

Universidad Siglo 21.



“Diseño de plataforma interactiva para aplicación de ESI en escuelas secundarias”

Platform design regarding sex education in high schools.

Seminario Final de Diseño Gráfico. Proyecto de Diseño.

Diseño Centrado en el Usuario.

Licenciatura En Diseño Gráfico

Asef Arzubialde, Florencia.

DGR01473

Tutora: Rosa Esther Palamary

Córdoba, Noviembre, 2020

Índice

| | |
|---------------------------------|----|
| Resumen | 5 |
| Abstract | 6 |
| Problema de diseño | 7 |
| Objetivos | 9 |
| Objetivo general | 9 |
| Objetivos específicos | 9 |
| Justificación | 10 |
| Marco teórico | 11 |
| Diseño centrado en el usuario | 11 |
| Arquitectura de la información | 12 |
| Usabilidad | 13 |
| Interactividad | 13 |
| Plataformas interactivas | 14 |
| Salud sexual y reproductiva | 15 |
| Identidad corporativa | 16 |
| Tipografía | 17 |
| Color | 18 |
| Metodología | 18 |
| Casos de estudio | 21 |
| Caso CrESI | 21 |
| Caso Amaze | 22 |
| Caso La ESI en juego | 24 |
| Estrategia de diseño | 26 |
| Estrategia comunicativa | 26 |
| Estrategia de mercado | 27 |
| Estrategia de recursos técnicos | 27 |
| Estrategia de recursos gráficos | 28 |
| Concepto gráfico | 29 |
| Programa de diseño | 30 |

| | |
|---------------------------|----|
| Determinantes | 30 |
| Criterios | 31 |
| Cronograma | 33 |
| Primeras ideas | 34 |
| Propuesta final de diseño | 46 |
| Definición técnica | 46 |
| Prototipo | 61 |
| Análisis de costos | 65 |
| Conclusiones | 68 |
| Referencias | 70 |
| Anexos | 74 |
| Anexo 1 | 74 |
| Anexo 2 | 79 |
| Anexo 3 | 80 |

Índice de figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1. Metodologías de diseño. | 19 |
| Figura 2. Caso CrESI. | 21 |
| Figura 3. Caso Amaze. | 22 |
| Figura 4. Caso La ESI en juego. | 24 |
| Figura 5. Estrategia comunicativa. | 26 |
| Figura 6. Cronograma de trabajo. | 33 |
| Figura 7. Organización de tareas. | 34 |
| Figura 8. Búsqueda de identificador. | 34 |
| Figura 9. Búsqueda de identificador. | 35 |
| Figura 10. Identificador final y usos. | 36 |
| Figura 11. Identificador final y paleta cromática elegida. | 37 |
| Figura 12. Grilla Constructiva del identificador. | 38 |
| Figura 13. Área segura del identificador. | 39 |
| Figura 14. Simplificación del identificador. | 39 |
| Figura 15. Tamaño mínimo del identificador. | 39 |
| Figura 16. Versiones positivo y negativo del identificador. | 40 |
| Figura 17. Versiones del identificador sobre los colores de la paleta cromática. | 41 |
| Figura 18. Versiones del identificador sobre distintos tonos de gris. | 42 |
| Figura 19. Paleta cromática seleccionada. | 43 |
| Figura 20. Fuente tipográfica seleccionada: Poppins. | 44 |
| Figura 21. Wireframe en baja fidelidad de landing page. | 45 |
| Figura 22. Wireframe en baja fidelidad a color de landing page. | 46 |
| Figura 23. Arquitectura de la información de ESI Sí. | 47 |
| Figura 24. UI Kit de ESI Sí. | 48 |
| Figura 25. Íconos en grilla de ESI Sí. | 49 |
| Figura 26. Retícula de ESI Sí. | 50 |
| Figura 27. Disposición del espacio (Wireframe en media fidelidad) ESI Sí. | 51 |
| Figura 28. Landing page ESI Sí. | 52 |

| | |
|---|----|
| Figura 29. Menú 1. La ESI. | 53 |
| Figura 30. Menú 2. Métodos anticonceptivos. | 54 |
| Figura 31. Métodos anticonceptivos de barrera. | 54 |
| Figura 32. Métodos anticonceptivos hormonales. | 55 |
| Figura 33. Métodos anticonceptivos definitivos y de emergencia. | 55 |
| Figura 34. Menú 3. Enfermedades de transmisión sexual. | 56 |
| Figura 35. Enfermedades de transmisión sexual causadas por virus. | 57 |
| Figura 36. Enfermedades de transmisión sexual causadas por bacterias. | 57 |
| Figura 37. Menú 4. VIH/SIDA. | 58 |
| Figura 38. Pantalla sobre VIH/SIDA. | 59 |
| Figura 39. Menú 5. Contacto. | 60 |
| Figura 40. Mockup landing page. | 61 |
| Figura 41. Mockup Menú VIH. | 62 |
| Figura 42. Mockup apartado métodos anticonceptivos. | 63 |
| Figura 43. Mock Up apartado enfermedades de transmisión sexual. | 64 |
| Figura 44. Mockup formulario de contacto. | 65 |
| Figura 45. Costos fijos y variables de producción. | 66 |
| Figura 46. Precio hora diseñador. | 66 |
| Figura 47. Costo diseño. | 67 |
| Figura 48. Costo de recursos técnicos. | 67 |
| Figura 49. Costo total de la plataforma ESI Sí. | 68 |

Resumen

El presente proyecto nació de la necesidad de brindar al personal docente y a los adolescentes un medio a través del cual pudieran obtener información verídica y centralizada sobre aspectos que trata la Ley 26.150 perteneciendo al programa nacional de Educación Sexual Integral, en esta caso, adaptado a los lineamientos curriculares presentes en Ciencias Naturales de Segundo Ciclo del secundario. Se observó que el mayor problema actualmente es la descentralización de la información acompañada de un cúmulo informativo no verídico. Es por ello que, a través de este proyecto, se diseñó una plataforma web como espacio educativo e interactivo mediante el cual la información pudo ser brindada. Esta propuesta lograría brindar un espacio seguro tanto para docentes como para estudiantes en todo el país y, también, lograría democratizar el acceso a la información, creando un precedente en el territorio. Para su desarrollo, se estableció una metodología de diseño partiendo de las bases brindadas por Yussuf Hassan y Hugo Delgado. Finalmente, se concluyó en la creación de una plataforma educativa virtual ya que estas brindan libertad a quienes las utilizan gracias a la posibilidad de acceder a ellas en cualquier momento y lugar utilizando sólo una conexión a Internet. Por lo que, la misma se creó con el objetivo de ordenar la información de manera clara y concisa, sin dejar de lado su aspecto pedagógico.

Palabras clave: Diseño Gráfico, Diseño Centrado en el Usuario, Diseño Web, ESI.

Abstract

The present project was born in need of bringing teachers and teenagers a way in which they could obtain veridical and centralized information about the different aspects dealt in the Argentinian Sexual Education law (Law. 26.150), which belongs to the national Sexual Education Programme (also known as ESI). In this case, those aspects are adapted to the present curricular alignments of the Natural Science subjects of the second term of high school. It was brought to attention that the major present problem is the decentralization of information accompanied by the accumulation of non veridical nor verified information. It is why, throughout this project, it was created a web platform as an educational and interactive space by which the information was successfully provided. This proposal could potentially bring a safe space not only for professors but also to students throughout the country while democratizing the access to information, creating something unprecedented in the territory. For its development, it was established a graphic design methodology based on Yussuf Hassan and Hugo Delgado. Finally, the project concluded in creating a virtual educational platform since these bring full transparency and freedom to those who use them, since they are available at any given time and place using only an internet connection. This is why the platform was created with the objective of organizing the information in a clear and concise manner, without leaving behind its pedagogical aspect.

Key Words: Graphic Design, UI Design, Web Design, Graphic User Interface.

Problema de diseño

A finales del siglo pasado, se comenzó a vivir la tercera fase de la evolución de Internet. Luego de haber pasado por una primera etapa donde fue utilizado y desarrollado para fines militares entre los años 60 y 70, llegó su extensión al ámbito académico en la década del 80, durante esta época fue utilizado como una red para instituciones académicas y centros educativos. Por último, en el año 1989 nace la *World Wide Web (www)*, dando como resultado el comienzo de la antes mencionada tercera fase y facilitando la expansión comercial y doméstica de este (Vykus, 2007).

Esto dio como resultado una revolución tecnológica, por un lado democratizó la comunicación permitiendo que cualquier usuario pudiera crear contenidos para luego publicarlos en el formato que deseara (texto, imagen, vídeo, música) y por el otro, masificó el acceso a esas producciones (Vykus, 2007). Este cambio, facilitó que las llamadas *Tecnologías de la Información y la Comunicación*, de ahora en adelante TIC's, no sólo nacieran sino se abrieran paso a todos los ámbitos de nuestra vida cotidiana, incluyendo, las aulas proporcionando una nueva forma de enseñanza.

Actualmente quienes pertenecen a la "Generación Z", también conocidos como "nativos digitales" son quienes viven estas metodologías de enseñanza durante el secundario.

(...) han adquirido una familiaridad tal con la informática que resulta casi imposible concebirlos apartados del mundo digital. De esta manera, es lógico pensar que se puedan sentir más atraídos por las herramientas tecnológicas que por los métodos tradicionales de enseñanza, como pueda ser el libro en papel. (Martín Martín, 2017, p.95).

De esto se desprende la importancia y responsabilidad que conlleva brindar información online, ya que debido a lo referenciado anteriormente, en más de una oportunidad los usuarios se ven frente a datos que no están verificados provenientes de fuente no oficiales. Este es el caso de las búsquedas sobre Salud Sexual y Reproductiva, específicamente sobre *Infecciones de Transmisión Sexual* (ITS's) y *Métodos Anticonceptivos (MA)*.

Desde el año 2006, rige en Argentina la Ley 26.150 dando origen al *Programa Nacional de Educación Sexual Integral* (ESI) (Ley 26.150, 2006) (Ver anexo 1). Mediante este programa el estado es el encargado de brindar material informativo en distintos formatos para la formación de docentes y familias ya que dicha Ley forma parte de la currícula obligatoria en los centros educativos de todos los niveles, exceptuando el universitario. De esta manera, busca concientizar y educar a la población joven en cuestiones tanto de salud sexual, como mental con perspectiva de género.

Según un estudio realizado en 20 escuelas dentro del territorio nacional, titulado "Un estudio sobre buenas prácticas pedagógicas en Educación Sexual Integral" (UNICEF 2017) se puede observar que la respuesta de los alumnos pertenecientes a las instituciones es sumamente favorable, entendiendo por favorable los testimonios que brindan, expresando sentimientos de aceptación y asombro al verse acompañados y entendidos por el personal docente y no docente.

Por otro lado, en el artículo antes mencionado, también se deja constancia de la dificultad con la que se encuentran los educadores al momento de brindar la información, ya que el estudio afirma que "las instituciones han generado y construido modalidades propias para organizar la enseñanza de los contenidos de ESI en cada aula o sectores de la escuela, poniendo en diálogo los Lineamientos Curriculares con las necesidades y recursos propios." (p.15). En

otras palabras, el problema radica en que nadie explica cómo debe darse el contenido sino que el educador es quien debe optar por una metodología propia para obedecer la nueva currícula.

Así, de lo mencionado anteriormente se desprenden las siguientes preguntas. ¿Cuáles son las necesidades informacionales de los alumnos de secundaria en cuanto a Salud Sexual y Reproductiva? ¿Responden, los adolescentes, a cierta metodología de enseñanza mejor que otra? ¿Cómo debería verse un sitio educativo para serle útil a los jóvenes que se encuentran cursando 4to, 5to y 6to año de secundario? ¿Por cuál medio sería conveniente presentar la información?

Por lo tanto, surgen los siguientes objetivos:

Objetivo general

Desarrollar una plataforma interactiva para promover la educación sobre Salud Sexual y Reproductiva en jóvenes adolescentes, utilizando el diseño de experiencia de usuario.

Objetivos específicos

1. Definir las necesidades de información de los alumnos sobre salud sexual y reproductiva.
2. Describir las metodologías actuales de enseñanza sobre la ESI impartidas a los adolescentes.
3. Establecer el concepto gráfico para la plataforma, teniendo en cuenta la experiencia de usuario.
4. Diseñar una plataforma interactiva para promover la educación sobre Salud Sexual y Reproductiva en jóvenes adolescentes, utilizando el diseño de experiencia de usuario.

Justificación

Siguiendo con lo planteado, este *Trabajo Final de Grado* (TFG) realizará un aporte al Diseño Gráfico, ya que pretende dar solución a la problemática planteada, ofreciendo para la misma, el diseño de una plataforma interactiva orientado en el *Diseño centrado en el usuario* (UX o DCU de aquí en adelante), y definido como “aproximación al diseño de productos y aplicaciones que sitúa al usuario en el centro de todo el proceso” (Garrera Domingo, Mor Pera, p. 9). Dicha plataforma busca, en materia gráfica, ser capaz de estandarizar y crear un precedente mediante el cual, a futuro, sean tratadas diferentes leyes que afectan a las infancias y adolescencias en el país.

Por otro lado, este TFG aspira contribuir a la comunidad educativa, creando una plataforma interactiva mediante la cual se intentará brindar información verificada de manera masiva, sobre los lineamientos curriculares que trabaja la ESI, dentro de la materia Ciencias Naturales de segundo ciclo de secundario (Ver Anexo 2)

De la misma manera, se persigue poder brindar un sitio dónde los y las adolescentes puedan entrar, en caso de sentir vergüenza, no contar con el apoyo de adultos responsables, o simplemente querer más información al respecto, y aprehender utilizando información verídica y que responda a criterios pedagógicos, resaltado la importancia que tiene la salud y el derecho de estos a ser atendidos por un profesional en la materia.

Finalmente, se concluye que el proyecto goza de viabilidad ya que, actualmente en el país se pueden encontrar distintas páginas en redes sociales intentando explicar esta problemática sin un criterio unívoco. Por otro lado, la presencia de las TIC's dentro de los métodos de enseñanza es cada vez mayor, por

lo que brinda el espacio para la implementación de un proyecto con las características anteriormente descritas.

Marco teórico

Diseño Centrado en el Usuario (DCU)

Tomado como aspecto principal dentro de este TFG, el diseño centrado en el usuario es actualmente el principio por el cual se rigen los productos o servicios exitosos. Siguiendo esto, Garreta y Mor Pera (2011) exponen que el Diseño Centrado en el Usuario (DCU) es una filosofía que debe tener en cuenta al usuario en todas las fases del diseño, poniéndolo en una posición protagonista del mismo. También proponen que puede y debe utilizarse como una metodología de desarrollo, para cada una de las fases en que se desarrollará el diseño.

Por otro lado Hassan, Fernández e Iazza (2007) proponen analizar a los usuarios. Cómo son, para qué utilizan el sitio, qué necesitan, entre otras. Apuntan a involucrar desde el comienzo a los mismos, buscando asegurar el buen desarrollo del sitio y hasta realizar testeos de las diferentes versiones del producto con quien conforme el público objetivo para obtener información en pos de corregir errores de usabilidad, navegación y comprensión.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente por los autores, se entiende al DCU no sólo como una metodología a utilizarse en pos de crear un producto que sea redituable económicamente, sino en la importancia de su aplicación en cada fase de la construcción de una plataforma interactiva que busca entender a sus usuarios de manera profunda, para poder satisfacer de manera correcta una necesidad informativa.

Arquitectura de la información

Considerando lo planteado y buscando poner al usuario en el centro de todos los pasos que lleven a la construcción del proyecto, Rosenfeld y Morville (2000) plantean que la arquitectura de la información es justamente eso que no se ve si está bien hecha, hablan de la necesidad de un arquitecto de la información que se ocupe de determinar contenido y funcionalidad del sitio, sistemas de organización, indexación, rotulado y organización, entre otras que harán más placentera la experiencia para el usuario. (Ver anexo 1)

Por su lado, Garret (2000) toma los conceptos brindados por Rosenfeld y Morville planteando la disciplina como la manera de estructurar la información dentro del espacio de forma tal que el contenido sea accesible para el usuario de manera intuitiva.

Otra autora, Ramirez (2006) expone que existen diversas maneras de organizar la información en los sitios web, entre ellas:

- Secuencia: es la manera más simple de organizar la información de manera secuencial. Suele utilizarse para sitios educativos.
- Jerarquía: cuenta con una página principal de la cual se desprende la información dependiendo de su importancia.
- Retícula: es una combinación entre la estructura secuencial y la jerárquica, ordenando la información categóricamente.
- Telarañas: la información dentro del sitio web puede vincularse con cualquier parte del mismo sin un orden en particular.

La autora también afirma que normalmente los sitios web están constituidos por combinaciones de estas maneras de organizar la información, permitiendo que cada producto sea único.

Por lo tanto, se puede concluir que gracias a las diversas, pero no tan distintas perspectivas que rodean este concepto, la arquitectura de la información es sumamente importante a la hora de brindar un buen servicio al usuario, dictaminando prácticamente el éxito o fracaso de la plataforma teniendo en cuenta la facilidad, o no, de navegación y comprensión que esta tenga con respecto a quién la utilice.

Usabilidad

Según la norma ISO 9241, nombrada por Garreta y Mor Pera (2011), la usabilidad es "la medida en que un producto puede ser utilizado por determinados usuarios para conseguir unos objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso definido". Por lo que se puede inferir que este concepto hace referencia a la "facilidad" con la que un producto es utilizado por cierto público en determinadas circunstancias.

Tomando la norma parafraseada en el párrafo anterior, Nielsen (2000) infiere que un sitio web con buena usabilidad es "aquel que muestra todo de una forma clara y sencilla de entender por el usuario". (p. 3)

Por todo esto, se afirma que la usabilidad ayuda a la realización de tareas dentro de un sitio web por parte del usuario. Busca aumentar la eficacia en la ejecución de las mismas persiguiendo el fin último de la aceptación y utilización de la plataforma, recayendo en la comodidad y simplicidad de uso que experimentan los usuarios. Para así, generar engagement o fidelizar a los usuarios.

Interactividad

Alejandro Rost (2004), docente e investigador en la Universidad Nacional del Comahue, luego de un estudio de diferentes significados que se le dio al término

“interactividad” en un período determinado, propone su definición “es la capacidad gradual y variable que tiene un medio de comunicación para darle a los usuarios/lectores un mayor poder tanto en la selección de contenidos (interactividad selectiva) como en las posibilidades de expresión y comunicación (interactividad comunicativa)” (p.5).

Por otro lado, Meritxell (2007) en la Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, plantea que la interactividad debiera ser una característica intrínseca de los materiales multimedia, que incremente la capacidad de los usuarios de intervenir en el desarrollo las posibilidades que ofrecen los programas, buscan mejorar sus posibilidades de trabajo y aprendizaje.

El parámetro analizado será tenido en cuenta a la hora de analizar casos de estudio, buscando la posibilidad que le brindan o no al usuario de decidir por sí mismo, así como también a la hora de construir la plataforma que persigue este proyecto.

Plataformas Interactivas

Como plantean Bilbao Consuegra, Andreu Gómez y Santana Botana (2018) este tipo de plataformas ofrecen mayores posibilidades de implementación de las actuales tendencias en el aprendizaje y su evaluación debido a la libertad que estos medios plantean frente a la evaluación, autoevaluación, seguimiento y feedback de los temas que ofrecen, dentro de las metodologías de enseñanza actuales.

El Foro Generaciones Interactivas, junto con otros entes, realizó un estudio en el año 2010 titulado “La Generación Interactiva en Argentina”. Este documento dentro de sus apartados deja entrever que si bien durante ese período Internet como herramienta dentro de las escuelas era poco utilizado y recomendado por los educadores, ya podía notarse el efecto positivo que proyectaba en los alumnos, promoviendo la curiosidad y la necesidad de información por su propia cuenta.

Dicho esto, se puede concluir que las plataformas interactivas presentes hoy en día en las escuelas y ámbitos educativos en general han avanzado a través del tiempo. Actualmente este tipo de medios brindan más posibilidades tanto desde el punto de vista del flujo de información que permiten circular en ellos, como en la promoción de hábitos de estudio vinculados a la curiosidad e interés del alumnado.

Salud Sexual y reproductiva

Según la *Organización Mundial de la Salud* (OMS) (2020) la salud sexual y reproductiva es ni más ni menos que “ un estado de bienestar físico, mental y social en relación con la sexualidad”. Esta definición hace hincapié en el aspecto positivo con el que debe tratarse este tema, sin violencia, coacción y/o discriminación.

Por otro lado, el *Fondo de Población de las Naciones Unidas* (FPNU) toma la definición anteriormente brindada por la OMS, pero enfatiza en el derecho de todas las personas a vivir su sexualidad plenamente y con la información necesaria para hacerlo, ya sea desde la elección de métodos anticonceptivos, planificación familiar y/o información sobre ITS's.

La información aquí nombrada, es esencial para el trabajo de este TFG, ya que como puede verse tanto en el objetivo general como en los específicos, esta investigación persigue brindar desde el diseño gráfico una plataforma interactiva que sea capaz de sentar precedentes para la aplicación de leyes futuras y también, funcionar como medio informativo para jóvenes adolescentes en esta temática.

Identidad Corporativa

Según Norberto Chaves (1990) la identidad corporativa, es “la capa de sentido que cubre al hecho institucional y el cual es procesado permanentemente mediante el

discurso de su identidad" (p 31). Para poder analizarla, se debe desdoblarla en cuatro partes, siendo éstas: *realidad institucional*, entendida como el conjunto de rasgos y condiciones objetivas del ser social de la institución, *identidad institucional*, haciendo referencia al conjunto de atributos asumidos como propios. Como tercer dimensión Chaves plantea la *comunicación institucional*, siendo el conjunto de mensajes efectivamente emitidos por el ente, y por último la *imagen institucional*, refiriéndose a ella como el registro público de los atributos identificatorios del sujeto social.

Por otro lado, propone una clasificación de lo que él llama "signos identificadores básicos", comprendiendo al Logotipo: versión gráfica estable del nombre de marca, e Imagotipo: es el nombre y su forma gráfica más la utilización de un signo no verbal, que sea memorable y pregnante.

Otro autor que se refiere a este concepto, es Joan Costa (2001), en su libro "La Imagen Corporativa en el Siglo XXI". Dentro de este texto Costa expone que "la identidad corporativa es un sistema de comunicación que se incorpora a la estrategia global de la empresa, y se extiende y está presente en todas sus manifestaciones, producciones, propiedades y actuaciones." (p. 202). Este autor, es tomado como referencia por Iribarren y Savall (2009), compiladas por Ledesma, enumeran siete vectores o soportes de naturaleza diferente, pero que se integran para conformar signos identificatorios.

1. Nombre o identidad verbal.
2. Logotipo.
3. Simbología gráfica.
4. Identidad cromática.
5. Identidad cultural.
6. Arquitectura del ambiente.
7. Indicadores de objetivos de identidad.

Se puede concluir, que si bien los autores no conciben del mismo modo a la Identidad Corporativa, cada aporte que hicieron en pos de definir o analizarla serán útiles en la realización de este proyecto, sobre todo a la hora de concebir una identidad para el mismo.

Tipografía

Según McLean (1987), la tipografía es " el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa " (p.8). Aunque dentro del ámbito interactivo, Monjo Palau (2011) afirma que la aplicación de la misma tiene características particulares, diferenciándose de aquella en medios tradicionales ya que resulta fundamental la legibilidad del texto, convirtiéndose en un factor crítico debido a la escasa resolución de los soportes digitales. Por esto, la autora mencionada recomienda el uso de familias tipográficas sin serifas, con interlineados e interletrados amplios que facilitan la lectura.

Por otro lado los autores Cuello y Vittone (2013) proponen un análisis aún mayor en cada caso particular y ponen en consideración el uso de tipografías con serifas para los títulos, dónde normalmente se goza de un mayor tamaño de texto. Finalmente, adhieren a la declaración comentada sobre Monjo Palau, distinguen que tanto la legibilidad como el contraste pasan a ser de suma importancia a la hora de construir una plataforma interactiva.

Finalmente, según lo aportado por todos los autores anteriormente nombrados, se puede concluir que la legibilidad brindada, o no, por la tipografía es un factor digno de ser analizable por su cuenta a la hora de comenzar a diseñar la plataforma interactiva, la cual intentará resolver el problema planteado en este TFG.

Color

Como dice Ramirez (2006), los dispositivos con pantalla funcionan bajo el modo de color RGB (Red, Green, Blue), conocidos también como primarios aditivos resultando de la mezcla de todos, blanco. En este espectro a cada color le corresponden tres porcentajes representados por la cantidad de rojo, azul y verde que llevan en su construcción y afirma que es importante la calibración de los dispositivos tanto a la hora de diseñar como a la de visualizar el producto.

Sobre la psicología del color, cabe mencionar a Heller (2004) quien aboga por la determinación del efecto dada por el contexto, esto significa según la autora, que no sólo ningún color carece de significado sino que el efecto de los mismos está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color.

Teniendo esto en cuenta toda pieza de diseño debe ser construida utilizando estos criterios, buscando la unión entre la estética, su significado y la capacidad visual de los usuarios para así generar un sitio que sea memorable, reconocible y aún más importante, legible y comprensible.

Metodología.

Según la *Real Academia Española* (RAE), metodología es el "Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal."

Habiendo expuesto esto, se listarán y compararán dichos caminos seguidos por dos autores, Yussuf Hassan (2007) y Hugo Delgado (2019) para luego de analizarlos, poder proponer una nueva forma de trabajo que este TFG buscará seguir al momento de la construcción de su elemento gráfico.

| Pasos/ Fases | Yussuf Hassan | Hugo Delgado | Elaboración propia. |
|--------------|---|--|---|
| 1 | Planificación: recogida, análisis y recogida de toda la | Análisis del Proyecto: Busca aclarar y definir las | Planteamiento del problema y análisis. |

| | | | |
|---|---|--|---|
| | información posible. | expectativas existentes en torno a la aplicación Web que se va a generar | |
| 2 | Diseño: toma de decisiones basadas en la información recogida anteriormente. | Fase de Planificación: Define requerimientos, equipo, estructura y estudios de mercado a realizar. | Conceptualización. |
| 3 | Prototipado: elaboración de modelos o prototipos de la interfaz del sitio. | Fase de Contenido: Información que posee y que se deberá crear | Planificación del proyecto. |
| 4 | Evaluación: Realizada a partir de diferentes técnicas y sobre diferentes representaciones del proyecto. | Fase de Diseño | Definición de contenido y diseño. |
| 5 | Implementación y Lanzamiento: Análisis de la funcionalidad del producto. | Fase de Programación: Seleccionar lenguaje y definir elementos estáticos y dinámicos. | Prototipado y evaluación de resultados. (Re diseño) |
| 6 | Mantenimiento y Seguimiento: Brindado por el comportamiento de los usuarios frente al sitio. | Fase de Testeo | Implementación y lanzamiento. |
| 7 | | Fase de Mercadeo y Publicidad | Testeo |

Figura 1. Fuente: elaboración propia (2020)

Teniendo en cuenta lo expuesto por los autores anteriormente nombrados, se elaboró una metodología de diseño propia que será utilizada a la hora de crear y diseñar la plataforma sobre la que trata este TFG.

Planteamiento del problema y análisis: Se analizan las variables que generan el problema y cuál sería la solución óptima, para luego considerar aquellas que son viables.

Conceptualización: Por medio de técnicas de creatividad, y búsqueda creativa se perseguirá brindar una solución al problema basada en un concepto fundante que englobe toda la propuesta tanto informacional como gráficamente.

Presupuesto aproximado.

Planeamiento del proyecto: Se tomarán en cuenta variables como Hardware y Software, distribución de la web, equipo de trabajo necesario y etapas de trabajo para diseño.

Definición de contenido y diseño: Se decidirá sobre el contenido que debe estar presente en la web y de qué manera debe estarlo. Jerarquización de la misma, y se producirá contenido de ser necesario.

Prototipado y evaluación de resultados: Creación de arquitectura de la información y mapa de navegación del sitio, generación de wireframes en baja fidelidad para luego evaluar los resultados de funcionalidad con usuarios meta. Esta etapa se verá repetida durante los últimos pasos ya que, se considera al usuario como centro de la construcción de la web siendo muy necesario su feedback para la corrección o nuevo planteamiento de material gráfico y de organización.

Implementación y lanzamiento: Plan de marketing y comunicación de la plataforma en base a estudios previos sobre el público, buscando llegar a ellos de la mejor manera posible.

Testeo: Con el fin de monitorear tanto la funcionalidad como la aceptación de la plataforma, se recibirá feedback de los usuarios de manera constante persiguiendo la mejora de la misma a lo largo de su vida.

Casos de estudio.

1. CrESI: app móvil para aprender conceptos de la ESI mediante trivias, realización de encuestas y buscador. Tiene versión web en construcción, por lo que en análisis será en base a la aplicación móvil para ambos sistemas operativos. (Android e iOS)

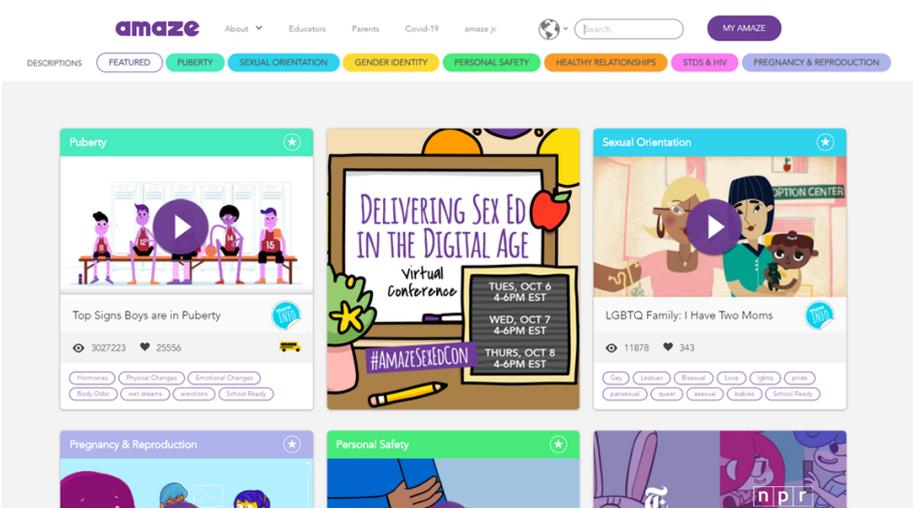
| | |
|----------------------------------|---|
| <p>Identidad o Identificador</p> |  <p>En la imagen se puede observar una marca gráfica de tipo isologo. Esto significa que la identidad está compuesta tanto por un signo tipográfico (CrESI) como por una ilustración alusiva a lo que trata la app. Se pueden observar colores saturados, tanto cálidos como fríos, además, se puede inferir que este producto es "para todos" ya que dentro de la ilustración podemos ver tanto al símbolo de Venus alusivo a la feminidad, y al símbolo de Marte, denotando masculinidad.</p> |
| <p>Interfaz</p> |  <p>Como se dijo anteriormente, el análisis será en base a la aplicación móvil de este proyecto. La interfaz propiamente dicha se presenta simple y comprensible, cada apartado, como lo puede ser el buscador, "amor sin violencia" o "conocer más para</p> |

| | |
|--------------------------------|---|
| | cuidarse mejor”, posee su propio color identificativo, los contrastes son altos lo que genera buena legibilidad, y las ilustraciones son sencillas del estilo “flat icon”. |
| Color (paleta cromática) | La app está compuesta por paletas agrupadas en tres categorías: <ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer para cuidarse mejor: cuya iconografía e ilustración entra en los tonos verdes cálidos. Dentro cuenta con una trivía por la cual busca informar a los adolescentes mediante el juego y su iconografía está compuesta cromáticamente por los colores del isologotipo. 2. Buscador. Tiene una iconicidad e ilustraciones en tonos azules, con una tonalidad fría. 3. Amor sin violencia: este apartado invita mediante colores púrpuras y violetas con tonalidad cálida a participar de una encuesta para evaluar toxicidad presente en relaciones. |
| Tipografía | Si bien la app está orientada a un público joven asumiendo buena visión, se puede decir que la tipografía es de palo seco y no condensada lo cual permite mayor legibilidad gracias a una caja ancha. Cuenta con alto contraste del tipo blanco/negro, siendo este último el color de los títulos, para utilizar un tono gris oscuro a la hora de presentar textos largos. Como punto en contra, se puede observar que la tipografía elegida no es la óptima en caso de padecer dislexia, ya que la forma de las letras es parecida entre sí. |
| Interactividad | Entendida como parámetro de aprendizaje, se puede decir que este caso cuenta con un grado de interactividad selectiva alto, permitiendo a cada usuario hacer foco en el tema que considere interesante al momento de utilizarla. |
| Usabilidad | Entendida como la facilidad para mostrar la información, se puede concluir que la aplicación móvil cuenta con buena usabilidad. Es fácil aprender a usarla y la información que muestra puede verse de manera clara y ordenada. |
| Arquitectura de la información | Es de fácil navegación, el usuario necesita pocos clicks para llegar de un lugar al otro lo que la hace comprensible y no frustrante. |
| Aportes | Gracias a la utilización del juego como herramienta pedagógica, se puede decir que la app analizada cumple con lo que promete y a su vez, proporciona una experiencia satisfactoria minimizando frustraciones que pudiera tener el usuario al no poder entender o utilizar la app. Su enfoque principal se da en torno al embarazo adolescente no planificado. Es de origen argentino. |

Figura 2. Caso “CrESI”. Fuente: elaboración propia (2020).

2. Amaze: Plataforma educativa creada en Estados Unidos que apuesta a enseñar sobre la temática utilizando videos animados y fue utilizada en más de 196 países. Busca que la educación sexual para jóvenes y adultos deje de ser un tema tabú.

| | |
|---------------------------|---|
| Identidad o Identificador |  <p>En este caso, se puede ver que la identidad del sitio está compuesta por un logotipo, es decir, una marca gráfica basada en tipografía. Dicha marca es el nombre de la página, presente tanto en el URL de la misma, como en las redes sociales. Compuesta por tipografía sin serifas, con un ancho de caja estable pero sin perder un tono “juvenil” dado por la utilización de las letras en minúscula.</p> |
|---------------------------|---|

| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| <p>Interfaz</p> |  <p>La UI o User Interface de esta plataforma, si bien es simple, se considera más apabullante que la analizada en el primer caso, ya que su página principal está compuesta exclusivamente por videos explicativos. Utiliza colores saturados, pero con contraste algo lo que genera que la vista del usuario no se canse y es fácil de navegar.</p> | | | | | | | | |
| <p>Color (paleta cromática)</p> | <p>La web es un mosaico de colores estridentes, en pos de llegar a un público adolescente que está comenzando la pubertad y otro un poco mayor, se pueden observar colores saturados en los tabs o pestañas que corresponden a cada apartado dentro de la web además de los colores que se ven en las portadas de los videos animados que utilizan como método pedagógico.</p> <table border="0" data-bbox="470 1093 758 1265"> <tr> <td> #46EBBF</td> <td> #FC9C27</td> </tr> <tr> <td> #2FD3ED</td> <td> #FB7BF1</td> </tr> <tr> <td> #FED934</td> <td> #AEB3EC</td> </tr> <tr> <td> #46EB79</td> <td></td> </tr> </table> | #46EBBF | #FC9C27 | #2FD3ED | #FB7BF1 | #FED934 | #AEB3EC | #46EB79 | |
| #46EBBF | #FC9C27 | | | | | | | | |
| #2FD3ED | #FB7BF1 | | | | | | | | |
| #FED934 | #AEB3EC | | | | | | | | |
| #46EB79 | | | | | | | | | |
| <p>Tipografía</p> | <p>De manera gráfica es mucho más explícito al público al que se dirige la plataforma, la tipografía es de cuerpo liviano, condensado y mayúscula para el header y footer, mientras que los menús cuentan con una familia tipográfica menos condensada y goza de mejor legibilidad que la anteriormente mencionada. Se puede observar que el contraste es óptimo en pocas partes de la web, lo que dificulta la legibilidad en pantallas con brillo alto.</p> | | | | | | | | |
| <p>Interactividad</p> | <p>Entendida como parámetro de aprendizaje, se puede decir que este caso cuenta con un grado de interactividad selectiva alto, permitiendo a cada usuario hacer foco en el tema que considere interesante al momento de utilizarla.</p> | | | | | | | | |
| <p>Usabilidad</p> | <p>Entendida como la facilidad para mostrar la información, se puede decir que la página es amable con el usuario, la disposición de los videos es dentro de filas de tres lo que permite una buena visualización tanto de la página como de la información que pretende transmitir el video. Además cada uno de ellos cuenta con tags sobre los temas principales que tocan, lo que hace más fácil y efectiva la búsqueda.</p> | | | | | | | | |
| <p>Arquitectura de la información</p> | <p>Es de fácil navegación, el usuario necesita pocos clicks para llegar de un lugar al otro lo que la hace comprensible y no frustrante.</p> | | | | | | | | |
| <p>Aportes</p> | <p>La utilización de material audiovisual en una generación como la mencionada anteriormente, demuestra el aprovechamiento tanto del tratamiento gráfico de los temas debido a la cohesión con la que se muestra cada uno, como la utilización de</p> | | | | | | | | |

| | |
|--|---|
| | un método de enseñanza novedoso y actualmente elegido por docentes en todo el mundo |
|--|---|

Figura 3. Caso "Amaze". Fuente: elaboración propia (2020).

3. La ESI en Juego: plataforma de origen argentino, fue creada por docentes dentro del ambiente que identificaron la necesidad de nuevo material para ellos y para las instituciones. A diferencia de los dos casos anteriormente planteados, el contenido de esta web se distribuye en forma de cuadernillos y juegos pagos.

| | |
|----------------------------------|---|
| <p>Identidad o Identificador</p> |  <p>Esta identidad presenta similitudes al primer caso analizado, ya que su isotipo está conformado por colores estridentes tanto cálidos como fríos. La parte tipográfica, utiliza una familia con serifa no recargada, simple, que goza de buena legibilidad. Se puede concluir que la presencia de esa familia tipográfica se corresponde con que el target de este sitio web son adultos, y no adolescentes como en los dos anteriores.</p> |
| <p>Interfaz</p> |  <p>Esta plataforma se considera como la más sencilla de los casos vistos, al ser un medio para la venta de material producido su interfaz es simple, tiene pocos menús, y la mayoría de sus páginas no supera una pantalla de información, es decir, en esta página no se "scrollea".</p> |
| <p>Color (paleta cromática)</p> | <p>Se puede observar un abanico de colores saturados (presentes en el logo y tonalidades de los mismos) que gráficamente conforman un rompecabezas incompleto. Hay presencia tanto de tonos fríos como cálidos en todos los apartados de la plataforma.</p> |

| | |
|--------------------------------|---|
| Interactividad | Entendida como parámetro de aprendizaje, se puede decir que este caso cuenta con un grado de interactividad selectiva menor al de los casos analizados anteriormente, ya que el usuario no puede acceder a la información que necesita dentro de la web, sí o sí debe comprar el material para poder acceder a ella.. |
| Tipografía | Compuesta en su mayoría por tipografías de palo seco y mayúsculas para los menús y heather, también hay presencia de tipografías con serifas para los títulos del material en venta para los educadores que se produjo. |
| Usabilidad | Entendida como la facilidad para mostrar la información, se puede inferir que la plataforma está creada para un público adulto, posee una navegación simple y fácil de entender, los apartados son claros ya que cada uno se corresponde con su título y no brindan información ambigua en ningún caso. |
| Arquitectura de la información | Es de fácil navegación, el usuario necesita pocos clicks para llegar de un lugar al otro lo que la hace comprensible no frustrante. |
| Aportes | Material creado por profesionales que trabajan la temática desde cerca y entienden las limitaciones en primera persona. La construcción del mismo está orientada a adultos a diferencia de los casos analizados anteriormente. Cuentan con una biblioteca digital gratuita que fomenta la lectura no sólo dentro de los educadores sino de cada persona que encuentre el sitio. Es argentino. |

Figura 4. Caso "La ESI en Juego". Fuente: Elaboración propia (2020)

Luego de haber analizado tres casos tanto nacionales como internacionales, se puede concluir lo siguiente: todos los casos aquí presentes cuentan con una arquitectura de la información aparentemente lineal, la forma de acceder a los conceptos es uno detrás otro con la posibilidad de volver hacia atrás, lo cual favorece la navegabilidad. En cuanto a la iconografía se puede decir que, salvo CrESI por su naturaleza de app, no cuentan con un sistema de íconos. Se puede observar que el medio por el cual pasan de un lugar al otro es utilizando la palabra escrita, normalmente presente en una botonera para facilitar el acceso. También se observó que la manera de presentar la información no es a través de textos, sino mediante juegos (trivias) y video explicativos.

Por todo lo anterior, junto con lo planteado en el marco teórico anteriormente, se puede concluir que a la hora de construir y plantear la maquetación de este proyecto se buscará asemejar la forma de brindar información al método que utiliza CrESI, siendo este muy popular entre jóvenes adolescentes quienes resultan ser el público objetivo en este TFG.

Estrategia de diseño

Estrategia comunicativa.

En este apartado se tomará lo expuesto por Jakobson, citado por Mac Donald (2017), para visibilizar la estrategia comunicativa que será utilizada en esta investigación. Dicho modelo, busca mostrar una visión global de los factores que intervendrán en la comunicación del mensaje.

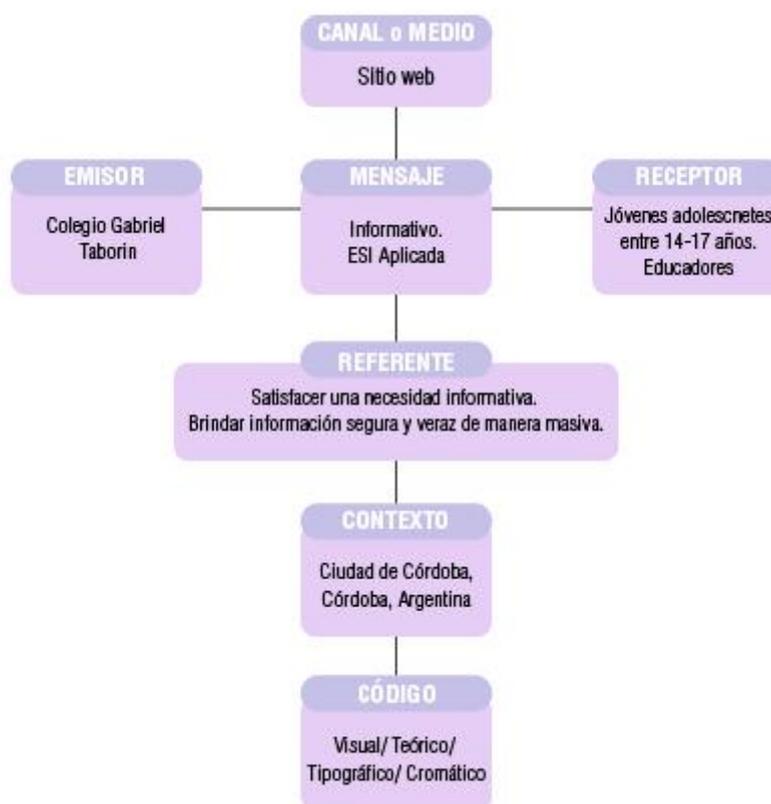


Figura 5. Estrategia comunicativa. Fuente: elaboración propia (2020)

Estrategia de mercado:

El objetivo principal que se persigue mediante la realización de este proyecto, es el acercamiento de información veraz y pedagógica a los jóvenes adolescentes que se encuentren cursando el segundo ciclo de su formación secundaria. Así también, se busca generar una fuente de información única para los educadores, facilitando así el acceso a la misma al momento de necesitarla.

Con base a lo analizado previamente, se sabe que en la actualidad tanto la mayoría de las escuelas como de las personas cuentan con acceso a Internet gracias a la democratización del mismo explicada en el planteamiento del problema. Sumado a lo dicho se encuentran las posibilidades referidas al crecimiento académico y personal que traen aparejadas consigo mismas las plataformas interactivas orientadas a la educación

Por lo que, se cree en la necesidad de desarrollar el proyecto propuesto por este trabajo el cuál buscará construir una plataforma interactiva que explique de manera pedagógica y enfocada en los jóvenes adultos pertenecientes a la escuela Gabriel Taborin, algunos de los temas tratados en la ESI aplicada a segundo ciclo del secundario satisfaciendo así una necesidad informativa y creando y precedente para el futuro desarrollo de plataformas interactivas abocadas a la educación.

Estrategia de recursos técnicos

El sitio web contará con una interfaz "limpia", que busca ser intuitiva y comprensible para el usuario que la necesite. Se persigue una navegación de orden lineal, definida previamente en el marco teórico, "de pocos clics" lo que permitirá acceder a la información de una forma rápida y sencilla sin necesidad de tener al usuario alerta todo el tiempo.

Para llevar a cabo este proceso, se necesitará al menos un equipo de diseñadores UX, un equipo especializado en UI y finalmente pero no menos importante, un equipo de programadores que serán los encargados de la creación y diseño de Back y Front-End, los cuales harán posibles la visualización y el funcionamiento de la plataforma.

En cuanto a las especificaciones técnicas para el prototipado de este proyecto, se necesitará una computadora, ya sea notebook o de escritorio, con una memoria RAM de al menos 16GB, capaz de poder soportar y hacer funcionar de manera correcta programas dentro del paquete Adobe, como lo serán Adobe XD (maquetación del producto), Adobe Illustrator (utilizado para la creación de identidad y branding de la plataforma) y Adobe Photoshop en caso de necesitar retoques de tipo fotográfico. Por otro lado, será indispensable la utilización de información confiable que será obtenida a través del material producido y entregado por Gobierno perteneciente a la temática.

Estrategia de recursos gráficos

Para el desarrollo gráfico de la plataforma se utilizará un código visual, acompañado por uno escrito ya que se persigue que el público logre asociar la ilustración generada con la información que se expondrá sobre la misma. Siendo esta última la considerada de mayor importancia, infiriendo que será la que permita a los jóvenes gozar de una buena salud sexual y reproductiva.

Se buscará crear una estética minimalista en cuanto a la cantidad de elementos presentes, una interfaz limpia que sea agradable de mirar y en la cual los elementos no compitan entre sí por lo que será de suma importancia la jerarquización informacional dentro del mapa de sitio. Por otro lado, se tenderá a la utilización de colores tanto fríos como cálidos, saturados, buscando llamar la atención del público para que la experiencia no se torne aburrida, y pueda diferenciarse concretamente de la que se tiene al leer sobre el tema en libros de texto.

La información estará ordenada en bloques, lo que ayudará a equilibrar visualmente la web, buscando que la misma no genere cansancio visual, sino curiosidad a la hora de navegarla. En relación a los íconos y botones presentes en la misma, se utilizarán formas con bordes redondeados o suavizados, íconos "flat" y en dos dimensiones.

Concepto gráfico

Dentro de este apartado, se busca explicar de manera concreta qué se espera que el usuario sienta a la hora de utilizar el producto. Se plantea resolver una necesidad informativa a través de la unión entre la palabra escrita y las ilustraciones. Haciéndolo en un medio que todavía en Argentina se considera "no tradicional" y, apartándose de los libros de texto, se busca que el usuario al ingresar a la plataforma se sienta interesado y entretenido por lo que ofrece la misma, generando así la comodidad y confianza necesarias para que aprender algo nuevo y de estas características no se torne tedioso.

Es así que, en cuanto al grafismo, se buscará generar una interfaz cuyo atributo principal será la simplicidad poniendo el foco en la función más que en la forma. Así como hicieron las vanguardias de diseño como la Bauhaus, se busca que la plataforma presente de manera orgánica y simple la información, sin perder el orden estético de las mismas.

Si bien cabe aclarar que simple no significa despojado o vacío ya que el sitio será utilizado principalmente por adolescentes, se busca presentar la información de manera jerarquizada, pregnante y respetando el estilo tipográfico y cromático elegido son tornarse recargada buscando no "bombardear" al usuario con la misma. Para esto se utilizarán colores tanto fríos como cálidos que connoten juventud y dinamismo, que además serán saturados sin ser brillantes buscando legibilidad y representar la diversidad que suele estar aparejada en este tema específicamente. El recurso del color

será el encargado de focalizar puntos de tensión, siendo responsable de llevar la vista de los usuarios a dónde se pretenda que vaya,

Siguiendo con la idea de simplicidad, se crearán botones con puntas redondeadas que no compitan con el texto que contendrán y bloques de información amables a la vista que deberán contar con interlineados amplios y calles que se correspondan con ellos sin llegar a dificultar la lectura sumados a la ilustración que corresponda en cada caso. Dichos bloques deberán ser equilibrados teniendo en cuenta la relación positivo/negativo que existirá en el espacio. Se busca generar equilibrio visual constante, jugando con los llenos y los vacíos sin generar que el usuario se pierda en espacios con mucha información, como así tampoco se lo dejará en medio de bloques blancos sin saber a dónde ir o por qué están ahí.

Por último, cabe destacar que se decidió el nombre de la plataforma siendo este "ESI Sí" basado en el nombre coloquial de la ley sumado a la afirmación que se utiliza comúnmente dentro de las charlas/conferencias/marchas en las que el tema está presente.

Programa de diseño

Determinantes

1. Arquitectura de la información.

Ramirez (2006) es quien produce una clasificación de las formas posibles de organizar un sitio web, siendo algunas de ellas: secuencial, jerarquía, retícula y telaraña. Estas posibilidades de organización determinan la interactividad que tendrá el sitio web, permitiendo al usuario elegir su propio camino dentro de las posibilidades pre establecidas.

2. Interactividad

Como lo dijo Rost (2004) anteriormente, la interactividad es la capacidad que tiene un medio para darle mayor poder a sus usuarios tanto en la interactividad selectiva (selección de contenidos) como en la comunicativa (posibilidades de expresión y comunicación). Por la cual, los usuarios son capaces de generar su propio recorrido y método de aprendizaje.

3. Identidad Corporativa.

Como lo dijo Chaves (1990), la identidad corporativa es aquella que brinda sentido a la institución, del tipo que sea, y la hace entendible y memorable al público. Es por eso que la división generada en los niveles de identificación institucional serán tomados como guía.

4. Tipografía

Se tomará en cuenta lo dicho por Monjo Palau (2011), quien afirma que debido a la escasa resolución de los soportes digitales es recomendable el uso de tipografías sin serifas, con interlineados e interletrados amplios.

5. Color

Se seguirá con lo mencionado por Heller (2004) quien afirma que si bien cada color posee un significado en particular, es el contexto el que genera las conexiones de significados que percibimos.

Criterios

1. Arquitectura de la información.

ESI Sí estará basada en una arquitectura de la información mixta, se utilizarán esquemas lineales como así también jerárquicos buscando la mejor organización viable de la información para repercutir en la facilidad de uso de la plataforma. La elección de esquemas lineales se basa en que este suele ser el elegido para contenidos educativos.

2. Interactividad

Dentro de los caminos posibles en la plataforma, el usuario tendrá plena capacidad de elegir cuáles contenidos y qué momento desea verlos. El camino será determinado gracias a los menús visibles en la parte superior de la plataforma que luego se desplegarán en forma de "hamburguesa" incitando al usuario elegir por sí mismo.

3. Identidad Corporativa

La plataforma contará con una identidad formada por su nombre, ESI Sí, será clasificada como un nombre contracción deviniendo de Educación Sexual Integral, y gráficamente será tratada como un logotipo, sólo de manera tipográfica. Se pretende presentar la identidad de la misma utilizando una gama de colores variados.

4. Tipografía

Buscando lecto comprensión constante y buena legibilidad, se utilizará una familia tipográfica sin serifas que a su vez posea varios sets de caracteres, como por ejemplo bold, semi bold, regular, condensed, etc, para así jerarquizar la información y poder diferenciar los tipos de textos según el elemento en el que sean presentados.

5. Color

Si bien la paleta cromática será presentada en el apartado de primeros bocetos, el proyecto gozará de un amplio abanico de colores web buscando que cada tema se asocie

con uno de ellos, generando una relación de manera inconsciente. Por otro lado y considerando que el fondo de la plataforma será blanco (código hexadecimal #ffffff), el color de los bloques de texto no será negro (código de color #000000), sino gris oscuro (código #333333) ya que los dispositivos cuentan con la capacidad de calibrar la luz de pantalla y se busca no agotar la vista del lector.

Cronograma



Figura 6 Cronograma de trabajo. Fuente: elaboración propia (2020).

Si bien en el gráfico anterior está planteada la metodología a seguir, se puede observar que la fase de testeo no ocupa ningún lugar en el mismo, esto se debe a que el proyecto sólo podrá cumplir con las fases anteriores debido a la extensión de la materia dentro de los límites de la Universidad. Todas las fases se vieron corregidas durante el

curso de las 15 semanas, y si el proyecto puede llevarse a cabo, la fase de testeo será analizada luego de dos meses de funcionamiento de la plataforma para poder hacer los cambios necesarios.

Primeras propuestas gráficas

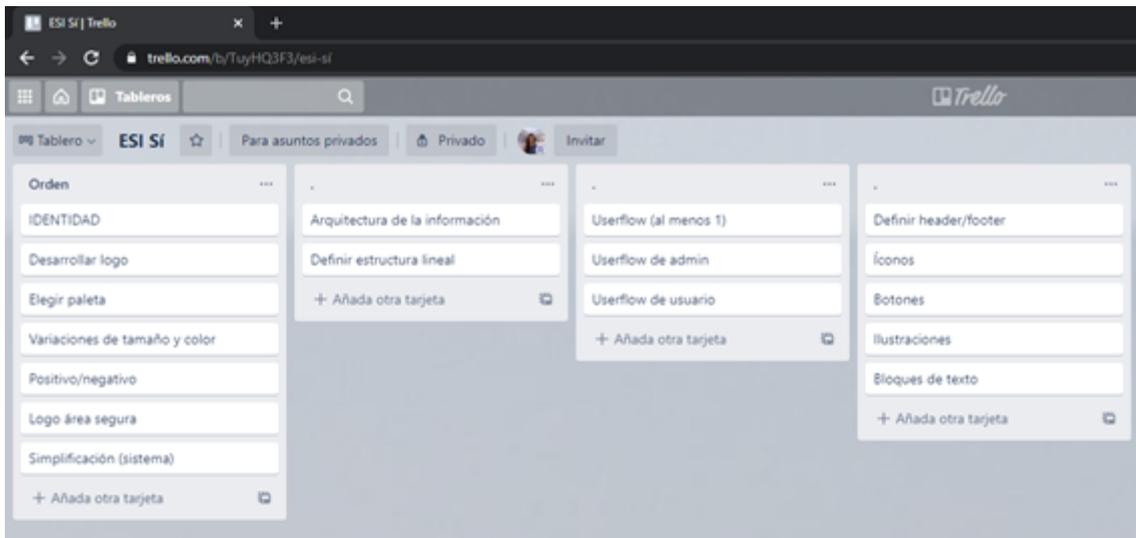


Figura 7. Organización de tareas. Fuente: elaboración propia (2020).

Se plantea como primer paso utilizar un organizador virtual (Trello) mediante el cual se listan y ordenan todas las tareas a realizar en distintas categorías de acuerdo a la jerarquía o necesidad de un elemento frente a otro.



Figura 8. Búsqueda de identificador. Fuente: elaboración propia (2020).

En la imagen se puede observar la búsqueda del identificador visual para la plataforma, que será reproducido en otros medios. La idea nace de crear un logotipo a color saliendo de lo típico en contrastes altos de tipo blanco/negro, se buscó una paleta cromática "juvenil" de colores saturados pero no estridentes. Luego de varias pruebas, se concluyó que no era pertinente la construcción de una marca que utilizara diversos tonos dentro de un gradiente, ya que dificulta tanto la lectura como la reproducción del identificador.

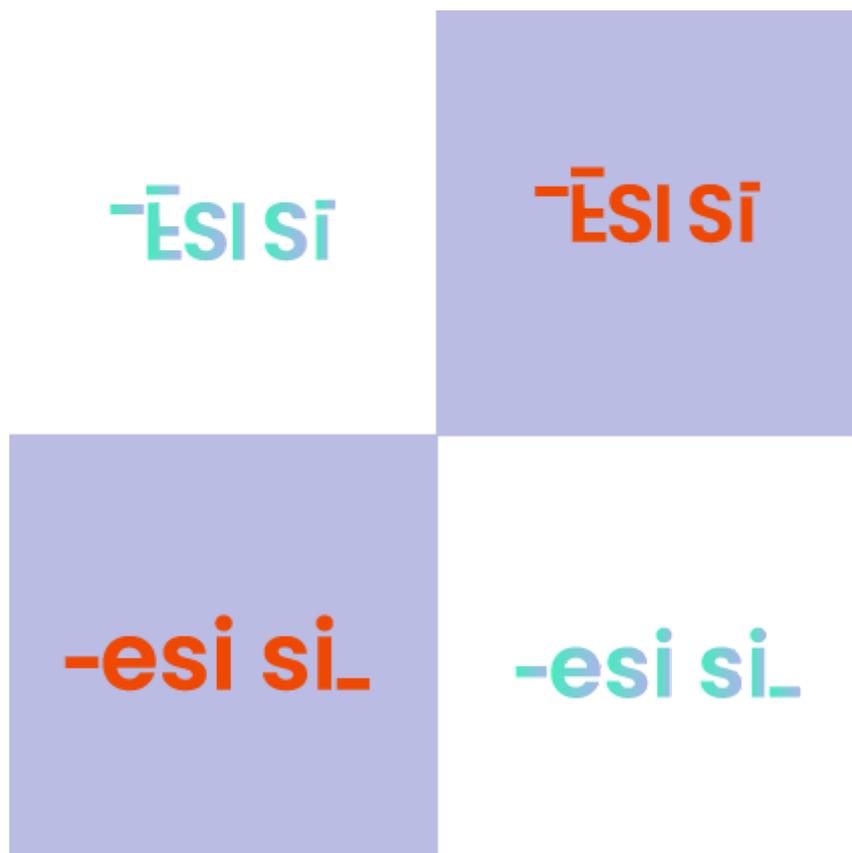


Figura 9. Búsqueda de identificador. Fuente: elaboración propia (2020).

Se llegó a limitar las opciones a las cuatro mostradas en la figura anterior. Se definió una opción utilizando gradiente y otra con colores planos, así como también se plantearon opciones tanto en mayúscula como minúscula.



Figura 10. Identificador final y usos. Fuente: elaboración propia (2020).

De las versiones anteriores, se llegó al identificador final compuesto tanto por letras mayúsculas, deviniendo del diminutivo de "Educación Sexual Integral" (ESI) como por letras minúsculas conformando la afirmación "sí". Se eligió el nombre ESI Sí, como fue explicado anteriormente, ya que está compuesto por las siglas que abrevian al Programa Nacional de Educación Sexual Integral y por el cual es conocido a nivel social. Además se le agregó la afirmación "sí" por dos motivos. El primero se da ya que esta expresión (ESI Sí) es escuchada en las marchas argentinas al pedir por una educación justa y en segundo lugar, la misma expresión es tomada para referirse a la curiosidad y las ganas de aprender sobre el tema presentes en la sociedad actualmente.



Figura 11. Identificador final y paleta cromática elegida. Fuente: elaboración propia (2020).

Se optó por la creación de un logotipo (ver figura 11) donde la letra E pertenece a ESI está intervenida. Dentro del cuerpo de esa letra se realizó un corte transversal al brazo superior alejándolo del resto buscando significar que la Educación Sexual Integral es algo que se construye permanentemente, así también se utilizó el brazo a la mitad de su largo acompañando a la letra E a su derecha, queriendo también, connotar que la construcción se da en distintas direcciones.



Figura 12. Grilla Constructiva del identificador. Fuente: elaboración propia (2020).

Para construir el identificador, se lo colocó en una grilla de 1 cm x 1 cm como se puede ver la Figura 12. Luego se procedió a su construcción utilizando la tipografía Poppins en su variante Semibold y se la intervino. Se acortaron los brazos de la letra E y se tomó como unidad el brazo cortado transversalmente para generar interletrados y espacio entre las palabras. Dicho elemento tiene un tercio de la unidad medida, es decir, 2,33 mm lo cual permitió dividir la grilla según la necesidad.



Figura 13. Área segura del identificador. Fuente: elaboración propia (2020).

En este caso, para construir el área de seguridad del identificador se tomó el ancho de la unidad previamente mostrada (el brazo superior de la letra E) como unidad. El resultado final es el de la figura 13. Se recomienda tener en cuenta esta disposición a la hora de colocar el identificador cerca de otros elementos o componentes para evitar así problemas de legibilidad o yuxtaposiciones.

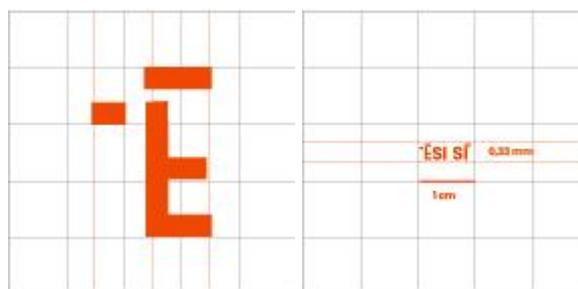


Figura 14. Simplificación del identificador. Fuente: elaboración propia (2020).

Figura 15. Tamaño mínimo del identificador. Fuente: elaboración propia (2020).

Como se puede ver en ambas imágenes, el identificador es lo suficientemente simple como para jugar con su tamaño mínimo que en este caso es de 1cm x 0,33 cm, no se recomienda utilizarlo con un tamaño menor a ese ya que la legibilidad queda sumamente comprometida. Por otro lado, se eligió simplificar el identificador teniendo en cuenta que el mismo puede incurrir en costos más caros al reproducirlo en medios no digitales, para eso se eligió tomar la letra E intervenida como referencia, ya que potencia la significación que se quiso dar al identificador descrito anteriormente, conservando tanto forma como cromatismos originales.



Figura 16. Versiones positivo y negativo del identificador. Fuente: elaboración propia (2020).

Como se puede observar en la figura 16, si existiese la necesidad de presentar el identificador en acromáticos es posible tanto en positivo (negro sobre blanco) como en negativo (blanco sobre negro) sin que el mismo pierda sus características principales.



Figura 17. Versiones del identificador sobre los colores de la paleta cromática. Fuente: elaboración propia (2020).

Se planteó probar el identificador sobre cada color elegido en la paleta cromática que formará parte de la web dentro de sus botones. Se concluyó que, exceptuando el color fucsia utilizado para los ellos, todos los restantes tonos pueden utilizarse por detrás del identificador. La excepción se da porque ambos tonos están saturados, lo cual genera un cansancio visual casi instantáneo acompañado por mala legibilidad del identificador.



Figura 18. Versiones del identificador sobre distintos tonos de gris. Fuente: elaboración propia (2020).

Por último, se realizaron pruebas que buscaban determinar la legibilidad y pregnancia del identificador sobre distintos tonos de gris. Se concluyó, que si bien el mismo funciona tanto sobre fondos de distintas tonalidades, como alterando su color de texto y utilizándolo en grises compuestos por distintas cantidades de negro, el mismo pierde memorabilidad y pregnancia al hacer esto.

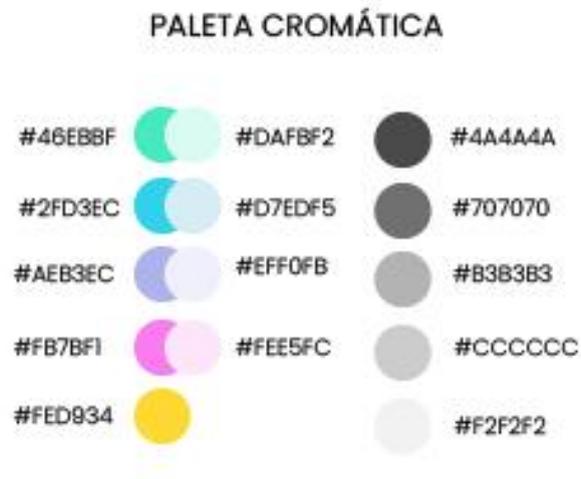


Figura 19. Paleta cromática seleccionada. Fuente: elaboración propia (2020).

Se eligieron cinco colores web, tanto cálidos como fríos buscando dotar al sitio y sobretodo sus botones de diversidad. La justificación parte de que la Ley hace hincapié en la diversidad presente tanto en la sociedad como la sexualidad, a nivel gráfico se persigue asociar el color de un botón con la consecuente pantalla que lo utilice. Por ejemplo, utilizar el color verde para ETS, el color magenta para métodos anticonceptivos. Por otro lado, se tomaron esos mismos colores en su versión menos saturada para utilizar en los fondos de la página web y al momento de interactuar con los botones.

TIPOGRAFÍA

| | |
|--|---------------------------|
| ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz 0123456789 +*/\°@#~€↵ | Poppins Semibold |
| ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz 0123456789 +*/\°@#~€↵ | Poppins bold |
| ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz 0123456789 +*/\°@#~€↵ | Poppins regular |
| ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz 0123456789 +*/\°@#~€↵ | Poppins light |
| ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz 0123456789 +*/\°@#~€↵ | Poppins extralight |

Figura 20. Fuente tipográfica seleccionada: Poppins. Fuente: elaboración propia (2020).

Se optó por la tipografía "Poppins" debido a que es de palo seco, con ancho de caja poco variable y ojos grandes en las letras, si bien no es una tipografía amistosa con personas que viven con dislexia, se prevé utilizar Poppins para títulos y botones, complementando con otra tipografía cuyas letras se distingan mejor una de otra para bloques de texto grandes.



Figura 21. Wireframe en baja fidelidad de landing page. Fuente: elaboración propia (2020).

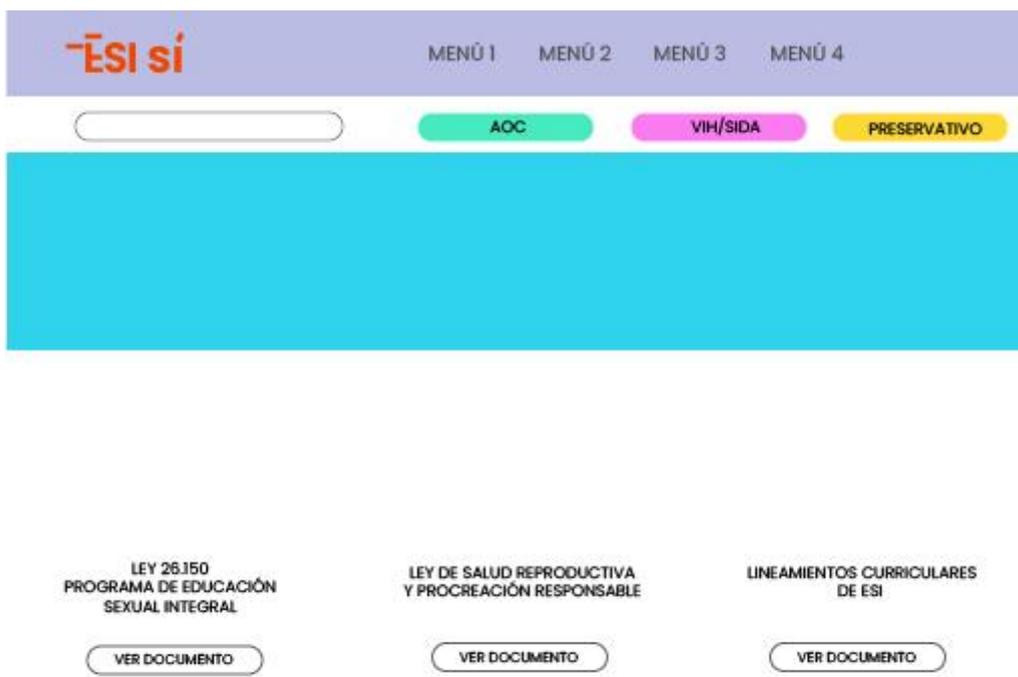


Figura 22. Wireframe en baja fidelidad a color de landing page. Fuente: elaboración propia (2020).

Propuesta final de Diseño

Definición técnica

A lo largo del diseño de este proyecto, se buscó tener en cuenta los recursos gráficos planteados anteriormente para la realización del prototipado de la plataforma. En este apartado se mostrará y describirá el resultado obtenido, junto con los pasos seguidos para la obtención del mismo.

Primero, se presentará la arquitectura de la información del sitio, que como se había establecido anteriormente, será lineal y descendente es decir que el usuario deberá hacer un click cada vez que quiera acceder al contenido , pero no podrá pasar por

los mismos de manera horizontal. Esta decisión fue tomada luego de analizar los casos de estudio y de llegar a la conclusión que los sitios educativos suelen limitar la libertad del usuario, buscando que el mismo no se pierda dentro del caudal informativo.

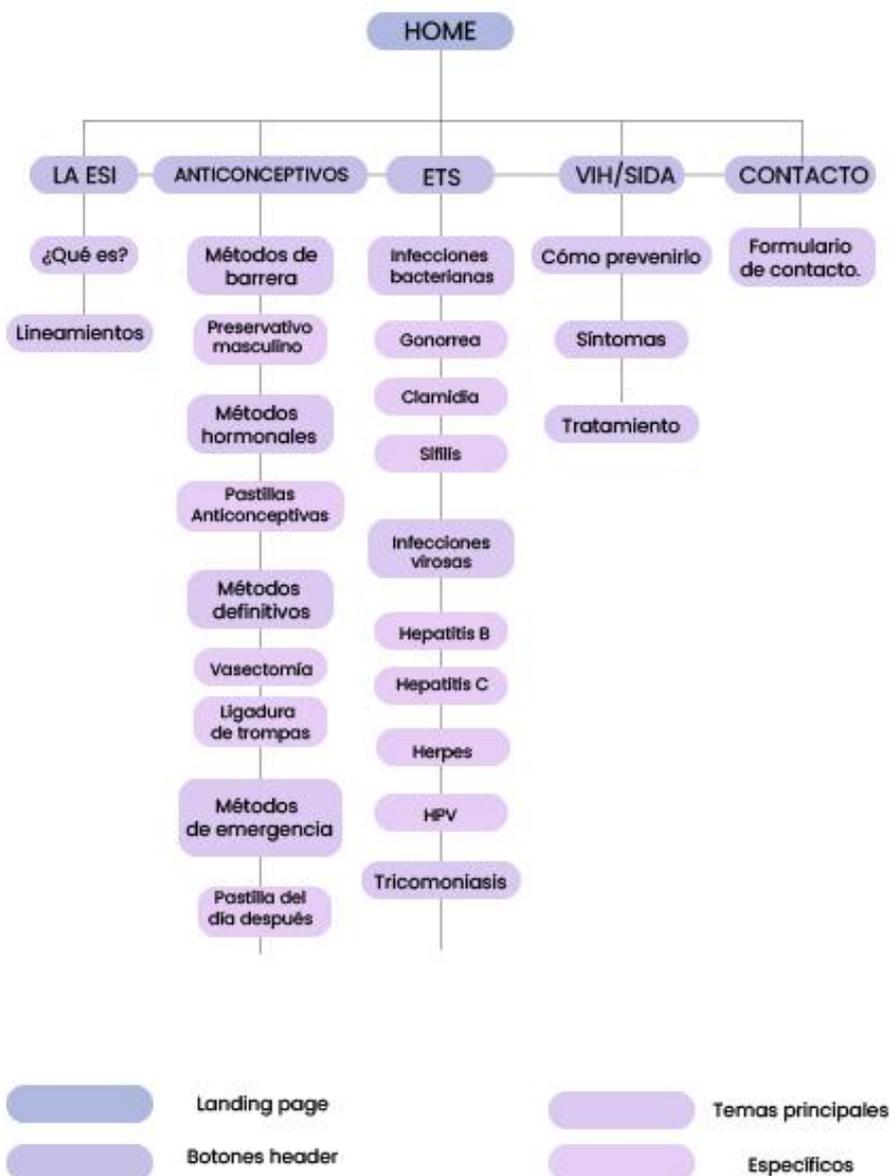


Figura 23. Arquitectura de la información de ESI Sí. Fuente: elaboración propia (2020).

COMPONENTES

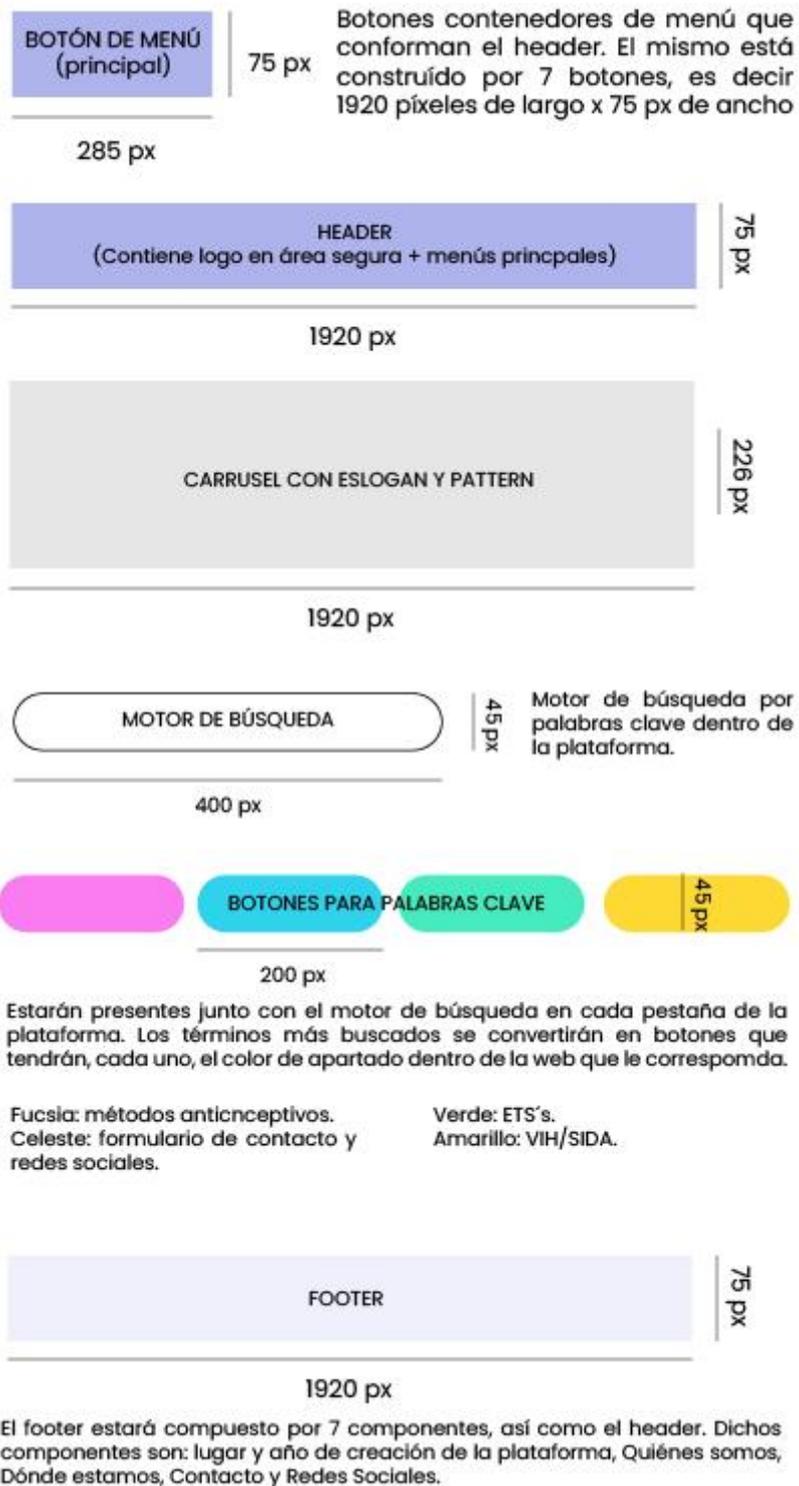


Figura 24. UI Kit de ESI Sí. Fuente: elaboración propia (2020).

Un UI Kit es la herramienta por la cual el diseñador deja preestablecidos todos los componentes, con forma, tamaño y color de todas las partes que formarán el producto en este caso, la plataforma. En la figura 24 se pueden observar dichas partes, teniendo en cuenta que estarán presentes en cada pantalla de la página, buscando generar un sistema y que el usuario la recuerde.



Se presentan todos los íconos utilizados en la web, en un principio fueron tomados de Internet, luego fueron intervenidos para lograr una unión entre todos y poder mostrarlos como un sistema. La unidad de medida al igual que con la identidad es de 1 cm x 1 cm, utilizando el tercio de la unidad en los casos en los que se necesitaba más espacio.

Figura 25. Íconos en grilla de ESI Sí. Fuente: elaboración propia (2020).

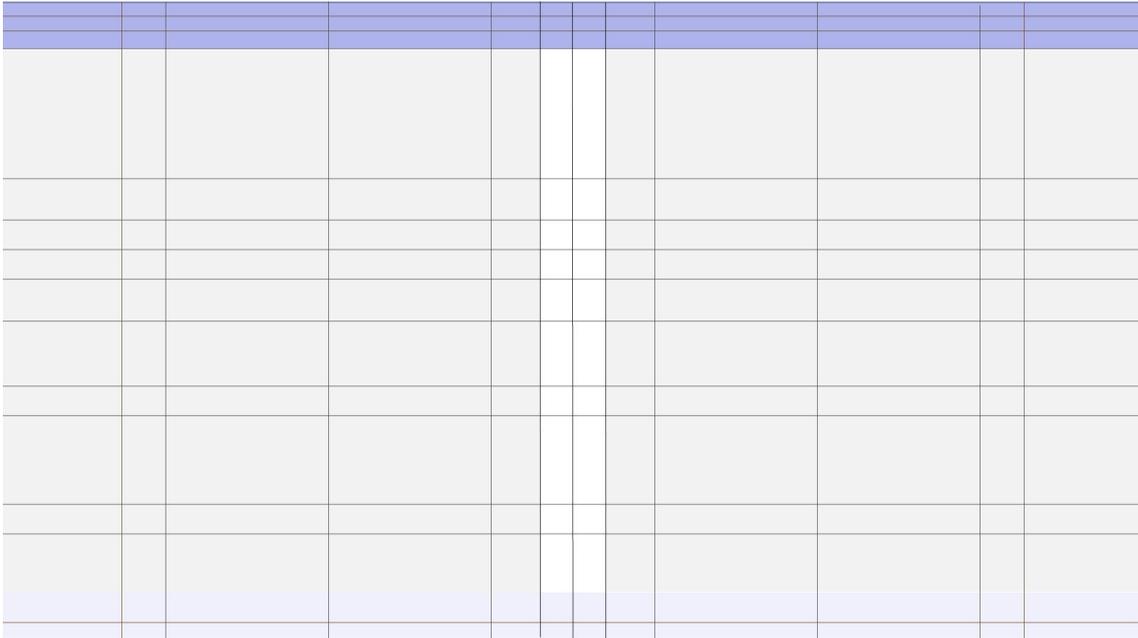


Figura 26. Retícula de ESI Sí. Fuente: elaboración propia (2020).

La retícula es un elemento que facilita la jerarquización de contenidos, como se puede observar en la figura 26 la de ESI Sí es simétrica, es decir, al dividir la pantalla por la mitad se obtiene el mismo tamaño en ambos lados. Esto fue generado adrede ya que se necesitaban bloques de texto largos y era necesario no agobiar al usuario a la hora de leer el contenido. A su vez, en este tipo de productos es importante dejar márgenes importantes tanto en ambos costados como entre bloques de texto, ya que al poseer mucha información dentro de ellos, se persigue no generar un cansancio visual en el usuario que lo obligue a permanecer poco tiempo en cada apartado.

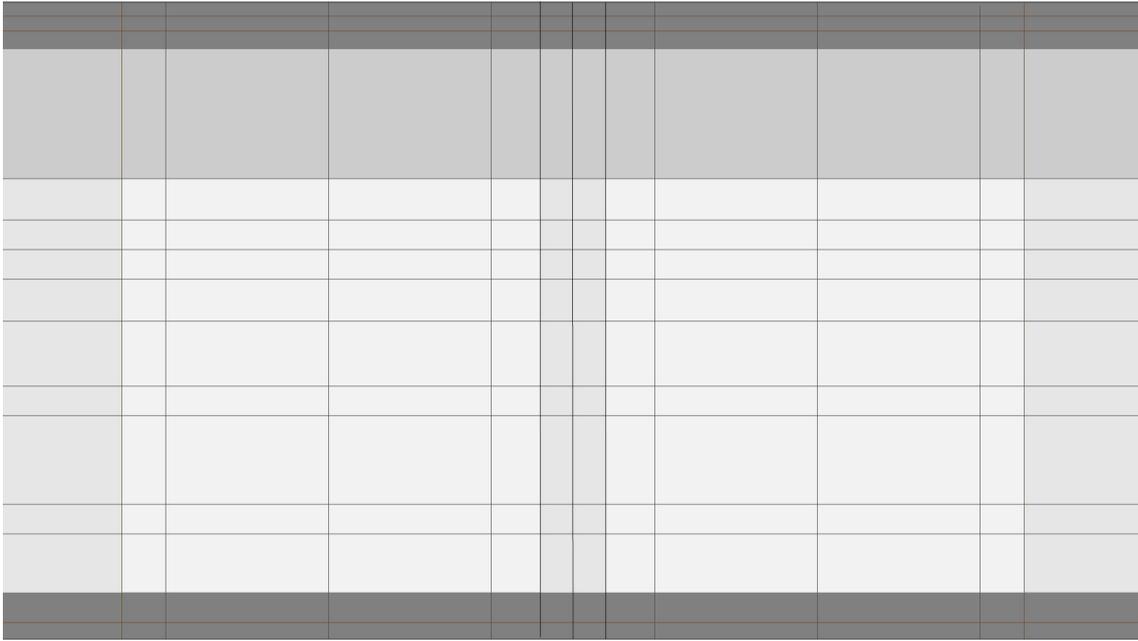


Figura 27. Disposición del espacio (Wireframe en media fidelidad) ESI Sí. Fuente: elaboración propia (2020).

En la figura 27 se pueden observar en distintos colores de gris, la composición que tendrán todas las pantallas desde su comienzo por un header en la parte superior que será completada con un footer en la parte inferior, un bloque de ilustraciones que contiene el eslogan de la web, para luego pasar al centro de la pantalla que será utilizado para disponer la información ya sea en forma de textos o iconografía.

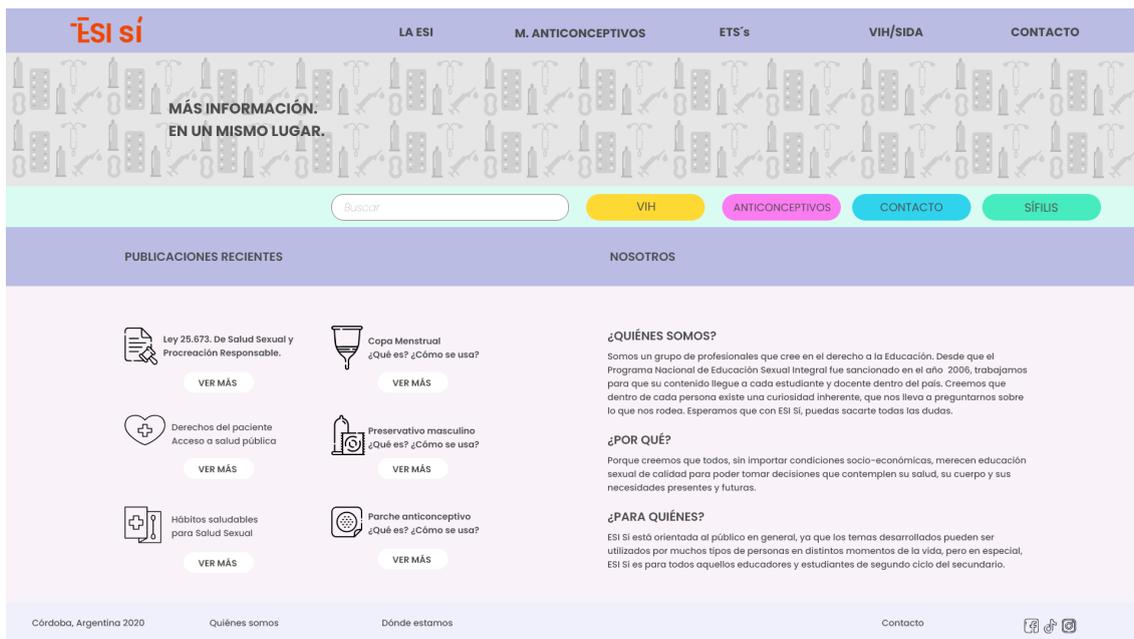


Figura 28. Landing page ESI Sí. Fuente: elaboración propia (2020).

Como se dijo anteriormente, ESI Sí es una plataforma educativa que busca brindar información verídica en un mismo medio. Es por esto que su landing page está compuesta por dos apartados, uno se encuentra a la izquierda de la página con links directos a artículos y leyes necesarias para comprender y conocer derechos, y otro bloque de texto a la derecha que busca dar a conocer a quienes están detrás de la plataforma. Además, podemos observar un motor de búsqueda junto con botones que contienen las búsquedas que más se repiten de cada uno de los menú que contiene la página.

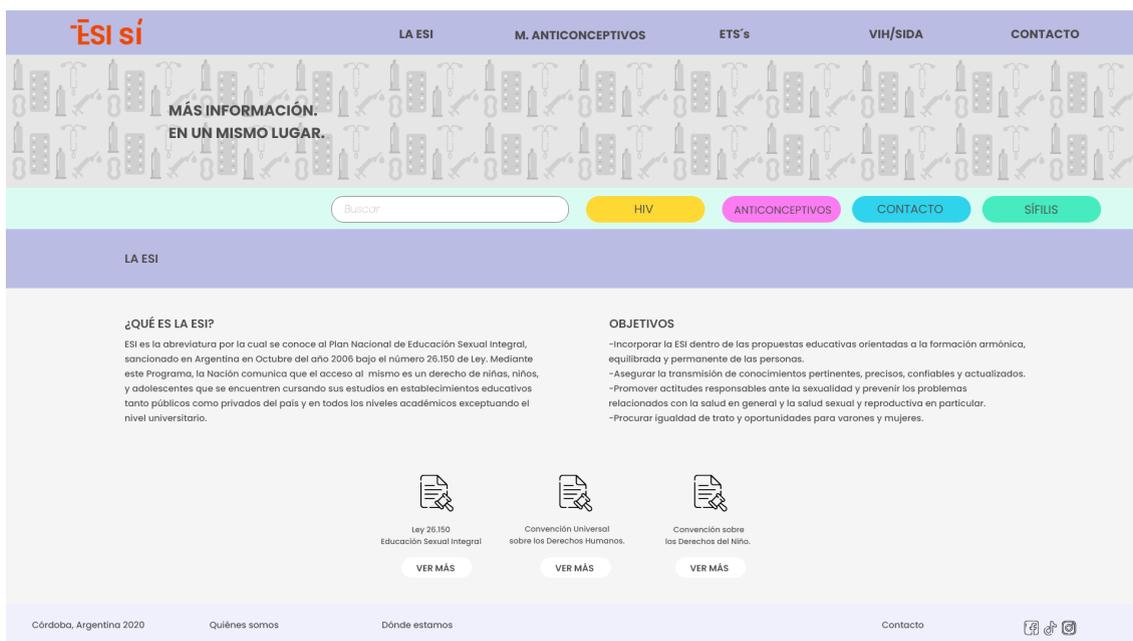


Figura 29. Menú 1. La ESI. Fuente: elaboración propia (2020).

En la figura 29 podemos observar el primer menú desplegable que contiene la plataforma, "La ESI" mediante el cual se busca explicar de manera clara y concisa de qué se trata la ley, cuáles son sus objetivos y los tratados anteriores a ella que le dieron su origen. También, está adjuntado en la plataforma el texto completo tanto de la Ley como de sus lineamientos curriculares y los tratados precedentes.

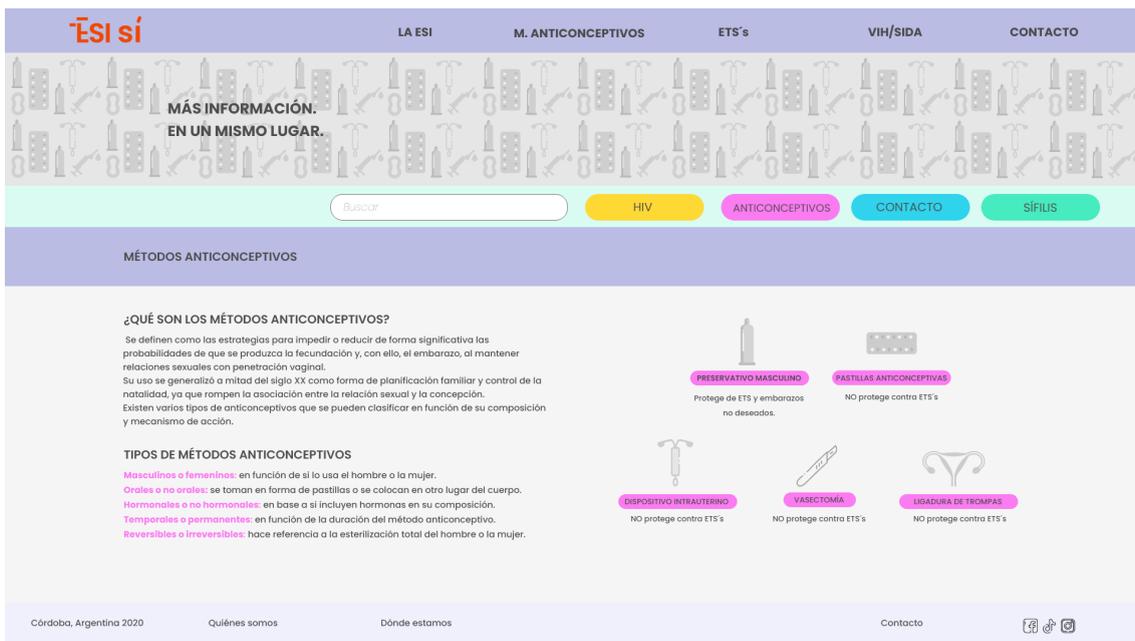


Figura 30. Menú 2. Métodos anticonceptivos. Fuente: elaboración propia (2020).

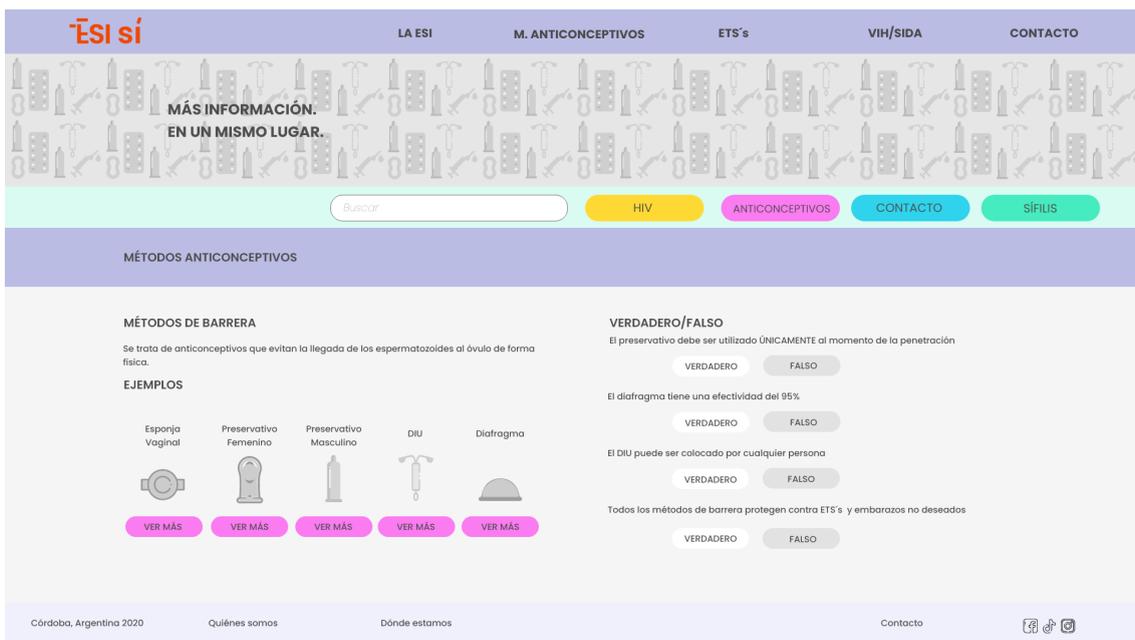


Figura 31. Métodos anticonceptivos de barrera. Fuente: elaboración propia (2020)

ESI sí LA ESI M. ANTICONCEPTIVOS ETS's VIH/SIDA CONTACTO

MÁS INFORMACIÓN. EN UN MISMO LUGAR.

Buscar HIV ANTICONCEPTIVOS CONTACTO SÍFILIS

MÉTODOS ANTICONCEPTIVOS

MÉTODOS HORMONALES

Su mecanismo de acción consiste en alterar los niveles hormonales naturales en la mujer para impedir que tenga lugar la ovulación y así no haya posibilidad de fecundación por parte del espermatozoide. Además, también alteran el endometrio y el moco cervical, y evitan que el útero se prepare para la implantación embrionaria.

Pastillas anticonceptivas

Se trata de un anticonceptivo en forma de pastillas que deben tomarse diariamente por vía oral. Se componen de estrógenos y gestágenos. Deben ser recetados por un profesional. Deben tomarse todos los días y en caso de olvido, deben mantenerse relaciones sexuales con preservativo si o sí.

Parche anticonceptivos

Se trata de pequeños parches colocados en la piel que van liberando de forma continuada la dosis hormonal. Pueden colocarse en los glúteos, en el abdomen, en la parte superior de la espalda o en la parte exterior alta del brazo. Deben cambiarse una vez por semana.

Anticonceptivos inyectables

Consisten en una inyección de hormonas por vía intramuscular. Su duración es de un mes o tres meses en función de la dosis hormonal y tiene una eficacia muy elevada, del 99%. Debe ser controlado por un profesional.

DIU Hormonal

Se trata de un dispositivo en forma de "T" que se coloca en el útero y va liberando hormonas que impiden la implantación uterina. Tiene una duración de 5 años y lo coloca el médico.

Anillo Vaginal

Consiste en un aro flexible colocado en el cuello del útero que va liberando hormonas. Se mantiene en la vagina durante tres semanas y luego se quita. En la cuarta semana se presenta el período y, a la semana siguiente, se pone uno nuevo.

Córdoba, Argentina 2020 Quiénes somos Dónde estamos Contacto

Figura 32. Métodos anticonceptivos hormonales. Fuente: elaboración propia (2020)

ESI sí LA ESI M. ANTICONCEPTIVOS ETS's VIH/SIDA CONTACTO

MÁS INFORMACIÓN. EN UN MISMO LUGAR.

Buscar HIV ANTICONCEPTIVOS CONTACTO SÍFILIS

MÉTODOS ANTICONCEPTIVOS

MÉTODOS DEFINITIVOS

Se trata de una anticoncepción permanente de gran eficacia que requiere una intervención quirúrgica. Aunque en un principio estas operaciones eran irreversibles, actualmente existe la posibilidad de revertirlas. No obstante, la eficacia de las cirugías de reversión no es muy elevada.

Vasectomía

Los conductos seminales se cortan para impedir la salida del espermatozoide del testículo, por lo que el eyaculado no muestra espermatozoides.

Ligadura de trompas

obstrucción o corte de las trompas de Falopio de la mujer que impide el paso de los óvulos, por lo que nunca se encontrarán con los espermatozoides.

MÉTODOS DE EMERGENCIA

Pastilla del día después

Es un método hormonal oral con una alta dosis de hormonas que inhibe la ovulación y la fecundación. Al contrario del resto de métodos anticonceptivos, se toma después de la relación sexual en caso de existir riesgo de embarazo no deseado, por rotura o fallo de otro método anticonceptivo utilizado previamente.

Cabe aclarar que pierde efectividad si pasan muchas horas entre la relación sexual y la toma. Puede producir más efectos secundarios que el resto de anticonceptivos, como náuseas, vómitos, dolor de cabeza o alteraciones de la menstruación posterior.

Es importante destacar que se trata de un método de emergencia y no debe ser empleado de forma habitual. Además, no protege de la transmisión de las ETS.

Córdoba, Argentina 2020 Quiénes somos Dónde estamos Contacto

Figura 33. Métodos anticonceptivos definitivos y de emergencia. Fuente: elaboración propia (2020)

Se puede observar el segundo menú que contiene la plataforma que desarrolla los distintos métodos anticonceptivos a los que se puede acceder actualmente, se

utilizan tanto bloques de texto como íconos para brindar una experiencia más completa al usuario. A su vez, este menú está dividido en cuatro apartados: métodos de barrera, hormonales, definitivos y de emergencia con la correspondiente información que le pertenece a cada uno.

ESI sí

LA ESI M. ANTICONCEPTIVOS ETS's VIH/SIDA CONTACTO

MÁS INFORMACIÓN.
EN UN MISMO LUGAR.

Buscar

HIV ANTICONCEPTIVOS CONTACTO SÍFILIS

ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN SEXUAL

¿QUÉ SON LAS ETS's?

Son infecciones que se transmiten de una persona a otra durante una relación sexual. Pueden ser producto de más de treinta tipos de virus, bacterias y parásitos. Las más frecuentes son: la sífilis, la gonorrea, la clamidia, el Virus del Papiloma Humano (VPH), las Hepatitis B y C, el VIH. Afectan a todas las personas: varones, mujeres de cualquier edad y orientación sexual.

¿CÓMO SE TRANSMITEN?

De una persona a otra durante una relación sexual vaginal, anal u oral sin protección. Las ITS se pueden transmitir por sangre, semen, líquido preseminal o fluido vaginal.

¿CÓMO EVITARLAS?

La mayoría de las ITS se pueden prevenir usando preservativo (masculino o femenino) o campo de látex desde el comienzo y durante toda la relación sexual.

SÍNTOMAS

Si bien cada patología tiene síntomas característicos, en general, se pueden presentar los siguientes:

- Llagas o protuberancias en los genitales o alrededor de ellos, en los mulosos o en las nalgas
- Secreción rara de la vagina o el pene
- Ardor al orinar y/o constante necesidad de orinar
- Picação, dolor, irritación y/o inflamación del pene, la vagina, la vulva o el ano
- Síntomas parecidos a los de la gripe, como fiebre, dolor corporal, glándulas inflamadas y sensación de cansancio.

¿QUÉ CAUSA LAS ETS's?

Estas infecciones son causadas por tres organismos: virus, bacterias y/o parásitos.

VIRUS BACTERIAS PARÁSITOS

Córdoba, Argentina 2020 Quiénes somos Dónde estamos Contacto [Social Media Icons]

Figura 34. Menú 3. Enfermedades de transmisión sexual. Fuente: elaboración propia (2020).

ESI sí

LA ESI M. ANTICONCEPTIVOS ETS's VIH/SIDA CONTACTO

MÁS INFORMACIÓN. EN UN MISMO LUGAR.

Buscar

HIV ANTICONCEPTIVOS CONTACTO SÍFILIS

ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN SEXUAL

CAUSADAS POR VIRUS

Hepatitis B

Es una infección que afecta el hígado y, si bien suele no ser grave, si no es tratada de manera correcta puede volverse crónica y afectar el hígado. Para evitarlo, debes estar vacunado contra ella y mantener relaciones sexuales con preservativo, masculina, femenina y/o campo de látex. Se transmite por contacto con el semen, secreciones vaginales, sangre y orina. Normalmente la enfermedad no presenta síntomas graves, sino algunos parecidos a los de una gripe lo que genera que muchas veces quién la padece no lo sabe. Por eso es importante la realización de exámenes periódicos (una vez al año o según recomiende el profesional) se diagnostica mediante análisis de sangre.

Hepatitis C

Es un virus que puede causar insuficiencia hepática, o trastorno del hígado. Lo particular de este trastorno es que puede durar desde semanas a años y si no se trata adecuadamente puede generar patologías mayores. Se contagia por sangre, usualmente al compartir jeringas o utilizar alguna que no esté esterilizada. Así como en la Hepatitis B, no suele presentar síntomas y si lo hace, se pueden ver entre 4 y 12 semanas después del contagio por lo que es importante hacer análisis periódicos (al menos una vez al año).

VER MÁS VER MÁS

Córdoba, Argentina 2020 Quiénes somos Dónde estamos Contacto

Figura 35 Enfermedades de transmisión sexual causadas por virus. Fuente: elaboración propia (2020).

ESI sí

LA ESI M. ANTICONCEPTIVOS ETS's VIH/SIDA CONTACTO

MÁS INFORMACIÓN. EN UN MISMO LUGAR.

Buscar

HIV ANTICONCEPTIVOS CONTACTO SÍFILIS

ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN SEXUAL

CAUSADAS POR BACTERIAS

Clamidia

La clamidiasis es una infección bacteriana común que se cura fácilmente con antibióticos. Es una de las enfermedades de transmisión sexual (ETS) más comunes. Suele transmitirse al tener relaciones sexuales con una persona infectada sin protección (preservativo o campo de látex), las vías principales de contagio de la clamidiasis son el sexo vaginal y el sexo anal, pero también puede contagiarse a través del sexo oral.

Examen

Para testearse por clamidiasis es necesario concurrir a un hospital o centro médico, donde se tomarán muestras de mucosa en los órganos sexuales. Si el resultado da positivo, el paciente comenzará un tratamiento con antibióticos sencillo.

Síntomas

Dolor o ardor al orinar
Dolor durante el sexo
Dolor en el bajo vientre
Flujo vaginal anormal (puede ser amarillento y tener un olor fuerte) Sangrado entre periodos menstruales
Pus o secreción lechosa o acuesa del pene
Inflamación o sensibilidad en los testículos
Dolor, secreción o sangrado alrededor del ano

VER MÁS

Córdoba, Argentina 2020 Quiénes somos Dónde estamos Contacto

Figura 36 Enfermedades de transmisión sexual causadas por bacterias. Fuente: elaboración propia (2020).

Este tercer apartado de la web tiene como título ‘ETS’s’ diminutivo para enfermedades de transmisión sexual, pero a su vez, está dividido en tres categorías siendo: generadas por virus, por bacterias y por hongos. En cada apartado se muestran diversas ETS’s generadas por cada organismo, cómo se pueden evitar, qué hacer en caso de tenerlas, y más información sobre síntomas y complicaciones, siempre recalcando en la importancia de realizar testeos anuales ya que son parte del derecho a la Salud.

ESI sí

LA ESI M. ANTICONCEPTIVOS ETS's VIH/SIDA CONTACTO

MÁS INFORMACIÓN.
EN UN MISMO LUGAR.

Buscar

HIV ANTICONCEPTIVOS CONTACTO SIFILIS

VIH/SIDA

PERÍODO VENTANA

Una vez producida la infección por VIH, los anticuerpos tardan entre 3 y 4 semanas en ser detectados. Es decir que durante este tiempo, llamado "período ventana", los análisis pueden resultar negativos aunque la persona tenga el virus. Es por eso que cuando hubo una situación de riesgo, si el análisis se hizo durante el mes siguiente y el resultado fue negativo, se recomienda repetirlo.

UN RESULTADO POSITIVO SIGNIFICA:

Que se encuentran anticuerpos del VIH en la sangre. Es decir, que la persona tiene VIH. NO significa que tenga sida.
Que esa persona puede transmitir el VIH a otra persona.
Que DEBE usar preservativo en las relaciones sexuales para no transmitir el VIH.
Que, en caso de que una persona quede embarazada, debe tomar los recaudos necesarios para evitar la transmisión al bebé.

¿CÓMO SE DETECTA?

El VIH no tiene síntomas. Por lo tanto, la única manera de saber si alguien contrajo el VIH es a través de un test. En Argentina, se calcula que el 17% de las personas que viven con VIH no saben que lo tienen.

El test de VIH es un análisis de sangre que detecta la presencia de anticuerpos al VIH. Existen dos tipos de test: el llamado EUSA que es una extracción de sangre y se realiza en un laboratorio, y el test rápido, para el que se depositan unas gotas de sangre de la yema de un dedo sobre una tira reactiva y cuyo resultado se obtiene veinte minutos después. En ambos casos, si el resultado es positivo, debe ser confirmado con una prueba de laboratorio denominada Western Blot.

El análisis de VIH es voluntario, confidencial y no requiere orden médica. En todos los hospitales públicos y centros de salud es gratuito

VER MÁS

Córdoba, Argentina 2020 Quiénes somos Dónde estamos Contacto

Figura 37. Menú 4. VIH/SIDA. Fuente: elaboración propia (2020).

ESI sí LA ESI M. ANTICONCEPTIVOS ETS's VIH/SIDA CONTACTO

MÁS INFORMACIÓN.
EN UN MISMO LUGAR.

Buscar

HIV ANTICONCEPTIVOS CONTACTO SÍFILIS

VIH/SIDA

¿QUÉ ES EL VIH?

El Virus de Inmunodeficiencia Humana (VIH o HIV, por sus siglas en inglés) es un virus que afecta al sistema de defensas del organismo, llamado sistema inmunológico. Una vez debilitado por el VIH, el sistema de defensas permite la aparición de enfermedades. Esta etapa avanzada de la infección por VIH es la que se denomina Síndrome de Inmunodeficiencia Adquirida (sida). Esto quiere decir que el sida es un conjunto de síntomas (síndrome) que aparece por una insuficiencia del sistema inmune (inmunodeficiencia) causada por un virus que se transmite de persona a persona (adquirida).

Por eso, no toda persona con VIH tiene sida, pero sí toda persona que presenta un cuadro de sida, tiene VIH. Una persona con VIH no necesariamente desarrolla síntomas o enfermedades. Sin embargo, puede transmitirlo.

Llamamos enfermedades oportunistas a las infecciones o tumores que se desarrollan en el contexto de un sistema inmunológico deteriorado y son las que marcan un cuadro de sida. Las personas que llegan a la etapa de sida, pueden acceder a tratamientos que permitan revertir ese estado, superando la enfermedad que haya aparecido y recuperando un nivel adecuado de defensas.

¿CÓMO SE DETECTA?

El VIH no tiene síntomas. Por lo tanto, la única manera de saber si alguien contrajo el VIH es a través de un test. En Argentina, se calcula que el 17% de las personas que viven con VIH no saben que lo tienen.

El test de VIH es un análisis de sangre que detecta la presencia de anticuerpos al VIH. Existen dos tipos de test: el llamado ELISA que es una extracción de sangre y se realiza en un laboratorio, y el test rápido, para el que se depositan unas gotas de sangre de la yema de un dedo sobre una tira reactiva y cuyo resultado se obtiene veinte minutos después. En ambos casos, si el resultado es positivo, debe ser confirmado con una prueba de laboratorio denominada Western Blot.

El análisis de VIH es voluntario, confidencial y no requiere orden médico. En todos los hospitales públicos y centros de salud es gratuito.

VER MÁS

Córdoba, Argentina 2020 Quiénes somos Dónde estamos Contacto

Figura 38. Pantalla sobre VIH/SIDA. Fuente: elaboración propia (2020).

Las figuras 37 y 38 desarrollan el último apartado informativo que desarrolla la plataforma, el de VIH/SIDA, se persigue explicar qué es y qué no es el VIH, formas de tratamiento y contagio. Particularmente esta pantalla no cuenta con íconos ni juegos ya que se priorizó brindar información en forma de textos tomada de la Fundación Huésped buscando generar altos niveles de conciencia y de, también, desestigmatizar esta patología y a quienes la padecen.

Esi sí LA ESI M. ANTICONCEPTIVOS ETS's VIH/SIDA CONTACTO

MÁS INFORMACIÓN.
 EN UN MISMO LUGAR.

Buscar HIV ANTICONCEPTIVOS CONTACTO SÍFILIS

CONTACTO

Nombre y Apellido* Edad*

Dirección de correo Sos docente/estudiante

Consulta

ENVIAR

Córdoba, Argentina 2020 Quiénes somos Dónde estamos Contacto

Figura 39. Menú 5. Contacto. Fuente: elaboración propia (2020)

El último menú que se desarrolló de la web es un formulario de contacto acompañado por las redes sociales de la misma. Se busca recibir feedback mediante el formulario tanto de docentes como alumnos y público en general para brindar una mejor experiencia de usuario. Este apartado es sumamente necesario desde el lanzamiento del producto, ya que es uno de los canales mediante los cuales se podrá tomar información para mejorar y/o cambiar la experiencia de usuario que se brinda en el producto.

Prototipo

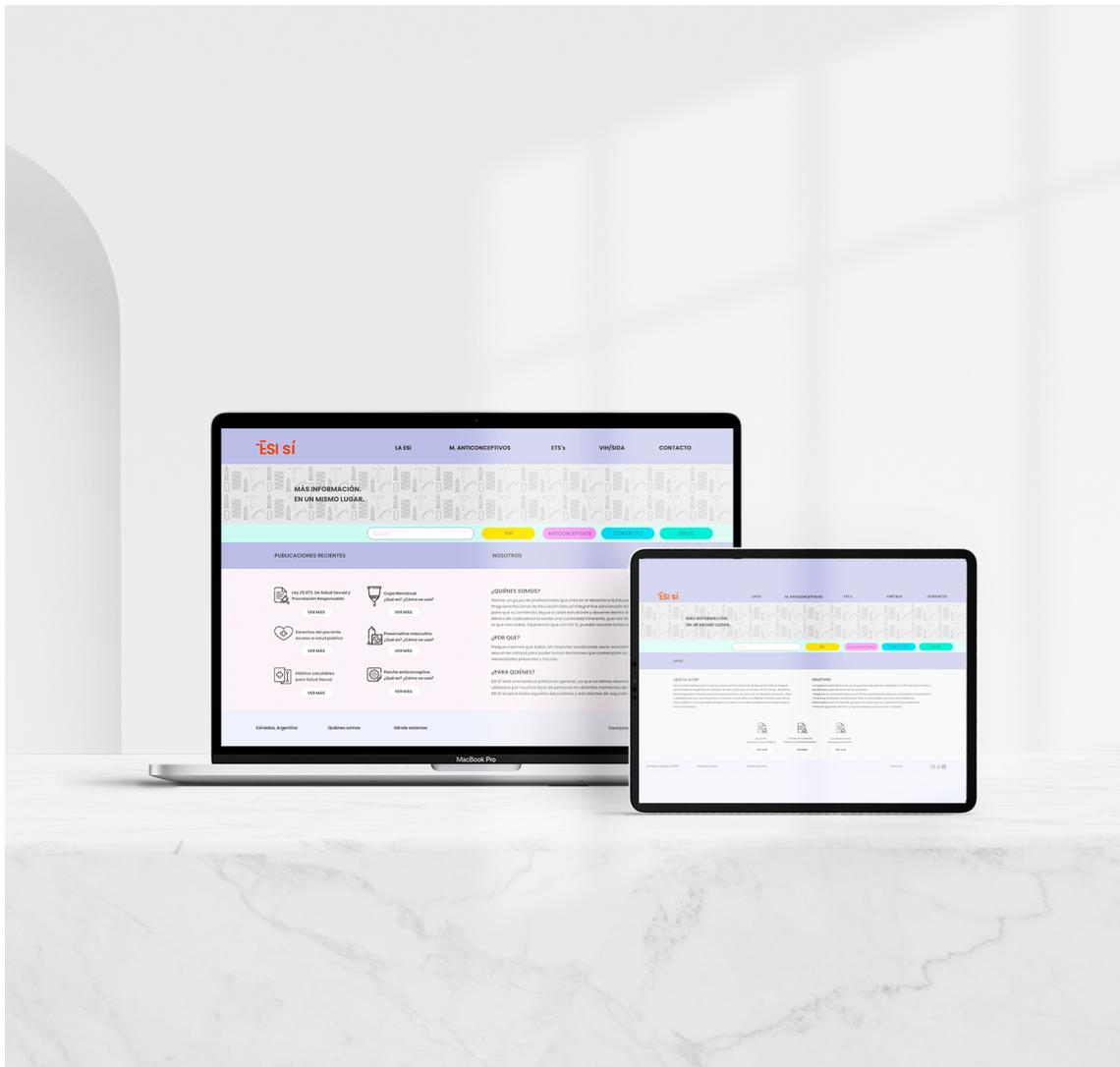


Figura 40. Mockup landing page. Fuente: elaboración propia (2020)

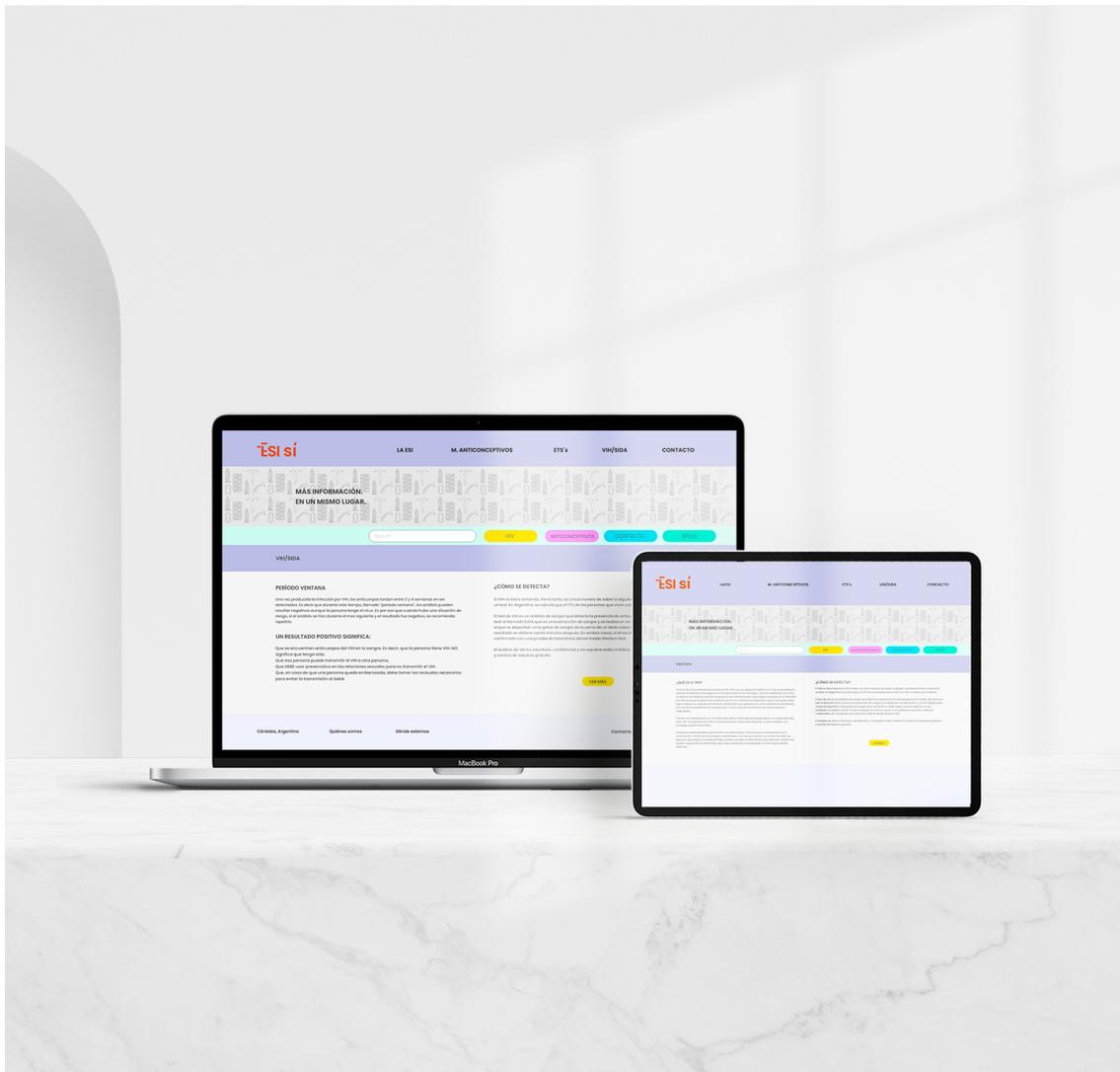


Figura 41. Mockup Menú VIH. Fuente: elaboración propia (2020)

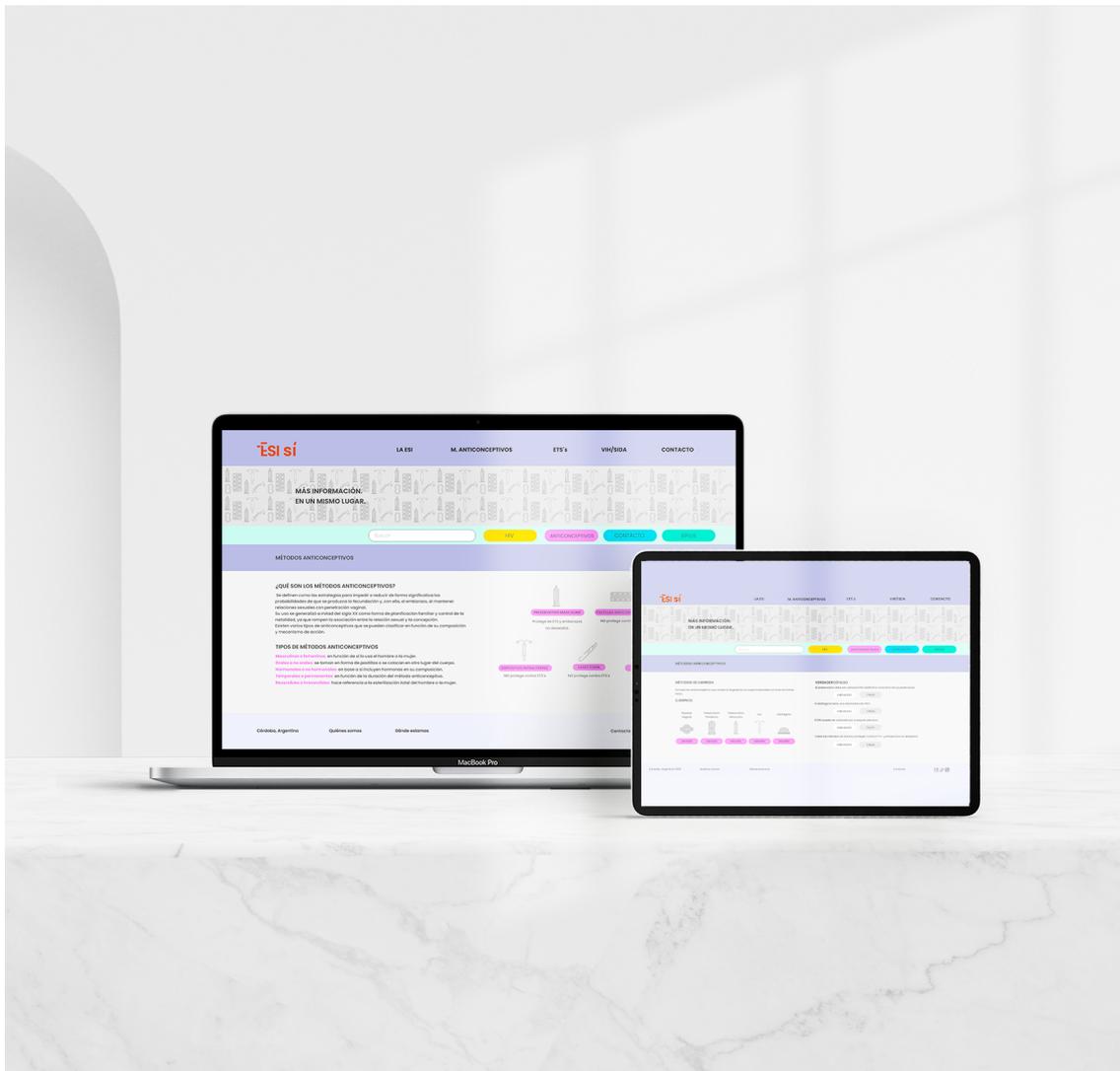


Figura 42. Mockup apartado métodos anticonceptivos. Fuente: elaboración propia (2020)

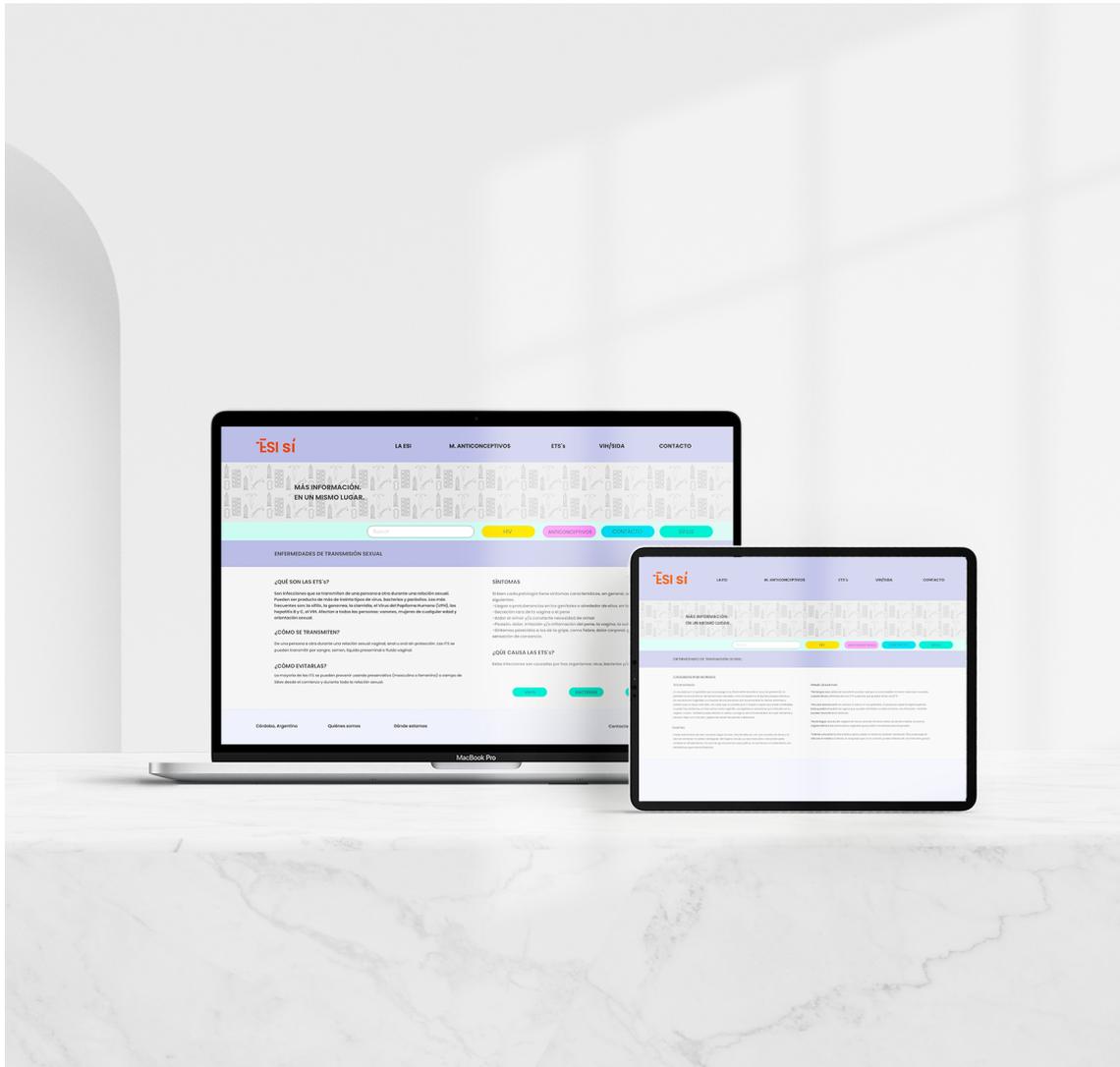


Figura 43. Mock Up apartado enfermedades de transmisión sexual. Fuente: elaboración propia (2020)

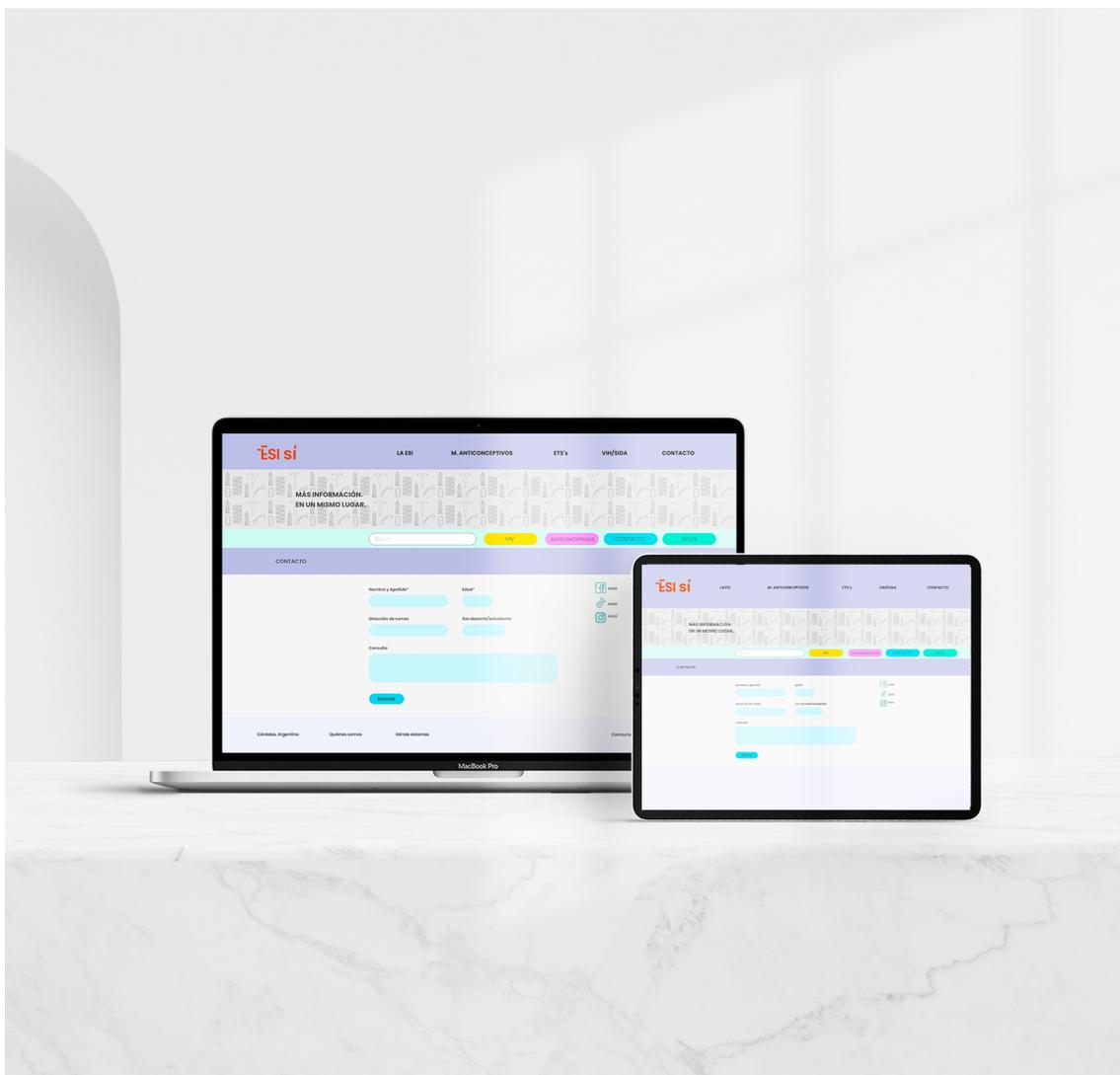


Figura 44. Mockup formulario de contacto. Fuente: elaboración propia (2020)

Análisis de costos

El análisis de costos es la herramienta que permite determinar el valor tanto de producción como de venta del proyecto, teniendo en cuenta no sólo factores de diseño sino también de programación, distribución y todos los recursos técnicos necesarios para llevar a cabo el mismo. Esto permite hacer comparaciones con otros productos similares en el mercado y tomar decisiones buscando el mejor resultado posible.

| Costos fijos | | Costos variables | |
|--------------------|-----------------|------------------|-----------------|
| Alquiler | \$13.000 | Gas | \$1.000 |
| Expensas | \$5.000 | Electricidad | \$3.000 |
| Impuesto Municipal | \$1.350 | Agua | \$1.000 |
| Monotributo | \$2.000 | Alimentos | \$2.500 |
| Obra Social | \$4.500 | Transporte | \$3.000 |
| Teléfono | \$1.000 | Insumos | \$3.000 |
| Wi-Fi | \$1.000 | Mantenimiento PC | \$2.500 |
| Paquete Adobe | \$2.055 | Imprevistos | \$5.000 |
| | \$29.905 | | \$21.000 |

Figura 45. Costos fijos y variables de producción. Fuente: elaboración propia (2020)

En la figura anterior, se puede observar el cálculo de costos fijos y variables del proyecto, teniendo en cuenta esos datos se procedió a calcular el precio hora del diseñador freelancer por un total de 30 hs semanales de trabajo, es decir, 6hs por día.

| | |
|----------------------------|----------|
| Total..... | \$50.905 |
| Total por semana..... | \$12.726 |
| Horas laborales por semana | 30 |
| Precio hora diseñador..... | \$424 |

Figura 46. Precio hora diseñador. Fuente: elaboración propia (2020)

Luego, se procedió a calcular el costo total del diseño del proyecto tomando como referencia el cronograma de trabajo presentado anteriormente con todas sus fases y la cantidad de horas de trabajo que llevará cada una, multiplicados por el costo de hora diseñador mostrado en la figura 46.

| Fase | Cantidad de horas | Precio |
|---|-------------------|------------------|
| Planteamiento del problema y análisis. | 60 | \$25.440 |
| Conceptualización | 60 | \$25.440 |
| Planificación del proyecto. | 90 | \$38.160 |
| Definición de contenido y diseño. | 90 | \$38.160 |
| Prototipado y evaluación de resultados. (Re diseño) | 150 | \$63.600 |
| Implementación y lanzamiento | 30 | \$12.700 |
| Total | | \$203.500 |

Figura 47. Costo diseño. Fuente: elaboración propia (2020)

Por otra parte, se calculó el costo de recursos técnicos específicos que tiene la plataforma como lo es la programación, el hosting y servidor y el registro de dominio y marca.

| Recursos técnicos | | |
|--------------------|------------------------|------------------|
| Programación. | x 450 horas de trabajo | \$384.000 |
| Servicios | | \$20.000 |
| Registro de marca. | | \$13.500 |
| Servidores. | | \$12.000 |
| Hosting. | | \$500 |
| Total | | \$430.000 |

Figura 48. Costo de recursos técnicos. Fuente: elaboración propia (2020)

Por último se procedió a calcular el costo total de la plataforma, utilizando los datos previamente analizados.

| Costo total | | |
|-------------------|------------------------|------------------|
| Costo diseño | x 450 horas de trabajo | \$203.000 |
| Recursos técnicos | | \$430.000 |
| TOTAL | | \$633.000 |

Figura 49. Costo total de la plataforma ESI Sí. Fuente: elaboración propia (2020)

Conclusiones

Como se nombró anteriormente, el desarrollo de este producto surge de haber observado una necesidad informacional satisfecha en cuanto a los lineamientos que la Ley 26.150 propone en cada nivel educativo. Actualmente no existe un medio que reúna información verídica y centralizada con respecto a los contenidos que deben darse en cada momento de la educación, lo cual genera miles de jóvenes adultos en Argentina que no conocen sus derechos de Salud Sexual y reproductiva, como así tampoco los cuidados necesarios para vivir plenamente saludables.

Por lo que, como solución se propuso la creación de una plataforma educativa centrada en el usuario que explicara estos contenidos de manera didáctica específicamente centrada en aquellos estudiados en secundario, como parte del programa de Ciencias Naturales sin importar si el usuario era docente, alumno o público en general.

Fue así como en primer lugar se buscó definir las necesidades informativas del público y se concluyó que actualmente el mayor problema es la pluralidad de

medios informativos no verificados que existen por lo cual se procedió a crear un medio que contuviera toda la información necesaria habiendo también hincapié en los métodos pedagógicos presentes en otras plataformas educativas. Esto fue llevado a cabo por medio del uso del color y de ilustraciones que buscan ayudar a crear una relación arbitraria entre el color del apartado en la plataforma y la información, así como el ícono va asociado a una figura particular.

Siguiendo con este objetivo, fue de suma importancia definir un concepto gráfico que priorizara forma a función sin dejar de lado la estética buscando crear un sitio que fuera atractivo a la vista pero a su vez, fácil de usar. Esto se logró gracias a la utilización de pocos elementos en pantalla que buscan no distraer al usuario, sino más bien ayudarlo a enfocarse en el apartado dónde está utilizando botones de colores y juegos en algunos casos.

Todo lo mencionado llevó a la construcción de una plataforma que suple tanto las necesidades del docente brindándole un único espacio que contiene la información, como las del estudiante y público en general ya que el medio alienta al mismo a aprender por la mera curiosidad.

A futuro, se recomienda seguir trabajando en la plataforma el resto de los lineamientos que propone la ESI para cada nivel educativo teniendo en cuenta las necesidades pedagógicas y de juego que cada nivel tenga en particular.

Referencias

- AMAZE. (s. f.). Plataforma educativa. *Age appropriate info on puberty for teens and their parents* Amaze. Recuperado de <https://amaze.org/>
- BILBAO CONSUEGRA, M, L; ANDREU GÓMEZ, N; SANTANA BOTANA, L,M. (2017). *La evaluación del aprendizaje desde las potencialidades de las plataformas interactivas*. **Tecnología Educativa**, [S.l.], v. 2, n. 2, ene. 2018. ISSN 2519-9463. Recuperado de: <<https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu/article/view/38>>
- BRINGUÉ SALA, X., SÁBADA CHALEZQUER, C., & ARTOPOULOS, A. (2014). *La generación interactiva en Argentina: niños y adolescentes ante las pantallas*. *Education Policy Analysis Archives*, 93. <https://doi.org/10.14507/epaa.v22n49.2014>
- CHAVES, N. (1990). *La imagen corporativa: Teoría y práctica de la identificación institucional (GG Diseño)* (3rd ed.). Editorial Gustavo Gili.
- COSTA, J. (2001). *La Imagen Corporativa En El Siglo XXI (Spanish Edition)*. La Crujía, La Crujía.
- CrESI. (2015). Aplicación móvil. *Educación Sexual Integral*. Recuperado de: <http://www.cresi.com.ar/app/>
- CUELLO J, VITTONI J. (2013). *Diseñando app para móviles*. (1ª ed). Van Duuren Media.
- DELGADO H. (2019). Metodología para la Creación y Desarrollo de Sitios Web. Recuperado de: <https://disenowebakus.net/metodologia-para-la-creacion-de-sitios-web.php#estructura-de-navegacion>
- FONDO DE POBLACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS (UNFPA) (s.f) . *Salud sexual y reproductiva*. Recuperado de:

<https://www.unfpa.org/es/salud-sexual-y-reproductiva#:~:text=Una%20buena%20salud%20sexual%20y,relacionados%20con%20el%20sistema%20reproductivo>

-GARRETA DOMINGO M, MOR PERA E. (2011). *Diseño centrado en el usuario*. Barcelona, España. Universitat Oberta de Catalunya (UOC).

-GARRET J,J. (2000). *The Elements of User Experience*. Recuperado de:
<http://www.jjg.net/elements/pdf/elements.pdf>

-HASSAN Y, FERNÁNDEZ F, IAZZA G. (2007) *Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información*

-HELLER, E. (2004). *Psicología del color*. Barcelona, España.

-LA ESI EN JUEGO. (2020). Plataforma educativa. Recuperado de:
<https://laesienjuego.com.ar/>

-LEDESMA, M. (2004). *Comunicacion Para Diseñadores*. Ediciones Fadu.

-LEY 26.150. El Senado y Cámara de Diputados de la Nación Argentina reunidos en Congreso. 23 de Octubre de 2006. Recuperado de:
<https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/ley26150.pdf>

-MARTÍN MARTÍN M. (2017). *Aportaciones pedagógicas de las TIC a los estilos de aprendizaje*. Universidad de Nebrija y Universidad Internacional de la Rioja.
Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6164812>

-MAC DONALD,R. (2017) *Las funciones de Roman Jakobson en la era digital*. Universidad Rafael Landívar, Guatemala. Editorial Cara Parens . XVI, 142

-MCLEAN R. (1987). *Manual de Tipografía*. Madrid, España. Recuperado de:
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=MHLfZMobAPoC&oi=fnd&pg=PA7&dq>

[=tipograf%C3%ADa&ots=bXc5Ej2h-r&sig=v0Gmkf9wERrGl-V-pMr2-VTOKmE#v=onepage&q=tipograf%C3%ADa&f=false](#)

-MERTIXELL, E. M. (2007) *Vista de Interactividad e interacción*. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa.

Recuperado de: <https://relatec.unex.es/article/view/2/1>

-MONJO PALAU T. (2011). *Diseño de interfaces multimedia*. Barcelona, España. Universidad Oberta de Catalunya. (UOC)

-NIELSEN J. (2000) *La usabilidad y el diseño Web*. Recuperado de:

http://www.academia.edu/download/40944586/LA_USABILIDAD_Y_EL_DISENO_WEB.docx

-ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD (OMS). (2020). *Salud Sexual y Reproductiva*. Recuperado de:

https://www.who.int/topics/sexual_health/es/

-RAMIREZ I. R. (2006). *Bases del Diseño de páginas web*. Recuperado de:

<https://es.slideshare.net/LuisMauricioAlamo/desarrollo-de-pginas-web-10194292>

-REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (2020). Diccionario de la lengua española. Versión electrónica de la 23ª edición. Recuperado de:

<https://dle.rae.es/metodolog%C3%ADa>

-ROSENFELD L, MORVILLE P. (2000). *Arquitectura de la información para la WWW*. (4.a ed.). O'Reilly Media.

-ROST, A. (2004). *Pero, ¿de qué hablamos cuando hablamos de Interactividad?*

(Paper) . Recuperado de: <https://tinly.co/Ecrao>

-UNICEF. (2017). Un estudio sobre Buenas Prácticas Pedagógicas en Educación Sexual Integral. Resumen del estudio. Instrumento para las escuelas. Argentina: Ministerio de Educación de la Nación Argentina. Recuperado de:

<https://www.unicef.org/argentina/media/3881/file/Estudio%20buenas%20practicass%20pedagogicas%20en%20ESI%20-%20Resumen%20e%20instrumento.pdf>

-VYKUS M. (2007). Estándares y accesibilidad en el diseño de interfaces web. Tesis de grado. Universidad Siglo 21. Córdoba, Argentina.

Anexo 1

PROGRAMA NACIONAL DE EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL

Ley 26.150

Establécese que todos los educandos tienen derecho a recibir educación sexual integral en los establecimientos educativos públicos, de gestión estatal y privada de las jurisdicciones nacional, provincial, de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y municipal. Creación y Objetivos de dicho Programa.

Sancionada: Octubre 4 de 2006

Promulgada: Octubre 23 de 2006

El Senado y Cámara de Diputados De la Nación Argentina reunidos en Congreso, etc. sancionan con fuerza de Ley:

PROGRAMA NACIONAL DE EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL

ARTÍCULO 1º — Todos los educandos tienen derecho a recibir educación sexual integral en los establecimientos educativos públicos, de gestión estatal y privada de las jurisdicciones nacional, provincial, de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y municipal. A los efectos de esta ley, entiéndase como educación sexual integral la que **articula aspectos biológicos, psicológicos, sociales, afectivos y éticos.**

ARTICULO 2º — Créase el Programa Nacional de Educación Sexual Integral en el ámbito del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, con la finalidad de cumplir en los establecimientos educativos referidos en el artículo 1º las disposiciones específicas de la Ley 25.673, de creación del Programa Nacional de Salud Sexual y Procreación Responsable; Ley 23.849, de Ratificación de la Convención de los Derechos del Niño; Ley 23.179, de Ratificación de la Convención sobre la Eliminación

de todas las Formas de Discriminación contra la Mujer, que cuentan con rango constitucional; Ley 26.061, de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes y las leyes generales de educación de la Nación.

ARTÍCULO 3° — Los objetivos del Programa Nacional de Educación Sexual Integral son:

- a) Incorporar la educación sexual integral dentro de las propuestas educativas orientadas a la formación armónica, equilibrada y permanente de las personas;
- b) Asegurar la transmisión de conocimientos pertinentes, precisos, confiables y actualizados sobre los distintos aspectos involucrados en la educación sexual integral;
- c) Promover actitudes responsables ante la sexualidad;
- d) Prevenir los problemas relacionados con la salud en general y la salud sexual y reproductiva en particular;
- e) Procurar igualdad de trato y oportunidades para varones y mujeres.

ARTÍCULO 4° — Las acciones que promueva el Programa Nacional de Educación Sexual Integral están destinadas a los educandos del sistema educativo nacional, que asisten a establecimientos públicos de gestión estatal o privada, desde el nivel inicial hasta el nivel superior de formación docente y de educación técnica no universitaria.

ARTÍCULO 5° — Las jurisdicciones nacional, provincial, de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y municipal garantizarán la realización obligatoria, a lo largo del ciclo lectivo, de acciones educativas sistemáticas en los establecimientos escolares, para el cumplimiento del Programa Nacional de Educación Sexual Integral. Cada comunidad educativa incluirá en el proceso de elaboración de su proyecto institucional, la

adaptación de las propuestas a su realidad sociocultural, en el marco del respeto a su ideario institucional y a las convicciones de sus miembros.

ARTÍCULO 6° — El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología definirá, en consulta con el Consejo Federal de Cultura y Educación, los lineamientos curriculares básicos del Programa Nacional de Educación Sexual Integral, de modo tal que se respeten y articulen los programas y actividades que las jurisdicciones tengan en aplicación al momento de la sanción de la presente ley.

ARTÍCULO 7° — La definición de los lineamientos curriculares básicos para la educación sexual integral será asesorada por una comisión interdisciplinaria de especialistas en la temática, convocada por el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, con los propósitos de elaborar documentos orientadores preliminares, incorporar los resultados de un diálogo sobre sus contenidos con distintos sectores del sistema educativo nacional, sistematizar las experiencias ya desarrolladas por estados provinciales, Ciudad Autónoma de Buenos Aires y municipalidades, y aportar al Consejo Federal de Cultura y Educación una propuesta de materiales y orientaciones que puedan favorecer la aplicación del programa.

ARTÍCULO 8° — Cada jurisdicción implementará el programa a través de:

- a) La difusión de los objetivos de la presente ley, en los distintos niveles del sistema educativo;
- b) El diseño de las propuestas de enseñanza, con secuencias y pautas de abordaje pedagógico, en función de la diversidad sociocultural local y de las necesidades de los grupos etarios;
- c) El diseño, producción o selección de los materiales didácticos que se recomiende, utilizar a nivel institucional;

- d) El seguimiento, supervisión y evaluación del desarrollo de las actividades obligatorias realizadas;
- e) Los programas de capacitación permanente y gratuita de los educadores en el marco de la formación docente continua;
- f) La inclusión de los contenidos y didáctica de la educación sexual integral en los programas de formación de educadores.

ARTICULO 9° — Las jurisdicciones nacional, provincial, de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y municipal, con apoyo del programa, deberán organizar en todos los establecimientos educativos espacios de formación para los padres o responsables que tienen derecho a estar informados. Los objetivos de estos espacios son:

- a) Ampliar la información sobre aspectos biológicos, fisiológicos, genéticos, psicológicos, éticos, jurídicos y pedagógicos en relación con la sexualidad de niños, niñas y adolescentes;
- b) Promover la comprensión y el acompañamiento en la maduración afectiva del niño, niña y adolescente ayudándolo a formar su sexualidad y preparándolo para entablar relaciones interpersonales positivas;
- c) Vincular más estrechamente la escuela y la familia para el logro de los objetivos del programa.

ARTÍCULO 10. — Disposición transitoria:

La presente ley tendrá una aplicación gradual y progresiva, acorde al desarrollo de las acciones preparatorias en aspectos curriculares y de capacitación docente. La autoridad de aplicación establecerá en un plazo de ciento ochenta (180) días un plan que permita

el cumplimiento de la presente ley, a partir de su vigencia y en un plazo máximo de cuatro (4) años. El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología integrará a las jurisdicciones y comunidades escolares que implementan planes similares y que se ajusten a la presente ley.

ARTICULO 11. — Comuníquese al Poder Ejecutivo.

DADA EN LA SALA DE SESIONES DEL CONGRESO ARGENTINO, EN BUENOS AIRES, A LOS CUATRO DÍAS DEL MES DE OCTUBRE DEL AÑO DOS MIL SEIS.

— REGISTRADA BAJO EL N° 26.150 —

ALBERTO E. BALESTRINI. — DANIEL O. SCIOLI. — Enrique Hidalgo. — Juan H. Estrada.

Anexo 2

Lineamientos curriculares elegidos. Ciencias Naturales - Educación para la salud de Segundo Ciclo de escuelas secundarias.

1. El conocimiento referido a las infecciones de transmisión sexual.
2. La promoción de actitudes de cuidado de la salud y hábitos de prevención de las infecciones de transmisión sexual (incluido el VIH-Sida)
3. El conocimiento de la Ley de Salud Sexual y Procreación Responsable.
4. El conocimiento y la utilización de los recursos disponibles en el sistema de salud de acuerdo con la Ley de Salud Reproductiva y Procreación Responsable.
5. El conocimiento de diversos aspectos de la atención de la salud sexual y reproductiva: los métodos anticonceptivos y de regulación de la fecundidad.

Anexo 3

Sistemas de organización

En el siguiente apartado, se mostrará información desarrollada por Rosenfeld y Morville, presente en la bibliografía anteriormente citada que busca desarrollar con mayor extensión los llamados esquemas de organización y sistemas de rotulación.

Esquemas de organización

Definen las características comunes de los elementos del contenido e influyen en el modo en que se agrupan esos elementos de manera lógica.

1. Esquemas de organización exactos: son los más sencillos, dividen la información en secciones bien definidas y excluyentes entre sí. Exigen que el usuario sepa el nombre específico del recurso que busca. Dentro de ellos, pueden ser: alfabéticos, cronológicos o geográficos.
2. Esquemas de organización ambiguos: dividen la información en categorías que se resisten a la definición exacta, suelen ser más importantes y útiles que los previamente explicados, se basan en el aprendizaje asociativo y no pretenden que el usuario sepa exactamente lo que busca. Pueden ser: temáticos, funcionales, para públicos específicos, conducidos por metáforas, híbridos.

Estructuras de organización

Definen los tipos de relaciones que hay entre los elementos del contenido y los grupos, decidiendo las formas primarias en que los usuarios pueden navegar dentro del sitio.

1. Jerárquica: al estar tan presente en nuestra vida diaria, refleja la comprensión que tenemos del mundo de un modo profundo y pleno de significado. Los usuarios la pueden entender sin problemas, elaborando un mapa mental de la estructura del sitio para así poder moverse en él.
2. Hipertexto: comprende esencialmente dos componentes principales, los elementos o fragmentos de información que van a vincularse, y los vínculos entre los fragmentos. Este tipo de estructura plantea un gran

nivel de flexibilidad, así como uno de potencial complejidad y confusión para el usuario.

Sistemas de rotulación

Un rótulo es una forma de representación, en materia web, dicen Rosenfeld y Morville (2000) la utilización de rótulos conduce a comunicar información con eficacia, buscando hacer una asociación correcta en la mente del usuario sin presentarle toda la información de manera evidente.

Estos sistemas pueden darse en dos formatos: textual y con íconos. Comúnmente, se utilizan de dos maneras, como vínculos a partes de la información en otras páginas y como encabezados que dividen e identifica partes de información en la misma página. A continuación, se explicarán brevemente estos sistemas.

1. Rótulos dentro de sistemas de navegación: exigen una aplicación más coherente que cualquier otro. Se vuelven una parte integral para darle al usuario un sentido de familiaridad.
2. Rótulos como términos indizados: a fin de clasificar el contenido de un sitio grande mejorando la posibilidad de que un documento sea hallado mediante un sistema de búsqueda y apoyando la exploración del sitio.
3. Rótulos de vínculos: se utilizan como vínculos de texto dentro del cuerpo de este o del texto de una parte de la información. Tanto el rótulo como la información a la que conduce deben ser coherentes.
4. Rótulos como encabezados: describen la información que viene enseguida de ellos, su mayor desventaja es que no existe garantía alguna de que el usuario lea la parte de texto relacionada con el rótulo.
5. Sistemas de rotulación con íconos: estos últimos pueden representar información de una manera muy similar al texto, aunque constituyen un lenguaje mucho más limitado que el texto.