

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

**DISEÑO DE LA IDENTIDAD DEL PROYECTO ACERVO
BIBLIOGRÁFICO ALFONSO REYES DEL INSTITUTO CULTURAL
DE MÉXICO EN COSTA RICA**

INFORME POR ACTIVIDAD PROFESIONAL QUE PARA OBTENER EL
TÍTULO DE LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTA:

GUADALUPE TONATZIN RAMÍREZ BELLO

ASESORA: MTRA. ELVIA MÓNICA RODRÍGUEZ ALONSO

LÍMITE ESPACIAL Y TEMPORAL: DISEÑO DE PÁGINAS WEB PARA
ACERVOS BIBLIOGRÁFICOS Y BIBLIOTECAS VIRTUALES.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICATORIA

Para todas y todos aquellos que quieran superar sus límites.

"Tiene que haber algo muy especial acerca de los límites del universo. ¿Y qué es más especial que el hecho de que no haya límites? Y no debe haber límites en el empeño humano. Todos somos diferentes. No importa lo difícil que pueda parecer la vida. Siempre hay algo que puedes hacer y tener éxito. Mientras haya vida, habrá esperanza."

-Stephen Hawking

AGRADECIMIENTOS

A mis papás Azucena y Serafín y a mis hermanos Susana y Sebastian, quienes son mi mayor inspiración y soporte.

En México:

A Azucena, Serafín, Susana, Sebastian, mi abuelita Josefina, René y Andrea. A la Mtra Mónica Rodríguez Alonso por su apoyo en este camino y por todo el aprendizaje. A la UNAM por brindarme la oportunidad no solo de estudiar en sus excepcionales instalaciones y entorno académico sino de aprender y crecer tanto profesional como personalmente en un país extranjero. A la Facultad de Estudios Superiores Acatlán por darme los mejores 4 años universitarios.

En Costa Rica:

A Moisés Delgado, Héctor Perdomo y el Dr. Carlos Valdés del Centro de Estudios Mexicanos UNAM-Costa Rica. A la Dra. Magda Sandí y el Lic. Rolando Herrera de la Universidad de Costa Rica y claro al Mtro Arturo Valencia del Instituto Cultural de México en Costa Rica.

A todos ustedes muchas gracias por todo el apoyo y aprendizaje.

ÍNDICE

CAPÍTULO 1

1.1 INTRODUCCIÓN

1.2 CONTEXTUALIZACIÓN

DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL

1.2.1 OBJETIVO

1.2.2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.2.3 MARCO REFERENCIAL

1.2.4 MARCO TEÓRICO

A. ANTECEDENTES

B. TENDENCIAS EN DISEÑO WEB
2017-2019

C. KOHA COMO HERRAMIENTA
BASE PARA LA CREACIÓN DE
SITIOS WEB BIBLIOGRÁFICOS

1.2.5 MARCO CONCEPTUAL

CAPÍTULO 2

2.1 ANÁLISIS CRÍTICO DE LAS FUNCIONES
DESARROLLADAS

2.1.2 METODOLOGÍA

A. DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

a. PLANIFICACIÓN

b. DISEÑO

c. PROTOTIPADO

d. IMPLEMENTACIÓN Y
LANZAMIENTO

CAPÍTULO 3

DESCRIPCIÓN Y EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

3.1 PROYECTO: DISEÑO DE LA IDENTIDAD DEL PROYECTO ACERVO BIBLIOGRÁFICO ALFONSO REYES DEL INSTITUTO CULTURAL DE MÉXICO EN COSTA RICA

3.1.1 ALCANCES Y LÍMITES

3.2 CRONOGRAMA DE TRABAJO

3.3 METODOLOGÍA: DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO Y SU APLICACIÓN EN EL PROYECTO WEB DEL ACERVO BIBLIOGRÁFICO ALFONSO REYES

3.3.1 DISEÑO Y ESTILO DEL SITIO WEB

3.3.2 VENTAJAS GENERALES

3.4 OBSERVACIONES FINALES

3.5 CONCLUSIONES

OBRAS CONSULTADAS

ANEXOS

ANEXO 1 - INFORME PRESENTADO AL DR. CARLOS VALDÉS GONZÁLEZ DIRECTOR DEL CENTRO DE ESTUDIOS MEXICANOS UNAM-COSTA RICA, AL MTRO. HÉCTOR PERDOMO DEL CEM UNAM-COSTA RICA, AL MTRO. ARTURO VALENCIA DIRECTOR DE INSTITUTO CULTURAL DE MÉXICO EN COSTA RICA, A LA DRA. MAGDA SANDÍ SANDÍ Y AL LIC. ROLANDO HERRERA DE LA ESCUELA DE BIBLIOTECOLOGÍA Y CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN DE LA UCR.

ANEXO 2 - NOTA EN GACETA UNAM 11 abril 2019

ANEXO 3 - ENTREVISTA DE RADIO PROYECTO ACERVO BIBLIOGRÁFICO ALFONSO REYES EN EL PROGRAMA "UN RATICO EN MÉXICO"

CAPÍTULO 1

1.1 INTRODUCCIÓN

La Universidad Nacional Autónoma de México mantiene diversas sedes externas fuera del territorio mexicano, las cuales generan vínculos con dependencias gubernamentales e instituciones educativas y culturales. Actualmente existe una red de 15 sedes ubicadas, seis de ellas, en Estados Unidos de Norteamérica, en las ciudades de San Antonio, Chicago, Los Ángeles, Seattle, Tucson y Boston, el resto en Canadá, China, España, Francia, Gran Bretaña, Alemania, Sudáfrica y Costa Rica. Esta última sede colabora con la Universidad de Costa Rica y el Instituto Cultural de México en Costa Rica. Por ende el proyecto de diseño de la identidad del Acervo Bibliográfico Alfonso Reyes del Instituto Cultural de México en Costa Rica es posible gracias a la cooperación e internacionalización de la Universidad Nacional Autónoma de México mediante el Centro de Estudios Mexicanos UNAM-Costa Rica.

El 10 de junio de 1988 fue fundado el Centro Cultural de México en Costa Rica, con presupuesto del Gobierno de México y gracias a la colaboración de la Asociación Cívico Cultural Mexicana. Dentro de este Centro Cultural, se

estableció la Biblioteca Benito Juárez, con un acervo de 6 mil volúmenes, entre libros, videos y audios sobre temas mexicanos de variada índole.

No obstante, con el paso de los años, y por cuestiones presupuestales, esta biblioteca tuvo que cerrarse al público durante casi una década. Sin embargo, el Embajador Fernando Baeza Meléndez, al llegar a Costa Rica en 2014, solicitó al Rector de la Universidad Nacional Autónoma de México su apoyo para reactivar esta biblioteca, encomendando al director del Instituto Cultural de México dar seguimiento al proyecto.

El 6 de abril de 2017 en el Instituto Cultural de México en Costa Rica se inauguró el 'Acervo Bibliográfico Alfonso Reyes' gracias a la colaboración académica de la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información de la Universidad de Costa Rica (UCR), el Colegio de Bibliotecología de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM y la Sede UNAM-Costa Rica (Centro de Estudios Mexicanos) y se asignó el nombre del acervo bibliográfico, en honor al ensayista, poeta y diplomático mexicano Alfonso Reyes, quien se graduó como abogado en la Facultad de Derecho de la UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México) en el año 1931.

Actualmente, el acervo Alfonso Reyes, tiene gran relevancia en el contexto Centroamericano ya que incluye una colección de más de cinco mil ejemplares de libros y revistas especializados en arte, historia, literatura, política, derecho, biodiversidad y geografía de México, único en Costa Rica, y por tanto una referencia obligada para estudiantes, profesores, investigadores y público en general, que esté interesado en el estudio y entendimiento de la historia y cultura mexicana.¹

En una primera etapa del proyecto se realizaron labores de orden y limpieza, así como la elaboración de un manual de políticas y procedimientos donde se establecieron los lineamientos para definir los procesos técnicos de selección, adquisición, descarte, catalogación, indización y clasificación de la colección. La segunda fase fué de organización y clasificación, la tercera etapa consistió en catalogar el Acervo de manera automatizada en un sistema integrado de gestión de bibliotecas en este caso se utilizó el software KOHA, ya que es un software de uso libre y brinda múltiples ventajas a los bibliotecólogos, la cuarta fase en la cual tuve la dicha de colaborar, tiene como finalidad unificar la imagen institucional del Acervo Bibliográfico

¹ NotiCEPE UNAM (Sitio Web) consultado el 13 de junio del 2019
http://132.248.130.129/noticepe/leer_noticia.php?id_noti=MzY1Mg==

Alfonso Reyes y marcar las pautas necesarias para poder abrir el acervo a la consulta pública.

El presente informe tiene como objetivo abordar el desarrollo web de un Acervo Bibliográfico desde el diseño gráfico con fundamentos teóricos, este informe muestra además los resultados finales del convenio y apoyo entre el Centro de Estudios Mexicanos UNAM-Costa Rica, la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información de la Universidad de Costa Rica (UCR) y el Instituto Cultural de México en Costa Rica, como prueba de los grandes resultados y beneficios a las comunidades, que se obtienen gracias a la cooperación entre instituciones académicas e internacionales.

1.2 CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL

1.2.1 OBJETIVO: Abordar el desarrollo web de un Acervo Bibliográfico, desde el diseño gráfico, reflejado en la elaboración de sitios web como medio de difusión.

1.2.2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

En la actualidad la demanda de empresas y organizaciones de todo tipo por tener un sitio web, es muy alta, incluso hay algunas *'startups'* (empresas emergentes) que antes de tener un espacio físico buscan construir uno virtual, pues tener un sitio web está correlacionado de manera positiva con el incremento de las ventas, la productividad y el valor de mercado de las empresas. Por otro lado las organizaciones culturales han tenido que adaptarse al nuevo mundo tecnológico, debido a que cada vez son más los usuarios cuyo primer método de búsqueda es la WEB.² Con frecuencia sucede que como usuarios visitamos sitios web y desde los primeros segundos decidimos que ya no queremos seguir navegando o bien, nos captan

² ¿PORQUÉ ES TAN IMPORTANTE TENER UN SITIO WEB HOY EN DÍA? En "SMACK BLOG", consultado el 12 de agosto del 2018, <https://smackwaggonnicaragua.com/porque-es-tan-importante-tener-una-pagina-web-hoy-en-dia/>

inmediatamente. Por tanto, no es suficiente contar con un espacio en el mundo digital, las organizaciones de todo tipo están prácticamente obligadas a construir sitios web creativamente relevantes que por supuesto sean altamente funcionales.

En el caso de sitios web para Acervos Bibliográficos o Bibliotecas Virtuales, es necesario utilizar un sistema integrado de creación de bibliotecas en este caso el software en cuestión es **KOHA**³, el cual desde luego es altamente efectivo para el quehacer del bibliotecólogo y presenta como gran ventaja el que es un software libre, sin embargo se deben tomar en cuenta también sus desventajas, las cuales son:

1. La mayor parte de la configuración de hardware no es intuitiva, se requieren conocimientos previos acerca del funcionamiento del sistema operativo y fundamentos del equipo.
2. El diseñador debe tener nociones de programación al usar este software. La administración del sistema recae mucho en la automatización de tareas y esto se logra utilizando, en muchas ocasiones, lenguajes de programación.

³ MANUAL KOHA (Sitio Web) consultado el 13 de junio del 2019
<http://es.koha-community.org/manual/3.8/es/impopac.html>

Además al ser un proyecto multidisciplinario es necesario empaparse de ciertos términos de bibliotecología para poder desarrollar un sitio web que no solo sea estético sino también 100% útil, tanto para el bibliotecólogo como para el usuario.

1.2.3 MARCO REFERENCIAL

Son muchos los creativos que actualmente desarrollan proyectos web excepcionales y existe un sitio web llamado 'Awwwards' ([awwwards.com](https://www.awwwards.com))⁴ que los reconoce y premia dentro de la industria. Cuenta con un jurado que se conforma de los más importantes diseñadores, directores creativos, bloggers y agencias del medio, para tener tangible la colección de los mejores sitios, cada año publican un libro llamado 'The 365 Best Websites Around the World' Una compilación del sitio del día, del mes y mención honorífica del año anterior. Este portal web funciona como un excelente referente al diseñador pues le permite conocer las tendencias del medio.

⁴Awwwards, (sitio web), consultado el 13 de junio del 2019, <https://www.awwwards.com>

1.2.4 MARCO TEÓRICO

A. ANTECEDENTES

El desarrollo del diseño web se divide en etapas que avanzan a pasos agigantados y de la mano con el internet han revolucionado la forma en que vivimos y generado miles de empleos, muchas profesiones se han consolidado en torno al internet como son: community manager, marketing online, posicionamiento SEO (Search Engine Optimization), bloggers/youtubers y desde luego diseñadores web.

La producción de sitios Web como un espacio de trabajo para profesionales de la comunicación y la multiplicidad de tareas que demanda el desarrollo en la Web como el diseño gráfico, la construcción de una interfaz de usuario, la organización y distribución de la información, la redacción de textos para ser leídos en pantalla, y la planificación de estrategias de comunicación, entre otras, supone intervención de competencias disímiles vinculadas a diferentes

disciplinas que integran el campo de estudio de la comunicación.⁵

Se denomina página Web a cada archivo que contiene información capaz de ser interpretada por el navegador, mientras que sitio Web se utiliza para definir al conjunto de páginas que conforman un documento Web. Además de los archivos con la información que leen los navegadores, los sitios Web pueden contener otro tipo de datos como gráficos, sonidos, animaciones o vínculos a información almacenada en bases de datos.⁶

Según el autor Berners-Lee, la Web es la conjunción de tres tecnologías:

1. Universal Resource Locator (URL). Es el esquema general de direcciones para los documentos de la Web y garantiza que cada documento alojado en la Web tenga una única dirección mediante la cual es posible acceder a él.
2. Hypertext Transfer Protocol (HTTP). Es el protocolo que utilizan las computadoras para acceder a un

⁵ Op.cit, Thüer Sebastián Luis, p.9

⁶ Thüer Sebastián Luis, *El Departamento de Ciencias de la Comunicación en Red*, Universidad Nacional de Río Cuarto Facultad de Ciencias Humanas Departamento de Ciencias de la Comunicación, Argentina, 2002. p.12

documento Web. Mediante él los servidores buscan y presentan la información solicitada a los usuarios.

3. Hypertext Markup Language (HTML). Es una simplificación del SGML (Standard General Markup Language), el lenguaje en el cual los desarrolladores de hipertexto programaban sus documentos. En sus inicios HTML solo permitía presentar texto y enlazar parte de él a otro texto, luego fue añadiendo funciones más complejas como presentación de tablas, incorporación de gráficos, listas numeradas y viñetas, lo cual permitió un mayor desarrollo gráfico en los documentos⁷.

Dar espacio a imágenes, animaciones, sonidos y videos abrió paso a que la web se convirtiera en una plataforma multimedia para las comunicaciones en red. Permitiendo con ello el crecimiento del diseño gráfico al interior del mundo cibernético, acompañado de la comunicación visual, la gestión de contenidos y el diseño de estrategias de comunicación específicas para el nuevo medio. Gracias a lo cual surge el término "diseño web", esto debido a que actualmente todo se encuentra en línea, ya sea desde los aspectos más básicos e indispensables como la salud y la educación hasta las compras. Una gran oportunidad de

⁷ *Ibíd*

mercadotecnia para las compañías, quienes comenzaron a crear mensajes promocionales a través del correo electrónico, los buscadores, las redes sociales y todo tipo de banners. Las áreas creativas se enfrentaron a un nuevo reto y, hoy en día, es impensable tener un negocio sin presencia digital. "En la actualidad, tener una página web nos brinda credibilidad ante los clientes potenciales y nos ayuda a ser visibles en los buscadores, de ahí la importancia de crear una estructura en la que el contenido resulte relevante."⁸

Diseñar y Desarrollar un sitio web son dos quehaceres distintos, el diseño web está íntimamente ligado al diseño gráfico y permite incluir imágenes, videos, animaciones y tipografías que nos dan la oportunidad de crear sitios y páginas web de alto impacto creativamente relevantes. Por otro lado el desarrollo web implica que el diseñador tenga nociones de lenguajes de programación (php, javascript), lenguajes de marcado (html,xml) y hojas de estilo (css) así como tener en cuenta experiencia de usuario, diseño UX, interacción, métrica, diseño adaptativo (responsive) y optimización para motores de búsqueda (SEO).

⁸ ¿Por qué tu negocio debe tener una página web? En "Entrepreneur" (sitio web), 17 de marzo del 2017, consultado el 13 de junio del 2019, <https://www.entrepreneur.com/article/290800>

En sus inicios los portales electrónicos se componían únicamente por texto y colores muy limitados, a esta etapa se le conoce como Primera Generación, caracterizada por la conexión vía módem, baja velocidad de la transmisión de datos y una mala organización en su estructura. El primer servidor web fue puesto en línea en agosto de 1991 por Tim Berners Lee, quien desde 1989 mediante codificación de hipertexto, es decir lenguaje 'HTML' con un computador NEXT creó un sitio donde los visitantes podían familiarizarse con el hipertexto y aprender del mismo detalles técnicos acerca de la creación web; La World Wide Web 'WWW' nació en los años 90s así como el primer navegador comercial, llamado 'MOSAIC' lo que dio pie a que rápidamente los desarrolladores web encontrarán la manera de ampliar las funciones de código HTML, a lo que se le llamó HTML2, esta Segunda Generación del diseño web se caracterizó por la sustitución de palabras por iconos, el uso de banners en las cabeceras, fondos de página y colores más vibrantes.

La aparición del plug in 'Macromedia Flash' marca el inicio de la Tercera Generación, puesto que dio un giro de 360° en el diseño web, para 1995 se crearon nuevas etiquetas, actualizando el lenguaje a HTML3, en el que los diseñadores tenían mayor libertad gráfica, gracias a las hojas de estilo

(CSS), los sitios comenzaron a ser diseñados en función del objetivo de los mismos (productos / servicios) favoreciendo la experiencia de usuario, es en este momento donde el panorama de diseño web cambia de estático a dinámico. Actualmente vivimos la Cuarta Generación del diseño web y existen diversos lenguajes que sirven al que hacer web como son PHP, JAVASCRIPT, XML, CSS3, ASP y por supuesto la más reciente versión del lenguaje de marcas de hipertexto HTML5 que como era de esperarse brinda solución a problemas de funcionalidad que presentaba en sus versiones anteriores además de un sin fin de nuevas características a su sintaxis lo cual permite a los creadores web integrar contenido multimedia con mayor facilidad. Gracias al auge que ha tenido el internet a lo largo de estas últimas décadas, dentro del diseño web han surgido numerosas tendencias.

B. TENDENCIAS EN DISEÑO WEB 2017-2019

Efecto Parallax: Es una técnica en la cual diferentes planos, sujetos u objetos gráficos, dan la ilusión de moverse a través del encuadre. Lo hacen poco a poco, despacio y en diferentes direcciones.

Iconos Everywhere: Si algo se popularizó últimamente es el protagonismo de los iconos, ya sean minimalistas, convencionales o más atrevidos, nos ayudan a identificar, mediante la pregnancia que tienen en el usuario, las secciones de una página web de manera inmediata y agradable dentro de la composición.

Experiencia Multimedia: Otro recurso sumamente apreciado por los usuarios es el uso de videos, los cuales normalmente son cortos y reproducidos en loop (bucle).

Tipografías: Si bien la tipografía siempre ha sido un punto medular en el diseño, es ahora una tendencia utilizar distintas fuentes y tamaños, si nos damos cinco minutos para reflexionar al respecto nos daremos cuenta que la mayor parte de lo que vemos en un sitio web es texto,⁹ de ahí la importancia de elegir fuentes que transmitan correctamente el mensaje de la marca u organización en cuestión y capten al usuario.

Diseño Responsivo: Más que una tendencia en la actualidad, hacer óptimo para cualquier dispositivo tanto fijo como móvil los sitios web, es una obligación, de lo contrario el usuario prescindirá de explorarlo.

⁹ Butterick's Practical Typography, "Definición de Tipografía" En "The Magic of CSS", consultado el 14 de junio del 2019, <https://adamschwartz.co/magic-of-css/chapters/5-typography/>.

Diseño Minimalista: Predominan los fondos blancos o muy claros, un único color para las tipografías y diseño con pocos y muy pulcros elementos.

Scroll Infinito: Debido a que ha incrementado el número de usuarios que revisan los sitios web desde dispositivos móviles, los mismos, esperan poder desplazarse en una sola página y encontrar toda la información que necesitan, razón por la cual en los últimos años se ha optado por el uso de un scroll (desplazamiento vertical) principalmente en las páginas de inicio, para así facilitar la navegación.

Menú Mobile: Un elemento que ha cobrado muchísima popularidad es el menú de 'hamburguesa' para dispositivos móviles, que en la actualidad todos ubicamos por su simplicidad y funcionalidad, el incremento de la utilización de dispositivos móviles nos regala una nueva tendencia en el diseño de sitios para escritorio permitiéndonos así mayor limpieza visual.

C. KOHA COMO HERRAMIENTA BASE PARA LA CREACIÓN DE SITIOS WEB DE ACERVOS BIBLIOGRÁFICOS

Las bibliotecas están en continua adaptación debido a las nuevas necesidades que plantean los entornos y los cambios en las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Esto hace posible que exista en el mercado una gran diversidad de Sistemas Integrales de Automatización de Bibliotecas (SIAB).¹⁰

Koha fue creado en 1999 por Katipo Communication, especialistas en el desarrollo de proyectos de código fuente abierto para la HTL (Horowhenua Library Trust en Nueva Zelanda). Nació a partir de la necesidad de esta biblioteca de contar con un sistema nuevo, capaz de afrontar los retos y cambios que proponía la llegada del año 2000. El proyecto se desarrolló durante los meses finales de 1999 y para enero del 2000 ya estaba lista la primera versión. Ante esto Katipo y la HTL determinaron liberar el sistema bajo

¹⁰ Software propietario vs software libre: una evaluación de sistemas integrales para la automatización de bibliotecas, consultado el 14 de junio 2019,
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2011000200003&lang=es

la licencia GNU¹¹/GPL¹², para abrir posibilidades de beneficio y desarrollo para otras bibliotecas.

Koha incluye todas las características previstas para un SIAB, el sistema basa su funcionamiento en una estructura cliente-servidor (Web) soportada mediante una arquitectura LAMP, (Linux, Apache, MySQL, PHP y/o Perl). Koha es ideal para cualquier tipo de biblioteca y es considerado uno de los Sistemas Integrados para bibliotecas de Open Source mejor desarrollado en su categoría, es robusto, altamente personalizable con interfaces claras y simples, descansa completamente sobre herramientas de licencias libres, opera en diversas plataformas, goza de una arquitectura flexible, y es multilingüe además de ser 100% Web, también ofrece dos interfaces disponibles para cada tipo de usuario: local para bibliotecarios y OPAC para usuarios comunes. El sistema utiliza normas y

¹¹ El sistema GNU es un sistema operativo libre completo similar a Unix. Debido a que el propósito de GNU es ser libre, cada componente individual en el sistema GNU tiene que ser software libre. No todos los componentes tienen que estar protegidos con *copyleft*, sin embargo; cualquier tipo de software libre es legalmente apto para incluirse si ayuda a alcanzar metas técnicas.

¹² La GNU GPL (Licencia Pública General) es un conjunto específico de términos de distribución para proteger con *copyleft* a un programa. El Proyecto GNU la utiliza como los términos de distribución para la mayoría del software GNU.

estándares bibliotecarios internacionales como el formato MARC, en sus versiones MARC 21¹³ y UNIMARC¹⁴, y ofrece soporte (actualmente únicamente en Linux) para el intercambio de información.

1.2.5 MARCO CONCEPTUAL

Un sitio web está constituido por una serie de páginas vinculadas entre sí. El autor Fernández Coca, define la Web como “un sistema de intercambio de información a través de conceptos hipermedia, utilizando como base y punto de unión los documentos de hipertexto”.¹⁵ Para entender la composición de un sitio web es importante conocer los tecnicismos esenciales que envuelven la construcción de estos espacios virtuales.

CMS: (*Content Management System*) es un sistema de gestión de contenidos, que está desarrollado para que cualquier usuario pueda administrar y gestionar contenidos

¹³ Machine Readable Cataloging o Catalogación legible por máquina

¹⁴ El Formato UNIMARC, permite el intercambio de registros bibliográficos entre diferentes órganos bibliográficos nacionales, mediante un lenguaje común.

¹⁵ Op.cit, Thüer Sebastián Luis, p.15

de una web con facilidad y sin conocimientos de programación.

CSS: Cascading Style Sheets / Hojas de Estilo, consisten en un lenguaje que sirve para organizar la presentación y aspecto de una página web.

Diseño UI: (user interface) es la interfaz de usuario, la parte que el usuario ve cuando entra en un sitio web.

Diseño UX: (user experience) es la experiencia de usuario, el diseño orientado y enfocado en el usuario y sus emociones.

Framework: o infraestructura digital, es una estructura conceptual y tecnológica de soporte definido, normalmente con artefactos o módulos de software concretos, con base a la cual otro proyecto de software puede ser más fácilmente organizado y desarrollado. 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.¹⁶

¹⁶Osorio Gonzalez Julian David, Montaña Parra Christian Camilo, Concepto de Framework, En "Develop WEB, Marco Conceptual", 12 de diciembre del 2011, consultado el 18 de junio del 2019 <https://sites.google.com/site/developwebutp/marco-conceptual>

Favicon: Es la pequeña imagen que aparece en la pestaña del navegador de una página Web.¹⁷

JavaScript: Es un lenguaje de programación interpretado, por lo que no es necesario compilar los programas para ejecutarlos. Es decir, los programas escritos con JavaScript se pueden probar directamente en cualquier navegador sin necesidad de procesos intermedios.¹⁸

MySQL: Está considerada como la base datos de código abierto más popular del mundo, es un sistema de gestión de bases de datos, utilizada sobre todo para entornos de desarrollo web.

PHP: (*Hypertext Preprocessor*) es un lenguaje de código abierto muy popular especialmente adecuado para el desarrollo web y que puede ser incrustado en HTML.¹⁹

Plug In: Propio del campo de la informática y proveniente del idioma inglés, se entiende como 'Inserción' y sirve para dar más o mejores funciones a un sitio web.

¹⁷ Glosario de términos Diseño Web -Diccionario de programación, consultado el 22 de junio 2019

<https://disenowebakus.net/glosario-diseno-web.php>

¹⁸ ¿Qué es JavaScript? Introducción a JavaScript" en "LIBROSWEB", consultado el 18 de junio del 2019 http://librosweb.es/libro/javascript/capitulo_1.html

¹⁹ ¿Qué es PHP? En "Manual de PHP", consultado el 14 de junio del 2019, <http://php.net/manual/es/intro-what-is.php>

SEO: Search Engine Optimization es un término usado que describe la práctica y los métodos para optimizar un sitio web y mejorar la presentación en los resultados de búsqueda.²⁰

CAPÍTULO 2

2.1 ANÁLISIS CRÍTICO DE LAS FUNCIONES DESARROLLADAS

2.1.2 METODOLOGÍA

A. DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

(Donald A. Norman y Stephen W. Draper)

Son amplias las formas de organizar y dividir las fases de producción de un sitio web, sin embargo, hay quienes afirman que el primer paso consiste en definir cuáles serán los objetivos del sitio, de manera que se establezcan estrategias específicas acerca de cómo se planea edificar, cual será el tiempo dedicado a la creación, diseño y evaluación de su puesta en marcha. Para asegurar que un

²⁰ What is: SEO en “wpbeginner blog”, consultado el 18 de junio del 2019 <https://www.wpbeginner.com/glossary/seo/>

sitio Web cumple con los niveles de funcionalidad requeridos, es necesaria una metodología de técnicas y procedimientos ideados con esa finalidad.

Por ende se seleccionó al Diseño Centrado en el Usuario o User-Centered, como la metodología indicada para la creación de nuestro sitio web, mismo que será presentado más adelante.

El objetivo es satisfacer al usuario final mediante calidad y utilidad de los contenidos, relevancia de la factibilidad a través del uso e interacción agradable con el usuario. "La importancia del diseño del sitio se basa en que éste será quien modele la interacción entre usuario y sitio web, y por tanto posibilitará o no la consecución de los objetivos perseguidos por el usuario (encontrar información, comunicarse con la biblioteca, aprender, etc).²¹ Así pues, el diseñador debe adecuarse a las necesidades, habilidades y objetivos del usuario, tomando como eje rector a la usabilidad, esta debe ser entendida siempre en relación con la forma y condiciones de uso por parte de sus usuarios, así como con las características y necesidades propias de los mismos, "grado de eficacia, eficiencia y satisfacción con la

²¹Hassan Yusef, Fernández Francisco J. Martín, Iazza Ghzala. *Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información* [en línea]. "Hipertext.net", núm. 2, 2004, consultado el 20 de junio del 2019 <<https://raco.cat/index.php/Hipertext/>>

que los usuarios pueden lograr objetivos, en contextos de uso específicos"²².

Se compone de dos tipos de atributos: objetivos cuantificables, que se reflejan en la eficacia o número de errores cometidos por el usuario al momento de su interacción con la página, así como la eficiencia o tiempo empleado en la realización de una tarea al interior del sitio. Por su parte los atributos cuantificables subjetivos se basan en la satisfacción de uso medible gracias a la interrogación del usuario.

Normalmente toda aplicación se diseña con la intención de satisfacer las necesidades de una audiencia concreta y determinada, por tanto mientras más se apegue su diseño a los requerimientos específicos para la correcta satisfacción de dicha audiencia mejor será el resultado, un aspecto indispensable de la usabilidad es la accesibilidad, pues para ser usable debe ser accesible para todos los usuarios potenciales, evitando "limitaciones individuales, discapacidades, dominio de idioma o bien limitaciones

²²*ibid.*

derivadas del contexto de acceso; software y hardware de acceso, ancho de banda de la conexión, etc".²³

Se debe entender que la usabilidad va más allá de la interfaz de un sitio, abarca también su arquitectura, estructura y organización "La Arquitectura de la Información (AI) es definida como el arte y la ciencia de organizar espacios de información con el fin de ayudar a los usuarios a satisfacer sus necesidades de información".²⁴

Regularmente se obtiene mediante la creación y diseño de índices, clasificadores, taxonomías o sistemas de búsqueda por mencionar algunos, a su vez posibilita la opción de que cada elemento o información pueda ser encontrado a través de metadatos y optimización del sitio para buscadores, que si bien es cierto se encuentran llenas de técnicas pertenecientes a la ingeniería cibernética y diseño de interfaces, aseguran, que el sitio cumpla con los requisitos de usabilidad necesarios para su correcto funcionamiento e interacción con el público meta.

²³Hassan Montero, Fernández Martín Francisco J. *¿Qué es la Accesibilidad Web?*, 2003, consultado el 20 de junio del 2019 <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/accesibilidad.htm>

²⁴ Folmer, E., Bosch, J., "Architecting for usability: a survey". En: *Journal of Systems and Software*. Febrero 2004, v. 70, n. 1-2. pp. 61-78.

El Diseño Web Centrado en el Usuario se caracteriza por asumir que todo el proceso de diseño y desarrollo del sitio web debe estar conducido por el usuario, sus necesidades, características y objetivos. Lo cual implica involucrar a los usuarios desde el comienzo en el desarrollo del sitio; conocer ¿cómo son?, ¿qué necesitan?, ¿para qué lo usan? y a la vez probar ¿cómo es su interacción con el sitio? así mismo analizar su reacción ante el diseño y experiencia de uso. Dicha metodología, se divide en las siguientes etapas: planificación, diseño, evaluación, prototipado, implementación y lanzamiento.

a. PLANIFICACIÓN

Aquí se identifican los objetivos del sitio, así como las necesidades y especificaciones del público objetivo, una vez recabada esta información se definen los requerimientos del sitio web (back-end y front-end). Para ello el diseñador debe conocer las necesidades y objetivos tanto de su cliente como del usuario final: ¿Qué necesita?, ¿cuáles son sus objetivos?, ¿cómo se comporta y actúa?, ¿cuál será el contexto de uso? y ¿cómo afectará a la interacción, experiencia y conocimientos previos?.

La respuesta a estas preguntas se resuelve mediante el estudio de la audiencia a través de métodos de indagación, por ejemplo los de aproximación contextual, estudios de campo o etnográficos, de aproximación por grupos o de manera individual (encuestas, cuestionarios y entrevistas). Cuanto más conozcamos al target, más adaptado será el diseño y más satisfactoria la experiencia del usuario final.

Como se puede ver, la etapa de planificación se basa casi completamente en la recopilación, análisis y ordenamiento de toda la información posible, con el objetivo de tener una base sólida sobre la cual poder tomar decisiones de diseño en las siguientes etapas del proceso.

b. DISEÑO

Consiste en decidir cuáles serán las acciones, objetivos y metas a proyectar en el sitio con base en el conocimiento adquirido durante la planificación, así como dar solución a los problemas de usabilidad descubiertos al momento del prototipado y/o evaluación, tomando en cuenta los siguientes aspectos; Modelado del usuario, que radica en sintetizar y perfilar al usuario definitivo (target), mediante esta técnica, el diseñador tendrá en mente: ¿para quién diseña?, ¿qué espera encontrar el usuario y en qué forma?

Posteriormente se dará paso al Diseño conceptual, fase en la que se definen el mapa de navegación o estructura y el funcionamiento del sitio.

La "estructura" del sitio web se refiere precisamente a las conexiones y relaciones entre páginas, las posibilidades y formas en que cada página presenta las opciones de desplazamiento hacia otras páginas, es decir, tener un modelo de referencia sobre el que sustentar el desarrollo del sitio. Dicha estructura generalmente se desarrolla mediante esquemas gráficos con el objetivo de que sean de fácil y rápida comprensión por todos los miembros del equipo de desarrollo.²⁵

Los sitios web son sistemas hipermedia formados por conjuntos de páginas interrelacionadas por enlaces unidireccionales, pudiendo cada una de estas páginas contener sub elementos con entidad propia, contenidos multimedia y herramientas interactivas.

²⁵ Op. Cit., Hassan Yusef, Fernández Francisco J. Martín, Iazza Ghzala. *Diseño Web Centrado en el Usuario...*

En esta etapa, se establece cómo va a quedar el aspecto visual del sitio, desde el diseño de su interfaz, selección de gama cromática, tipo de fuentes, jerarquización de contenidos y el espacio ocupado por cada elemento, así mismo el aspecto y comportamiento de quienes lo componen, en especial de los elementos multimedia.

Además de la posición de cada elemento en la interfaz, existen otras técnicas para jerarquizar información como son: El contraste de color para discriminar y distribuir información, efectos tipográficos para enfatizar contenidos, rotura de la simetría y efectos de relieve (profundidad) para resaltar elementos, etc.²⁶

En cuanto al uso de colores se debe procurar la correcta combinación o contraste de los mismos de manera que resalten, beneficien y permitan una buena lectura y estudio del usuario al interior del sitio web, tomando siempre en cuenta las posibles discapacidades visuales que pudieran tener nuestros usuarios respecto a la percepción del color y desde una perspectiva más amplia del diseño del sitio.

Es importante crear una línea gráfica que defina el estilo que seguirán las páginas que lo integran, dando pie al

²⁶ *ibid.*

diseño de contenidos, los cuales tienen como objetivo mantener un vínculo coherente, informativo, comunicacional y organizado.

Por otro lado la escritura hipertextual debe realizarse siempre bajo la mentalidad del público objetivo (target), considerando sus características y necesidades, de manera que al momento de redactar tanto el lenguaje, vocabulario y tono se adapten al gusto del usuario.

c. PROTOTIPADO

Tiene como finalidad principal la evaluación de la usabilidad del sitio web, acción que se ve favorecida por el uso de KOHA, pues nos permite editar en línea, por tanto tenemos la posibilidad de evaluar nuestro sitio en tiempo real y en diferentes dispositivos.

“La utilidad real de esta etapa se fundamenta en que no tendría sentido empezar a implementar una interfaz web si no nos hemos asegurado antes de que el diseño es funcional”.²⁷

²⁷ Cortés Floría, *Recopilación de Métodos de Usabilidad*, SIDAR, 2000, en línea, consultado el 22 de junio del 2019, <http://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/Herramientas.htm>

Varias son las propuestas que definen cómo evaluar la usabilidad de un sitio o página web, teniendo como eje rector la satisfacción del usuario, en donde:

La visibilidad del estado del sistema, el lenguaje común entre el sistema y usuario, la libertad y control para realizar cualquier actividad al interior del sitio, tal como entrar o salir, saltar una pestaña, etc., prevención de errores, accesibilidad de enlaces y opciones de búsqueda, flexibilidad y un diseño minimalista, aunado a un centro de ayuda para beneficio del público en caso de necesitarlo²⁸

Mientras que autores como Hassan Montero y Martín Fernández proponen el siguiente modelo de evaluación heurística:

Compuesto por aspectos generales como, Objetivos, look & feel, coherencia y nivel de actualización de contenidos, identidad e información, lenguaje y redacción, rotulado, estructura y navegación, lay-out de la página, elementos de navegación e información en la interfaz, búsqueda, grado de adecuación de los

²⁸ Ejes propuestos por el autor Nielsen, J. En "Ten Usability Heuristics", 1994, en línea, . consultado el 22 de junio del 2019
http://www.useit.com/papers/ heuristic/ heuristic_list.html

contenidos multimedia al medio web, ayuda, accesibilidad, control y retroalimentación.²⁹

Una de las medidas más comunes en la evaluación de usabilidad y accesibilidad es el famoso método de test con usuarios, el cual se basa en la observación y análisis de un grupo específico preferentemente perteneciente al target seleccionado, quien se encarga de utilizar el sitio con la finalidad de ubicar problemas o fallas al momento de su navegación, de manera que estos puedan ser solucionados inmediatamente. “La ventaja que ofrecen los test de usuarios frente a otro tipo de evaluaciones es que por un lado es una demostración con hechos, lo cual hace que sus resultados sean más fiables, y por otro porque posibilitan el descubrimiento de errores de diseño difíciles de descubrir mediante la evaluación heurística”³⁰

²⁹ Op. Cit., Hassan Yusef, Fernández Francisco J. Martín, Iazza Ghzala.
Diseño Web Centrado en el Usuario...

³⁰ *ibid.*

d. IMPLEMENTACIÓN Y LANZAMIENTO.

En esta etapa es recomendable el uso de estándares tales como HTML o XHTML, con el fin de asegurar la compatibilidad y escalabilidad del sitio, de manera que las tecnologías resulten compatibles y no desaparezcan o cambien al poco tiempo de uso dificultando su acceso.

Así mismo se recomienda utilizar hojas de estilo y bases de datos, la primera para el cliente y la segunda para uso del servidor. De manera que se facilite tanto el rediseño a futuro del sitio como la posible adaptación de acuerdo a las necesidades de cada tipo de usuario.

Por otra parte, debe realizarse un control de calidad, mediante el cual se supervise que todo funciona y responde tal como se ha planificado, puesto que la usabilidad del sitio depende por completo de su funcionalidad.

El siguiente paso es el lanzamiento del mismo, el cual consiste en ponerlo a disposición de los usuarios, en donde la primer impresión que tenga el usuario del sitio definirá su interacción e interés así como la decisión de futuras visitas, es primordial que el portal se encuentre totalmente preparado o diseñado para explicar por sí mismo al usuario sus funciones y objetivos, además de darles la bienvenida y lograr venderse como punto de interés, de manera que

enganche al target. Una vez realizado el lanzamiento, se debe continuar con la evolución del portal, el cual debe ir evolucionando poco a poco, bajo el entendido de que aunque siempre habrá público nuevo, se debe mantener el interés de los usuarios habituales.

Para asegurar que el sitio llega a su audiencia potencial se hace uso de la promoción. La forma de llevar a cabo una campaña de publicidad o promoción dependerá de la naturaleza y características del sitio web.

e. MANTENIMIENTO Y SEGUIMIENTO.

Como se explicó con anterioridad, un sitio web debe estar en constante actualización y movimiento, tanto sus contenidos como audiencia y objetivos cambian de acuerdo a su evolución, de forma que este debe evitar permanecer estático, adaptándose siempre a las necesidades de su target. Sin embargo estos re-diseños deben realizarse sutilmente, pues no puede cambiarse súbitamente el aspecto y diseño inicial de la página ya que se pone en riesgo la usabilidad y familiarización de los usuarios.

CAPÍTULO 3

DESCRIPCIÓN Y EVALUACIÓN

DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

3.1 PROYECTO: DISEÑO DE LA IDENTIDAD DEL PROYECTO ACERVO BIBLIOGRÁFICO ALFONSO REYES DEL INSTITUTO CULTURAL DE MÉXICO EN COSTA RICA.

El acervo bibliográfico del Instituto Cultural de México en Costa Rica nombrado "Alfonso Reyes" consta de más de cinco mil ejemplares de Historia, Arte, Cultura, Política y Literatura mexicanos así como diversos textos y documentos vinculados históricamente a los países de Centroamérica. Esta colección bibliográfica se ha conformado a lo largo de 30 años, mediante donaciones de distintas instancias culturales y educativas mexicanas como el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, la Secretaría de Educación Pública, la Universidad Nacional Autónoma de México, instancias privadas como el Colegio de México, el Fondo de Cultura Económica, así como donaciones particulares de escritores y artistas que han entregado sus obras literarias a esta Institución como muestra de agradecimiento.

3.1.1 ALCANCES Y LÍMITES

Por todo lo anterior, el Instituto Cultural de México; al cual pertenece el Acervo Bibliográfico Alfonso Reyes es considerado en la actualidad un elemento de primera importancia para la difusión de las más diversas manifestaciones del arte y la cultura de México y Costa Rica, así como un instrumento fundamental en el impulso a las relaciones culturales entre ambas naciones y un promotor de la mejor imagen mexicana en este país.

3.2 CRONOGRAMA DE TRABAJO

PROCESO	MESES					
DEFINICIÓN DE OBJETIVOS	■					
MAQUETACIÓN / ESQUEMATIZACIÓN		■				
LAYOUT		■		■		
PRUEBAS Y REVISIÓN			■		■	
APROBACIÓN Y LANZAMIENTO						■

→ **Definición de Objetivos: Contextualización**

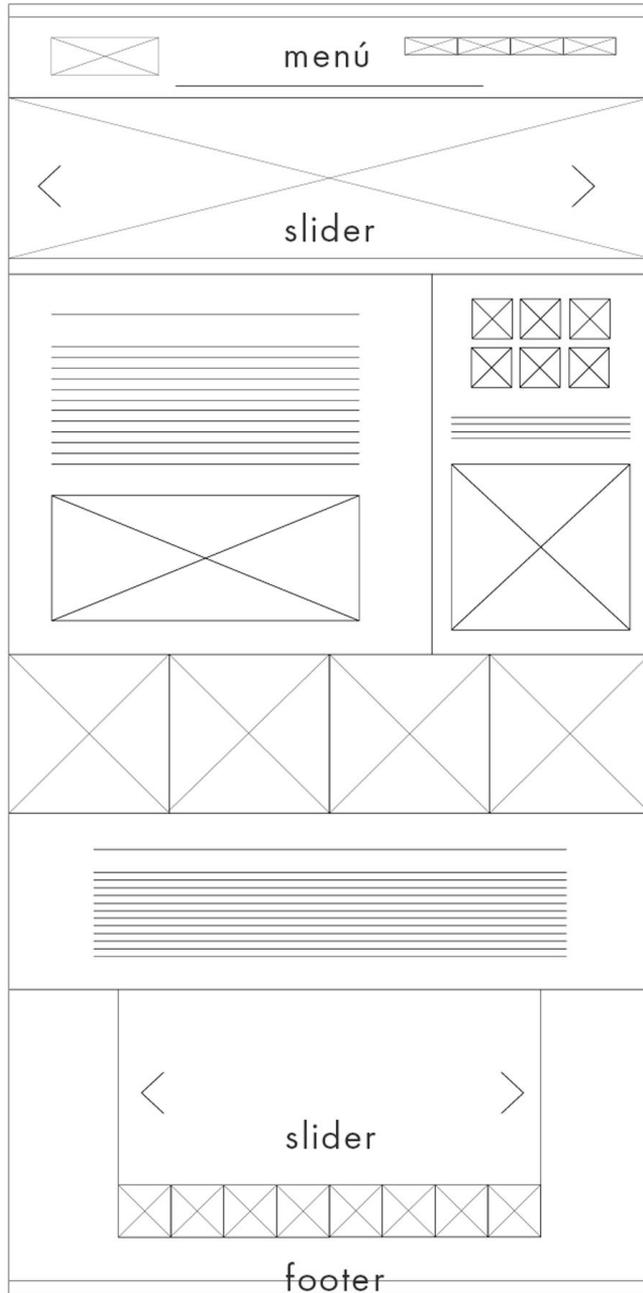
En este primer acercamiento visitamos el acervo y entramos en contexto con los términos empleados en bibliotecología, de igual manera, tuvimos una reunión con los encargados del proyecto por parte de las tres instituciones involucradas en el mismo: la Dra. Magda Sandí Sandí; Directora de la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información de La Universidad de Costa Rica (UCR), el Mtro. Arturo Valencia; Director del Instituto Cultural de México en Costa Rica (Pertenece a la Embajada de México en Costa Rica) y por supuesto el Mtro. Héctor Perdomo; Coordinador de gestión y relaciones y el Dr. Carlos Miguel Valdés González; Director del Centro de Estudios Mexicanos UNAM-Costa Rica, con la finalidad de definir los objetivos generales de esta 4ta etapa del proyecto Acervo Bibliográfico Alfonso Reyes, los cuales, en materia de DISEÑO GRÁFICO, son los siguientes:

1. Unificar la imagen institucional del Acervo Bibliográfico Alfonso Reyes

2. Marcar las pautas necesarias en el sitio web del acervo para poder brindar toda la información del mismo a los usuarios desde cualquier dispositivo.

→ **Maquetación / Esquematización**

La forma de organizar el contenido de la página web también posee una gran importancia, lo mejor en este caso es apostar por la sencillez y la lógica. De nada sirve contar con un diseño “bonito” si los usuarios no pueden acceder fácil y rápidamente al contenido que buscan. El diseño de un sitio web comienza en Photoshop, Illustrator o incluso en una hoja de papel, con la finalidad de determinar cómo quedarían los campos de imágenes y de texto en la estructura del sitio, tomando como eje rector el definir la importancia de los elementos del sitio web del Acervo Bibliográfico Alfonso Reyes en niveles y por orden de importancia considerando siempre que la interfaz sea clara y cumpla con todas las funciones que el usuario necesita. El objetivo es crear un sitio al que los usuarios se sientan atraídos, encuentren fácil de usar y comprendan rápidamente. A continuación observamos en la Img. 1 el *Wireframe* (esquema de página) del sitio web Acervo bibliográfico Alfonso Reyes.



(Img. 1) En las maquetaciones web; los espacios para imágenes se identifican por un cuadrado o un rectángulo con una 'X' y los textos con líneas.

→ **Lay - Out: Definición de línea gráfica, estructura y diseño del sitio, publicación del sitio y adaptabilidad (responsive)**

En esta etapa del proyecto de identidad del Acervo Alfonso Reyes, se decidió utilizar como eje rector de la línea gráfica los colores de la bandera mexicana pues el Acervo es parte del Instituto Cultural de México en Costa Rica el cual a su vez pertenece a la Embajada de México en Costa Rica.

Los meses de abril, mayo y junio estuvieron enfocados en estructurar todo el sitio dentro del software KOHA de manera responsiva, tema que abordaremos a profundidad más adelante.

→ **Pruebas y Revisión: Pruebas de usabilidad, funcionalidad y adaptabilidad**

Se procuró tener juntas mensuales con los directivos encargados del proyecto (Acervo bibliográfico Alfonso Reyes) con la finalidad de mostrar avances y obtener retroalimentación, así como para probar la funcionalidad del sitio con usuarios reales y en diversos dispositivos.

3.3 METODOLOGÍA: DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO Y SU APLICACIÓN EN EL PROYECTO WEB ACERVO BIBLIOGRÁFICO ALFONSO REYES.

Desde el inicio del desarrollo del proyecto, se tuvo como eje rector el que los costarricenses y el público en general interesados en conocer más de la cultura mexicana, puedan tener un rápido acceso a la colección del Acervo desde cualquier dispositivo.

3.3.1 DISEÑO y ESTILO DEL SITIO

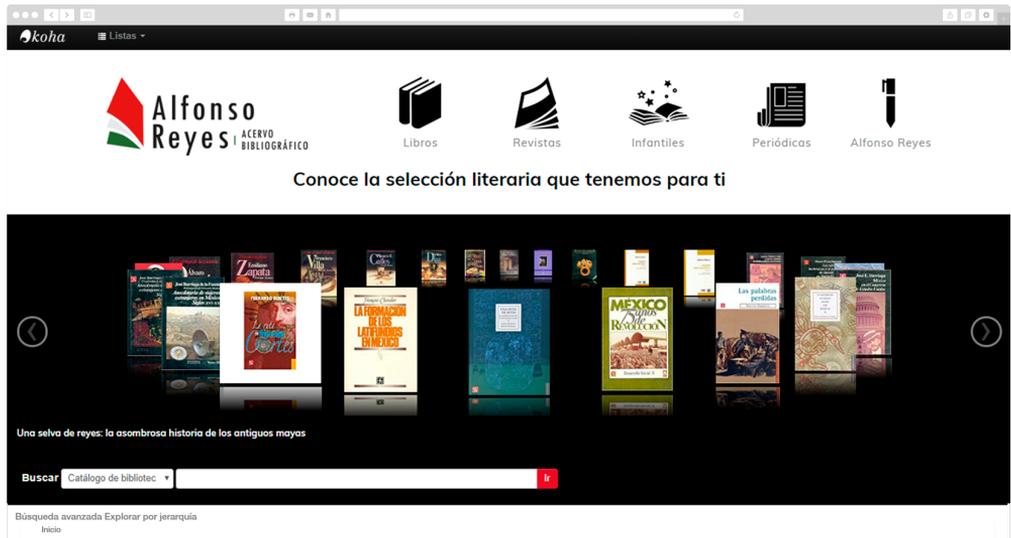
“El proceso de composición es el paso más importante en la resolución del problema visual. Los resultados de las decisiones compositivas marcan el propósito y el significado de la declaración visual y tienen fuertes implicaciones sobre lo que recibe el espectador.”³¹

En lo que a diseño respecta y tomando siempre en cuenta al usuario final, se establecieron las acciones, objetivos y metas a proyectar, por ejemplo, el uso de índices o mapas de navegación, galerías fotográficas y en general el funcionamiento del sitio y la jerarquía de información.

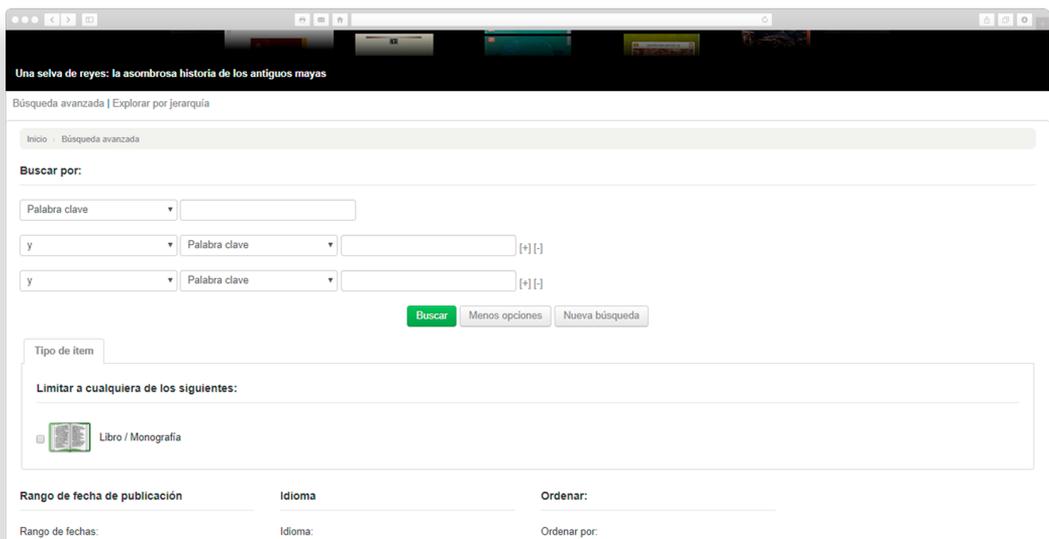
³¹ Dondis, A. Donis, *La Sintaxis de la Imagen: Introducción al Alfabeto Visual*, Gustavo Gili, Barcelona, 2010, 211 p 33

Así como utilizar un estilo minimalista, en el menú de navegación incluir por supuesto el Imagotipo del Acervo y de lado derecho 5 iconos que funcionan como botón para dirigir al usuario a las colecciones más importantes del Acervo que son los libros más relevantes con los que se cuenta y revistas de música que cobran gran relevancia pues algunas de ellas solo se encuentran en el conservatorio de música de la UNAM y en el Acervo Alfonso Reyes en Costa Rica (Img. 2), de igual manera dentro de los iconos de "búsqueda rápida" están los libros infantiles, las publicaciones periódicas (gacetas y periódicos) y un ícono de una pluma que envía a la colección del gran poeta Alfonso Reyes.

Continuando la navegación del *header*, tenemos un carrousel del ancho del navegador en el cual se muestran los libros agregados recientemente y la barra de búsqueda con opción a búsqueda por catálogo, título, materia o autor así como también una búsqueda mucho más avanzada para apoyar el quehacer del bibliotecólogo (Img. 3).



(Img. 2) Header sitio web Acervo Alfonso Reyes



(Img. 3) Panel de búsqueda avanzada

En la página principal el sitio cuenta también con una breve descripción del Acervo y la importancia que tiene en el entorno centroamericano, donde el lenguaje y redacción de contenido, buscan establecer una conexión con el usuario de manera que toda la información brindada sea clara y concisa. Se acompañó estos primeros párrafos de información con un *Slider*³² de fotografías del acervo y algunos de sus más relevantes libros y revistas.

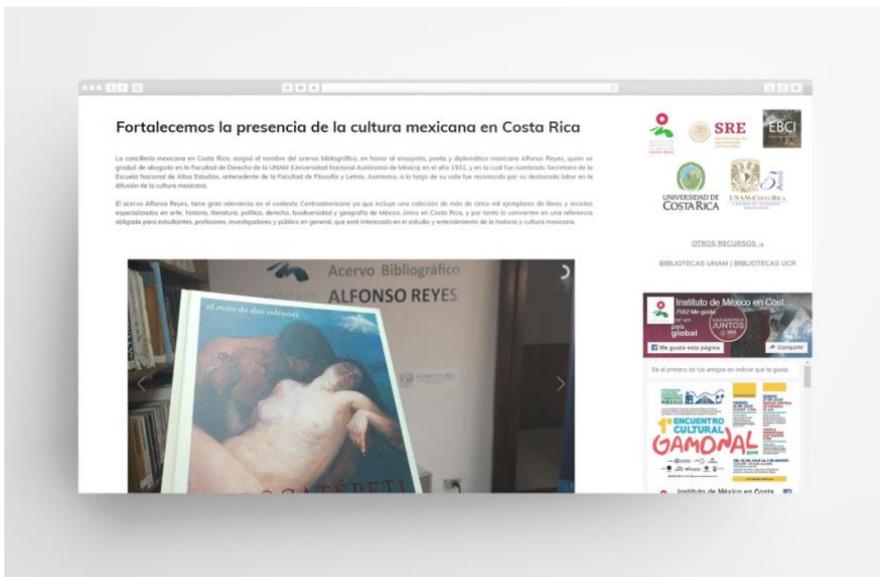
Dentro de la barra lateral derecha tenemos los coloquialmente llamados logotipos de las distintas instituciones responsables del Acervo Alfonso Reyes los cuales redireccionan al usuario a las páginas oficiales de dichas instituciones; así como también a la red de bibliotecas de la Universidad de Costa Rica y por supuesto a la Dirección General de Bibliotecas, (DGB) UNAM.

Buscábamos mantener comunicados a nuestros usuarios acerca de cualquier actividad cultural relacionada tanto con el Instituto México como con el Acervo por lo cual decidimos incrustar el *feed*³³ de la página de facebook del Instituto México (Img. 4) ya que el Acervo se encuentra

³² El Slider es un elemento de una página web que muestra múltiples imágenes y texto que se alternan entre ellas.

³³ Se trata de contenido en internet que puede exportarse a otros sitios como Google Reader, Twitter o Facebook para ser leído cuando el usuario quiera. Es una especie de web "bajo demanda".

dentro del Instituto y por cuestiones de logística interna de la SRE (Secretaría de Relaciones Exteriores) y posicionamiento web, se decidió utilizar la página de facebook del Instituto para informar a los usuarios sobre cualquier actividad relacionada con el Acervo Bibliográfico Alfonso Reyes.



(Img. 4) Feed facebook, slider de imágenes y descripción del Acervo

Contamos también con una sección de 'Historia del Acervo' con la finalidad de que los usuarios conozcan cómo surge este proyecto así como los esfuerzos del trabajo en equipo del Centro de Estudios Mexicanos UNAM-Costa Rica, la Escuela de Bibliotecología de la Universidad de Costa Rica y el Instituto Cultural de México en Costa Rica perteneciente a la Secretaría de Relaciones Exteriores. Para ilustrar lo

anterior, acompañamos esta sección con otro *Slider* de fotografías de los inicios del Acervo (Img. 5).

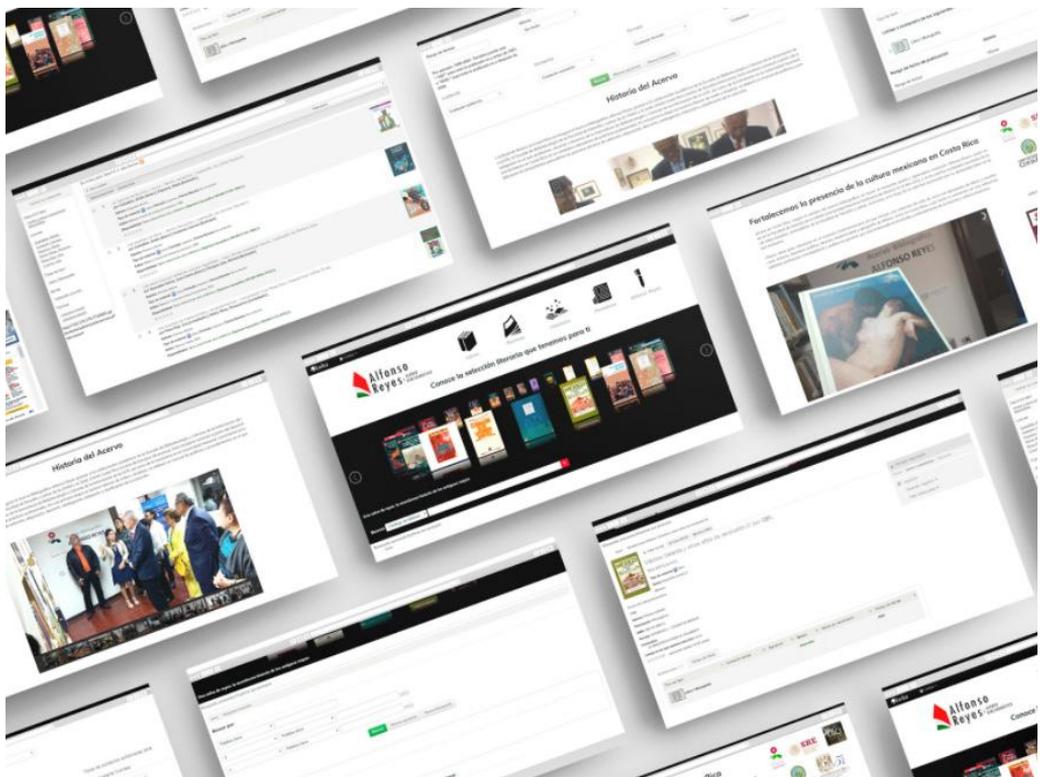


(Img. 5) Historia *del Acervo* y *slide de fotografías*

Tal como la metodología lo propone nuestra página cumple con el requisito de que para ser usable debe ser accesible, esto gracias a que es un sitio responsivo (Img. 6) por lo tanto, se puede acceder desde cualquier dispositivo móvil, sin que esto afecte a la fluidez y efectividad de su navegación.



(Img. 6) Ejemplo de adaptabilidad del sitio web en dispositivos móviles



(Img. 7) Isométrico de las distintas secciones del sitio web

3.3.2 VENTAJAS GENERALES

El sitio web del Acervo Bibliográfico Alfonso Reyes ha sido de gran ayuda tanto para los miembros del proyecto como para los interesados en las colecciones del mismo; por un lado ha permitido a los organizadores dar mayor estructura al proyecto ya que un sitio web permite que los usuarios conozcan el Acervo y la colección con la que cuenta desde cualquier dispositivo y lugar, siempre y cuando tengan conexión a internet. Además permite a los bibliotecólogos clasificar y catalogar todos los *items*³⁴ (Libros, Revistas, Gacetas y Periódicos) en el sistema de KOHA bajo todos los estándares requeridos en las bibliotecas virtuales.

3.4 OBSERVACIONES FINALES

Nos encontramos en un punto muy avanzado del proyecto Acervo Bibliográfico Alfonso Reyes el cual inició en el año 2016 y cuya finalidad es tener un Acervo Bibliográfico que cumpla con todos los estándares de biblioteca tanto física como virtual, por el momento se accede mediante una dirección IP (<http://163.178.170.17>)³⁵ al portal web del Acervo Bibliográfico Alfonso Reyes ya que por medidas de

³⁴ Dentro del ámbito de la Informática, como ítem se designa cada uno de los elementos que forman parte de un dato.

³⁵ IP temporal en la cual se puede acceder al sitio web del Acervo

seguridad virtual de la Secretaría de Relaciones Exteriores el Instituto Cultural de México está iniciando los trámites y procedimientos correspondientes para asignar un servidor dedicado al Acervo, el cual no permita acceso alguno a virus o hackers en los portales de la Secretaría de Relaciones Exteriores, así mismo se está tramitando la compra de scanners especiales para en una 5ta etapa del proyecto digitalizar toda la colección del Acervo con la finalidad de que los usuarios accedan en línea a todos y cada uno de los libros, revistas, gacetas, etc.

3.5 CONCLUSIONES

Gracias a la elaboración del sitio web del acervo y la catalogación de sus materiales en el mismo, los usuarios pueden consultar material bibliográfico relacionado con México en otra región del planeta, lo cual desde luego fortalece la comunicación bilateral entre México y Costa Rica con una colección de gran valor.

Además, el desarrollo y diseño del sitio web del Acervo Bibliográfico Alfonso Reyes se fue moldeando durante varios meses, siempre respondiendo a los comentarios de los directivos de las organizaciones involucradas en el proyecto, hasta finalmente obtener un resultado

satisfactorio, dicho resultado es producto también de los conocimientos adquiridos en la licenciatura de Diseño Gráfico y el trabajo multidisciplinario que realizamos en colaboración con compañeros de la licenciatura de Bibliotecología y Estudios de la Información, ser parte del proyecto ha sido sumamente enriquecedor, ya que esta experiencia permite crecer tanto profesional como personalmente, la importancia del Acervo no tiene precedentes pues abre la puerta a académicos y estudiantes a realizar investigaciones en temas relacionados con la política, poesía, economía, historia, relaciones exteriores, artes, antologías, anuarios, literatura clásica y geografía de México.



(Img. 8) Acervo *Bibliográfico Alfonso Reyes*, dentro del Instituto Cultural de México en Costa Rica, 2019

OBRAS CONSULTADAS

- 1) Arce Anguiano, Francisco Javier, *Desarrollo web con HTML5*, Alfaomega, México, 2016, 190 pp.
- 2) Aubry Christophe , *HTML5 y CSS3, Revolucione el diseño de sus sitios web*, 3ra edición, Eni, 2017, 430 pp.
- 3) Beati, Hernán, *PHP: creación de paginas web dinamicas*, 2a edición, Alfaomega - Grupo editor Argentino, Buenos Aires, 2015, 412 pp.
- 4) Beati, Hernán, *HTML5 y CSS3 para diseñadores*, ed. Fernandez Damian, Alfaomega, Buenos Aires, 2015, 329 pp.
- 5) Contrell, Cristian, coaut, *Programación y diseño Flash para dispositivos digitales*, tr. Norwich & Barstom, Anaya, Madrid, 2002, 492 pp.
- 6) Coronel Castillo, Eric, *PHP profesional*, Macro, Lima, 2010, 422 pp.
- 7) Cortés, Floría, *Recopilación de Métodos de Usabilidad*, SIDAR., 2000, versión electronica, consultado el 5 de julio del 2018, <http://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/Herramientas.htm>

- 8) Díaz María Paloma, coord, *Ingeniería de la web y patrones de diseño*, Pearson Educación, Madrid, 2005, 409 pp.
- 9) Dondis, A. Donis, *La Sintaxis de la Imagen: Introducción al Alfabeto Visual*, Gustavo Gili, Barcelona, 2010, 211 pp.
- 10) Eguiluz, Javier, Introducción a JavaScript, En "*LIBROSWEB*", versión electrónica, consultado el 5 de agosto del 2018 http://librosweb.es/libro/javascript/capitulo_1.html
- 11) Fishel Catharine, *The Power of Paper in Graphic Design*, Rockport Publishers, China, 2002, 192 pp.
- 12) Folmer, E., Bosch, J., "Architecting for usability: a survey". En: *Journal of Systems and Software*, v. 70, núm 1-2, Febrero 2004, p. 61-78.
- 13) Froufe Quintas, Agustín, *JavaServer pages: manual de usuario y tutorial*, Alfaomega, DF, 264 pp.
- 14) Glenwright, Jerry, *Cómo diseñar y componer sitios web*, tr. Escofer Joan, Gustavo Gili, México, 2001, 192 pp.
- 15) Gómez López, Julio, *Diseño y Creación de portales WEB*, Ediciones de la U, Bogotá, 2011, 242 pp.

- 16) González Romano, José Mariano, *Diseño de paginas web: iniciacion y referencia*, Osborne - McGraw - Hill, Madrid, 2001, 282 pp.
- 17) Guerrero Pérez, Ramón, *Diseño y desarrollo Web con HTML5 y CSS*, Editorial IC , Málaga, 2015, 353 pp.
- 18) Hassan Yusef, Fernández Francisco J. Martín, Iazza Ghzala. "Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información", *En Hipertext*, núm. 2, 2004, versión electrónica, consultado el 20 de julio del 2018, <http://www.hipertext.net>
- 19) Hassan Yusef, Fernández Martín Francisco J., *¿Qué es la Accesibilidad Web?*, 2003, consultado el 21 de julio del 2018, <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/accesibilidad.htm>
- 20) Heller, Eva, *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* , Gustavo Gili, Barcelona, 2004, 288 pp.
- 21) Holzschlong, Molly E., *Color for websites*, RotoVision, Switzerland, 2001, 175 pp.

- 22) Hundertmark Christian, *The art of Rebellion III*, "The book about street art", Ginkgo Press Inc, Mainaschaff, 2010, 208 pp.
- 23) Hyland Angus, Bateman Steven, *Symbol*, Laurence King publishing, London, 2011, 336 pp.
- 24) Lorenc Jan, Skolnick Lee, Berger Craig, *What Is Exhibition Design*, RotoVisión, Switzerland, 2007, 256 pp.
- 25) Lynch Patrick J., *Manual de estilo web: principios de diseño básicos para la creación de sitios web*, tr. Scofet Joan, 2a ed., Gustavo Gili, Barcelona, 2004, 223 pp.
- 26) MacDonald, Matthew, *Creación y Diseño web*, Anaya Multimedia, Madrid, 2010, 736 pp.
- 27) Mariño Campos Ramón, *Diseño de Páginas Web y Diseño Gráfico metodología y técnicas para la implementación de sitios web y para el diseño gráfico*, Ideas propias, España, 2005, 285 pp.
- 28) MEDIActive, *Aprender a crear su primera web: con 100 ejercicios prácticos*, Marcombo - Alfaomega, España - México, 2013, 216 pp.

- 29) Meggs, Philip B., *Historia del diseño gráfico*, Trillas, México, 2010, 562 pp.
- 30) Oros Cabello, Juan Carlos, *Diseño de páginas web con XHTML, JavaScript y CSS*, 3a ed., Alfaomega, 2011, 355 pp.
- 31) Oros Cabello, Juan Carlos, *Navegar en Internet: diseño de páginas web interactivas con JavaScript y CSS*, 4a ed., Alfaomega, DF, 2004, 355 pp.
- 32) Osorio Gonzalez Julian David, Montaña Parra Christian Camilo, "Concepto de Framework" En *Develop WEB, Marco Conceptual*, 12 de diciembre del 2011, consultado el 14 de julio del 2018 <https://sites.google.com/site/developwebutp/marco-conceptual>
- 33) Peña de San Antonio Oscar, *Edición de páginas Web*, Anaya Multimedia, Madrid, 2000, 343 pp. + 1 CD - ROM
- 34) Pipes, Alan, *Diseños de sitios Web*, tr. De los Piritó Jesús, Promopress, Barcelona, 2011, 168 pp.
- 35) *Publication Design Annual 2010*, Graphic Design Martin, Annual 2010, 256 pp

- 36) Poynor Rick, *No más Normas: Diseño Gráfico Posmoderno*, Gustavo Gili, Barcelona, 2003, 192 pp.
- 37) Pring, Roger, *WWW.color:300 usos del color para sitios web*, Gustavo Gili, México, 2001, 192 pp.
- 38) Pring, Roger, *WWW.tipografía: 300 diseños tipográficos para sitios web*, tr. Buhigas san Jose Maria, Gustavo Gili, 2000, 192 pp.
- 39) Rodríguez Diéguez, Fernando, *Crear una web desde cero: paso a paso con Joomla 3*, 2a ed., paracuellos de Jarama, Madrid, 2014, 307 pp.
- 40) Rubio García Ramón, *Diseño Gráfico de contenidos para internet*, Pearson Educación, Madrid, 2006, 202 pp.
- 41) S/A, *Manual de PHP*, sitio web, consultado el 13 de julio del 2018, <http://php.net/manual/es/intro-what-is.php>
- 42) S/A, "¿POR QUÉ ES TAN IMPORTANTE TENER UN SITIO WEB HOY EN DÍA?" En *SMACK BLOG*, consultado el 12 de agosto del 2018, <https://smackwaggonnicaragua.com/porque-es-tan-importante-tener-una-pagina-web-hoy-en-dia/>
- 43) S/A, "¿Por qué tu negocio debe tener una página web?" En *Entrepreneur*, Sitio Web, 17 de marzo del

2017, consultado el 4 de agosto del 2018,
<https://www.entrepreneur.com/article/290800>

- 44) S/A, "What is: SEO" En *wpbeginner blog*, consultado el 8 de agosto del 2018
<https://www.wpbeginner.com/glossary/seo/>
- 45) Sabin Wilson, Lisa, *Wordpress Web Design for Dummies*, John Wiley & Sons Inc., 2a ed, Nueva Jersey, 2013, 384 pp.
- 46) Schwartz Adam, "The Magic of CSS" Sitio Web, consultado el 3 de julio del 2018 ,
<http://adamschwartz.co/magic-of-css/>
- 47) Smith Bud, *Crear páginas web: para dummies*, 5a ed., ST-IDG Books Worldwide, Panama, 2001, 336 pp.
- 48) Stephens Suzanna MW, Stephens Anthony B, *The Big Book of Green Design*, Collins Design, New York, 2009, 383 pp.
- 49) Thüer, Sebastián Luis, *El Departamento de Ciencias de la Comunicación en Red*, Universidad Nacional de Río Cuarto Facultad de Ciencias Humanas, Departamento de Ciencias de la Comunicación, Argentina, 2002, 263 pp.

- 50) Torres Remon, Manuel Angel, *Diseño Web con HTML5 y CSS3*, Macro, Lima, 2014, 356 pp.
- 51) Trigo Aranda, Vicente, *Creacion de paginas Web online*, Anaya Multimedia, Madrid, 2001, 304 pp.
- 52) Weinman, Lynda, *Diseño de imágenes para la web*, Multimedia, Madrid, 2002, 447 pp.
- 53) Williams Brad, Damstra David, Stern Hal, *Professional Wordpress design and development.*, John Wiley & Sons Inc., 2 a ed., 2013, 456 pp.
- 54) Young, Michael J., *La Biblia de la edición de páginas Web con Office 97*, tr. Jiménez José Ángel, Anaya, Madrid, 1998, 621 pp.
- 55) Zeldman Jeffrey, *Principios del diseño Web*, Anaya Multimedia, Madrid, 2002, 384 pp.

ANEXOS

ANEXO 1 - INFORME PRESENTADO AL DR. CARLOS VALDÉS GONZÁLEZ DIRECTOR DEL CENTRO DE ESTUDIOS MEXICANOS UNAM-COSTA RICA, AL MTRO. HÉCTOR PERDOMO DEL CEM UNAM-COSTA RICA, AL MTRO. ARTURO VALENCIA DIRECTOR DE INSTITUTO CULTURAL DE MÉXICO EN COSTA RICA, A LA DRA. MAGDA SANDÍ SANDÍ Y AL LIC. ROLANDO HERRERA DE LA ESCUELA DE BIBLIOTECOLOGÍA Y CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN DE LA UCR.



CENTRO DE ESTUDIOS MEXICANOS UNAM-COSTA RICA

San Pedro Montes de Oca, Provincia de San José,
Costa Rica, agosto 2019

Objetivo: Exponer los avances y estados de las actividades desarrolladas en el Acervo Bibliográfico Alfonso Reyes de marzo a agosto de 2019.

El diseño y desarrollo del sitio web del Acervo bibliográfico Alfonso Reyes ha culminado satisfactoriamente, al igual que en las anteriores fases del proyecto la UNAM, ha permitido

a sus egresadas, en este caso de las licenciaturas de Bibliotecología y de Diseño Gráfico formar parte del proyecto, por tanto gracias a la colaboración de Ariadna Berenice Suárez Peñaloza y Guadalupe Tonatzin Ramírez Bello se han catalogado en el software KOHA más de 1500 ejemplares, los cuales han permitido que la pasante Guadalupe Tonatzin Ramírez Bello añadiera una serie de iconos en el menú de navegación del sitio web que redireccionan al usuario a las más importantes colecciones con las que cuenta el Acervo, por ejemplo algunas ediciones de las revistas Heterofonía solo se pueden encontrar en el Acervo y en el Conservatorio de la UNAM, y que mediante los iconos es mucho más fácil y rápido que los usuarios accedan a dichos materiales.

Al mismo tiempo la pasante Guadalupe Tonatzin Ramírez Bello, diseño el logotipo del Acervo Bibliográfico Alfonso Reyes tomando como eje rector que el Acervo se encuentra dentro del Instituto Cultural de México en Costa Rica, dando como resultado una imagen institucional con los colores de la bandera que además representa un libro que está siendo hojeado, es decir está en uso. La pasantes seleccionaron además una serie de fotografías del Acervo y de las distintas etapas del proyecto para incluirlas en el sitio web del mismo, con la finalidad de que los usuarios se

familiaricen con el espacio y su colección, de modo que tengan una idea mucho más tangible del Acervo Alfonso Reyes y de su surgimiento.

Concluir satisfactoriamente esta etapa del proyecto Acervo Bibliográfico Alfonso Reyes ha sido un gran reto y por tanto un extraordinario aprendizaje para la pasante Guadalupe Tonatzin Ramírez, debido a que tuvo que aprender conceptos bibliotecológicos y un contexto profesional distinto al que usualmente se desarrolla el diseñador gráfico.



Pasante G. Tonatzin Ramírez Bello, realizando sus prácticas profesionales en el Centro de Estudios Mexicanos UNAM-Costa Rica

ANEXO 2 - NOTA EN GACETA UNAM 11 abril 2019

VIERNES, JULIO 26, 2019 ÓRGANO INFORMATIVO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

COMUNIDAD

Cumple cinco años
La Sede UNAM-Costa Rica impulsa la cooperación académica
Promueve también el desarrollo de proyectos conjuntos con la Universidad de Costa Rica

Sede UNAM-Costa Rica — Abr 11, 2019

Compartir

Número 5,065 | 25 de julio de 2019

Recorrido por la realidad del país

Números anteriores

Acervo Histórico (PDF)

AGENDA

Sitio web

Versión slíder

Pasantes de la UNAM de las licenciaturas de diseño gráfico, bibliotecología y comunicación realizando sus prácticas profesionales en el CEM UNAM-Costa Rica

Link a Nota en GACETA UNAM:

http://www.gaceta.unam.mx/la-sede-unam-costa-rica-impulsa-la-cooperacion-academica/?fbclid=IwAR26vmT-erVMDbKZc22yljr3smYaWPzhKpuwZYjv_I-oEMrZyFEgTVT5Qlc

ANEXO 3 - ENTREVISTA DE RADIO PROYECTO ACERVO BIBLIOGRÁFICO ALFONSO REYES EN EL PROGRAMA UN RATICO EN MÉXICO

Link a Entrevista de Radio en el programa un RaTico en México; una colaboración entre la Universidad de Costa Rica y la Embajada de México en Costa Rica.

<http://radios.ucr.ac.cr/radio-870/programas?playlist=158&track=645857904>