

## **DISEÑO WEB CENTRADO EN EL USUARIO.**

---

### **CÁCERES, RAMONA BEATRIZ**

Prof. Portugués II de la Carrera de Contador Público de la Facultad De Ciencias Empresariales de la Universidad de la Cuenca del Plata-Sede Formosa.

**E-mail:** [caceresramona\\_for@ucp.edu.ar](mailto:caceresramona_for@ucp.edu.ar)

### **TORRES, DERLIS ALEJANDRO**

Prof. Diseño y Realización Multimedia II de la Carrera: Licenciatura en Diseño Grafico de la Facultad de Arte Diseño y Comunicación de la Universidad de la Cuenca del Plata-Sede Formosa.

**E-mail:** [torresderlis\\_for@ucp.edu.ar](mailto:torresderlis_for@ucp.edu.ar)

La presente actividad consistió en la utilización del idioma Portugués donde se contó con la participación de la de la profesora Cáceres, Ramona Beatriz de la Materia Portugués I de la carrera de Lic. en Diseño Gráfico y Multimedia, para guiar a la interpretación de los temas específicos de la página web a ser diseñada por los alumnos de la Materia: Diseño y Realización Multimedia II a cargo del Profesor Derlis Alejandro Torres de la Carrera: Licenciatura en

Diseño Gráfico de la Facultad de Arte Diseño y Comunicación en el segundo cuatrimestre del presente año Lectivo de la Universidad de la Cuenca del Plata sede Formosa. El propósito del Diseño Web es que este centrado en el Usuario en la: Usabilidad y Arquitectura de la Información para los formoseños que quieran realizar un viaje de turismo al Brasil.

En este sentido la propuesta didáctica fue la utilización de la investigación en el aula con miras a generar conocimientos y formar competencias en los alumnos al mismo tiempo provocar un aprendizaje significativo, placentero y útil.

Para ello se abordó cómo diseñar aplicaciones web usables y accesibles a través de la aplicación del conjunto de técnicas y procedimientos englobados bajo el marco metodológico conocido como Diseño Centrado en el Usuario. La estructura del desarrollo tiene los siguientes objetivos:

- 1- Definir y explicar los conceptos de usabilidad y accesibilidad;
- 2- Buscar información sobre introducción a la Arquitectura de la Información;
- 3- Realizar la propuesta de aplicación del Diseño Centrado en el Usuario en el contexto del desarrollo Web, detallando procedimientos, técnicas, métodos y recomendaciones de diseño. Cómo ser búsqueda de sitios de hospedajes, guías de turismo, gastronomías en el idioma Portugués-español.

Por otra parte, los/las estudiantes planifique/n pormenorizadamente la realización de su página web. El cumplimiento de dicha planificación fue guiado, controlado y evaluado por los profesores de la adecuación de elementos vistos en las clases teóricas, la originalidad individual. Asimismo la aplicación del idioma Portugués para situar al estudiante dentro del marco legal de la posible actuación como diseñador. Es dable destacar que se oriento a los estudiantes en el desarrollo del plan personal de su propio negocio en el medio local con proyecciones a este mercado incipiente con el País del Brasil.

Esta modalidad de trabajo facilitó oportunidades que propiciaron experiencias de aprendizaje, en las cuales los educandos buscaron los sitios de hospedajes, guías de turismo, gastronomías y los aspectos culturales del carnaval y la música del Brasil.

Se trabajó sobre los conceptos de la Coherencia e Cohesión de los textos para aplicar a la página web, permitió profundizar la escucha y comprensión textual como así también asimilar, considerar y aplicar los vocabularios y tópicos específicos de los ROTEIROS TURÍSTICOS DO BRASIL. Problematizar los conocimientos previos, aprender a utilizar el diccionario y se explicó sobre: La necesidad de consultar el estilo ¿Cómo se dice?, esta manera de búsqueda de la información y elaboración les proporciono vocablos cercanos de nuestra lengua en el idioma Portugués. Favoreció consultar las palabras que no entendieron y que son tomadas fuera de contexto. En este sentido encontraron explicaciones más detalladas como sinónimos e informaciones gramaticales de cada palabra.

Esta experiencia la sustentamos en Arredondo y colaboradores que consideran que hay que hacer notar que no sólo basta con hacer investigación, pues es necesario establecer, a la vez, condiciones para que esta actividad resulte formativa; dejar el espacio para que todos los participantes puedan discutir la génesis y el desarrollo de la misma, sus supuestos epistemológicos, los problemas teóricos y metodológicos, los aspectos de tipo operativo e instrumental.

## CONCLUSIONES

En este artículo se ha intentado describir de forma resumida el proceso que dependiendo de la cantidad de contenidos y su naturaleza está centrado en el educando para utilizar, las posibilidades y herramientas de navegación en internet y finalmente quedará en sus manos como diseñadores la decisión de la imagen, la creatividad de la página web para ofrecer, en base siempre a las necesidades y habilidades de la audiencia objetiva de los usuarios, las opciones de usabilidad y accesibilidad de la Información para los

## ARTE, DISEÑO Y COMUNICACIÓN

formoseños que quieran realizar un viaje de turismo al Brasil.

Como resultado queremos compartir que como docentes ejercimos el rol de mediadores a fin de despertar el interés y el involucramiento de los alumnos en el aprendizaje y concluimos que hay aprendizaje significativo cuando la nueva información "puede relacionarse de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe" (Ausubel, Novak y Hanesian).

### BIBLIOGRAFÍA

- 1- "No me hagas pensar"-Steve Krug "Information Architects"-1996-R.S. Wurman.
- 2- "The Magical Number Seven"-George Miller.
- 3- "Royo Javier, "Diseño Digital" (Paidós 2004).
- 4- OTUKI DE PONCE, Harumi. Bem Vindo: A língua portuguesa no mundo da comunicação; São Paulo: SBS, 1999.
- 5- Pequeño Diccionario de Lengua Portuguesa: Aurélio.
- 6- Diccionario bilingüe Español Portugués y Portugués / Español.

