

DISEÑO DE ESPACIOS VIRTUALES: LA WEB 2.0

Diseñar espacios en la Web cumple con antiguas aspiraciones de la humanidad a la vez que crea otras nuevas, inspiradas por las posibilidades de la tecnología de los nuevos medios. Lleva la capacidad humana de imaginar universos, espacios, lugares a la posibilidad de hacerlo, proyectando la entera vida cotidiana de la gente, con todas sus dimensiones, personales, sociales, profesionales en este nuevo medio, con reforzadas posibilidades de creación, comunicación e interacción. La Web es por excelencia un espacio social y lo que se instala en su permanente dinámica es la vida de la comunidad.

En sus inicios, Internet fue un medio de comunicación poco explotado por las limitaciones que acarreaba, pero rápidamente resaltó su propio carácter, sobre todo a partir del año 2003 cuando los blogs empezaron a ser más conocidos y utilizados por los usuarios como medios de expresión personal. Con la

propagación de estos sitios Web con mayor capacidad de interacción, la comunicación en Internet dio un giro de 180°. A estos sitios se lo denominan Web 2.0 y marcan el inicio de una etapa donde la comunicación en Internet es una herramienta ideal para todos los campos de la actividad humana.

En esta etapa, Internet empieza a ser un medio de comunicación masivo porque se consolida como un espacio participativo para los usuarios, donde pueden crear, editar, modificar, comentar, compartir y personalizar contenidos. Internet es una herramienta de comunicación en tiempo real. Los sitios Web 2.0 convirtieron a los usuarios en voces que desean ser escuchadas y crearon diferentes maneras para expresar sus ideas.

A partir del 2006, con el mayor uso de las redes sociales, los sitios Web 2.0 ganan mayor presencia, Internet absorbe las cualidades de los medios masivos añadiéndoles una capa de interactividad.

La Interacción

La interacción es el eje del Internet como medio de comunicación. ¿Qué entendemos por interacción en Internet? Si buscamos la definición en la Real Academia Española encontraremos la siguiente definición: “Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc.” (Real Academia Española 2001).

Para Ries la interactividad es la posibilidad de teclear instrucciones y hacer que el sitio envíe la información solicitada, recibir información adicional basándose en la consulta formulada inicialmente, incorporar información al sitio, y que el sitio realice subastas de todo tipo y diagnostique soluciones (2006:36-37). Entonces, para el ordenador la interacción se define como la capacidad de cambiar un escenario virtual, en el cual el usuario está inmerso, en sincronización con el propio movimiento, sonido y el punto de vista del usuario (Horrocks 2004:50).

La interacción en Internet ha experimentado una rápida evolución en el transcurso de los años por la renovación de los lenguajes tecnológicos, los navegadores y el ancho de banda. En los noventa bastaba con un clic para interactuar con el ordenador o teclear la información que se deseaba buscar pero ahora se puede usar las cámaras de Internet (webcams) y celulares para interactuar con los ordenadores. Además la interactividad en Internet también significa jugar en la Red, crear un diseño para un producto, crear una imagen o postal, avisarles a tus amigos de tus actividades, votar por la elección favorita, comentar alguna información, mover elementos mediante el mouse o conversar con los amigos mediante un chat.

Se puede concluir que la interacción en Internet abarca las acciones que se dan entre el usuario y el Internet o entre usuarios mediante un objeto tecnológico (como un teclado,

mouse, etc.) en la interfaz proyectada en el navegador. Para comprender mejor las formas de interacción observemos que ocurre con la Web 2.0.

La Web 2.0

El término 2.0 hace referencia equívocamente a una evolución tecnológica; por ejemplo, en los programas informáticos la nueva versión 4.0, al pasar los años, deja relegada a la versión anterior. Pero la diferencia con Internet es que en este ecosistema tecnológico, las tecnologías comparten el mismo espacio y no dejan de lado lo anterior. Todos los sitios Web 2.0 viven juntos y de manera armoniosa con los sitios web 1.0. La diferencia entre ambos es la forma de interactuar con los usuarios finales.

Con la Web 2.0 el usuario de Internet tiene libertad de acción. Los usuarios pueden crear sus contenidos textuales, visuales y auditivos, formar comunidades, comentar contenidos, comunicar-

se instantáneamente, expresar ideas y debatir temas. En este nuevo medio se reemplaza la cualidad de los sitios web 1.0 de mostradores de contenidos con la capacidad de funcionar como plataformas participativas de los sitios Web 2.0. En la nueva fase, la red dejaría de ser considerada una simple vidriera de contenidos más o menos multimedia para convertirse en una plataforma abierta que favorece y promueve la participación de los usuarios. (Scolari 2008:194)

La principal característica de la Web 2.0 es el nivel de participación de los usuarios con la información y el modo de aplicarla. Hay que destacar que la proporción de participación del usuario en estos sitios Web 2.0 es diferente, por ejemplo si leo mi diario on-line sólo podré como usuario leer y comentar la noticia, a diferencia de una red social donde no sólo puedo crear contenidos sino también puedo leer y comentar los contenidos de otros usuarios.

Otra característica de las Web 2.0 es la cantidad de personas que participan en la creación de la información. Por ejemplo, al crear un blog o una cuenta en una red social, el creador es el único que puede añadir contenido. Sin embargo en la Wikipedia son muchos usuarios los que crean el contenido.

Estas características pueden variar según el creador del sitio. Tomaremos como ejemplo los radios de noticias on-line. Primero, podremos encontrar un sitio donde sólo se muestra la información tal cual, una radio convencional (<http://www.radios.com.pe> consultada: el 20 de febrero del 2011) Claro está que ésta no estaría considerada como una Web 2.0. Pero también está el sitio web donde se muestra la información de una manera textual, auditiva y visual (<http://www.capital.com.pe/> consultada: el 20 de febrero del 2011), donde el usuario puede comentar las noticias textuales por el portal y también por sus redes sociales. Y finalmente

está la radio de noticias participativa donde el usuario puede ser el reportero y usuario al mismo tiempo (<http://reporterow.com/index.html> consultada: el 20 de febrero del 2011).

La web2.0 permite crear un espacio público para el usuario, una bitácora cuando tiene un blog, un muro de noticias con su cuenta de facebook, un canal de películas con youtube, un espacio virtual de archivos con dropbox, un estante de documentos con scribd. Las posibilidades de encontrar espacios en Internet son infinitas, sólo se debe navegar.

Estas realizaciones ilustran las posibilidades de acción que se abren en cuanto a creación de espacios se refiere. La Web 2.0 es un laboratorio de exploración de acciones e interacciones a partir de un espacio que da todas las herramientas necesarias para inventar los mundos que queramos.

Bibliografía

HORROCKS, Christopher

2004 Marshal McLuhan y la realidad virtual. Barcelona: Gedisa

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (RAE)

2001 Diccionario de la Lengua Española Vigésima segunda edición.

Consulta: 1 de noviembre de 2010 / < <http://www.rae.es/rae.html>>

RIES, Al y Laura RIES

2006 Las 11 leyes inmutables de la creación de marcas en internet. Barcelona: Deusto

SCOLARI, Carlos Alberto

2008 Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva (1a ed.). Barcelona: Gedisa

VILLANUEVA MANSILLA, Eduardo

2006 Comunicación interpersonal en la era digital. Bogotá: Norma

César Soria

Docente de la Especialidad
de Diseño Gráfico