



1 de noviembre de 2016 | Vol. 17 | Núm. 11 | ISSN 1607 - 607

ARTÍCULO

## **EL IMPACTO DE LA INTERFAZ GRÁFICA EN REPOSITARIOS DE ACCESO ABIERTO**

(<http://www.revista.unam.mx/vol.17/num11/art76/>)

*Carolina Silva Bretón*  
(Académica de la Universidad Nacional Autónoma de México)

## REINTERPRETACIÓN DEL DISEÑO LATINOAMERICANO FRENTE A LA GLOBALIZACIÓN

“ Hay tres rubros importantes en el desarrollo de diseño web que es importante tener en cuenta debido a que de estos parten aspectos cruciales en la usabilidad [...] ”

### Resumen

El presente artículo tiene como propósito primordial enfatizar la importancia de la apariencia de los repositorios de acceso abierto para dar al usuario la mejor experiencia de uso posible de una forma más sencilla y eficaz al buscar la información que desea. El documento consta de tres apartados principales: en el primero se habla de las limitaciones de las herramientas que ofrecen los programas de administración de colecciones digitales desde el aspecto gráfico. En el segundo, se exponen las últimas tendencias que se deben de considerar en el ámbito de las interfaces gráficas. En el tercero y último apartado se presenta brevemente el impacto que provoca una interfaz gráfica de repositorios en la experiencia de usuario, aterrizando los planteamientos teóricos

y metodológicos.

**Palabras clave:** Acceso abierto, repositorio digital, interfaz gráfica, diseño web, usabilidad, experiencia de usuario.

### *The Impact of the Graphic Interface in Open Access Repositories*

#### *Abstract*

*The present article has the main purpose of enhance the importance of the appearance of the open access repositories to give the user the best user experience in an easy and more efficient manner when looking for the information they need. The document consist of three main sections: The first treats the limitation of the tools of the collection administration software from a graphic perspective. Secondly, it discusses the latest tendencies to be considered in the graphic design field. The third and last section briefly presents the impact that the graphic interface of the repositories has on the user experience, landing the theoretical and methodological approaches.*

**Keywords:** Open Access, Digital Repository, Graphic interface, Web Design, Usability, User Experience.

## REINTERPRETACIÓN DEL DISEÑO LATINOAMERICANO FRENTE A LA GLOBALIZACIÓN

### Introducción

**E** Un repositorio es un sistema en la web de carácter público o privado en el que se guardan objetos digitales (OD), proporcionando mecanismos para gestionarlos, almacenarlos, preservarlos y distribuirlos facilitando su acceso.

Como bien afirma Daudinot en su artículo referente a la teoría de los metadatos «su función es describir los recursos de información para garantizar su posterior recuperación» ; para dichos conjuntos se recomienda estar estandarizados de acuerdo a los campos de Dublin Core, Darwin Core, LOM, OBAA, por mencionar algunos, de acuerdo a su área de especialización para contar con la capacidad de comunicarse con otros repositorios.

Los repositorios de acceso abierto son una vía ideal para fomentar que los cibernautas lleguen a información libre y disponible en Internet. Recordemos que a través del acceso abierto:

- Los investigadores pueden llegar a una mayor audiencia y por tanto su investigación pueden ser ampliamente leída y citada.
- Las instituciones adquieren una mejor reputación y mayor ventaja competitiva, ya que su investigación se hace más visible.
- Organismos de financiación ven pronto su inversión de regreso, ya que la investigación financiada por ellos puede llegar a más personas.
- Editores han encontrado que el impacto de sus textos aumenta como resultado de un mayor acceso (CHOWDHURY, 2012: 143).

### Limitantes en software de administrador para una buena experiencia de usuario

Los repositorios son una vía de almacenar y difundir publicaciones, generalmente solo se acostumbra evaluar la calidad de los metadatos dejando al margen la manera de presentarse al usuario quien finalmente es el que navegará en dichos sistemas, para gestionar e interactuar con el sistema, se necesita la instalación de un *software de administración* de los más conocidos están DSpace, Eprints, Green Stone, Fedora, CDSware. (KOUTRAS, 2013: 34-36).

El trabajo del catalogador y del programador se estanca en la experiencia del usuario cuando se muestran los contenidos o simplemente éste no se siente acogido por el ambiente virtual en el que se está investigando. De manera predeterminada, dichos programas incluyen una o más interfaces gráficas que se pueden personalizar de forma básica, es decir, casi cualquier persona puede modificarla o bien, se puede contar con una personalización especializada dependiendo las necesidades de la institución y desde

el ojo objetivo de un diseñador web. Sea cual sea el caso es importante no perder de vista los lineamientos de usabilidad. A continuación se tomará de ejemplo la interfaz JSPUI que es la más utilizada del DSpace y se analizarán sus limitantes:

Como se puede observar, la interfaz ya cuenta con un área de encabezado (*Header*), el área de contenido (*Content*), navegación (*Navegation* y *Sidebar*) y el pie de página (*Footer*). Esto es indispensable porque son áreas que una vez designadas no cambian de posición y produce la unificación de los elementos en el gestor. También manejan el buscador y el área de autenticación de usuarios.

Sin embargo, desde el aspecto de la funcionalidad, navegar con dos o tres menús como se observa en esta interfaz, llega a ser caótico para el usuario porque ofrece demasiadas opciones de botones en diversas ubicaciones: del lado izquierdo, derecho y arriba. El repositorio «debería ser fácil de usar, no importa en qué página esté el usuario. Habría que colocar en el mismo lugar todos los elementos básicos para la navegación y una consistencia en los elementos» (BRAUN, 2003: 89-90).

No tienen personalización con respecto a la institución. El diseño es básico para que sea modificado pero desgraciadamente por no dar la importancia al impacto que puede tener la apariencia del repositorio, no se invierte en tiempo y recursos humanos para ello y muchas ocasiones lo dejan por defecto, lo cual produce monotonía y aburrimiento al usuario que navega en estos tipos de repositorios.

Otra limitante que tienen estos gestores de contenido es que trabajan por módulos automatizados. Si la institución requiere algo más personalizado es necesario contar con un personal especializado en diseño web y programación para la manipulación de los elementos. En varias ocasiones, solamente se llenan y adaptan los elementos a los módulos automatizados y se vuelve un diseño rutinario.

Un punto importante que se debe cuidar es la tipografía que juega un papel importante en el lenguaje visual de la web. De acuerdo a Nielsen, uno de los autores más citados en el aspecto de la usabilidad, menciona que la tipografía y los esquemas de color correctos son componentes esenciales de un buen diseño visual: el texto demasiado pequeño es confuso, debe existir la posibilidad de cambiar de tamaño fácilmente y el contraste con el fondo debe ser adecuado para la legibilidad (NIELSEN, 2007: 211). Las versiones sin actualizar de los sistemas ocupan tipografías *Serif* de manera predeterminada; es hasta las últimas versiones que empiezan a introducir la *sans-serif*, por lo que se recomienda a los repositorios que actualicen sus versiones de softwares así como jerarquizar los textos en general, autores y encabezados, jugar con los contrastes sin perder la unidad, el balance y la armonía del sitio.

Generalmente los administradores que gestionan dichos programas, suelen bajar el puntaje de la tipografía con tal de que les quede en un solo espacio, como es el caso de los menús de navegación; esta no es la mejor manera de trabajar ya que luego es tan pequeño el texto de los hipervínculos que no se alcanzan a percibir. Se debe tener presente que el investigador puede tener problemas con la vista para textos muy pequeños. «El texto pequeño y tenue, no sólo es un problema para las personas mayores. En un reciente estudio realizado con adolescentes descubrimos que el texto apenas visible no les gusta: los adolescentes navegan rápidamente y quieren que los elementos importantes llamen la atención. Incluso con una vista perfecta, prefieren explorar una página sin tener que esforzarse» (NIELSEN, 2007: 218).

No cuentan con diseño accesible que contemple a usuarios con capacidades diferentes: el objetivo inmediato sería lograr un diseño universal que permita que ninguna persona en ningún momento se vea limitada por causa de estas diferencias (GONZÁLEZ, 2006: 30).

Una limitante que se agrega en algunas versiones de software de administrador es no contar con diseño responsivo, el cual es indispensable porque actualmente los usuarios navegan más en otros equipos diferentes a la computadora de escritorio. La AMIPCI (Asociación Mexicana de Internet) nos muestra en su 12° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2016, que ya no tan solo hay que contemplar las tabletas y teléfonos inteligentes como un medios de conexión a Internet, sino la consolas de videojuego, los relojes de mano y los televisores inteligentes, entre otros.

A continuación algunos ejemplos de repositorios con software gratuito que han dedicado tiempo en el diseño pensando en el *target* o público al que va dirigido:

## Tendencias que se deben contemplar para interfaces gráficas actuales en repositorios de acceso abierto

Hay tres rubros importantes en el desarrollo de diseño web que es importante tener en cuenta debido a que de estos parten aspectos cruciales en la usabilidad y navegación de un sitio de hoy en día. Tal es el tema de la Interfaz de Usuario (por sus siglas en inglés: UI) desde el punto de vista de la Experiencia de Usuario (UX), ambos vinculados por el Diseño de Interactividad (IxD). Esto constituye un parteaguas para las nuevas generaciones de desarrollo web ya que los procesos de diseño cambian totalmente. Cuando antes se pensaba en inventariar el contenido, reflejarlo en un *wireframe*, realizar el prototipo y entregar, ahora se piensa primeramente en escuchar al usuario, analizar sus necesidades como cliente final, interpretar la idea, definir el lenguaje para encontrar empatía y evaluar para redefinir. Es decir el proceso cambia, de ser lineal pasa a ser de retroalimentación valorando la experiencia de usuario y su interactividad con el sitio; agregándole a esto que se diseña primeramente para el dispositivo antes que de escritorio (*Mobile First*).

Entonces, de los tres rubros mencionados, se puede afirmar que la tarea del diseñador web es generar una buena apariencia y facilitar la vida al usuario, por lo que surgen algunas tendencias que predominan en las interfaces gráficas como:

**Responsivo:** Esta cualidad del diseño ya no es una opción sino una necesidad, por la practicidad que buscan las personas al navegar en cualquier lugar y en cualquier momento, además de que así como avanza la tecnología, surgen nuevos equipos para entrar a la web. También es importante porque es un factor del SEO (Search Engine Optimization u Optimización en Buscadores o Motores de Búsqueda). Hoy en día, hablar de diseño web, lleva implícito la cualidad de ser responsivo.

**Páginas largas:** Usa los patrones de diseño de interacción para el mejoramiento de la experiencia de usuario, debido a que los usuarios desde años ya están acostumbrados al desplazamiento en vertical y mejora la leibilidad de contenidos breves en áreas de interés.

**Minimalismo:** Muy de la mano con el punto anterior, debido a que es capaz de transmitir mucho con tan poco, es decir, el despojo de los elementos innecesarios para

aprovechar el espacio en objetos pequeños y disfrutarlos en espacios grandes. No usa colores cargados sino muy sutiles, quizás gradientes con combinaciones sólidas.

**Diseños flat o planos:** Surge como necesidad al adaptarse a las tabletas, teléfonos, relojes, televisiones inteligentes y en consolas de videojuegos; está influenciado por el minimalismo, su mayor característica es la tipografía sencilla de palo seco, pocos sombreados o nulos, limpio, elegante, sin profundidad y contornos bien delimitados. Los focos visuales son las fotografías .

**Contenido colapsado:** Es una muy buena práctica para los repositorios, ya que oculta las opciones que no son esenciales bajo un mismo enlace que se expande o contrae a petición del usuario. Ayuda a que la página no se vea saturada y para esto es necesario de una jerarquización del contenido.

**Elementos Multimedia:** Aunque no es tan indispensable en repositorios, su uso no deja de crecer y llega a ser atractivo para el usuario, incluso como factor apropiado para memorizar la identidad del repositorio. Sirve para destacar zonas del sitio web y se recomienda con pequeñas animaciones o con transiciones sutiles, breves videos, fondos de pantalla y uso de otras tecnologías.

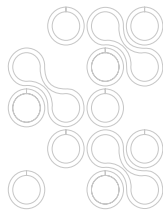
## Impacto que provoca una interfaz gráfica con los usuarios de repositorios digitales

Coincido con la idea de Nikolaos cuando cita a Lynch en su libro referente a *Recursos educativos*, en que los repositorios de acceso abierto son ahora una realidad para las instituciones académicas. Un concepto básico de la función del repositorio institucional es la multitud de servicios que pueden ser ofrecidos por la universidad para los miembros de su comunidad con el objetivo último de gestionar y difundir los documentos digitales que han sido producidos por los miembros de la universidad. (KOUTRAS, 2013: 32) Si a lo anterior se le agrega el interés por el usuario, incrementamos la eficacia del uso de los repositorios, por lo tanto también de contenidos de acceso abierto.

El impacto que han provocado los repositorios que ya manejan una adecuada interfaz de usuario y que se mantienen actualizando para ir mejorando son: Como repositorio digital cumplen con las necesidades comunicativas que requiere la institución.

- Favorecen la navegación del investigador cuando consulta contenido libre porque cubren con las necesidades informativas y funcionales.
- En los análisis de visitas, los resultados de las estadísticas son cada vez más altos y con menor rango de errores.
- Genera experiencias únicas y significativas para el usuario, las cuales se regresan a la institución como beneficios tangibles.
- Constituye otro medio para renombre y reputación de la institución (85).

A manera de ejemplificar lo anterior, se menciona al Repositorio de Danza de la UNAM<sup>1</sup>:



[1] <http://ru.unam.mx/movimiento.unam.mx/danza>

- a) Utiliza el sistema de administración DSpace el cual ha modificado sus plantillas de UI de acuerdo a las tendencias para una mejor experiencia de usuario. En la siguiente imagen se observa del lado izquierdo la interfaz en la versión 1.6.2, la cual muchos de los repositorios que la instalaron no han realizado la actualización; del lado derecho la versión 5.1. El Repositorio de Danza usa la última versión del DSpace 5.5.
- b) Pensando en que el usuario tenga la mejor experiencia en el repositorio, adapta los módulos de la plantilla de acuerdo a las tendencias en web y a su diseño, siguiendo los lineamientos de la institución. Lo que desemboca a un repositorio moderno en apariencia y en contenido.

## Conclusiones

La experiencia de consultar información de acceso abierto a través de repositorios digitales, va mucho más allá de verlo como un problema que enfrentan las comunidades académicas y de lo técnico; las instituciones que alojan objetos digitales deben contar con un equipo que *dirija la logística* del repositorio, definiendo un concepto estratégico que lleve el contenido al alcance del investigador.

El diseño de interfaces gráficas no se encierra solo en el que «se vea bien» sino que capitanea el arte gráfico, en otras palabras, es el arte de fusionar la personalidad y estrategia del repositorio así como la funcionalidad e interactividad con la información para incrementar la satisfacción del usuario al navegar en el sistema.

A partir de la complementariedad del trabajo de catalogadores, programadores y diseñadores, se persigue una forma de acceder al conocimiento más completa; la pretensión es superar la experiencia meramente técnica y muchas veces confusa en la navegación en repositorios para alcanzar formas de conocimiento más sensibles. Cabe mencionar que la información que nutre los repositorios debe contener derechos de autor por expreso, dentro del marco legal. Para que el usuario interactúe con los repositorios es necesaria la instalación de un software que puede ser de código abierto o comercial, el cual provee herramientas para la organización y administración de los datos.

En concordancia con la opinión de Jhon Alexander, la accesibilidad no es de interés únicamente para las personas con discapacidad, dado que mejora el acceso al sitio en el que se encuentran los objetos digitales para todas las personas en general, por ello es necesario contemplar todos los limitantes técnicos virtuales y físicos. (GONZÁLEZ, 2006: 32). Por lo tanto se debe tener en cuenta a estos usuarios potenciales y agregar la sección de accesibilidad.

En lo personal y por experiencia, recomiendo que cada institución cuente con un equipo profesional de catalogadores, programadores y diseñadores que formen, alimenten y actualicen su repositorio digital. Y no necesariamente me refiero al número del personal: he encontrado casos en los que solo se cuenta con dos catalogadores, un programador y un diseñador para arrancar un repositorio, sin embargo son profesionistas especializados en el tema que saben de sus áreas de trabajo. También me he topado con instituciones que no cuentan con equipo profesional; para estos casos se recomienda contratar los servicios externos, pero no dejar abandonado cada área de desarrollo. El objetivo de cada repositorio digital es que sea funcional, usable y genere una gran experiencia de usuario. ■



## Bibliografía

- [1] Amipci- Infotec- Elogia. 12° *Estudio de los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2016*. [en línea]. [Fecha de consulta: 15 de noviembre de 2016], de AMIPCI, Asociación Mexicana de Internet. Disponible en: <[https://www.amipci.org.mx/images/Estudio\\_Habitosdel\\_Usuario\\_2016.pdf](https://www.amipci.org.mx/images/Estudio_Habitosdel_Usuario_2016.pdf)>.
- [2] BRAUN, Kelly. GADNEY, Max. et al. *Usabilidad. Los sitios hablan por sí mismos*. Madrid: Anaya Multimedia, 2003.
- [4] CHOWDHURY, G.G, SCHUBERT, Foo. *Digital Libraries and Information Access*. Chicago: Neal-Schuman, 2012.
- [5] DAUDINOT FOUNIER, Isabel. Organización y recuperación de información en Internet: teoría de los metadatos. [en línea] *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud* Vol. 14, Nº. 5, 2006 : [Fecha de consulta: 22 de mayo de 2016] Disponible en:<<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2223085>> ISSN 1024-9435, ISSN-e 2307-2113.
- [6] Doi.org. *DOI System And the HANDLE System*. [en línea]. [Fecha de consulta: 31 de mayo de 2016] Disponible en:<<http://www.doi.org/factsheets/DOIHandle.html>>.
- [7] GONZÁLEZ FLÓREZ, Jhon Alexánder. *Pautas de accesibilidad web para bibliotecas*. Argentina: Alfagrama, 2006. 187 p. Biblioteca alfagrama. ISBN: 987-22074-8-8.
- [8] GONZÁLEZ ROMERO, Rodolfo. *Personalización de la interfaz JSPUI en Dspace*. [en línea] Repositorio Universitario en TIC. [Fecha de consulta: 30 de mayo de 2016] Disponible en:< <http://www.ru.tic.unam.mx:8080/bitstream/DGTIC/81845/1/l-grafica.pdf>>.
- [9] HUGHES, Lorna M. *Evaluating and measuring the value, use and impact of digital collections*. Londres: British Library Cataloguing in Publication Data. 2012. 181 p. ISBN: 987- 185-604-720-3.
- [10] KOUTRAS, Nikolaos. *Educational Resources and Digital Repositories of Open Access: An alternative educational method of information access*. Saarbrücken: Lambert Academic Publishing, 2013. 151 p. ISBN: 978-365-944-857-7.
- [11] NIELSEN, Jakob, LORANGER, Hoa. *Usabilidad. Prioridad en el diseño Web*. Madrid: Anaya Multimedia, 2007. 348 p. ISBN: 84-415-2092-5.



- [12] OVALLE CARRANZ, Demetrio Arturo, TABARES MORALES. et al. Evaluación de la calidad de metadatos en repositorios digitales de objetos de aprendizaje. *Revista Interamericana de Bibliotecología* [en línea] 2013, N. 36 (Septiembre-Diciembre) : [Fecha de consulta: 23 de mayo de 2016] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179029141004>> ISSN 0120-0976.
- [13] RU-FFL. *Repositorio Universitario de la Facultad de Filosofía y Letras*. [en línea]. [Fecha de consulta: 3 de junio de 2016] Disponible en: <http://ru.ffyl.unam.mx:8080/jspui/handle/10391/3341>.



