

## **Multidiario Express - Multijornal Express – Multinews Express**

Nicolás Andrés Gualtieri<sup>1</sup>

Milena Piedrabuena<sup>2</sup>

Paula Rufiner<sup>3</sup>

### **Resumo:**

Multidiario EXPRESS es una aplicación que ofrece mediante una única plataforma, recibir noticias publicadas por mas de 30 periódicos digitales mundiales. El usuario elige que secciones temáticas desea ver y cuales son aquellos diarios sobre los cuales desea recibir noticias, generando su propio diario digital interactivo. Permite modificar la visualización total de la aplicación a partir de herramientas como estilo gráfico, modulación y diferentes tipografías, pudiendo generar hasta 27 combinaciones posibles que van desde diarios amarillistas y populistas, hasta diarios grises y modernos de alta legibilidad.

**Palavras-chave:** design; comunicação; interatividade; aplicativo

### **Abstract:**

The Multinews Express (Express Multidiario in Spanish) is an application that has a single interface that receives news from 30 different newspapers of the world. Users choose a topic and the news they want to receive. This allows you to produce your own interactive digital newspaper. Furthermore, the Multijornal lets you modify the full view of the application from tools that change the graphic style, the layout and typography, allowing producing 27 combinations that are similar to classic newspapers, from gray newspapers with huge blocks of text until modern newspapers which are easily understood.

**Keywords:** design; communication; interactive; apps.

---

<sup>1</sup> Nicolás Andrés Gualtieri - Bacharel em Design Gráfico e Comunicação Visual pela FADU/UNL (Argentina), com intercâmbio feito na FAV/UFG (Brasil) na area de Design Gráfico, designer em Studiobola8.com.ar e parte do equipe de produção audiovisual do CIAR/UFG. e-mail: nicoagualtieri@gmail.com Fone: (BR) (55) 62 8328-9206 - (ARG) (54) 342 155116435

<sup>2</sup> Milena Piedrabuena - Bacharel em Design Gráfico e Comunicação Visual pela FADU/UNL (Argentina) e-mail: milenapiedrabuena@gmail.com Fone: (ARG) (54) 343 156229155

<sup>3</sup> Paula Rufiner - Bacharel em Design Gráfico e Comunicação Visual pela FADU/UNL (Argentina) e-mail: milenapiedrabuena@gmail.com Fone: (ARG) (54) 343 154069469

## **INTRODUCCIÓN AL TEMA**

La diversidad de opiniones en un mundo que minuto a minuto comparte contenidos en redes sociales nos exige estar informados de lo que pasa constantemente y tener de esto, una multiplicidad de voces y argumentos para formar nuestras propias opiniones.

El periódico como medio de comunicación establece jerarquías de información dadas por secciones y categorías preestablecidas por la editorial del medio emisor. En estos últimos tiempos con la digitalización del mismo se ha conseguido que el usuario interactúe un poco más de manera directa mediante el vínculo web y tener de manera más veloz las noticias en tiempo real. El aporte desde el diseño de la comunicación visual es generar un espacio donde se pueda agilizar el tiempo de lectura de las noticias mediante una plataforma que contenga toda la información que se elije ver y que a su vez la misma pueda ser visualizada en cualquier momento y lugar.

Esto será logrado mediante la elaboración de una organización modular que responda a esta nueva forma de lectura instaurada por los nuevos soportes digitales.

## **TEMA**

Se propone entonces diseñar la interfaz de un multidiario digital contenido en una aplicación para soporte tablet de 7 pulgadas; que contenga periódicos digitales preseleccionados para escoger como fuentes de información y herramientas preestablecidas para la personalización de pantalla y visualización de la información.

## **FUNDAMENTACIÓN TEORICA**

### **La interfaz**

La primera instancia de encuentro del usuario con la pieza es la interfaz, la cual tiene diversas acepciones y se estudia en relación a diversos aspectos. Como primera aproximación al término se toma la definición de Gui Bonsiepe quien plantea la interfaz como un espacio que articula al usuario, la tarea o acción que quiere llevar a cabo y el artefacto o herramienta que le permite realizar dicha acción. Teniendo en cuenta este término se puede decir que en la pieza se encuentra una interfaz gráfica de usuario que permite la interacción de la misma. A su vez la aplicación en sí es también una interfaz cultural, teniendo en cuenta el término acuñado por Lev Manovich.

### **Interactividad**

La interactividad está directamente relacionada tanto a la interfaz como al contenido de la misma. De esta manera los aspectos interactivos de una pieza funcionan correctamente si la calidad de la interfaz es la adecuada para el fin que se persigue. A su vez la relación del contenido de una pieza y la interactividad con el mismo es un factor casi o igual de importante que el anterior. Según Manovich la interactividad es una cualidad de los nuevos medios «a diferencia de los viejos medios, el usuario, ahora, puede interactuar con un objeto mediático. En ese proceso de interacción, puede elegir, que elementos se muestran o que rutas elegir,

generando así una obra única. En este sentido el usuario se vuelve coautor de la obra» (El lenguaje de los nuevos medios de comunicación, 2006).

### **Hipertextualidad**

El hipertexto nos permite una lectura no necesariamente secuencial, pudiendo saltar de una página a otra o de un capítulo a otro directamente sin tener que pasar por estadios intermedios. Christian Vandendorpe agrega que «el hipertexto se caracteriza por un sentimiento de urgencia, de discontinuidad y de una elección que debe renovarse constantemente» (Del papiro al hipertexto: un ensayo sobre las mutaciones del texto y la lectura, 2003). Dadas las características de los medios digitales en la actualidad y las características principales de nuestro proyecto, y teniendo en cuenta estas concepciones del hipertexto, podemos afirmar que la pieza propuesta será en efecto, hipertextual. En su investigación Lamarca Lapuente hace una caracterización del hipertexto, nombrando como características fundamentales de éste la conectividad, la multiseccionalidad, la estructura en red y la multimedialidad, entre otras.

### **Linealidad vs. tabularidad**

Entendiendo la linealidad como una serie de elementos que se siguen en un orden preestablecido en un tiempo determinado, y la tabularidad como su opuesto, es decir como la posibilidad del acceso a datos visuales en un orden no preestablecido y la delimitación de secciones según un interés particular decidido por un sujeto, que una lectura sea lineal o tabular depende del género de texto del cual se trate. Aún siendo el hipertexto más tabular que lineal, no quiere decir que no contemple instancias de lectura que no sean lineales, sino más bien el hipertexto se presta a recorridos de lectura y navegación multiseccionales.

### **Usabilidad**

Un programa interactivo funciona correctamente si la interfaz de usuario es clara y es en esta instancia donde entra el concepto de usabilidad. El mismo tiene su origen en la expresión "user friendly" y según la ISO se define como el grado de eficacia, eficiencia y satisfacción con la que los usuarios específicos pueden lograr objetivos específicos, en contextos de uso específicos. Un diseño en sí no es usable, sino la experiencia del usuario con el mismo. Jakob Nielsen la define como «un atributo de calidad que evalúa cuán fácil es para el usuario usarlo» (Usability 101: Introduction to Usability, 2012) y agrega que se determina por cinco componentes: facilidad de aprendizaje, eficiencia, memorabilidad, errores y satisfacción, es decir que al diseñar una interfaz gráfica debemos tener en cuenta que el usuario debe:

- lograr las tareas básicas sin inconvenientes
- en un tiempo relativamente rápido
- poder reestablecer su uso sin problemas luego de un tiempo de desuso
- no debe encontrarse con errores o al menos que estos no sean severos
- y por último debe ser placentero para el usuario el uso de dicho diseño.

### **Análisis del usuario**

El usuario para el cual está pensado este proyecto entra dentro de un rango de edad bastante amplio, básicamente el usuario es una persona que se interesa por estar informada sobre lo que pasa en el mundo constantemente, ya sea por una cuestión de trabajo o personal. A su vez también es una persona acostumbrada a

lectura de diarios online, por lo que conoce cuáles son sus fuentes de información preferidas y los tipos de noticia que le interesan.

### **Cómo el usuario ve, lee y centra su atención**

Existen ciertas pautas en relación al usuario que deben ser tenidas en cuenta al momento del diseño para pantalla. Susan Wienschenk plantea algunos criterios sobre como el usuario ve, lee, memoriza y piensa. En primer lugar refiere a la visión periférica como herramienta para reconocer ciertos patrones que le ayudan en la interpretación. Otras cuestiones los usuarios tienden a mirar primero la parte superior izquierda o media, se deben además dar pistas de los que el usuario puede hacer con determinado objeto presente en la pantalla, como por ejemplo flechas o sombras en los botones, etc.

En cuanto a la lectura la autora indica que si la legibilidad del texto o la tipografía es dificultosa, el lector debe tener textos cortos, breves y con punto tipográfico generoso.

### **Marca e identidad**

A lo largo de la historia se ha ido acumulando múltiples tipos de significantes convencionalizados denominados por el escritor Norberto Chávez como «identificadores institucionales». El ámbito institucional actual, además del identificador por excelencia: el nombre, cuenta con un repertorio extenso de signos-tipos que se utilizan de manera aislada y/o combinados: el logotipo, el símbolo, el color institucional, la gráfica complementaria, las tipografías normalizadas, etc. Todos ellos son signos identificadores por cuanto sus propietarios los utilizan con ese fin y el público los asume conscientemente.

### **Diseño de información**

Para la diseñadora especialista en Diseño de Información Sheila Pontis éste se trata de «analizar, organizar, entender, solucionar y diseñar, y su principal objetivo es la traducción de información compleja, datos no organizados ni estructurados, en información con sentido y de fácil acceso». En el caso de las informaciones “para ser vistas”, como llama Joan Costa a los tipos de información como las noticias, el diseñador debe estructurar los diferentes átomos de información en la composición de manera que ayude a la fácil lectura, interpretación y retención del texto a ser leído por un usuario.

### **Retícula en pantalla**

En la actualidad con la multiplicidad de soportes digitales con sus distintos tamaños de pantallas, diferentes resoluciones, etc., es un poco más complicada la proyección de una retícula base para la estructuración de una página. En los primeros años del diseño para web se solía utilizar una retícula de ancho fijo de 960 píxeles de ancho, en la cual mediante el uso de columnas de diferentes anchos, según el uso que se le quería dar al sitio, se podían establecer campos o módulos dentro de la página.

En la actualidad este tipo de retículas cayó en desuso, gracias a las nuevas tecnologías CSS3 y HTML5 que permiten el diseño de web de tipo “responsive”, es decir adaptables.

### **Tipografía en pantalla**

Al tratarse de un soporte de lectura digital, la forma de leer aquí posee distintas características que la lectura en papel. Al saber cómo el usuario lee, se pueden tomar decisiones estratégicas para optimizar la lectura y la comprensión de lo que se lee. A diferencia de un periódico normal, la velocidad de lectura de una noticia en un periódico digital es aproximadamente de un 70% mayor, los lectores escanean en lugar de leer, por lo que la comprensión y retención se reduce a un 50%. El ojo es naturalmente atraído por los contrastes. El ojo ve primero el conjunto de la puesta en página y el contraste que la misma presenta, para pasar en segundo plano al reconocimiento de las partes y por último, llegar al detalle de las palabras. El buen uso de la tipografía depende en gran medida del contraste visual que generen tanto los caracteres como los bloques de texto. La elección de la tipografía a utilizar es de suma importancia en el diseño para pantalla, ya que en cuanto a la visualización existe una gran diferencia entre tipografía impresa y tipografía vista en pantalla.

Tipografías como Verdana, Georgia, Trebuchet, han sido concebidas para el uso en pantalla y, por lo tanto, coinciden con la grilla de píxeles. Su forma, en distintos cuerpos, así como su interletrado, están optimizadas para este medio haciéndolas sumamente legibles y recomendables.

### **Materiales**

La tablet es uno de los dispositivos electrónicos contemporáneos más innovadores de los últimos tiempos, la forma y funcionalidad que tiene son muy similares a las de un ordenador o computadora pero éste se presenta en una sola pieza, sin teclado físico, con un diseño plano, fino y compacto el cual contiene todos los componentes esenciales para su funcionamiento de forma autónoma, todo ello comprimido en una sola pieza que está compuesta por pantalla táctil, puertos y conectores, unidades de almacenamiento, entre otros. Los dispositivos tablet revolucionan el concepto de movilidad por ser fácilmente portables y permitir estar conectados a internet de forma permanente y prácticamente en cualquier lugar además de permitirnos ejecutar un sinnúmero de aplicaciones tanto locales como remotas. Éste es uno de los condicionantes principales que llevan a desarrollar este proyecto utilizando el soporte tablet. También consideramos que es el soporte adecuado ya que por sus características de elaboración estandarizadas, posee medidas de 7 y 10.1 pulgadas.

## **RESULTADOS ALCANZADOS**

### **Organización del periódico**

El periódico se organiza por secciones temáticas, las cuales agrupan las noticias según los temas que traten. El usuario puede seleccionar qué secciones desea ver en su aplicación y cuales no. Cuenta con un HOME principal donde se muestran noticias de todas las secciones elegidas. Se utilizan ocho secciones para la

organización: Vida, Naturaleza, Finanzas, Política, Deportes, Actualidad, Entretenimiento y Tecnología.

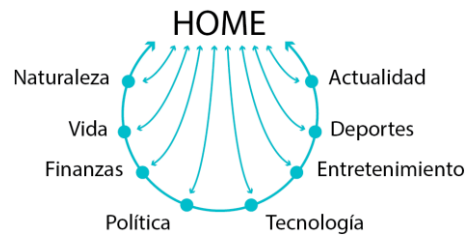


Figura 01: Gráfico de las secciones y navegación

### Navegación

La navegación dentro de la aplicación tiene dos instancias diferentes y que tienen que ver en primer lugar con las posibilidades del soporte, y en segundo lugar y relacionado al punto anterior, existe una lógica de navegación que ya se encuentra instaurada para estos soportes en la memoria del usuario y por lo que retomarla resulta beneficioso para el proyecto. La navegación horizontal permite pasar del home a las secciones y volver al home nuevamente en un movimiento cíclico. La navegación vertical permite desplazarse por la página infinitamente en este sentido, y de esta manera poder ver todos los contenidos del home, sección o noticia.



Figura 02: Gráfico de navegación vertical y horizontal

### Mapa de navegación

La navegación interna dentro de la interfaz tiene dos recorridos principales, uno ligado a las acciones de la interfaz, y el otro ligado a la lectura de las noticias. Dentro de la primera contamos con opciones como la configuración de las preferencias del usuario para la aplicación, la cuenta del usuario y el visor del clima. En tanto que la navegación para la lectura cuenta con 3 instancias principales, como el home las secciones y las noticias extensas; y 3 derivadas como las noticias cortas, las galerías de imágenes y el visor de videos.

Además cabe destacar que aunque la barra inferior propia del sistema operativo de Android suele aparecer camuflada, no desaparece completamente, por lo que las funciones de navegación propias del sistema siguen activas y funcionan también dentro de la aplicación.

De esta manera el usuario puede optar por volver a la página anterior desde el ícono “atrás” de esta barra, o salir de la aplicación pulsando el botón “home” también presente en la misma.

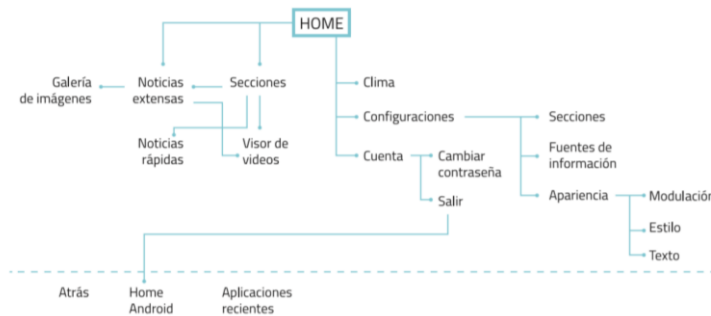


Figura 03: Mapa de navegación de la aplicación

### Introducción a los estilos

Para la construcción de las opciones de apariencia en primer lugar nos basamos en tres tipos de periódicos, de estilos editoriales distintos, y de esta manera elegimos elementos de modulación, recursos gráficos y tipográficos que conformaran en una combinación el estilo de cada uno de estos tres tipos de periódicos, pero que cuando se mezclaran estos elementos unos con otros, formen nuevos estilos que combinen características de todos los estilos. En primer lugar elegimos un estilo de periódico moderno, en segundo lugar un estilo más clásico, el de formato editorial tradicional o blanquista y por último un estilo más diferente a los anteriores, como lo es el estilo editorial sensacionalista o amarillista.

### Estilo moderno

El estilo moderno posee una impronta simple, que utiliza trazos suaves, redondeados y tipografías de bajo peso, particularmente en variables light o regular. Se emplean tipografías sans serif y egipcias que refuerzan la estética moderna. El texto se visualiza en pequeñas cantidades en titulares de pocas palabras, sin bajadas.

Este estilo se caracteriza principalmente por poseer un gran número de noticias en home y las secciones, ya que se combinan muchas noticias en pequeños módulos. La impronta moderna también está caracterizada por estar compuesto por una abundante presencia de imágenes y planos con sombras sutiles que permiten obtener una agradable experiencia visual para el usuario.

Es 50% foto – 50% plano de color. Los recursos gráficos son la manera en que mejor se diferencia, en este caso se utiliza en primer lugar una paleta de 8 colores saturados que sirven para establecer diferencias entre las secciones.

Para que las secciones tengan aún más pregnancia se diseñó un sistema de íconos representativo de cada una.

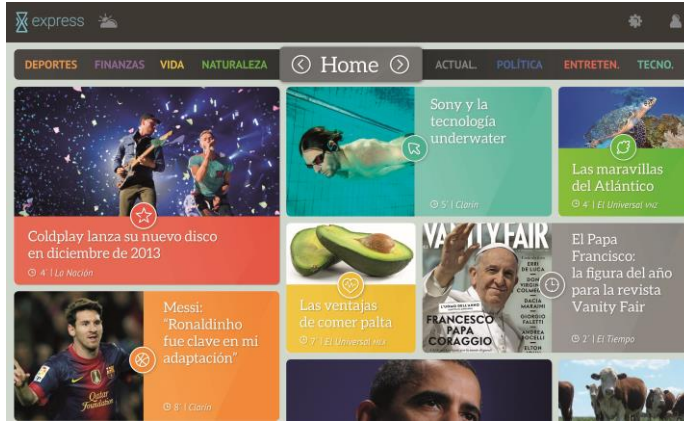


Figura 04: Home Estilo Moderno

### Estilo Tradicional

El estilo tradicional tiene una impronta que se remonta a los periódicos más clásicos, también llamados grises, con más presencia de texto y donde la fotografía acompaña en menor medida. El recurso visual más definido en este estilo es el acompañamiento del texto con filetes de variados anchos y colores, y que ayudan a la tipografía a generar diferenciación entre las diferentes unidades de información. Utiliza una tipografía Serif (PT Serif) que posee las características específicas para la lectura corrida. Pueden observarse un promedio de 3 a 6 noticias en una primera visualización y recursos como la gama cromática son solo pequeños indicadores de sección, ya que la presencia de grandes bloques de espacios blancos es su principal herramienta ante los grandes bloques grises de texto. Este estilo es sin duda atractivo para grandes lectores y personas mayores que a diario disfrutaban de la experiencia de la lectura del periódico. Es 70% texto - 30% foto.



Figura 05: Home Estilo Tradicional

### Estilo Sensacionalista

El estilo sensacionalista es un diario inspirado en periódicos de tipo amarillista, que posee jerarquías de noticia grandes, gran presencia de imagen y titulares grandes con contrastantes que permiten mejorar la experiencia de usuarios con dificultades visuales, la tipografía Sans (Asap) posee un buen peso óptico y le otorga al periódico una impronta moderna. Posee bordes con punta, pequeños trazos, algunas sombras sutiles y transparencias que lo hacen realmente atractivo. A



diferencia de los otros, el estilo sensacionalista posee solo dos colores muy contrastantes que lo caracterizan y un sistema de etiquetas que permite identificar a que secciones pertenecen las noticias. Con poco texto y grandes módulos abocados a mostrar imágenes este es un estilo particularmente diseñado para disfrutar de la fuerza de las fotografías.

El estilo Sensacionalista utiliza una modulación que privilegia a la imagen. Utiliza grandes planos de imágenes fotográficas, que llegan a ocupar toda la pantalla del soporte en ocasiones. Pese a la gran importancia que toman las imágenes en esta modulación, el texto no pasa desapercibido, ya que utiliza fuertes contrastes, que llaman la atención en el gran plano de la imagen. Este estilo solo presenta un título, generalmente breve, de la noticia y prioriza más lo ilustrativo de la información, es decir la fotografía o imagen.

Para este estilo se precisó dar con una tipografía que posea buen cuerpo y sea buena para su uso en grandes tamaños, ya que el estilo busca generar fuertes contrastes tanto con colores como con tamaños de tipografía.



Figura 04: Home Estilo Sensacionalista

### Combinaciones

A partir de desglosar estos tres estilos vistos en los tres aspectos esenciales que hacen a la visualización como lo son: el estilo gráfico, la modulación y las diferentes tipografías, podemos utilizar cada uno de estos por separado. Es decir que se pueden utilizar estas 9 opciones, recordemos que son tres opciones por estilo, y el total de combinaciones posibles que se pueden generar con estas 9 opciones da un total de 27. En este total de 27 combinaciones podemos encontrar 3 combinaciones a las que llamaremos puras, las cuales son las que dan como resultado cada uno de los estilos vistos anteriormente en este capítulo. Además tenemos 18 combinaciones a las que denominaremos combinaciones simples en las que se utilizan dos opciones correspondientes al mismo estilo y solo una cambia. Y por último las combinaciones triples, que suman un total de 6, éstas se forman con tres elementos todos de distintos estilos.

El proyecto cuenta con mas de 1000 capturas que simulan las funciones de la aplicación y una animación que muestra su eventual navegación, el mismo puede ser visualizado en: <https://www.youtube.com/watch?v=XwW9AuErcow&list=UU5-qOqrE7B6xxTM7sE5SHaw>

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BONSIEPE, Gui. **Del objeto a la interfase: mutaciones del diseño Infinito**. Buenos Aires, 1998

MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**. Paidós, Buenos Aires, 2006

BERENGUER, Xavier. **Una década de interactivos** [en línea]. Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, 2004 [www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer](http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer)

HASSAN Y., FERNÁNDEZ F. Y IAZZA G. **Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información** [en línea]. Hipertext.net, número 2, 2004 [www.hipertext.net](http://www.hipertext.net)

VANDENDORPE, Christian. **Del papiro al hipertexto...**, traducción de Víctor Goldstein, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2003

NIELSEN, Jakob. **Usability 101: Introduction to Usability** [en línea] Nielsen Norman Group, 2012 <[www.nngroup.com/articles](http://www.nngroup.com/articles)>

MAEDA, John. **Las leyes de la Simplicidad Gedisa**. Barcelona, 2006

MORVILLE, Peter. **The Definition of Information Architecture** [en línea], traducción de Jorge Arango, 2003, <[www.iainstitute.org/es/translations/000132.html](http://www.iainstitute.org/es/translations/000132.html)>

WEINSCHENK, Susan. **100 things every designer needs to know about people**. New Riders, Berkeley, 2011

CHAVEZ, Norberto. **La marca corporativa**. Paidos, Buenos Aires, 2003

COSTA, Joan. **La Esquemática: visualizar la información**. Paidós, Barcelona, 1998

PONTIS, Sheila. **Qué es el diseño de información** [en línea]. Foro Alfa, 2011 <http://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion>

BOULTON, Mark. **Five simple steps to designing grid systems** [en línea]. 2005 <[www.markboulton.co.uk/journal](http://www.markboulton.co.uk/journal)>

MÜLLER-BROCKMANN, Josef. **Sistemas de Retículas: Un manual para diseñadores gráficos**. Gustavo Gilli, México, 1992

ELAM, Kimberly. **Sistemas de retículas: pautas para organizar la tipografía**. Gustavo Gilli, Barcelona, 2006

BRINGHURST, Robert. **Los elementos del estilo tipográfico**. H & M Publishers, 2004

DE BUEN UNNA, Jorge. **Manual de diseño editorial**. Santillana, México, 2005

STRIZVER, Ilene. **Type Rules! the designer's guide to profesional typography** John Willey & Sons, New Jersey, 2006