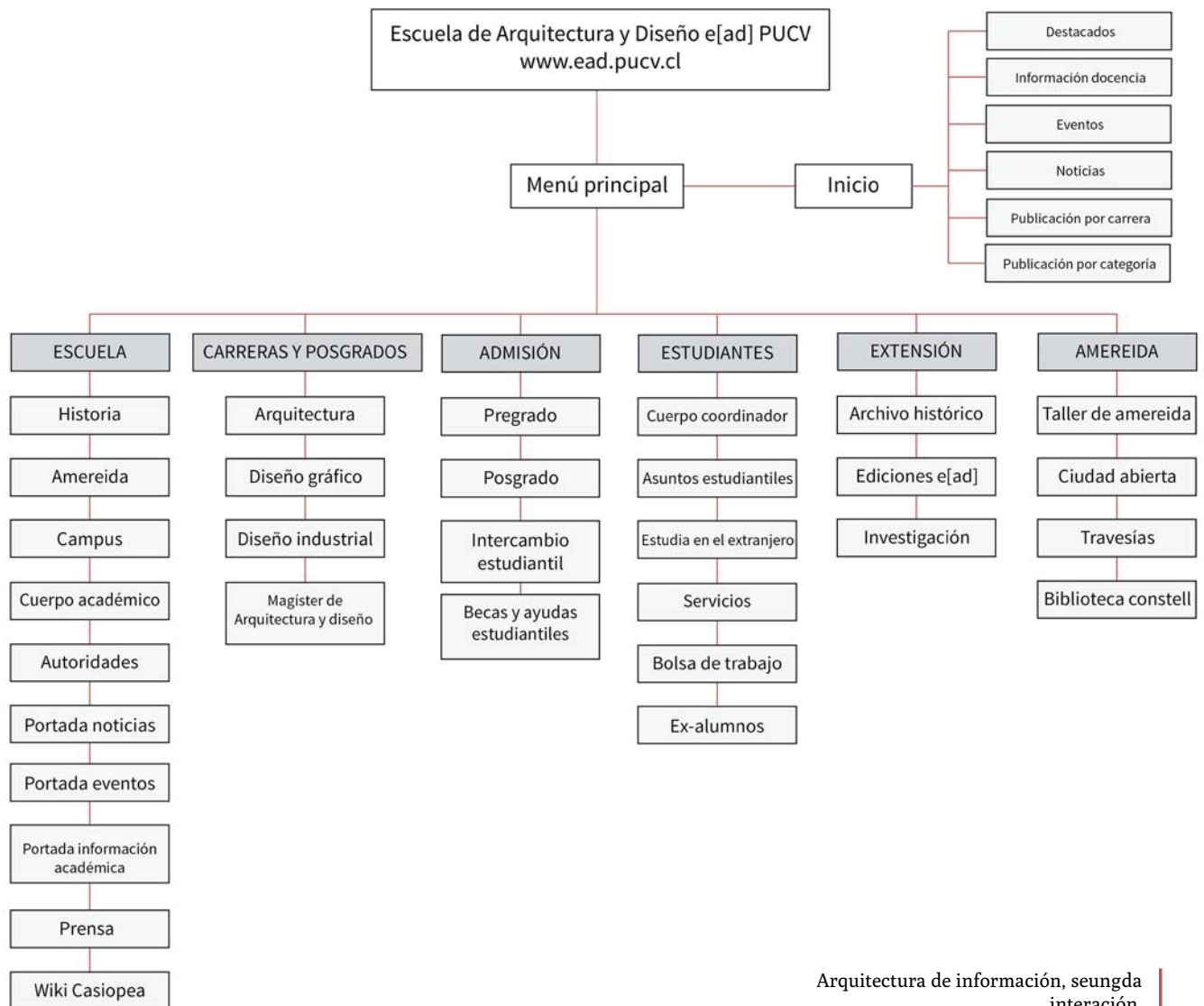
La Categoría *Admisión*, tiende a quedarse sin elementos, pero los participantes explicitan que la consideran como necesaria dentro del sitio para dirigirse a los postulantes.

El elemento *Servicios* tiende a causar confusión en el card-sorting, lo consideran como parte de la categoría 'Escuela'.

Un elemento que pareció quedarse fuera de las categorías fue *Catolicidad*, con el que los participantes tuvieron conflicto.

En dos casos se incorporó una categoría al menú del sitio. En el primer caso se añade *Investigación*, otorgándole mayor protagonismo al desarrollo de proyectos. En el segundo, se incorpora *Cuerpo Docente*, ya que el participante considera que el profesorado debería estar al mismo nivel de importancia que los estudiantes.





Arquitectura de información, seungda
interacción.

Wireframes: Dibujos estructurales

Portadas: Indexación de publicaciones categorizadas

Home

El inicio (home) del sitio busca mostrar una simultaneidad, una variable notable de contenidos que le permitan a cualquier usuario entender a grandes rasgos qué es lo que se hace y qué está ocurriendo en la Escuela. Existe una analogía a cómo un periódico compone la página, con diversas columnas y secciones que se dividen por elementos lineales que permiten ordenar el contenido denso.

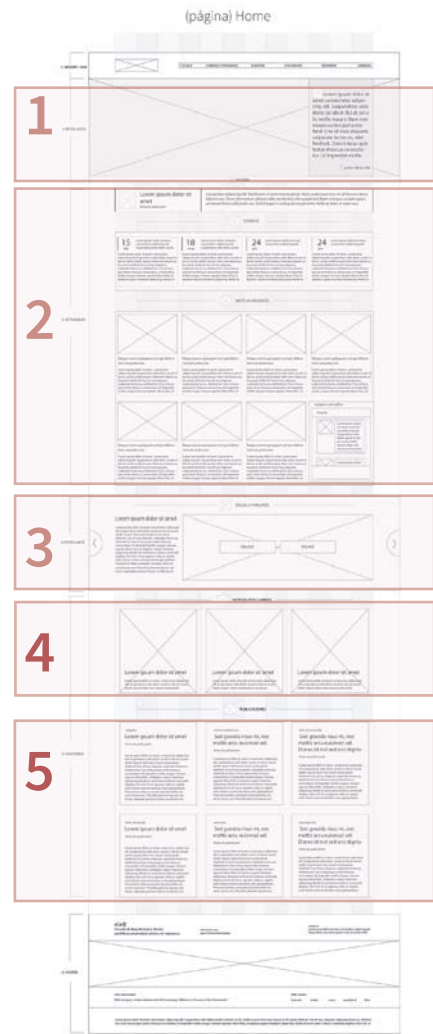
1. La primera sección del sitio destaca contenidos publicados en forma de ventana a hitos ocurridos. Es una zona altamente visible con gran jerarquía, por lo tanto cada entrada que aparezca allí será un hito al ingresar al sitio.

2. Sección de actualidad, busca precisamente actualizar al usuario y contarle acerca de información académica, eventos próximos, noticias ocurridas, concursos, etc. Esencialmente esta sección está volcada hacia el usuario interno.

3. Luego la sección dedicada hacia los posibles postulantes, esta sección se fundamenta en los resultados de Google analytics, donde en período de postulación se frecuentan páginas del sitio que hablen sobre cómo es la escuela, por lo tanto esta sección busca facilitarle al usuario y exponerle de manera ordenada los enlaces de interés.

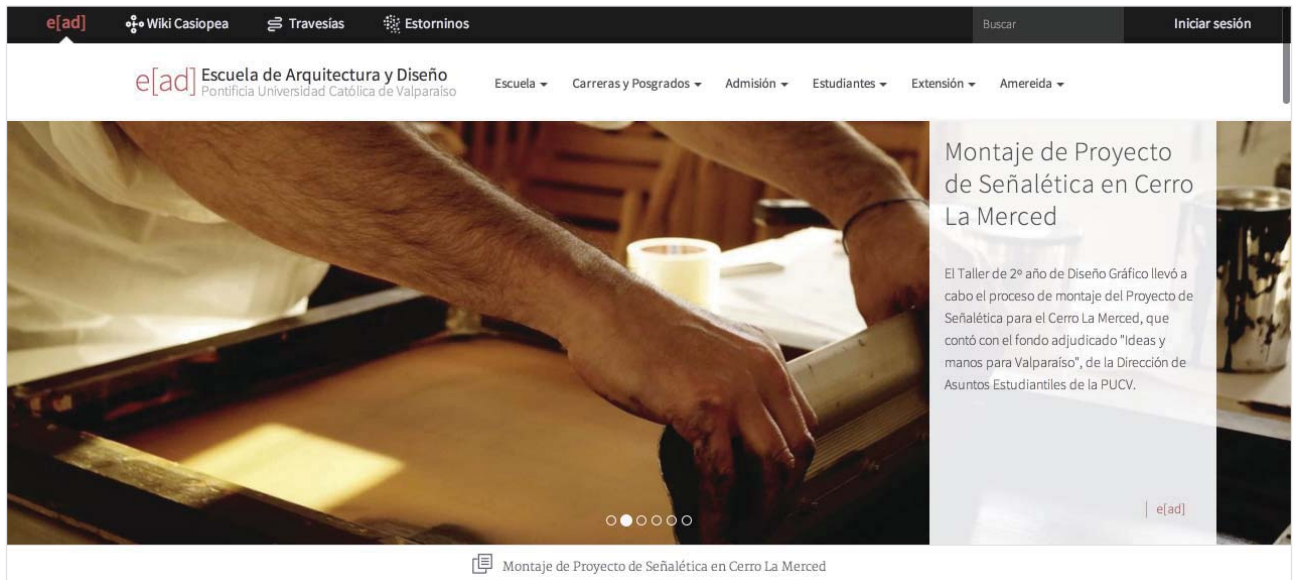
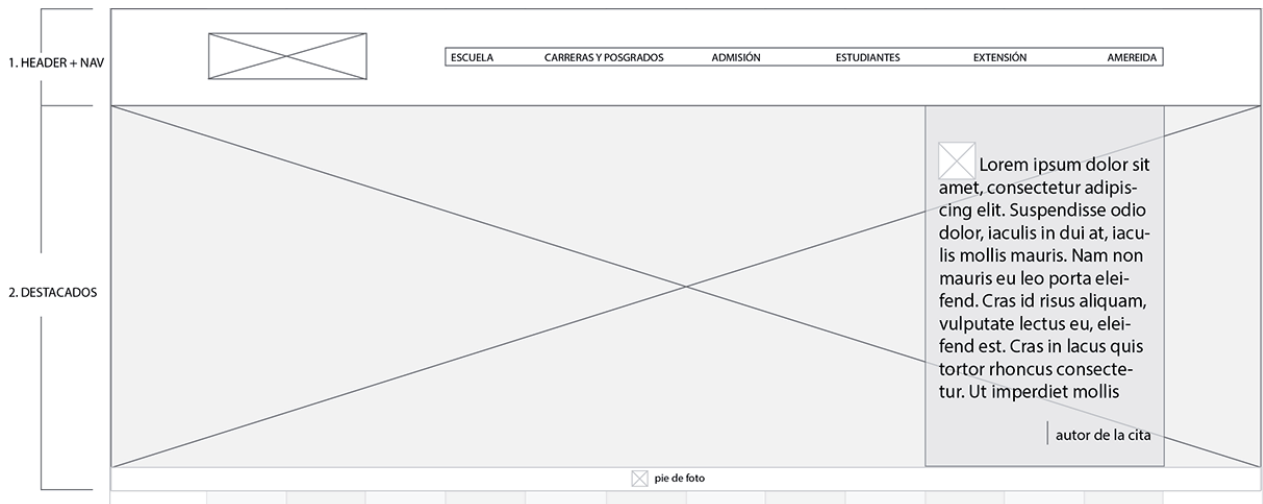
4. Sección dedicada que indexa las noticias más recientes pertenecientes a cada una de las carreras de pregrado, en este caso: Arquitectura, Diseño gráfico y Diseño industrial.

5. Finalmente la última sección indexa publicaciones de distintas categorías.



1. Sección destacada “Carrusel”

Home



2. Sección de actualidad

Home

3. ACTUALIDAD

✕ Lorem ipsum dolor sit amet
fecha de publicación

15 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
18 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
24 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
24 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...

consectetur adipiscing elit. Vestibulum sit amet massa sapien. Nam scelerisque nunc mi, et rhoncus lectus...
Dones fermentum ultrices nibh, non faucibus elit suscipit and. Etiam tristique suscipit sagittis, ut laoreet libero volutpat nec. Sed id turpis in nulli posuere pharetra. Nulla et dolor et amet ante

EVENTOS

NOTICIAS RECIENTES

✕

Neque porro quiquam est qui dolores...
fecha de publicación

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
18 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
24 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...

✕

Neque porro quiquam est qui dolores...
fecha de publicación

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
18 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
24 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...

✕

Neque porro quiquam est qui dolores...
fecha de publicación

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
18 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
24 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...

✕

Neque porro quiquam est qui dolores...
fecha de publicación

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
18 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
24 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...

✕

Neque porro quiquam est qui dolores...
fecha de publicación

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
18 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
24 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...

✕

Neque porro quiquam est qui dolores...
fecha de publicación

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
18 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
24 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...

✕

Neque porro quiquam est qui dolores...
fecha de publicación

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
18 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
24 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...

✕

Neque porro quiquam est qui dolores...
fecha de publicación

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
18 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...
24 ago Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse...

AutORIZACIÓN de Matrícula Extranjera 2º semestre 2014
Finalizó el 18 de septiembre, 2014

El Alumno que aún no realizó su matrícula deberá: 1. Obtener el Formulario de Solicitud de Autorización Matrícula Extranjera en su Unidad Académica en la página web: <http://www.udelap.org/> de la Dirección de Procesos Académicos. 1 - 1 - 1 - 1

488 107 99 00 00
INFORMACIÓN

EVENTOS

29 Aug Seminario De la Hipótesis al Diseño: El día en la memoria nacional

El día 29 de agosto se llevará a cabo el seminario De la Hipótesis al Diseño: El día en la memoria nacional, organizado por los alumnos de Diseño I de la carrera de Diseño I. 1 - 1 - 1 - 1

22 Aug Charla Despliegue del Oficio Gráfico y mercado

Seguendo con las charlas de Despliegue del Oficio, esta semana visitará la ciudad de los alamos y diseñador gráfico Sergio Valderama, quien compartirá con alumnos y profesores. 1 - 1 - 1 - 1

14 Aug Charla "Language Integrative Skills: El desarrollo de un sistema de diseño

En el marco de la Feria Bienal de Tipografía Latinoamericana, cuatro alumnos del taller de Diseño y de Diseño Gráfico respondieron su proyecto Language Integrative Skills. 1 - 1 - 1 - 1

12 Aug Feria Bienal de Tipografía Latinoamericana en Valparaiso

Disfruta el día 12 de agosto en Valparaiso la Feria Bienal de Tipografía Latinoamericana organizada por la Universidad Católica de Valparaíso, encuentro que reúne a profesionales latinoamericanos que se 1 - 1 - 1 - 1

NOTICIAS

Construcción en serie de comedores para damnificados del incendio de Valparaíso
Finalizó el 18 de septiembre, 2014

Comer proyecto Final del Inaure, el Taller de Construcción de 2º Diseño de Oficio conceptualizó y construyó que Sergio Ramirez arquitecto en la familia. 1 - 1 - 1 - 1

Montaje de Proyecto de Seráfica en Cerro La Merced
Finalizó el 18 de septiembre, 2014

El Taller de 2º año de Diseño Gráfico diseñó a cabo el proceso de montaje del Proyecto de Seráfica para el Cerro La Merced, que será construido. 1 - 1 - 1 - 1

Reconocidos investigadores participan en seminario sobre diseño
Finalizó el 18 de septiembre, 2014

El seminario "De la tipografía al diseño: El día en la memoria nacional" contó con la participación de los académicos Santiago Vergara, Pedro I. 1 - 1 - 1 - 1

Taller de Historia PUCV invita a participar en curso "Historia de la Ciudad Urbana y Ciudad del Mediterráneo Antiguo al Chile actual"
Finalizó el 18 de septiembre, 2014

El Instituto de Historia de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso mediante la invitación a los alumnos, es diseñar y profesores del. 1 - 1 - 1 - 1

Inauguran exposición con material del Archivo Histórico José Vial Armstrong en México
Finalizó el 18 de agosto, 2014

Después de más de un año se inauguró la exposición "Nuestro Documento, nuestro caso, nuestro día". Escuela de Valparaíso y pedagogía del. 1 - 1 - 1 - 1

Vivienda sustentable de equipo interdisciplinario PUCV entre las más destacadas de concurso Construye Solar
Finalizó el 18 de agosto, 2014

MADE cuenta con la participación de investigadores de ocho carreras de la PUCV, y figura entre los tres mejores proyectos.

Escuela de Arquitectura y Diseño aborda su cuarta a estudiantes de la región
Finalizó el 18 de agosto, 2014

Atendidos de las charlas visitaron la Escuela de Arquitectura y Diseño, el marco del Día Abierto PUCV.

Diceno de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo participa en Comisión Profesionalidad Urbana Regional
Finalizó el 18 de agosto, 2014

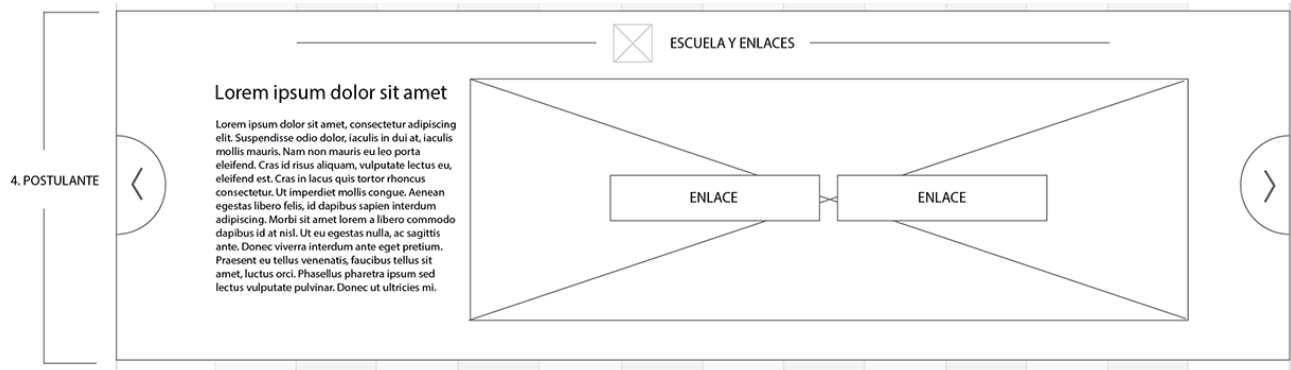
El profesor y decano de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Dr. Daniel Luna participó como miembro de la comisión Profesionalidad Urbana. 1 - 1 - 1 - 1

110

| Capítulo III

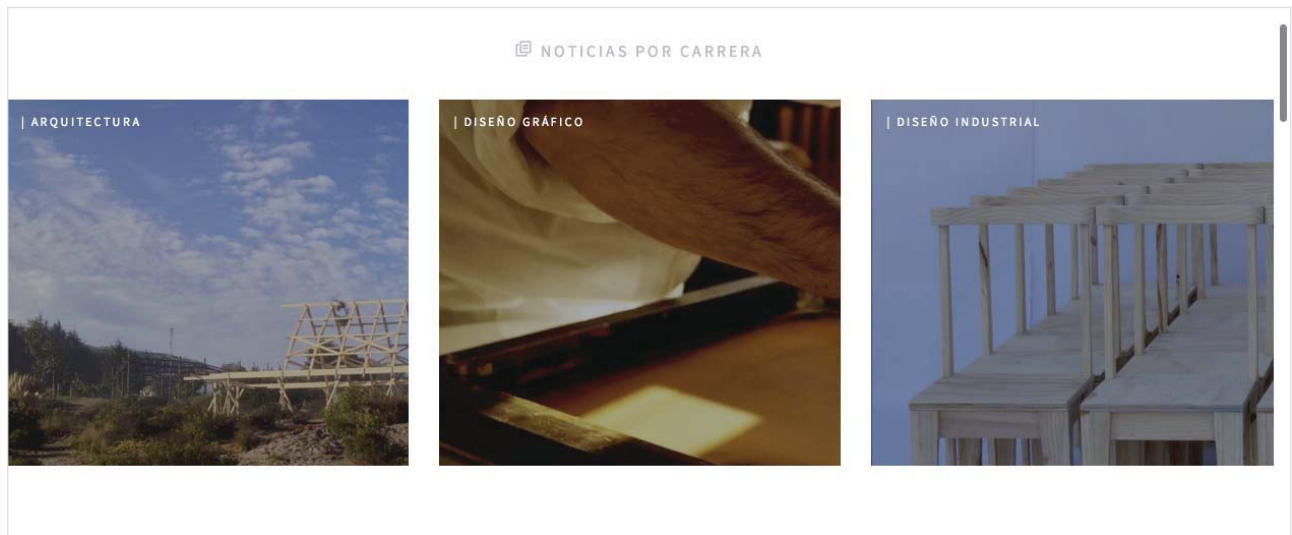
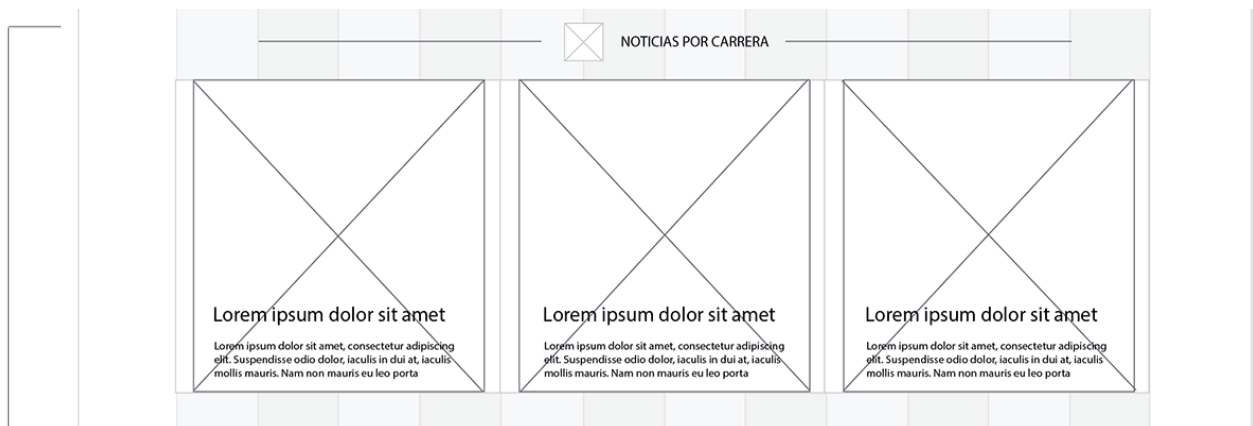
3. Sección “Alumno postulante”

Home



4. Sección de carreras

Home



5. Sección de publicaciones indexadas

Home

5. CONTENIDO

✕ PUBLICACIONES

<p>magíster Lorem ipsum dolor sit amet fecha de publicación</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse odio dolor, laculis in dui at, laculis mollis mauris. Nam non mauris eu leo porta eleifend. Cras id risus aliquam, vulputate lectus eu, eleifend est. Cras in lacus quis tortor rhoncus consectetur. Ut imperdiet mollis congue. Aenean egetas libero felis, id dapibus sapien interdum adipiscing. Morbi sit amet lorem a libero commodo dapibus id at nisl. Ut eu egetas nulla, ac sagittis ante. Donec viverra interdum ante eget pretium. Praesent eu tellus venenatis, faucibus tellus sit amet, luctus orci. Phasellus pharetra ipsum sed lectus vulputate pulvinar. Donec ut ultricies mi.</p>	<p>archivo histórico jva Sed gravida risus mi, nec mattis arcu euismod vel. fecha de publicación</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse odio dolor, laculis in dui at, laculis mollis mauris. Nam non mauris eu leo porta eleifend. Cras id risus aliquam, vulputate lectus eu, eleifend est. Cras in lacus quis tortor rhoncus consectetur. Ut imperdiet mollis congue. Aenean egetas libero felis, id dapibus sapien interdum adipiscing. Morbi sit amet lorem a libero commodo dapibus id at nisl. Ut eu egetas nulla, ac sagittis ante. Donec viverra interdum ante eget pretium. Praesent eu tellus venenatis, faucibus tellus sit amet, luctus orci. Phasellus pharetra ipsum sed</p>	<p>taller de amereida Sed gravida risus mi, nec mattis arcu euismod vel. Donec id nisl sed orci dignis- fecha de publicación</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse odio dolor, laculis in dui at, laculis mollis mauris. Nam non mauris eu leo porta eleifend. Cras id risus aliquam, vulputate lectus eu, eleifend est. Cras in lacus quis tortor rhoncus consectetur. Ut imperdiet mollis congue. Aenean egetas libero felis, id dapibus sapien interdum adipiscing. Morbi sit amet lorem a libero commodo dapibus id at nisl. Ut eu egetas nulla, ac sagittis ante. Donec viverra interdum ante eget pretium.</p>
<p>bolsa de trabajo Lorem ipsum dolor sit amet fecha de publicación</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse odio dolor, laculis in dui at, laculis mollis mauris. Nam non mauris eu leo porta eleifend. Cras id risus aliquam, vulputate lectus eu, eleifend est. Cras in lacus quis tortor rhoncus consectetur. Ut imperdiet mollis congue. Aenean egetas libero felis, id dapibus sapien interdum adipiscing. Morbi sit amet lorem a libero commodo dapibus id at nisl. Ut eu egetas nulla, ac sagittis ante. Donec viverra interdum ante eget pretium. Praesent eu tellus venenatis, faucibus tellus sit amet, luctus orci. Phasellus pharetra ipsum sed lectus vulputate pulvinar. Donec ut ultricies mi.</p>	<p>ediciones Sed gravida risus mi, nec mattis arcu euismod vel. fecha de publicación</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse odio dolor, laculis in dui at, laculis mollis mauris. Nam non mauris eu leo porta eleifend. Cras id risus aliquam, vulputate lectus eu, eleifend est. Cras in lacus quis tortor rhoncus consectetur. Ut imperdiet mollis congue. Aenean egetas libero felis, id dapibus sapien interdum adipiscing. Morbi sit amet lorem a libero commodo dapibus id at nisl. Ut eu egetas nulla, ac sagittis ante. Donec viverra interdum ante eget pretium. Praesent eu tellus venenatis, faucibus tellus sit amet, luctus orci. Phasellus pharetra ipsum sed</p>	<p>investigación Sed gravida risus mi, nec mattis arcu euismod vel. Donec id nisl sed orci dignis- fecha de publicación</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse odio dolor, laculis in dui at, laculis mollis mauris. Nam non mauris eu leo porta eleifend. Cras id risus aliquam, vulputate lectus eu, eleifend est. Cras in lacus quis tortor rhoncus consectetur. Ut imperdiet mollis congue. Aenean egetas libero felis, id dapibus sapien interdum adipiscing. Morbi sit amet lorem a libero commodo dapibus id at nisl. Ut eu egetas nulla, ac sagittis ante. Donec viverra interdum ante eget pretium.</p>

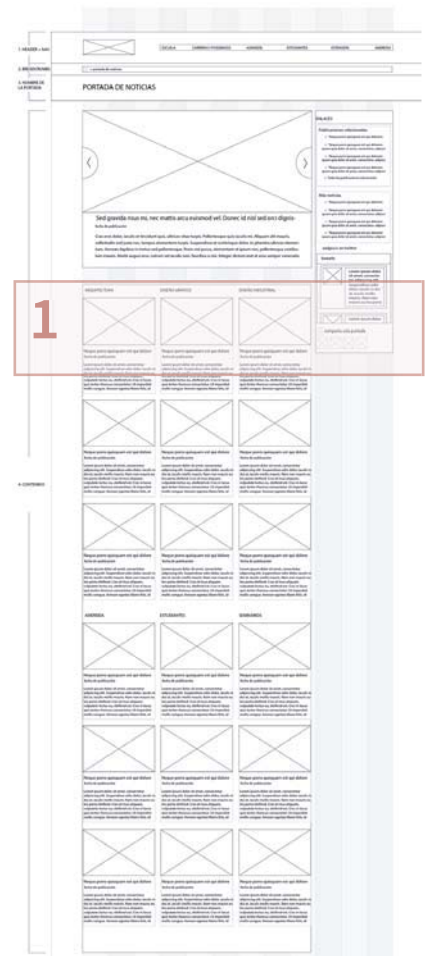
✕ PUBLICACIONES

<p> ARCHIVO HISTÓRICO JOSÉ VIAL ARMSTRONG</p> <p>Inauguran exposición con material del Archivo Histórico José Vial Armstrong en México Publicado el 26 de agosto, 2014</p> <p>Durante el mes de agosto se inauguró la exposición 'Nuestro desconocido, nuestro caos, nuestro mar'. Escuela de Valparaíso y su pedagogía del juego en el Museo Experimental El Eco, en México DF.</p>	<p> MAGÍSTER CIUDAD Y TERRITORIO</p> <p>Magíster Ciudad y Territorio: Calendario de Postulación segundo semestre 2014 Publicado el 11 de junio, 2014</p> <p>Durante el mes de junio estarán abiertas las postulaciones al Magíster en Arquitectura y Diseño, mención Ciudad y Territorio, que imparte la Escuela de Arquitectura y Diseño PUCV. Revisa aquí el calendario de postulaciones para este segundo [...]</p>	<p> MAGÍSTER NÁUTICO Y MARÍTIMO</p> <p>Parque Cívico de Loncura seleccionado dentro de las "Medidas Destacadas en el Sistema de Evaluación de Impacto Ambiental" Publicado el 19 de agosto, 2013</p> <p>El miércoles 14 de Agosto fue presentado en el Centro Cultural la Moneda el libro Medidas Destacadas en el Sistema de Evaluación de Impacto Ambiental, texto que recoge el Primer Concurso organizado por el Servicio de Evaluación Ambiental de [...]</p>
<p> BOLSA DE TRABAJO</p> <p>Se necesita ayudantes de Biblioteca para segundo período académico Publicado el 30 de julio, 2014</p> <p>La Biblioteca de la Escuela de Arquitectura y Diseño requiere alumnos ayudantes a contar del viernes 01 de agosto. Los interesados deben dirigirse a Biblioteca y hablar con Sandra Navarrete. Revisa aquí los requisitos.</p>	<p> OBSERVACIÓN DE LA SEMANA</p> <p>La naturaleza y su acción muestra la singularidad favorable Publicado el 21 de febrero, 2013</p> <p>Río Turbio, Novena Región en Chile. Un curso de agua turbulento, una cantidad de agua que va a una velocidad notable sobre un lecho de lava volcánica, entre piedras y rocas del mismo origen. Una naturaleza actuante, mas bien, [...]</p>	<p> INVESTIGACIÓN</p> <p>VRIEA abre la convocatoria al Concurso de Proyectos Internos de Investigación Publicado el 02 de enero, 2014</p> <p>La Vicerrectoría de Investigación y Estudios Avanzados, a través de su Dirección de Investigación, ha abierto la convocatoria 2014 para su Concurso de Proyectos Internos de Investigación.</p>

Portada noticias

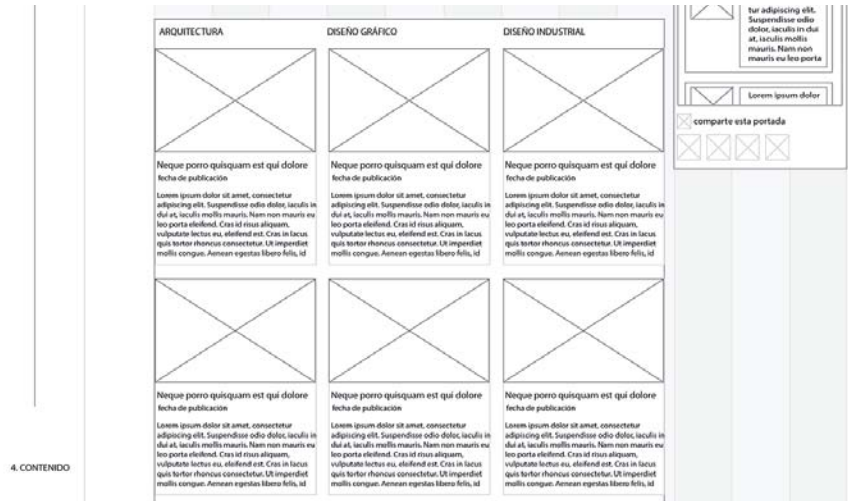
El contenido central de la pantalla consiste en cajas de noticias que se organizan de 3 columnas por fila. Cada caja revela la entrada más reciente de cada categoría, que es el rótulo superior. Si el usuario desea ver sólo noticias de una categoría, basta con hacer click en el rótulo de la categoría y accede a una misma diagramación pero con contenido categorizado

1. Este es un patrón que se repite a lo largo de la pantalla para mostrar todas las categorías existentes en las entradas del sitio.



1. Entradas indexadas

Portada de noticias

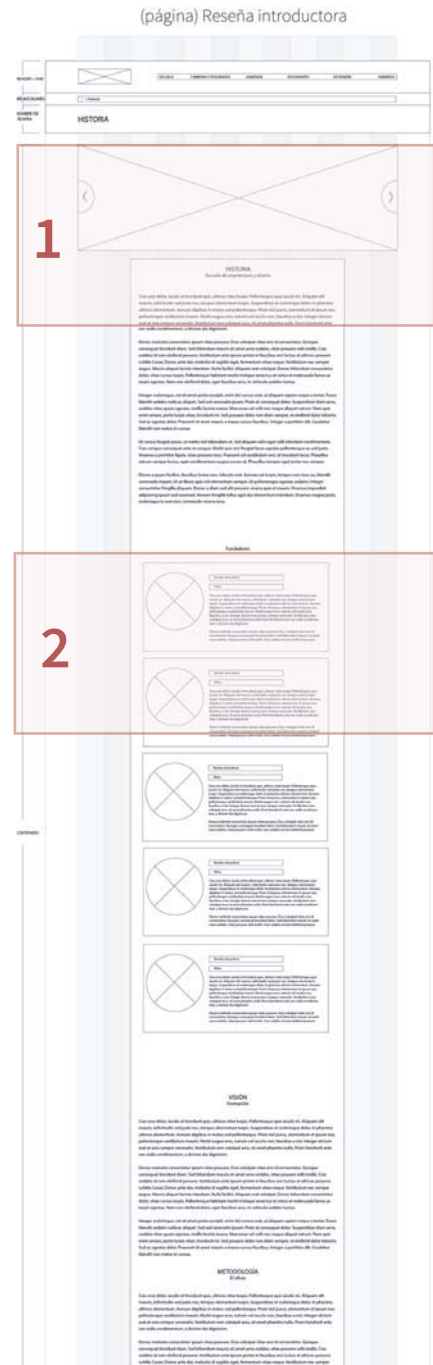


Páginas: Contenido estático

Reseña introductora

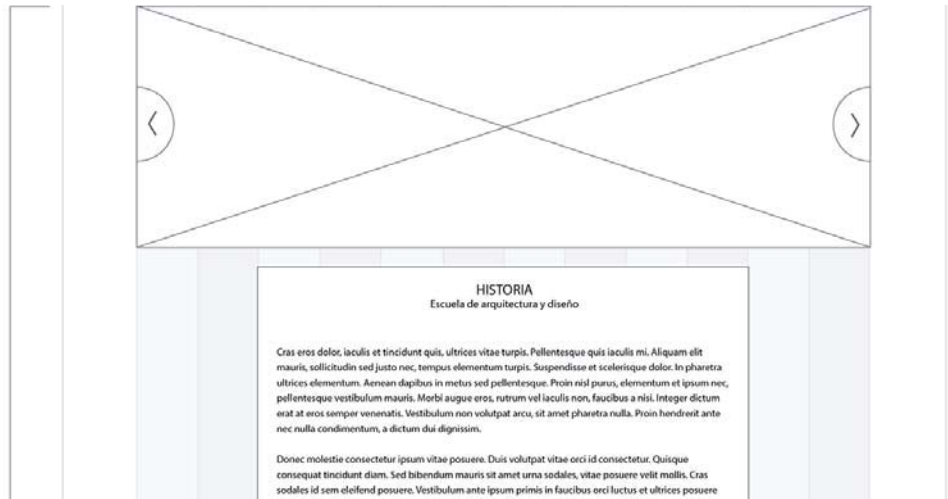
Esta página propone introducir a alguien ajeno al contexto de la Escuela, mostrando una gran franja de imágenes y luego una columna centrada sin más elementos como aside o widgets, donde se permita una lectura cómoda y limpia. En el contenido central varía según la página, en historia, por ejemplo, se muestran los profesores fundadores, mientras que en campus se muestran mapas y geopuntos, en amereida se introduce al ámbito poético, etc. Es una grilla flexible dentro de lo minimalista en su composición.

1. Un horizonte de imagen que introduzca con imágenes históricas.
2. Una sección dedicada a enlistar los profesores fundadores de la Escuela de Arquitectura y Diseño, junto con una breve reseña biográfica, y una imagen que acompañe el texto.



1. Imagen inicial

Reseña introductora



e[ad] WKI Ceslopa Travesías Estorninos Buscar Iniciar sesión

e[ad] Escuela de Arquitectura y Diseño Pontificia Universidad Católica de Valparaíso Escuela Carreras y Posgrados Admisión Estudiantes Extensión Ameréida

Fundación

ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO, 1952

En 1952, un grupo de arquitectos y artistas -Alberto Cruz, Godofredo Iommi, Fabio Cruz P, Miguel Eyquem, José Vial, Arturo Baeza, Francisco Méndez, Jaime Bellalta y Claudio Girola, quien llegó al poco tiempo- se incorporan a la Escuela de Arquitectura de la Universidad Católica de Valparaíso, fundando, simultáneamente, el Instituto de Arquitectura que sirve y alimenta a la Escuela.

Dicho grupo formula un planteamiento original acerca de la concepción de la poesía, el arte y oficio de la arquitectura. Tal planteamiento orienta y configura los estudios y la pedagogía de la Escuela.

En 1964 se formula una visión poética de América: "Ameréida", que dice de su origen y destino. Siguiendo tal visión, profesores de la Escuela organizan una Travesía por el interior del Continente, uniendo Tierra del Fuego con Santa Cruz de la Sierra. Participan también en ella artistas e intelectuales europeos.

Fundadores

RESERVA BIOGRAPÍA



Alberto Cruz

Arquitecto y teórico de la arquitectura.
Premio Nacional de Arquitectura de 1979.
n. 1917 - f. 2001

Alberto Cruz Covarrubias, destacado arquitecto chileno y teórico de la arquitectura, nace en Santiago de Chile en 1917. Ingresó a la Facultad de Arquitectura de la Universidad Católica de Chile, donde recibe su título de arquitecto en 1939. Entre 1940 y 1942 se desempeña en una oficina profesional, asociado con los arquitectos Jorge Elton y J. López, realizando encargos de viviendas en distintos lugares del país. Durante este último año se integra como profesor ayudante del Taller de Composición Decorativa en la Facultad de Arquitectura de la Universidad Católica de Chile. En conjunto con el arquitecto Alberto Piwonka, dan un giro al sentido y metodología de dicho taller, creando el "Curso del Espacio", que debido a su fundamento y desarrollo de la actividad del curso, incidiría más tarde en la modificación de la enseñanza clásica propia de la Facultad. En 1949, participa en la reestructuración total del plan de estudios



Godofredo Iommi

Poeta y profesor universitario.
n. 1917 - f. 2001

Estudió en la Scuola Italiana de Buenos Aires y posteriormente cursó dos años de Economía, sin llegar a terminar. En su lugar comenzó una singular trayectoria dedicada a la poesía. A los 21 años, junto a Gerardo Mello Mourao, Abdias do Nascimento, Efraim Bo, Raúl Young, Napoleón López F, forman una alianza poética "La Santa Hermandad de la Orquídea". En 1967 Iommi encabezó el movimiento de la reforma universitaria en Valparaíso, el que, en diversas variantes, se extiende al resto del país. Tras la llegada de Salvador Allende al gobierno en 1970, Iommi y sus amigos se instalaron en la localidad costera de Ritoque, al norte de Concón y fundaron la Ciudad Abierta.



Arturo Baeza

Arquitecto y profesor universitario.
n. 1927 - f. 2001

Emigró a la Quinta Región en 1952. Desde ese momento "Tuto", como cariñosamente es recordado en la Escuela de Arquitectura y Diseño de la PUCV, comenzó a realizar sus máximas pasiones que fueron crear planos y hacer clases. Su esposa, quien hoy vive en Santiago, recuerda que Arturo era muy feliz teniendo la posibilidad de

Enunciado

Esta es la página que más se utilizará en el sitio puesto que es una página que permite mostrar una gran cantidad de contenido, imágenes, tablas, etc. El aside (columna derecha anexa) se ajusta al contenido, permitiendo una navegación continua a otras partes del sitio. La columna central puede contener algún carousel o alguna imagen o simplemente ser texto plano. Esto dependerá totalmente del contenido.

1. En el costado izquierdo se utiliza anclas de navegación, permitiendo saltar entre contenidos que contiene el enunciado, dando una noción de lo que el contenido ofrece, dando una lectura rápida de los hitos de la columna.



1. Menú fijo

Enunciado



Estudia en el extranjero

estudiar en el extranjero |
contacto e[ad]



ESTUDIAR EN EL EXTRANJERO

El programa de movilidad estudiantil permite a nuestros alumnos realizar un periodo de estudios en una institución extranjera para fortalecer su crecimiento académico, profesional y personal, dando a los estudiantes la oportunidad de familiarizarse con distintas universidades y culturas, como parte de su programa curricular.

Dentro de este programa se pueden cursar en una institución extranjera 1 o 2 semestres de la licenciatura, o bien realizar un

Enlaces

más noticias

- > Construcción en serie de comedores para damnificados del incendio de Valparaíso
- > Montaje de Proyecto de Señalética en Cerro La Merced
- > Reconocidos investigadores participan en seminario sobre diseño
- > Instituto de Historia PUCV invita a participar en curso "Historia de la Ciudad: Urbanismo y Ciudad. Del Mediterráneo Antiguo al Chile actual"
- > Inauguran exposición con material del Archivo Histórico José Vial Armstrong en México
- > Vivienda sustentable de equipo interdisciplinario PUCV entre las más destacadas de concurso Construye Solar
- > Escuela de Arquitectura y Diseño abrió sus puertas a estudiantes de la región

@eadpucv

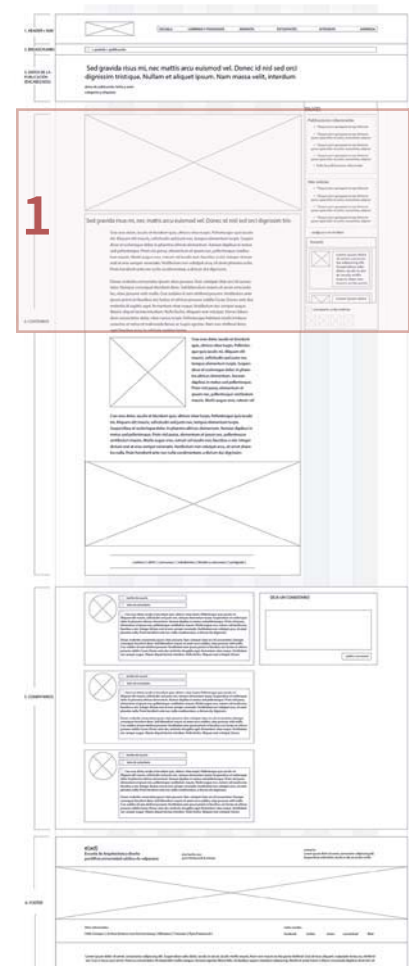
Entradas: Contenido dinámico y contingente

Entrada - post genérico

En el encabezado aparece el título de la publicación junto con otros datos como fecha de la publicación, categorías y etiquetas. La columna principal de la publicación es versátil en el sentido de que una publicación puede incluir fotos o no hacerlo, así como imágenes insertas en la columna de texto, etc.

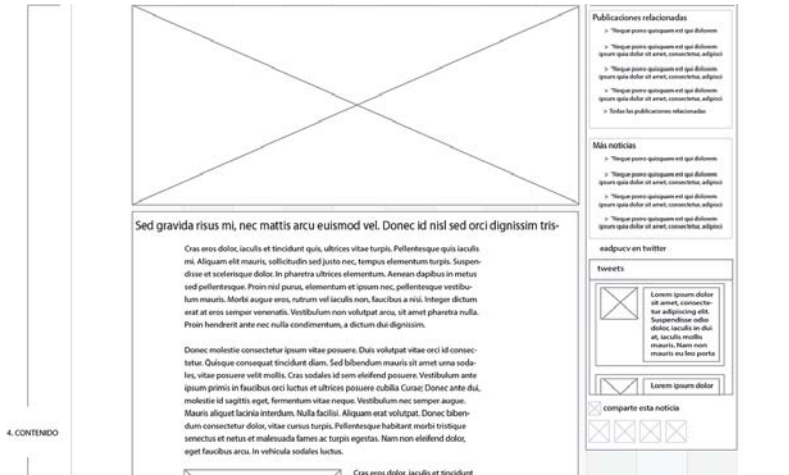
Toda publicación incluye la sección de comentarios, donde se muestra el nombre de usuario (registro en personas.ead) y un mail de contacto. Al costado derecho está el bloque que permite dejar un comentario en la publicación.

1. La imagen destacada se utiliza al ancho total de la pantalla, al igual que en el carrusel de la home. Luego, toda imagen inserta en la columna central utilizará el ancho total de la columna.



1. Tratado de imagen destacada y párrafo en columna central

Entrada - Post genérico



Parámetros de elementos

Diseño coherente en distintos dispositivos de visualización

El todo y las partes

Para diseñar el carácter responsivo del sitio es necesario complementar los diferentes anchos de pantalla con el re-diseño de sus elementos en cada una de ellas. Para los elementos lineales (ej: párrafos) la grilla responde de manera porcentual a su distribución de caracteres y, sin embargo, la tipografía debe ajustarse para una legibilidad fiel a los diferentes dispositivos de navegación.

En el caso de los bloques ocurre el mismo comportamiento porcentual, pero los elementos tales como márgenes y rellenos varían en cada ancho de pantalla. Para la visualización de imágenes es necesario ajustar los porcentajes con respecto a su contenedor que, como es obvio, también varía con respecto al ancho porcentual del navegador.

Es en base a este método que ciertos elementos son parametrizados y otros entendidos por el comportamiento de la grilla que, en líneas generales, es el fundamento para un diseño responsivo eficiente.

Para lograr construir las plantillas de manera coherente y fluida, se establecen parámetros de medida (altos) de acuerdo a la nomenclatura presente en la grilla (ej: alto-(ancho de pantalla)) para generar cuatro bloques tipo donde se incrusta el contenido (tanto elementos de bloque (ej: imágenes) como elementos de línea (ej: párrafos) y elementos de interacción (ej: enlaces)). Además cada bloque toma en cuenta los márgenes y rellenos (Gutter) de separación entre cada uno de ellos, gracias al carácter porcentual establecido en la grilla.

1. Menú de navegación

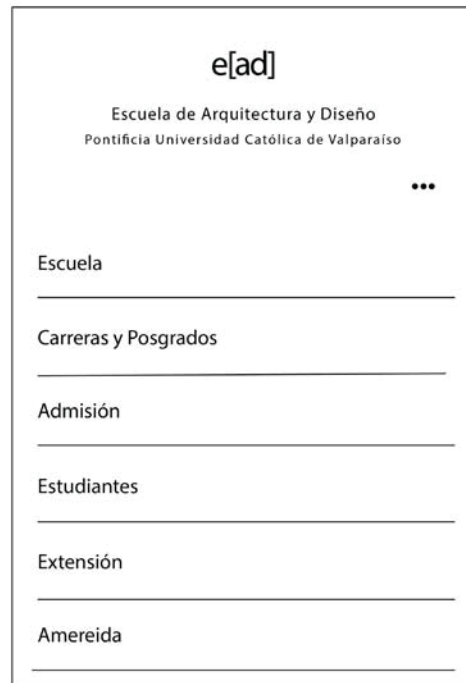
MENÚ DE NAVEGACIÓN - PC ESCRITORIO 1



MENÚ DE NAVEGACIÓN - PC ESCRITORIO 2

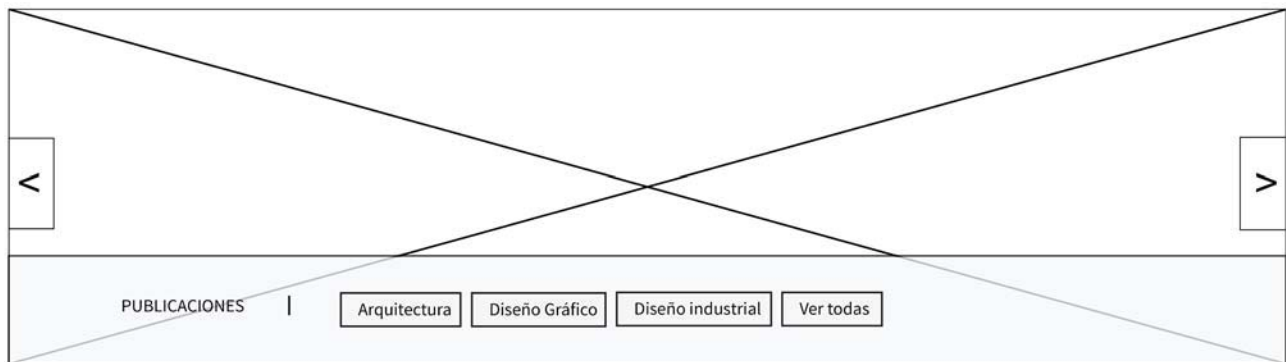


MENÚ DE NAVEGACIÓN - TABLET Y MÓVIL

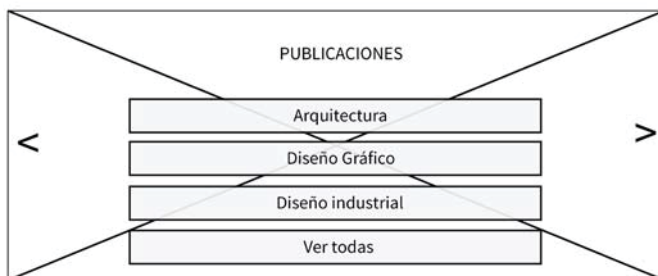


2. Carrusel página interior

CARRUSEL PORTADAS INTERIORES - PC ESCRITORIO

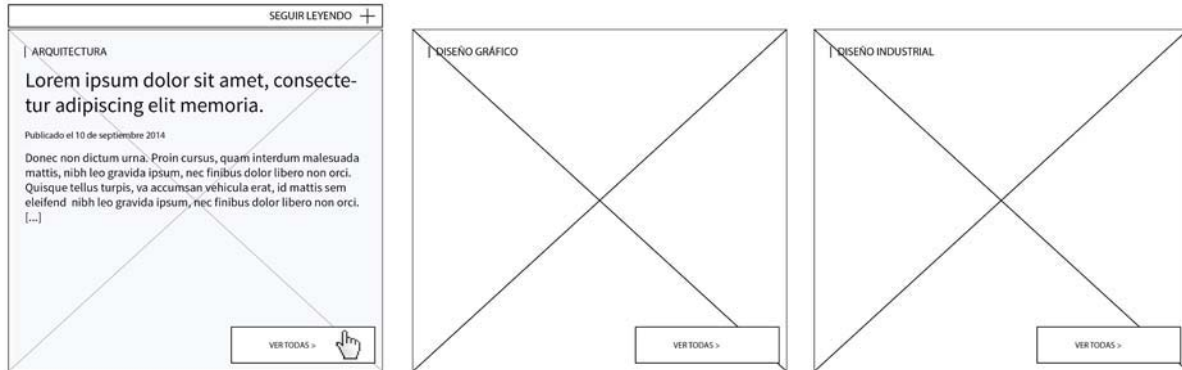


CARRUSEL PORTADAS INTERIORES - TABLET Y MÓVIL

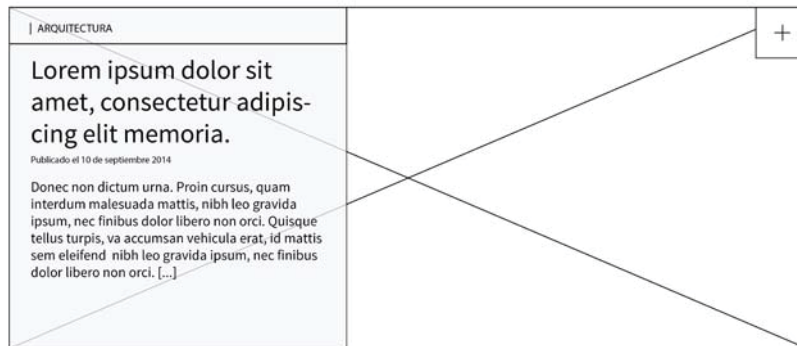


3. Publicaciones por carrera

CAJA DE PUBLICACIÓN CARRERA - PC ESCRITORIO



CAJA DE PUBLICACIÓN CARRERA - TABLET



CAJA DE PUBLICACIÓN CARRERA - MÓVIL



3. Cajas de eventos

CAJA DE EVENTO - PC ESCRITORIO

SEGUIR LEYENDO +			
<p>29 Ago</p>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit memoria.</p>	<p>29 Ago</p>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit memoria.</p>
<p>Donec non dictum urna. Proin cursus, quam interdum malesuada mattis, nibh leo gravida ipsum, nec finibus dolor libero non orci. Quisque tellus turpis, va accumsan vehicula erat, id mattis sem eleifend [...]</p>		<p>Donec non dictum urna. Proin cursus, quam interdum malesuada mattis, nibh leo gravida ipsum, nec finibus dolor libero non orci. Quisque tellus turpis, va accumsan vehicula erat, id mattis sem eleifend [...]</p>	

CAJA DE EVENTO - TABLET

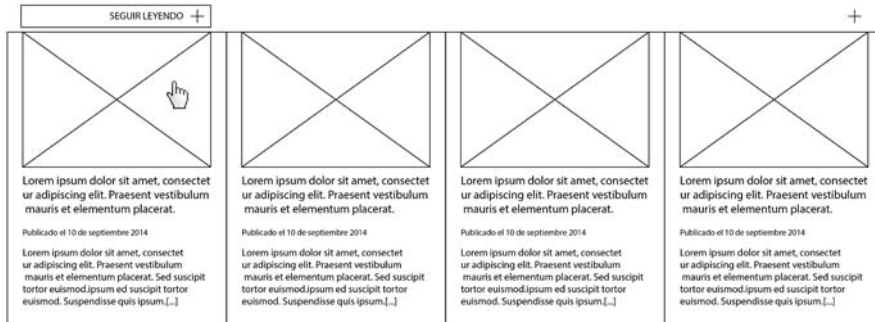
<p>29 Ago</p>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit memoria.</p>	<p>29 Ago</p>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit memoria.</p>
<p>Donec non dictum urna. Proin cursus, quam interdum malesuada mattis, nibh leo gravida ipsum, nec finibus dolor libero non orci. Quisque tellus turpis, va accumsan vehicula erat, id mattis sem eleifend nibh leo gravida ipsum, nec finibus dolor libero non orci. [...]</p>		<p>Donec non dictum urna. Proin cursus, quam interdum malesuada mattis, nibh leo gravida ipsum, nec finibus dolor libero non orci. Quisque tellus turpis, va accumsan vehicula erat, id mattis sem eleifend nibh leo gravida ipsum, nec finibus dolor libero non orci. [...]</p>	
<p>29 Ago</p>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit memoria.</p>	<p>29 Ago</p>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit memoria.</p>
<p>Donec non dictum urna. Proin cursus, quam interdum malesuada mattis, nibh leo gravida ipsum, nec finibus dolor libero non orci. Quisque tellus turpis, va accumsan vehicula erat, id mattis sem eleifend nibh leo gravida ipsum, nec finibus dolor libero non orci. [...]</p>		<p>Donec non dictum urna. Proin cursus, quam interdum malesuada mattis, nibh leo gravida ipsum, nec finibus dolor libero non orci. Quisque tellus turpis, va accumsan vehicula erat, id mattis sem eleifend nibh leo gravida ipsum, nec finibus dolor libero non orci. [...]</p>	

CAJA DE EVENTO - MÓVIL

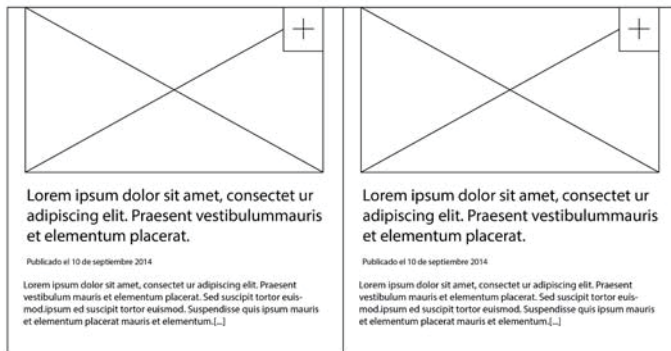
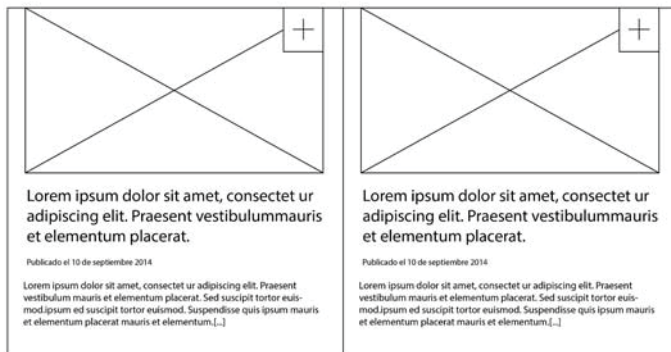
<p>29 Ago</p>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit memoria.</p>
<p>Donec non dictum urna. Proin cursus, quam interdum malesuada mattis, nibh leo gravida ipsum, nec finibus dolor libero non orci. Quisque tellus turpis, va accumsan vehicula erat, id mattis sem eleifend nibh leo gravida ipsum, nec finibus dolor libero non orci. [...]</p>	
<p>29 Ago</p>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit memoria.</p>
<p>Donec non dictum urna. Proin cursus, quam interdum malesuada mattis, nibh leo gravida ipsum, nec finibus dolor libero non orci. Quisque tellus turpis, va accumsan vehicula erat, id mattis sem eleifend nibh leo gravida ipsum, nec finibus dolor libero non orci. [...]</p>	

4. Cajas de noticias

CAJA DE NOTICIA - PC ESCRITORIO



CAJA DE NOTICIA - TABLET



CAJA DE NOTICIA - MÓVIL



Validación de la plataforma

Metadatos y rendimiento

W3C Markup Validation Service

Existe un estándar de escritura en estructura de documentos para la web. Entre las validaciones se toma en cuenta la arquitectura de elementos, la semántica, la correcta declaración de elementos, etc. Frente a la primera evaluación, el sitio en su versión alfa muestra más de 180 errores y 2 advertencias graves. Tras corregir errores de semántica se logran reducir las advertencias y diversos errores de semántica. Sin embargo, hay errores que se deberán ir limpiando con el transcurso del tiempo incluso una vez ya implementado el sitio.

Google developer insight

Al someter la versión alfa del sitio [alfa.ead.pucv.cl], nos arroja una serie de elementos que pueden ser mejorados en función de usabilidad y del funcionamiento del sitio como un sistema, básicamente asegurando estándares de elementos gráficos y un mejor rendimiento en el sitio.

Velocidad: 42/100 en Desktop y 27/100 en móvil

Optimizar imágenes: Esto implica un tratado de imagen por parte de la persona que suba las imágenes. Es decir, reducir datos de la foto sin perder la definición. [5]

Habilitar compresiones: Para optimizar el tiempo de carga del sitio se recomienda habilitar la compresión de archivos mediante el uso de gzip. [6]. Esto además de asegurar un menor tiempo de carga, le puede ayudar a ahorrar datos a alguien que navegue por el sitio con banda-ancha restringida (datos por navegación). Éste es el enlace de cómo se configura el

archivo .htaccess que permite comprimir contenidos. [7]

Eliminar bloqueo de render en archivos JavaScript y CSS: Para que un navegador pueda mostrar una página al usuario, antes debe analizarla. Si encuentra un script externo que bloquee la visualización del contenido durante el análisis, debe detenerse y descargar el archivo JavaScript. Cada vez que sucede esto, se crea un nuevo flujo de datos en la red que retrasa la carga de la página. [8]. En este caso, se dejan sólo los javascript más necesarios para el funcionamiento directo del sitio, como jquery el carrusel y los otros se dejan en el footer, cosa que carguen al final. Además se les agrega una extensión llamada async, que desincroniza la descarga de los javascript.

Especificación del caché en el navegador: El almacenamiento en caché del navegador para recursos estáticos puede ahorrarle tiempo al usuario si este visita tu sitio en más de una ocasión. El almacenamiento en caché de las cabeceras debería aplicarse a todos los recursos estáticos que puedan almacenarse en caché, no solo a un pequeño conjunto (como imágenes). Entre los recursos que se pueden almacenar en caché se incluyen los archivos JS y CSS, archivos de imágenes y otros archivos de objetos binarios (archivos multimedia, archivos PDF, etc.). En general, el código HTML no es estático y no debería considerarse apto para almacenarse en caché de forma predeterminada. Debes tener en cuenta qué política de almacenamiento en caché sería la más adecuada para el código HTML de tu sitio.

Consideraciones

Minificar JavaScript, HTML y CSS: Se propone minificar estos archivos, eliminando espacios vacíos, tabulaciones innecesarias (para la lectura de software), que permite que la lectura del sitio sea mucho más rápida. Actualmente.

Reducir tiempos de respuesta del servidor: Por el momento se supone que en el servidor que está alojado la versión alfa del sitio no es la óptima. Por lo tanto esto tendremos que comprobarlo una vez que el sitio esté implementado en el servidor real.

- Pruebas cumplidas
- No tener landing page
- Priorizar contenido visiblemente
- Experiencia de usuario 98/100
- Elementos a considerar
- Aplicar el tamaño adecuado a los botones táctiles
- Pruebas cumplidas
- No utilizar plugins
- Configuración de Viewport
- Ajustar el tamaño del sitio a Viewport
- Usar tamaños tipográficos legibles

Personas y escenarios

Objetivos / Estructura / Proceso

La siguiente metodología busca representar de manera especulativa con las personas que frecuentan el sitio e[ad] en sus diferentes escenarios o situaciones ficticias para una posterior realización de pruebas de usuario. Dichas pruebas comprometen la usabilidad y adaptación de la plataforma digital, al punto de re-plantear la rama de los contenidos, la interacción y la gráfica del sitio con respecto al registro, el estudio y el resultado de las pruebas.

El método contempla una serie de arquetipos con nombre, edad, ocupación y residencia. La descripción antecede al escenario y la consecuente problemática que debe ser atendida en el proceso de evaluación.

VERIFICACIÓN DE LA PROPUESTA DE DISEÑO

Arquetipo I - Externo - Postulante



- Nombre: Felix Muñoz.
- Edad: 20 años.
- Ocupación: Estudiante.
- Residencia: Santiago, Chile.

Descripción:

Felix es un joven estudiante de arte de la Universidad Católica de Chile. Su inquietud por esta disciplina es herencia de su padre, quien postuló a la facultad de arquitectura de la misma escuela, y donde hoy ejerce como docente. Desde muy pequeño Felix se ha ligado poco a poco a los trabajos manuales y de carácter análogo: En especial fotografía y técnicas de grabado. Aunque sus estudios hoy en día no requieren por completo de dicho interés, y aun dudando de su proyección laboral, Felix ha perseverado durante todo un año para comprometerse con la carrera.

Escenario:

Felix comienza a pensar que su carrera no cumple las expectativas que tenía para sí, y, junto a su familia, mantienen conversaciones sobre un posible traslado de carrera. Su padre le ha recomendado arquitectura o diseño, y felix -entusiasmado-, no duda en revisar por internet las diferentes opciones. Vía Google se encuentra con el enlace del sitio e[ad], y se propone echar un vistazo a la malla curricular. Se introduce por el rótulo de navegación “Carreras y postgrados” y pincha en “Diseño gráfico”. El sitio le redirige a una página donde se halla descrita la concepción de la escuela sobre el oficio del diseño y la malla curricular disponible para descargar en formato .PDF. Felix ha considerado estudiar en la PUCV dicha carrera, cursar durante un año el plan común de la malla, y luego decidir la mención de gráfico u objetos. Felix ha revisado también el “perfil del egresado” y ha enviado un mensaje a través de la sección de “contacto” del sitio, presentándose como posible postulante. A fin de año han acabado discutiendo, junto a su padre, el necesario traslado a la región de Valparaíso.

Tareas a diagnosticar:

- Encontrar la “malla curricular”.
- Encontrar el “perfil del egresado”.
- Contactar a la escuela a través del formulario de “contacto”.

VERIFICACIÓN DE LA PROPUESTA DE DISEÑO

Arquetipo II - Interno - Primer año



- Nombre: Mario Vargas.
- Edad: 18 años.
- Ocupación: Estudiante.
- Residencia: Viña del mar, Chile.

Descripción:

Mario cursa primer año de arquitectura en la facultad de Arquitectura y diseño e[ad] PUCV. Lleva una semana de bienvenida, y una de las cosas que le han llamado la atención radica en la concepción poética que caracteriza la enseñanza de la escuela llevada al acto y el oficio. Como es de costumbre, ha participado por primera vez en el taller de América impartido en Ciudad Abierta y la casa de estudios, y con ello su acercamiento a la poesía dejó de ser insospechado. A sólo unos días de haber ingresado, Mario tuvo que consultar por la localización de Ciudad Abierta en Ritoque, puesto que debía asistir a su primera clase de “Cultura del cuerpo”. De modo que, al ser atendido por uno de sus compañeros, le fue aconsejado visitar el sitio e[ad] para encontrar la dirección exacta y el

geo-punto presente en el mapa digital de Google, de manera que pudiese rastrearlo con su propio Smartphone.

Escenario:

Pasado un tiempo, en clases de taller, Mario comienza a recibir semanalmente dos encargos relacionados con la práctica del dibujo en base a la “observación”. Nuevamente se halla ante una técnica y ámbito desconocidos, por lo que, curioso, resuelve investigar a través del sitio e[ad]. Al ingresar, hace click en el primer rótulo (donde anteriormente apeló por la información del campus), en la sección “Escuela”, y luego el primer sub-rótulo: “Historia”. Mario encuentra allí descrita la Historia originaria de la facultad y quiénes fueron los fundadores de dicha metodología y enseñanza de concepción tan particular. Además ah revisado la sección “Amereida” y ha leído sobre la publicación de la obra con el mismo nombre. Ahora, más informado sobre el propósito en las cualidades de su facultad, Mario a recomendado a sus compañeros revisar el sitio e[ad] para estar al tanto si surgen dudas.

Tareas a diagnosticar:

- Buscar la localización de “Ciudad abierta” en Ritoque.
- Revisar la “historia” y origen de la e[ad].
- Buscar la sección “amereida”.
- Buscar la sección de “noticias”.

VERIFICACIÓN DE LA PROPUESTA DE DISEÑO

Arquetipo IV - Externo - Egresado



- Nombre: Elena Sánchez.
- Edad: 24 años.
- Ocupación: Egresada ingeniería civil industrial.
- Residencia: Reñaca, Chile.

Descripción:

Elena es una joven egresada de ingeniería en la Universidad Federico Santa María de Viña del mar. Su carácter es entusiasta, y cada vez que tiene la oportunidad de participar en un proyecto particular -de preferencia humanista-, se introduce rápidamente al debate de ideas y conjeturas, cauta y disciplinadamente, aporta su punto de vista y conocimiento. Hace sólo una semana que Elena concursó a un fondo para la inversión de su proyecto de tesis, el cual salió ganador y fue digno de aceptación por el gobierno.

Escenario:

El proyecto consiste en la debida gestión de una empresa inmobiliaria que busca reunir jóvenes egresados de arquitectura y diseño de objetos,

con el fin de afrontar el conjunto ecológico y urbanista de forma integral y equilibrada, administrando los fondos para generar una marca corporativa. A Elena le hace ilusión llevar a cabo el proyecto con algunas personas de su edad promedio y de espíritu emprendedor. De modo que el primer paso es contactar estudiantes o profesionales en las áreas respectivas, y comienza a investigar por internet. Sin embargo, uno de sus amigos es estudiante de diseño en la e[ad], y le ha recomendado visitar el sitio y los proyectos que ha realizado la PUCV con respecto al eco-urbanismo. Elena no duda en revisar la información recomendada, y ya en el sitio se dirige a la “malla curricular”, con el objetivo de estudiar la rama de contenidos presentes en la carrera. Luego apela por el “perfil del egresado” para observar la formación y visión de la facultad en sus alumnos. Finalmente, Elena debe “publicar un trabajo” en la sección “Bolsa de trabajo” para agendar el proyecto en el sitio y que éste se encuentre disponible para el conjunto-escuela a través de la plataforma digital. Con esperanzas, Elena cree que tendrá buenos resultados, y acaba anotando la “dirección” exacta de la facultad de arquitectura y diseño para visitarla si fuera necesario.

Tareas a diagnosticar:

- Descargar la “malla curricular”.
- Encontrar el “perfil del egresado”.
- “Publicar un trabajo” como aviso para los estudiantes de la facultad.
- Encontrar la “dirección” de la casa de estudios e[ad].
- Encontrar la “edición digital.” “El acto arquitectónico”, por Alberto Cruz.

VERIFICACIÓN DE LA PROPUESTA DE DISEÑO

Arquetipo V - Externo - Apoderado



- Nombre: Ernesto Gómez
- Edad: 52 años.
- Ocupación: Empresario.
- Residencia: Rancagua, Chile.

Descripción:

Ernesto es padre de tres hijos. Dos de ellos cursan en la universidad y están en la mitad de su carrera. Escogieron vivir en Santiago para estudiar en la capital, en la Universidad de Chile y la Universidad Diego Portales. El tercer hijo, Agustín, es el más pequeño y está por ingresar a la educación superior. Al igual que sus hermanos, pretende estudiar en la capital, y esperanzado en su ardua preparación para la PSU, quiere postular a la carrera de arquitectura en la universidad Católica de Chile. Sin embargo, Ernesto ha reparado en investigar otras opciones, guiado por la idea de ampliar las oportunidades para su hijo, e incitarlo a que ponga ojo en los establecimientos regionales.

Escenario:

Ernesto, desde su oficina, decide buscar por internet información sobre la carrera de Arquitectura en el país, y específicamente impartida en regiones. Vía Google se encuentra con el enlace del sitio e[ad], donde pincha “Carreras y postgrados” para ingresar en “Arquitectura”, y de inmediato se encuentra con el “perfil del egresado”; se le ocurre guardar el enlace y mostrárselo a su hijo, cuando llegue a casa. Antes salir del sitio, se pregunta por los profesores que imparten las clases, y desde “Escuela” hace click en “cuerpo académico”. Allí se le presenta un listado de todos los profesores con su respectiva información profesional. Finalmente, con un mayor interés, revisa la sección de “becas y ayudas estudiantiles” y la sección de “Servicios” implementados por la facultad. En casa, ambos visitaron el sitio juntos para especular opciones.

Tareas a diagnosticar:

- Encontrar el “perfil del egresado”.
- Revisar qué docentes erigen el “cuerpo académico”.
- Encontrar las opciones de “becas y ayudas estudiantiles”.
- Buscar los “servicios” implementados por la facultad.

Pruebas de usuario

Registro



Silverback es una aplicación para Apple capaz de registrar la interacción del usuario con el sistema. Además graba la respuesta gesticular de éste con la web-cam y lo dispone en una sub-pantalla. Esta aplicación es muy útil a la hora de realizar pruebas de usabilidad con personas reales, registrar todo el proceso de pruebas con una plataforma web y de manera ulterior estudiar los resultados para finalmente generar una parametrización de cada prueba, con el fin de obtener resultados estadísticos y racionalizables de acuerdo al criterio de los desarrolladores.

Tipos de usuarios

Los tipos de usuario representan -de forma pseudo-realista, sin apelar específicamente a la situación descrita en “personas y escenarios”- los arquetipos identificados; siendo así el paso siguiente para llevar a la praxis la metodología de evaluación y replanteamiento sobre el diseño y la estructura de los contenidos en sitio e[ad].

Usuario Externo (Postulante) - Arquetipo I



Usuario Externo (apoderado) - Arquetipo V



Usuario Interno (Primer año) - Arquetipo I



Usuario Interno (primer año) - Arquetipo II



Usuario Interno (curso superior) - Arquetipo III



Usuario Interno (curso superior) - Arquetipo III



Usuario externo (egresado) - Arquetipo IV



Evaluación de pruebas de usuario

Pruebas genéricas

Las pruebas genéricas hacen referencia a el tipo de tareas donde están involucrados 5 usuarios base para establecer, posteriormente, estadísticas gráficas y determinadas por la reacción de dichos usuarios. Estas pruebas están basadas en el análisis cuantitativo, implementando los parámetros de tiempo y número de clicks de interacción que realiza la persona.

La evaluación del análisis cualitativo implica establecer parámetros que dilucidan -de acuerdo a las estadísticas- las descripciones del nivel de complejidad, la problemática sugerida desde los datos y su respectiva corrección para amplificar el diseño y la rama de los contenidos del sitio.

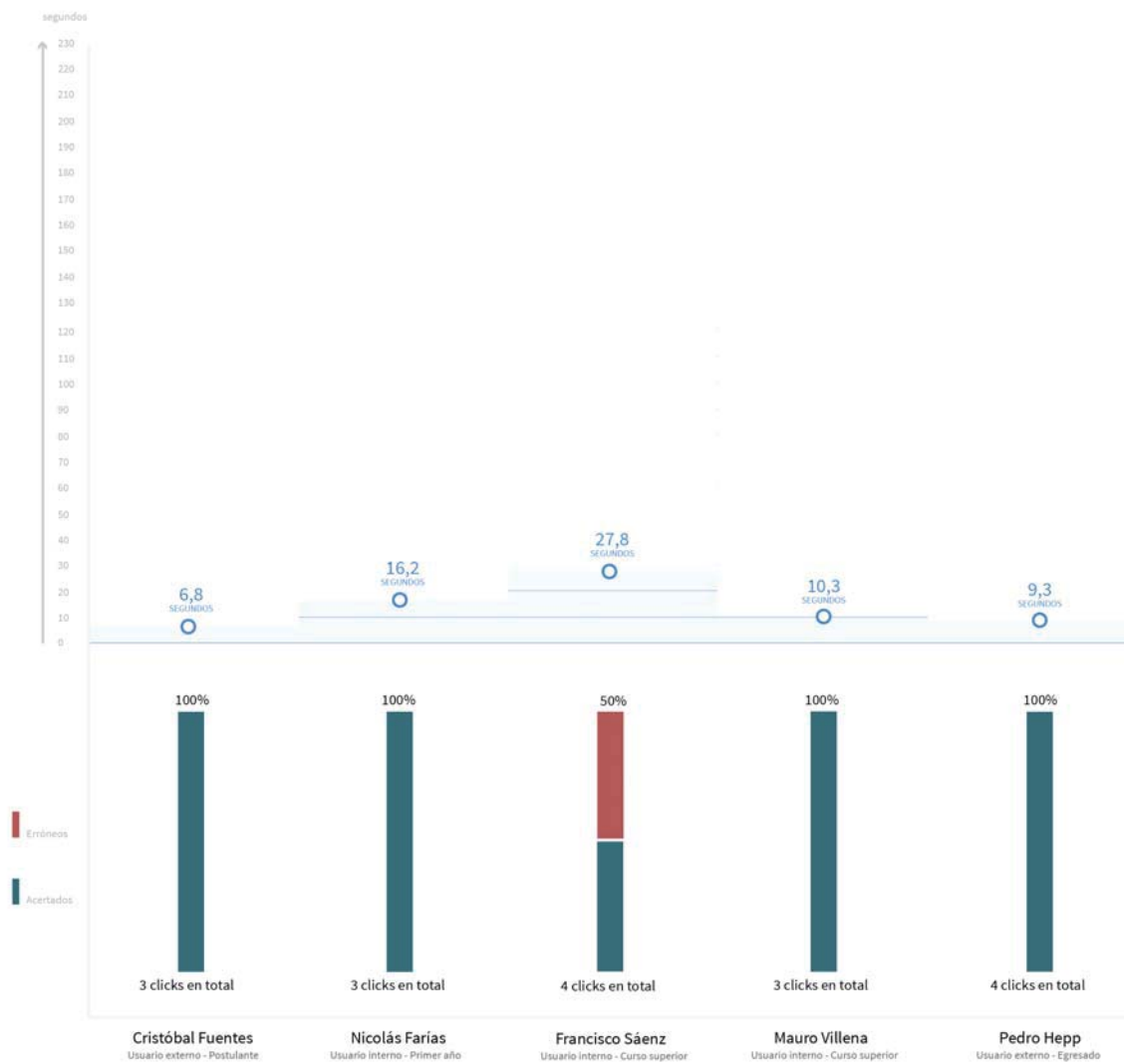
¿Encontrar la malla curricular?

Observación: En términos generales, la prueba se observa con resultados positivos. Contabilizando a cinco de los usuarios, el promedio de tiempo fue de 14,08 segundos para realizar la prueba. Sólo uno de ellos hizo presneta clicks de interacción errada para navegar el sitio.

Nivel de complejidad: facilitado.

Problemática sugerida: Ninguna en particular.

Corrección de problemática: Ninguna en particular.



Tarea 6:
Encontrar la malla curricular

¿Encontrar el perfil del egresado?

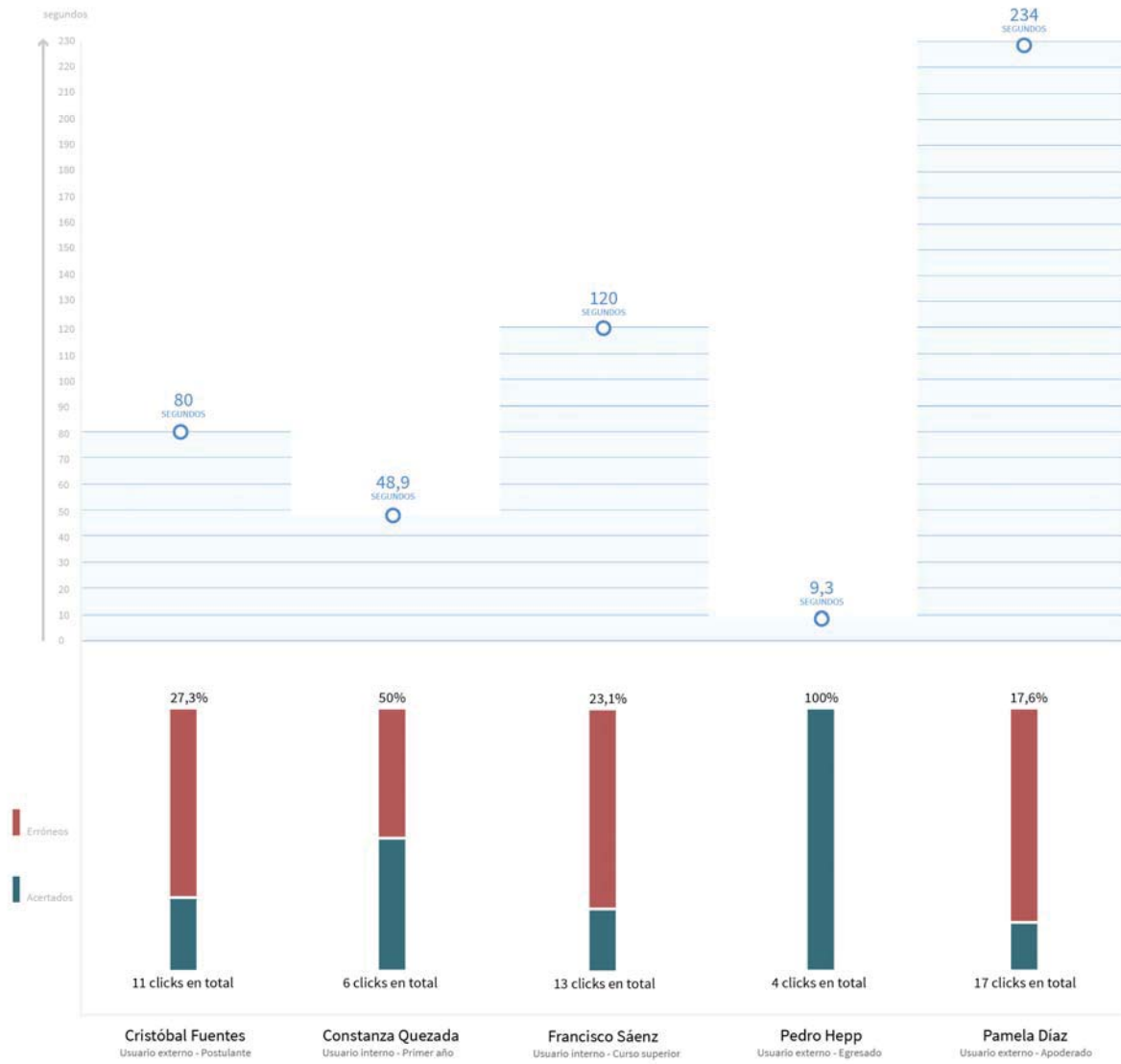
Observación: Esta prueba presenta variadas dificultades. El promedio de duración es de 114,44 segundos para realizar la prueba. Los clicks errados de interacción abundan por cada persona que navega los contenidos.

Nivel de complejidad: muy complejo.

Problemática sugerida: Esta problemática contiene un error de conceptos; en primer lugar, la palabra “egreso” sugiere a la persona buscar en “ex-alumnos”, dentro del rótulo “Estudiantes”. El “egresado” se entiende como una persona, en este caso, el “estudiante”, y no como un devenir del oficio o de la carrera. De manera tal se observa este error en reiteradas ocasiones. Por otro lado, el rótulo “Extensión” en la barra principal de navegación, hace pensar en el concepto de “egresado”. Por último, también, el concepto de “perfil” contempla -según estándares actuales de la red como redes sociales-el perfil de una persona, su “fotografía”, y una breve o extensa información sobre ella. Esta imagen o expectativa es lo que hace al usuario navegar con problemas.

Corrección de problemática: El concepto “egresado”, que refiere a una persona, será cambiado por “egreso”. Además, para evitar errores,

Se complementará en el sub-rótulo “Ex alumnos”, como contenido, dentro de la sección “Estudiantes”.



Tarea 1:
 Encontrar el perfil del egresado e[ad]

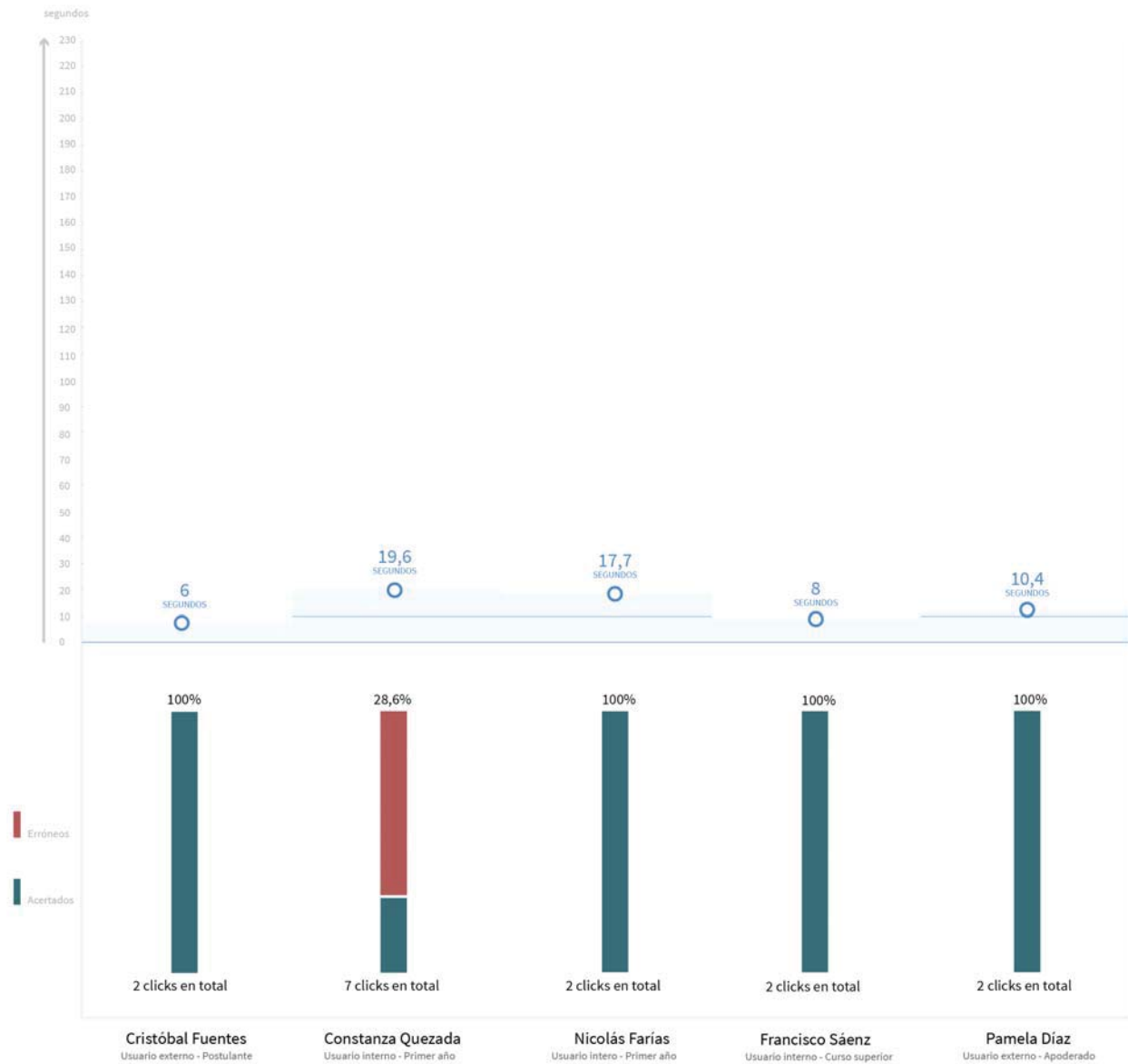
¿Encontrar el cuerpo académico?

Observación: Esta tarea se observa positiva en cuanto a sus resultados. El tiempo de realización para la tarea es de 12,34 segundos, con la mayoría de sus interacciones acertadas. Sólo uno de los usuarios vaciló entre todos los rótulos de la navegación para hallar el subrótulo “cuerpo académico”.

Nivel de complejidad: muy complejo.

Problemática sugerida: Ninguna en particular.

Corrección de problemática: La corrección está fundamentada en reiterar que el rótulo será “cuerpo académico”, lo cual incluye al “staff” de la e[ad] y no “cuerpo docente”, que no lo hace.



Tarea 2:
Encontrar el cuerpo académico

Encontrar dirección e[ad]

Observación: El promedio de tiempo para realizar la prueba es de 22,3 segundos. Este tiempo más holgado se justifica en lo “dudativo” que se observa por parte de la persona. los clicks de interacción, aunque correctos, albergan un estado de confusión por parte del usuario.

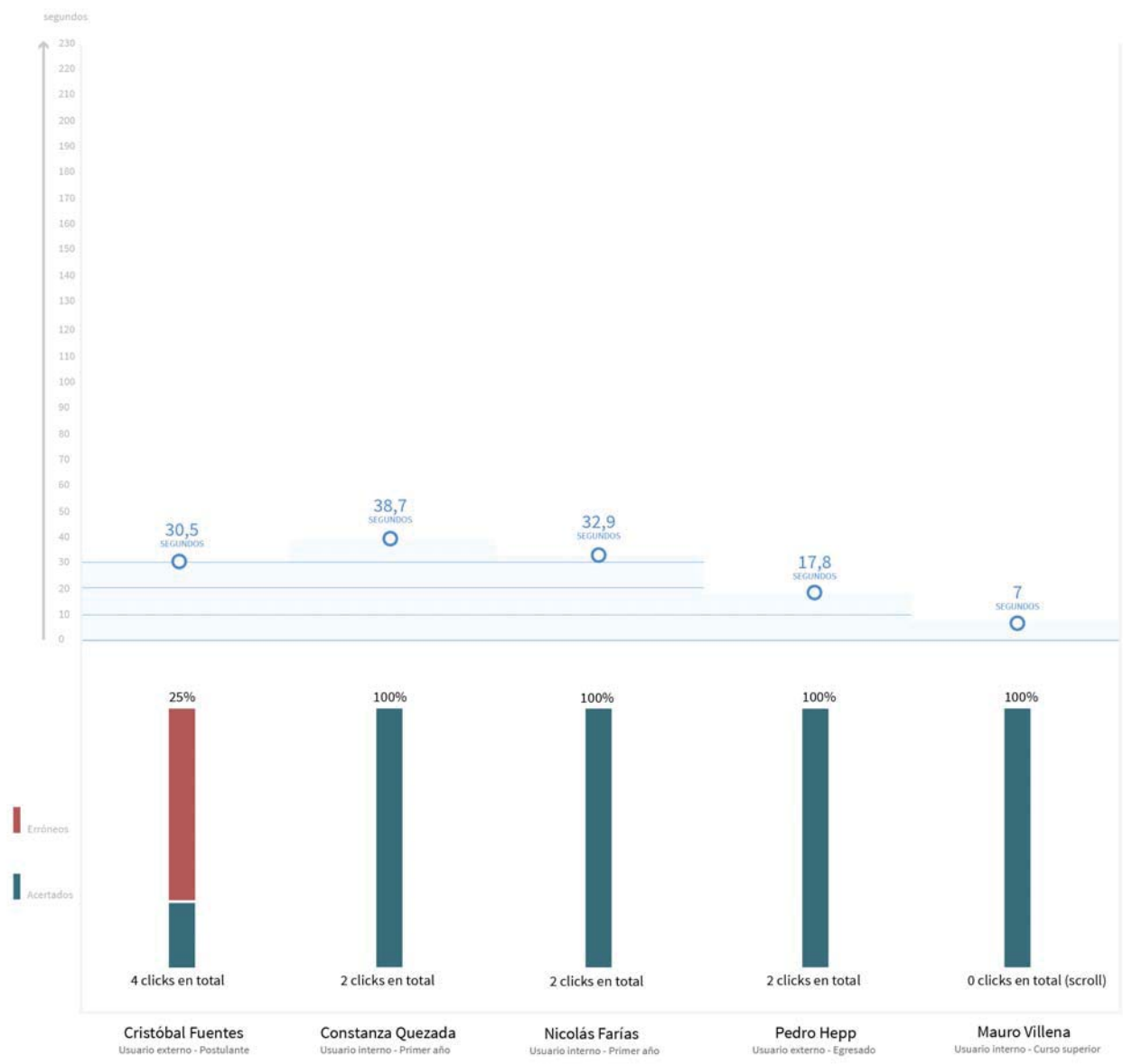
Nivel de complejidad: Complejo.

Problemática sugerida: La persona, al escuchar la palabra “contacto”, suele asociar el patrón estandarizado en los medios populares y tiende a hacer scroll para revisar la información en la parte inferior del sitio (footer). Actualmente, el link de contacto se halla en el footer, y sin embargo no está del todo visible. Al no hallar los datos requeridos, la persona vuelve a la barra de navegación principal y hace click en “Escuela”; allí es fácilmente encontrable el rótulo “contacto”, y de esta manera ingresar al formulario de contacto. Por otro lado, uno de los usuarios erró la navegación al ingresar en “Extensión” para hallar el contacto. El concepto “Extensión” fue asociado con “Contacto” o “contactar”; es de aquí que devino el problema.

Corrección de problemática: Dentro de las resoluciones, se tienen en consideración las siguientes:

El link de “contacto” dentro del Footer tendrá una leve resaltación en el color tipográfico, para hacer más evidente su estado “linkeable”. Además, el orden correcto de la jerarquía en los contenidos del footer será reestablecido.

Por la presencia del “mapa” implementado desde “mapbox” (Open-street-map), el footer queda dividido en una sección superior y otra inferior. Esta gráfica y disposición de los elementos ha sido crítica para comprender la jerarquía de datos. Por esta razón, el mapa será repuesto e incorporado en la parte inferior del footer. Los elementos de datos serán reordenados para generar un horizonte de información superior y otro inferior. El link de contacto será de color rojo.



Tarea 4:
Encontrar dirección e[ad]

Compartir una noticia de la e[ad]

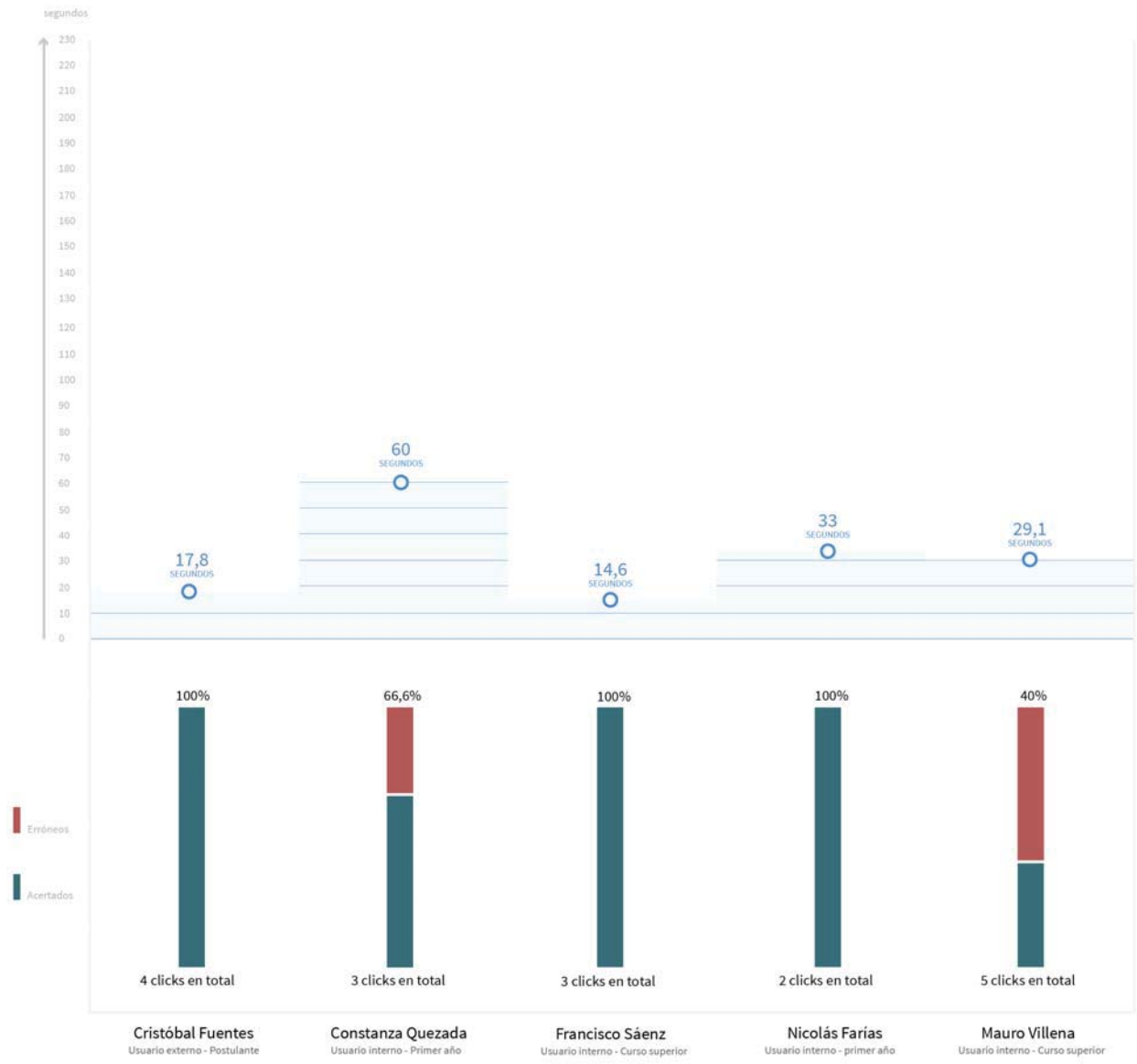
Observación: El tiempo promedio para la su realización es de 25,38 segundos. Esta tarea está directamente relacionada con la anterior. La información de localización -dentro del sitio-, se halla en dos secciones diferentes. Una es propiamente en la Home, incrustada en el footer de la página, y otra en la sección “Escuela”, en el sub-rótulo “Campus”.

Nivel de complejidad: Facil.

Problemática sugerida: Es evidente que el tiempo promedio para una tarea de esta índole es mayor de lo que se esperaría. El problema se hace presente por -nuevamente- la jerarquía de los contenidos en el Footer. Otro punto relevante es el hecho de que el usuario se halle ante una prueba y no ante una situación real de requerimiento de información. Esto provoca ciertas fisuras en el contexto que se busca evaluar. Un ejemplo de lo anterior tiene que ver con la presencia del extenso mapa en el footer de la Home. Cuando se le pregunta a la persona por obtener la dirección de la casa de estudios, aun bajando al footer por convención,

sin hallar la información escrita, no recurre al mapa para consultar la dirección. Esta paradoja es, aparentemente, resultado de la tarea en sí.

Corrección de problemática:El footer será re-diseñado con jerarquías de contenido ordenado en diferentes horizontes de lectura.



Tarea 5:
Compartir una noticia de la e[ad]

Implementación del sitio

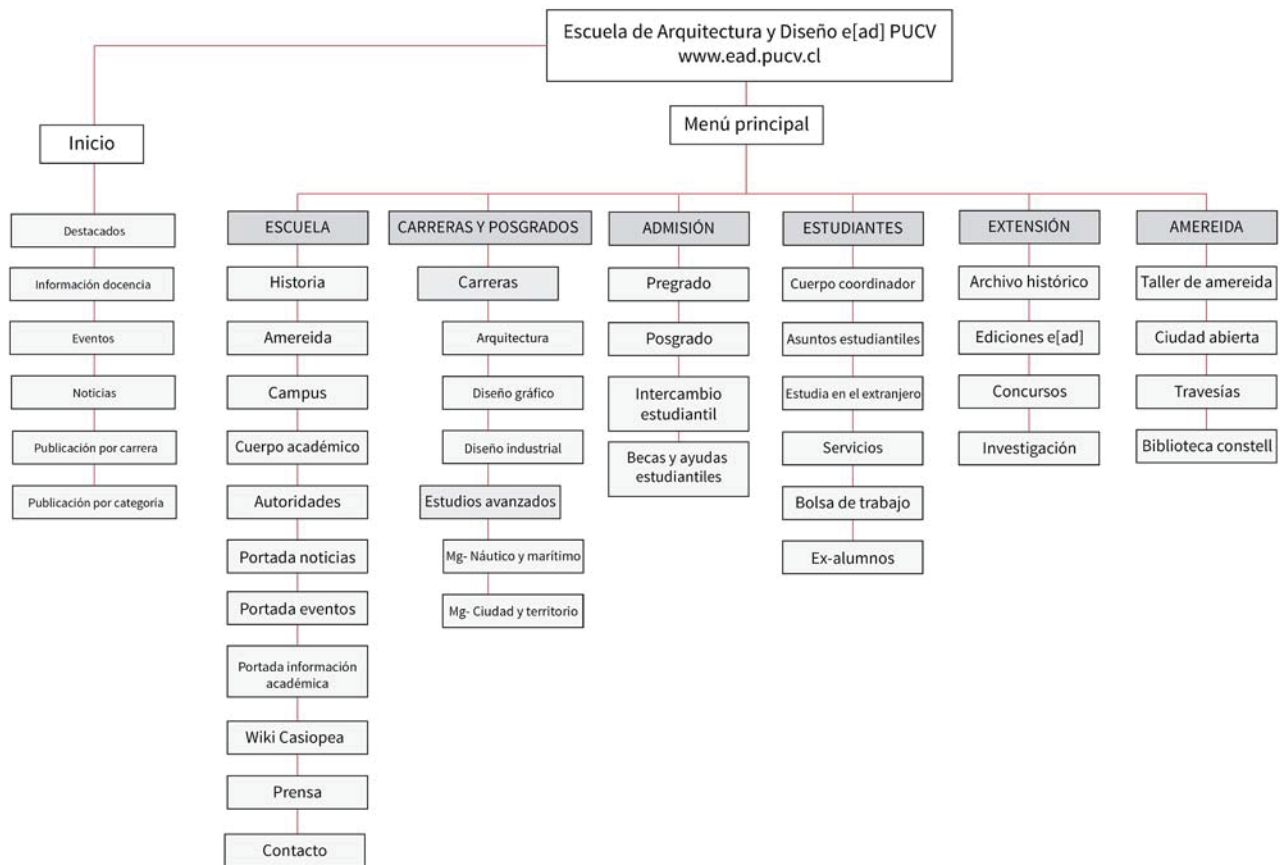
Iteraciones gráficas y estructurales

El rediseño del sitio se hizo público el día 26 de Julio 2014 y desde entonces ha estado bajo constante actualización, tanto en grandes como menor escala. Estas iteraciones se basan tanto en inquietudes de los titulares como por el feedback de usuarios y personas vinculadas al sitio de alguna manera. Por razones obvias, un portal de esta magnitud nunca está realmente terminado ya que a medida que se comienza a interactuar con mayor frecuencia, aparecen nuevas inquietudes e ideas.

Iteraciones estructurales

Al momento de definir la arquitectura de información se había optado por no tener portadillas para las carreras de pre y posgrado, puesto que se consideraba una navegación innecesariamente extendida. La versión anterior del sitio mostraba únicamente entradas indexadas bajo esas categorías pero no aportaba mucho valor en cuanto a contenido específico de la sección. Sin embargo, tras notar que hacía falta un paso en la navegación para tener una imagen global de las carreras y reuniones con el profesor Jaime Reyes, se elabora una nueva plantilla de Portadilla, donde se introducen los Estudios avanzados (previamente llamados Posgrado / magíster) y desde ahí escoger la navegación a alguna mención, tesis o publicación. Este concepto también se aplica para Carreras, donde se muestra a modo genérico y al mismo tiempo abriendo una navegación amplia dentro de las mismas categorías.

La arquitectura de información se altera y se inserta “Carreras” y “Estudios avanzados”. Se incorpora “Contactos” como elemento de rótulo y también la sección de “Concursos” bajo extensión, donde se pretende ir generando mayor contenido con el tiempo, apuntando a una vía de comunicación relevante en relación lo que se hace en la Escuela.



Normas de publicación en el sitio e[ad]

Indicaciones para uso de Wordpress

Se constituye un documento que establece pasos recomendados para publicar contenido de una manera coherente en el sitio. Esto se hizo necesario porque hay un par de categorías que se quitan de indexación por su inconsistencia y repetición innecesaria. Además de esto, se incorpora una muestra de cómo se comporta una imagen destacada y cuál sería su sección visible. El documento se inserta en esta carpeta a continuación:

1. Publicar una noticia o entrada en el sitio e[ad]:

a. Para publicar una noticia, el primer paso es ingresar a la cuenta personal de wordpress, a través del enlace: <http://www.ead.pucv.cl/wp-admin>.



b. Lo siguiente es pinchar en el rótulo “entradas” y luego “añadir una nueva”. El formato de la noticia requiere tres campos imprescindibles: un título, un cuerpo de texto y una imagen destacada con un mínimo de 1400px de ancho x 600px de alto. Lo ideal es mantener una proporción de 4:3.

c. Completado el formato de la noticia, es requerido seleccionar una categoría de acuerdo al contenido expuesto. La categoría “noticias” siempre debe ir seleccionada si se quiere indexar en la sección de noticias de la página de inicio (home). Es recomendable siempre seleccionar esta categoría como base + una categoría relativa al contenido, de manera que sean posteriormente indexadas en los parámetros de búsqueda. La categoría “carrusel” debe estar seleccionada si se quiere indexar la noticia en el carrusel principal de la página de inicio (home).

Categorías ▲

Todas las categorías [Más utilizadas](#)

- Carrusel
- Noticias
- Diseño Industrial
- Actualidad
- Agenda
 - Cursos
 - Seminarios
- Archivo Histórico José Vial

[+ Añadir nueva categoría](#)

Las imágenes respectivas al carrusel son tratadas en relación al diseño y ancho de pantalla; existen diferentes formatos de visualización relativos a esta condición. En el ancho estandarizado de pantallas (de 13" a 15") la sección visible de la imagen comienza al 45% del alto de la misma (alto relativo), desde su margen inferior. la sección visible tiene un alto de 460px en pantallas de 13".

Es recomendable que la enfoque particular de la imagen esté centrada verticalmente. ej:



2. Publicar un evento:

a. Para publicar un evento se debe ingresar a la cuenta de wordpress y pinchar en el rótulo “eventos”. Luego hacer click en “añadir evento”. El formato del evento requiere un título, un cuerpo de texto y rellenar los datos de ubicación + fechas en la sección “donde”. ej:

Donde

Este evento no tiene una ubicación física.

Nombre de la ubicación: Escuela de Arquitectura y Diseño PUCV *

No puedes editar ubicaciones guardadas aquí. [Reset this form to create a location or search again.](#)

Dirección: M.A. Matta 12, Recreo *

Ciudad/Pueblo: Viña del Mar *

Estado/Provincia:

Código Postal:

Región:

País: Chile *

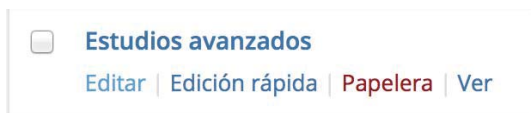


The image shows a Google Maps interface with a red location pin on the coast of Chile. A white information box is overlaid on the map, containing the text: 'Escuela de Arquitectura y Diseño PUCV', 'M.A. Matta 12, Recreo', and 'Viña del Mar'. The map shows the coastline and some streets like 'España' and 'Central'.

b. Los eventos no se indexan a través de “categorías”, pero pueden ser etiquetados con “palabras clave” para enlazarse debidamente a los motores de búsqueda (Google).

3. Editar contenidos en el sitio:

a. Para editar el contenido de las páginas en el sitio, se debe ingresar a wp-admin de wordpress y pinchar en “páginas”; a continuación, escoger la página con su nombre a través del buscador y hacer click en “editar”. ej:



b. La edición de la página seleccionada apunta únicamente a la edición de contenidos y su carácter tipográfico. ej:



4. Acerca de ciertas categorías:

a. Información de docencia: Para una publicación de información de docencia sólo hace falta categorizarla como Información de docencia, sin necesidad de utilizar la categoría Agenda, que ya ha quedado obsoleta.

b. Estudios avanzados: Las categorías Magister, Posgrado y Postgrado ya no están siendo indexadas. Todo esto se unificó bajo la categoría Estudios avanzados. También se agregan las categorías Tesis de magíster náutico y marítimo y Tesis de magíster ciudad y territorio.

Iteraciones gráficas

Actualizaciones de implementación final

Iteraciones gráficas

Existen 2 grandes cambios en términos de plantillas, el primero y más leve es la plantilla de una entrada donde todo se ajusta en función de una lectura mejorada. Segundo, es la creación de una nueva plantilla requerida por los cambios de la arquitectura de información, la plantilla de “Portadilla”, que difiera obviamente de las “portadas” para noticias, eventos e información de docencia.

1. **Entrada:** Tras implementars el sitio y ponerlo a prueba en diversos tamaños de computadores y dispositivos móviles se llega a la conclusión de que existen demasiados elementos acompañando el contenido central. La lectura se ve interrumpida por la imagen de encabezado. Las fotos insertas en la columna parecieran estorbar la lectura, no se descarta el aside pero se inscribe al final de la entrada, teniendo también mayor lógica frente al orden de lectura. Por razones de uso actual, se decide eliminar la foto de usuario en la sección de comentarios. No es real, por ahora, que los usuarios registrados en la base de datos (personas.ead.pucv.cl), usen imagen de perfil, por lo tanto la mayoría de los comentarios quedarían con una imagen por defecto.


e[ad] Escuela de Arquitectura y Diseño
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

Escuela - Carreras y Posgrados - Admisión - Estudiantes - Extensión - Amereida

NOTICIAS > DESTACADOS DISEÑADORES PARTICIPAN EN SEMINARIO SOBRE INVESTIGACIÓN Y DISEÑO

Destacados diseñadores participan en seminario sobre investigación y diseño

publicado el día 19 de Mayo, por Francisca Cambalao
Categorías: [Diseño] [Seminario]



Enlaces

- publicaciones de diseño
 - Proyectos de la e[ad] seleccionados por Fondo "Ideas y Manos para Valparaíso"
 - Seminario "De la hipótesis al Diseño: Aproximaciones, casos y obras"
 - Taller de 4º año de Diseño Industrial participa en exposición del escultor chileno Patricio Dingee
 - Diseñador Mario Fernando Uribe dice: ¡Chile sobre diseño de información en la e[ad]!
 - Todas las publicaciones de Diseño
- más noticias
 - e[ad] presentó libro "Los Ojos del Gato & El Baroque Inacabado - Memorial de Edson Sironi"
 - Entrevista a Ricardo Lang: Comedor en el Cerro La Merced
 - Proyectos de la e[ad] seleccionados por Fondo "Ideas y Manos para Valparaíso"
 - Instauración de exposición Travesía Magallanes 2013 en Museo Martiano Nacional

Seminario "De la hipótesis al Diseño: Aproximaciones, casos y obras"

El pasado viernes 16 de mayo se llevó a cabo en la e[ad] el seminario "De la hipótesis al diseño: Aproximaciones, casos y obras", organizado por el Taller de Título 1 Diseño Gráfico, en el que participaron Katherine Mollenhauer, Manuel Pinto y Diego Gómez, todos diseñadores con experiencia en el área de investigación.

Se insiste en elementos horizontales, utilizados en los breadcrumbs (elementos que muestran el nivel de navegación), también en la franja más oscura donde semuestra el rótulo central y los datos de la publicación. El elemento anexo (aside) sirve para una maor navegación de otras entradas relacionadas.

e[ad] Escuela de Arquitectura y Diseño
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

Escuela - Carreras y Posgrados - Admisión - Estudiantes - Extensión - Amereida



CARRERA > DISEÑO GRÁFICO > NOTICIAS

Reconocidos investigadores participan en seminario sobre diseño


Publicado el 03 de septiembre, 2014 por Francisca Cambalao
Archivado en: Camués, Diseño Gráfico, Noticias
Palabras clave: Diseño Gráfico, historia del diseño en Chile, investigación, seminario

El viernes 29 de agosto se llevó a cabo el seminario *De la hipótesis al diseño: El diseño en la memoria nacional*, organizado por los alumnos de Título 1 de la carrera de Diseño Gráfico, que busca generar un espacio para la discusión y reflexión en torno a la investigación de la historia del diseño como en Chile.

La jornada comenzó con la exposición de Enrique Vergara, doctor en Comunicación y magíster en Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad Autónoma de Barcelona. [ver más...](#)


La franja aparece como un elemento notorio en la entrada gracias a la imagen destacada que encabeza la pantalla. El rótulo central se inserta más cercano al contenido, manteniendo una lectura continua de texto, pasando por el breadcrumb (migas de pan, elemento de navegación), el rótulo central, datos de la publicación y finalmente al contenido. El aside se elimina y esto permite tener un mayor espacio para la lectura central.

animaron a los presentes a emprender en iniciativas de esa índole.




Katherine Mollenhauer se refirió a distintas metodologías utilizadas en el desarrollo de la disciplina, enfocándose principalmente en Design Driven, que considera la identidad y el territorio como contexto relevante, teniendo el diseño un rol fundamental en el origen del proceso productivo.

Manuel Pinto se enfocó en quiénes pueden realizar un proyecto de investigación de diseño, cuál es un buen tema de estudio y cómo éste puede surgir. A partir del caso "Un discurso para la cohesión social: El proceso semiótico-discursivo en la (re)construcción de marca Chile en el Bicentenario", Pinto concluyó que todos los diseñadores son capaces de abordar un proyecto de investigación, animando a los presentes a aceptar el desafío.



Por último, la ponencia de Diego Gómez, llamada "Mediaciones algorítmicas para el agonismo" se basó en los enfoques teóricos, metodológicos y conceptuales que han dado forma a los proyectos de investigación "Public Sensing".



@esadpucv
El Taller de Construcción de 2º Diseño de Objetos construyó comedores para 12 familias del Cerro Ramaditas. #VasoGrafic@JHUNUP
Abrir


Ciudad Abierta
Barreras
Palacio del Alba y del Osoo. Ciudad Abierta de Anereo. Fotografías Felipe Fontecilla. fontecilla.esadpucv
13 Retweeted por esadpucv
Abrir

esadpucv
Barreras
Twitter a @esadpucv

Comparte esta publicación

Twitter Facebook LinkedIn RSS


Las imágenes mantienen la posibilidad de ser justificadas a algún lado de la columna. Esto es un elemento presente en la versión anterior del sitio.



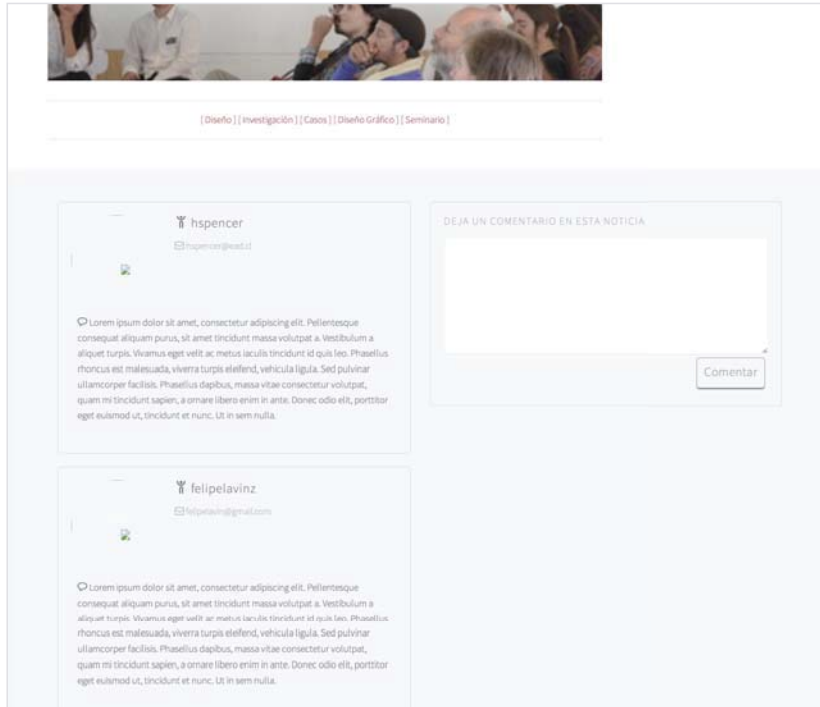
La segunda ponencia correspondió a Pedro Álvarez, diseñador de la Pontificia Universidad Católica de Chile, y magister en Historia de la misma casa de estudios, quien se refirió particularmente a su experiencia en investigaciones que han sido publicadas en formato de libro, como es el caso de *Historia del diseño gráfico en Chile*, primera iniciativa en Sudamérica referente al tema, y que le hizo merecedor del premio Altazor el año 2005. Hizo una revisión de distintas publicaciones, y el trabajo editorial detrás de ellas.

El investigador también se refirió a la importancia de instancias como el seminario, ya que es necesario el espacio para reflexionar en torno al oficio. En sus palabras:

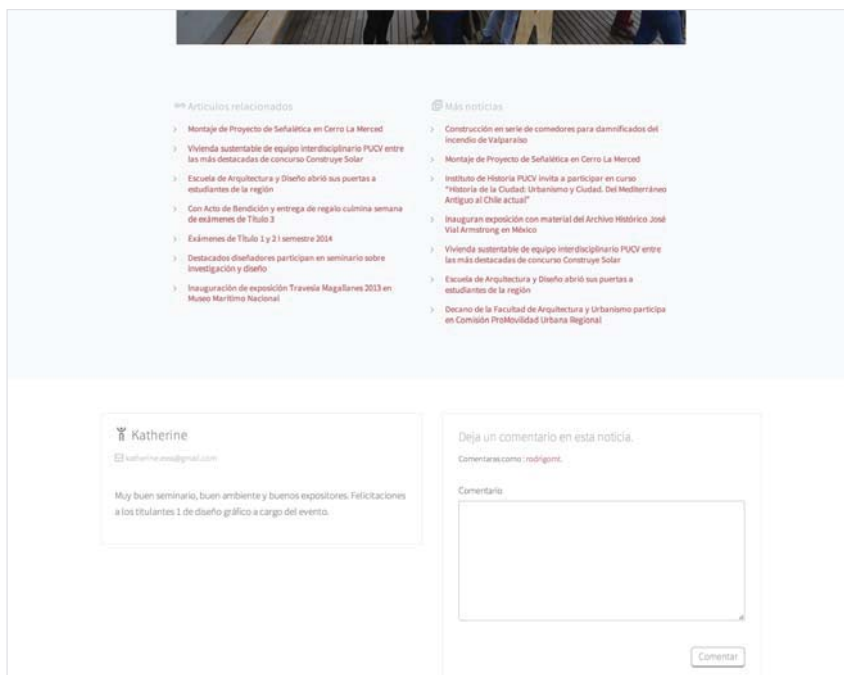
"Toda disciplina artística y proyectual no sólo se construye con el ejercicio de su práctica y la labor destacada de autores, profesionales y el aporte de instituciones colegiadas, también se hace necesaria una reflexión en torno a su quehacer, la discusión sobre sus límites y la construcción de su memoria histórica".



Teniendo en mayor presencia el diseño de "franjitas", siendo un contracanto a la verticalidad natural del sitio, todas las imágenes de la entrada son extendidas al ancho completo de la columna central.



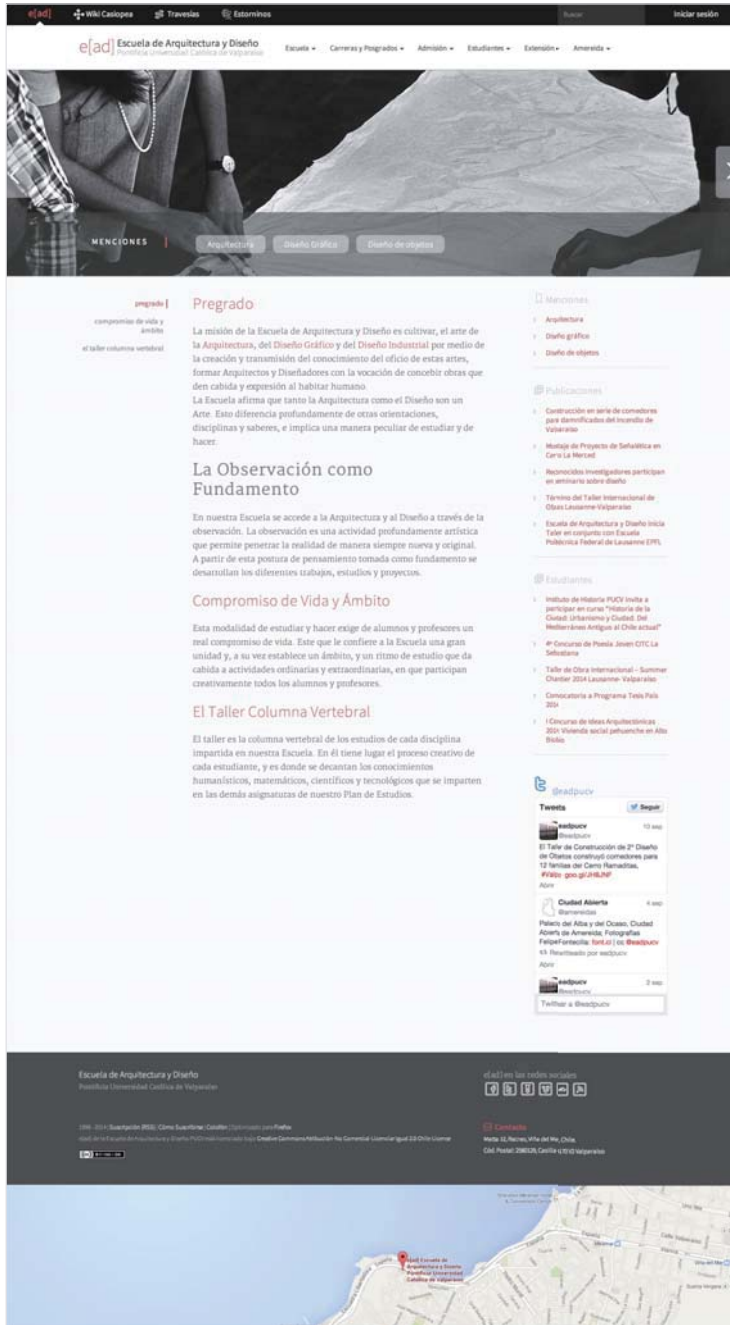
Palabras claves cierran la publicación y luego se da paso a los comentarios de la entrada. Las fotos de usuario ocuparía una gran jerarquía en cada caja.



El aside se incorpora al final de la entrada, mientras que las palabras claves sólo están en el inicio de cada entrada. La imagen de usuario es algo que no se usa mucho en la base de datos (personas.ead.pucv.cl), por lo tanto se opta por quitar la caja de imagen.

2. **Portadilla:** Por razones de visualizar contenido de manera coherente se altera la estructura de navegación hacia las carreras de pre y posgrado, por lo tanto se hace necesario diseñar una plantilla que como un momento previo a la carrera, que abarque todas las temáticas generales, por ejemplo La Observación, Compromiso de Vida y ámbito y el Taller como columna vertebral.

1. Portadilla Carrera



Captura de pantalla en tamaño escritorio

Captura de pantalla en tamaño tablet |



Captura de pantalla en tamaño móvil |



2. Portadilla Estudios avanzados



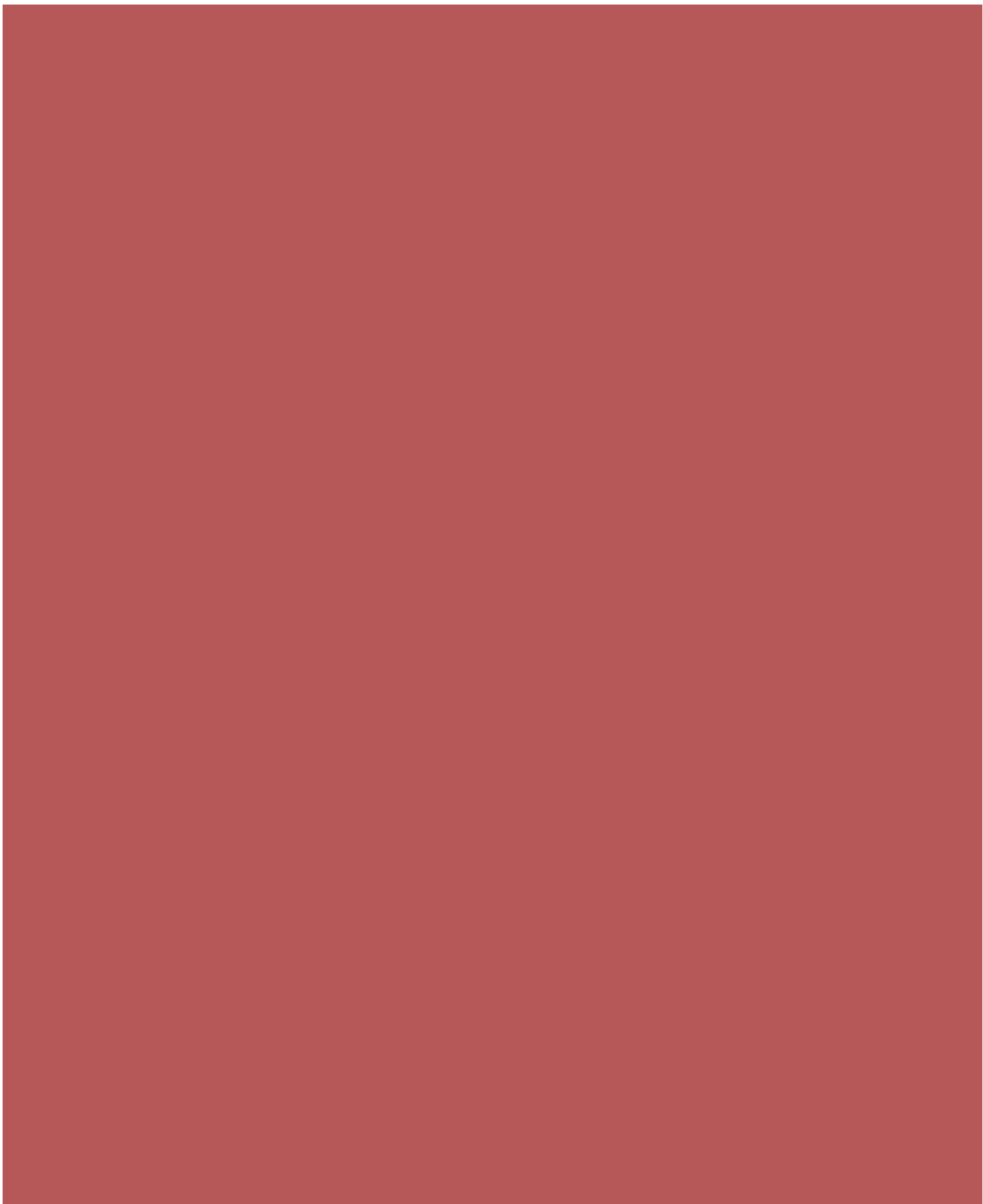
Captura de pantalla en tamaño escritorio

Captura de pantalla en tamaño tablet



Captura de pantalla en tamaño móvil





Epílogo

Valorización del proyecto

5

Contínuo proceso de reinención

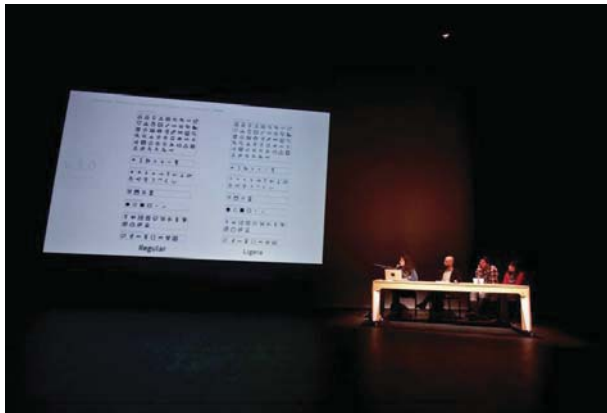
Aprendizaje y maduración se funden en el oficio

El proyecto ofrece una cualidad muy nutritiva, enfocada al aprendizaje del diseño y del diseñador. A primera instancia, el proyecto se muestra de una manera muy difusa pero luego se va concretando y va adquiriendo forma no sólo conceptualmente sino que también constructivamente. Esta construcción se ve afectada por el conocimiento individual que se inscribe bajo un contexto específico, sin embargo este conocimiento va gradualmente avanzando, incorporando nuevos lenguajes y herramientas, permitiendo volver a mirar y replantearse la problemática para así encontrar una solución más adecuada y ojalá, con mejor resultado. Por lo tanto el modo de obrar, de construir es muy libre. El diseñador se involucra con las partes que componen el total de una manera tal que únicamente se ve limitado por la cantidad de tiempo que puede invertir en la construcción.

Las escalas de diseño crecen de manera orgánica, donde la observación da curso al diseño de los elementos básicos, se declaran y forman una librería de normas gráficas. La siguiente escala es que estas declaraciones y elementos digitales pasan a formar un conjunto dispuestos en un layout o diagramación digital, que a su vez se transforman en diversos tipos plantillas de una plataforma compleja, para que finalmente, el diseño pase a ser un sistema que establece una interacción entre su base de datos, sus usuarios y contenido que se reinventa periódicamente.

La implementación del sitio presenta una situación previamente desconocida a la carrera de los titulantes como alumnos de la Escuela. Esta vez, el diseño se pone a prueba bajo usuarios reales que tienen opinión y pueden generar un valioso feedback. Obviamente que el rediseño de una plataforma real y estable, provoca una controversia al momento de comparar un diseño nuevo en relación al anterior. Surgen diversas opiniones, hipotéticas, de cómo la situación pudo haberse desarrollado mejor. Otra dimensión importante y que sólo se da con una instancia real, es cómo funciona el diseño, su rendimiento en uso, tiempo de descarga, respuesta del servidor, qué pasa con su indexación en motores de búsqueda, qué tan económico es el diseño, etc. Esta situación difiere donde el diseño permanece inscrito entre las observaciones del alumno y las correcciones del profesor y probablemente se verifique y arregle a través de pruebas de usuario. Todo este proceso trae consigo una maduración no sólo como diseñadores gráficos, sino que también frente a cómo abordar un proyecto de estas características, con toda la complejidad que implica, el manejo de sus contenidos, los usuarios, contribuyentes de contenido y la relación con un equipo multidisciplinario.

Participar en la bienal de tipografía como expositores, marca un hito en el proceso de maduración del proyecto, donde se debe observar desde una perspectiva más alejada, concreta y a la vez abstracta, donde Pyxis debe ser nombrado con su complejidad de construcción pero sin indagar en términos demasiado complejos y técnicos. La instancia obliga a empezar a cerrar elementos y pensar en que el proyecto se torna mucho más concreto, pudiendo medirse frente a otros proyectos contemporáneos, reales y con tanta o más complejidad.



Tanto Pyxis framework como el tema de wordpress Gamma son proyectos vivos, donde su esencia es la colaboración y un desarrollo continuo a través de diversos contribuyentes, repositorios de código abierto. Fue así durante todo el proceso de titulación y esta cualidad se mantiene intacta, donde surgen nuevas tecnologías, parámetros, requerimientos y por sobre todo nuevas propuestas que busquen mejorar lo ya establecido.

El proceso de titulación hereda un aprendizaje y maduración que se funden con el oficio. Tanto Pyxis como Gamma sirven como plataformas de pruebas, testeos y constante reinención. Un laboratorio de código que busca evidenciar una metodología propia y autosuficiente. Una instancia de aprendizaje autodidacta que abra el horizonte a nuevos proyectos de tal complejidad y proyección.

Colofón

La presente edición de Pyxis framework & Gamma El Ecosistema digital de la e[ad] consta de un tiraje de 4 ejemplares y se inscribe dentro del periodo de titulación de los alumnos Juan Antonio Godoy e Idar González (septiembre 2013 - septiembre 2014).

Terminó de imprimirse en el local de imprenta “Librería”, ubicado en Av. Agua Santa, Viña del mar. Para las páginas se utilizó impresora láser a color, y en la portada Plotter a inyección de tinta.

Diseñado con Adobe Indesign CS6 en un formato de 20 x 24,5cm. Las tipografías utilizadas fueron Aileron en sus versiones bold y black, Source Sans Pro en sus versiones semibold e itálica y Poly en sus versiones regular e itálica.

En el interior se utilizó papel Couché de 90gr/m2 y en la portada Opalina de 120gr/m2.

Agradecemos a Herbert Spencer por guiarnos en todo el proceso de diseño y logística del proyecto. A Rodrigo Moya por incorporar el flujo y la coherencia del aspecto informático para implementar el diseño del sitio e[ad] oficial. A Katherine Exss, por su labor de guía en las últimas iteraciones.

Valparaíso,
Septiembre 2014