

**Jaime Eduardo Alzate Sanz**  
jaimealzatesanz@hotmail.com,  
jaime.alzate@ucaldas.edu.co



D

**iseño e interfaces en las  
interacciones ciberales**

*Design and interfaces in  
cybersocial interactions*

Primera versión recibida el 13 de agosto de 2013,  
versión final aprobada 1 de noviembre del 2013.

**Resumen.**

*Las interfaces en el ciberespacio han cambiado la forma como se relacionan los sujetos al interior de la sociedad, generando grandes cambios en la cotidianidad y los procesos comunicacionales, los cuales empiezan a evolucionar con la aparición de los nuevos medios. Los avances tecnológicos replantean la condición del sujeto que puede ir más allá de sus posibilidades físicas, donde los conceptos espacio y tiempo adquieren otra dimensión. El diseño visual, la ciencia y la investigación, hacen que las interfaces implementadas en el ciberespacio correlacionen adecuadamente todos los elementos que intervienen en las interrelaciones de los sujetos, para crear espacios funcionales que permitan interacciones fluidas y así optimizar la comunicación.*

**Palabras claves:**

*Interfaz, ciberespacio, diseño visual, información, cultura.*

**Abstract.**

*Interfaces in cyberspace has changed the way how people mix with other people within the society, generating big changes in our day to day life and communication processes, which begin to evolve significantly with the emergence of media. The technological advances redefine the condition of the person who can go beyond his physical means, thanks to the reconstruction of his environment - cyberspace - which is no longer parallel to the real world, it is a projection of reality, where space and time concepts acquire another meaning. The visual design, science and investigation make implemented interfaces correlate properly all the elements in the interrelationships among subjects, to create functional spaces allowing free-flowing interactions and in this way, optimizing the communication.*

**Key words:**

*interface, cyberspace, visual design, information, culture.*

Para citar este artículo: (Alzate. 2013). "Diseño e interfaces en las interacciones cibernéticas", Arquetipo 6 de la UCP: Páginas 73-81.

# Diseño e interfaces en las interacciones ciberales\*

## *Design and interfaces in cybersocial interactions*

Jaime Eduardo Alzate Sanz\*\*  
jaimealzatesanz@hotmail.com  
jaime.alzate@ucaldas.edu.co

Arquetipo 75

### Introducción

**L**as interfaces permiten la conexión entre sistemas independientes y posibilitan el intercambio de experiencias en un contexto determinado, donde se establecen relaciones temporales y espaciales inmersas en un entorno específico. Estas herramientas de comunicación dependen de su relación con el sujeto (usuario), quien las interviene desde lo endógeno y lo exógeno (Weibel, 1998), condicionado por la percepción y motivado por la representación aplicada en los ambientes virtuales.

El sinnúmero de posibilidades que ofrece la tecnología aporta considerablemente al desarrollo de las interfaces, las cuales establecen sistemas comunicacionales y facilitan el acceso a entornos que permiten conectar al sujeto con la información. Estos enlaces se dan a partir de eventos comunicacionales guiados por la interacción, posibilitando así la relación activa con el usuario, determinada por el manejo que se le da a los diferentes elementos condicionantes de la percepción.

---

\* Artículo resultado de la investigación "Relación dialógica entre el usuario y la interfaz en el ciberespacio. Análisis de elementos que intervienen en la interacción" (2010), realizada para optar al título de Magister en Diseño y Creación interactiva, de la Universidad de Caldas. Esta investigación generó la posibilidad de seguir profundizando en tópicos relacionados con la marca en entornos virtuales, en las investigaciones "Branding digital y regiones de conocimiento: empresas de Manizales" e "Identidad y diseño de información en sitios web de instituciones de educación superior en la ciudad de Manizales", las cuales se encuentran en proceso y hacen parte del Doctorado en Diseño y Creación y la Vicerrectoría de investigaciones de la Universidad de Caldas.

\*\* Jaime Eduardo Alzate Sanz, Diseñador Visual de la Universidad de Caldas, Especialista en video y tecnologías offline online del MECAD, España, Magister en Diseño y Creación Interactiva, Candidato a Doctor en Diseño y Creación, de la Universidad de Caldas, Profesor investigador de la misma universidad, en el Departamento de Diseño Visual de la Facultad de Artes y Humanidades, miembro del Grupo de Investigación DICOVI.



El manejo adecuado de conceptos como espacio–tiempo, entorno, contexto, conocimiento, experiencia, entre otros, es clave para permitir una interacción fluida, la cual es valorada por las posibilidades y facilidades que ofrece una interfaz en sus diferentes tareas y respuestas. Mediante el proceso y la investigación en diseño es posible establecer la correlación de todos los elementos que inciden en los ambientes virtuales de las interfaces.

#### **Diseño e interfaces en las interacciones ciberales**

Las interfaces son herramientas, dispositivos o aplicaciones indispensables en la actualidad, debido a las posibilidades que ofrecen en la comunicación y la interacción con la información en las cibersociedades o grupos sociales mediados por las TIC (Joyanes, 1997). Desde mediados del siglo XX, estas herramientas empezaron a desarrollarse paulatinamente, gracias a la aparición de los primeros ordenadores y a los avances de la tecnología, aspectos que han sido fundamentales en la evolución de la comunicación.

Desde sus inicios, las interfaces han tenido una estrecha relación con el conocimiento, que se empezó a democratizar en la era Gutenberg, etapa conocida como hito en la serialización de impresiones para la producción de libros, periódicos, carteles, etc. En esta época la relación entre sujeto e información se daba de forma

lineal, hecho que cambió considerablemente con la aparición de las interfaces, pues estos dispositivos ofrecieron otras posibilidades en el acceso a la información. Vannevar Bush con su invento – el memex –, rompió con el acceso lineal a la información (Girard, 2009), permitiendo el enlace de datos a través de conectores o links, como sucede en la actualidad con los ordenadores y dispositivos electrónicos. Con la aparición y evolución de las interfaces, estas facilidades de acceso se acentuaron con mayor proporción.

La relación de las interfaces con la información y el conocimiento es mencionada por Manovich en sus investigaciones sobre los nuevos medios, donde se refiere a las interfaces como dispositivos que permiten el acceso a los datos culturales (Manovich, 2001), asunto que tiene gran incidencia en la sociedad y las relaciones de los sujetos al interior y exterior de las culturas.

#### **Globalización y cultura**

La globalización se viene dando desde la aparición de medios como la televisión y el cine, donde las culturas empezaron a fusionarse, pues al compartir costumbres, ideologías, políticas, etc., los límites y distinciones se perdieron en gran parte, hecho que sucede en la actualidad con la internet, debido a la facilidad de acceso a información y a la posibilidad de comunicación entre sitios ubicados a grandes distancias. Mc Luhan con la metáfora de la aldea global ya había pronosticado este fenómeno que se da actualmente (Mc Luhan y Powers, 1996). Según Eco, este asunto tiene dos posiciones: por una parte el beneficio que ofrece la democratización en el acceso a la información, y por otra parte, la pérdida de pureza en las diferentes culturas (Eco, 2006).



En la actualidad la cultura cambia rápidamente, debido a las posibilidades

como la interacción, el diseño, la representación, la tecnología, la percepción, la cultura, entre otros. El tratamiento adecuado de estos aspectos facilita una comunicación fluida y funcional.

Cada aspecto depende de los otros, es un conjunto integrado de valores que hacen parte de la estructura del evento comunicacional, donde la tecnología participa activamente, permitiendo el movimiento de información y la conexión de sistemas diferentes. En ellos se encuentran inmersos los individuos que ya no están sujetos a las condiciones del espacio-tiempo, pues estos conceptos son cambiantes y dominados por los usuarios en el ciberespacio a través de la tecnología (Joyanes, 1997).

Es así como las estructuras comunicacionales actuales permiten establecer conexiones entre usuarios e interfaces en la web, pues la posibilidad de retroalimentación que se genera a través de las nuevas propuestas de interacción, generan diálogos al interior de la enorme cantidad de redes existentes en la internet, como lo plantea Castells (2007).

### **Representación y virtualidad**

En el espacio virtual se encuentran mundos paralelos al real; a través de las interfaces se pueden crear vínculos que rompen con las barreras del tiempo y el espacio, permitiendo al sujeto recorrer grandes distancias y estar en diferentes partes al mismo tiempo. Esta forma de multipresencia dada



en el ciberespacio, posibilita la proyección del mundo real a una gran velocidad, con la fluidez suficiente para generar interconexión entre los diferentes sistemas y comunidades virtuales.

La fluidez de la comunicación en el ciberespacio depende de las estructuras de las interfaces y las posibilidades de interacción que estas ofrecen, asunto que, como se dijo anteriormente, tiene una relación directa con la tecnología, los procesos comunicacionales, el diseño, la investigación, la ciencia, la psicología, la sociología, la economía, etc., y da lugar a **nuevos campos** transdisciplinarios, como plantea Schaeffner (2010).

El manejo adecuado del conjunto de elementos relacionados con la implementación de las interfaces en el ciberespacio, posibilita la funcionalidad y el dinamismo en la interacción del usuario con el entorno y con otros usuarios, a través de diferentes identidades que el sujeto utiliza como representación para la reconstrucción de su yo adaptado a diversos entornos (Turkle, 1997).

En este punto vuelve a incidir el asunto de la representación, pero de una forma diferente; aquí el usuario tiene la facultad de escoger su imagen gráfica con la cual va a ser identificado, motivado por referentes que fueron tenidos en cuenta por el diseñador en la implementación de la interfaz. La conexión que

existe entre el usuario y su representación o “avatar”, crea vínculos más fuertes, por la adaptación e identificación con el entorno, generando así interacción y comunicación fluida, donde frecuentemente se cambian los roles de los individuos. Estos roles se pueden evidenciar en la intervención de los datos electrónicos en redes sociales; allí los usuarios pueden participar activamente en la creación de grupos que comparten ideologías, en la publicación de información, en la comercialización de productos, entre otras actividades.

La representación posibilita la comunicación y genera vínculos entre los diferentes nodos, por medio de asociaciones o ideas que se refieren a contextos determinados; por ejemplo, el color es un aspecto que se debe manejar adecuadamente, su alto contenido simbólico evoca aspectos significacionales importantes. No es lo mismo el manejo del color en el entorno gráfico de una interfaz para una página web de una empresa de alimentos, que para una empresa aseguradora; además las imágenes también contienen significados que expresan o se adecúan a contextos determinados. Por ejemplo, las formas circulares tienen aspectos simbólicos diferentes a las formas rectilíneas; mientras las primeras evocan movimiento, dinamismo o fluidez, las segundas pueden evocar violencia, agresividad o fuerza (Costa, 2000).

#### **El contenido simbólico y el funcionalismo**

El contenido simbólico de la imagen, según Peirce (1991), representa un referente o realidad, es decir, el sentido de la representación es volver a presentar la realidad o el hecho que lleve al usuario a identificar la relación significativa –significado, lo cual es clave en la interacción. Con estas relaciones los elementos simbólicos aportan en gran parte a la usabilidad, pues de esta manera es



posible guiar al usuario en el manejo de artefactos o interfaces. Según Bonsiepe, “el

diferentes disciplinas.

En síntesis, el tema de las interfaces en el ciberespacio debe asumirse holísticamente, pues en este campo convergen diversos aspectos que deben ser tenidos en cuenta para lograr objetivos comunicacionales que aporten a las relaciones sociales, a los procesos cognitivos y a los diferentes eventos, donde los individuos interactúen con el entorno. De esta forma es posible estructurar metodologías que sirvan de base para la implementación de procesos comunicacionales dinámicos a través de las interfaces en la web.

### **Conclusiones**

La interfaz en la contemporaneidad es el mecanismo de comunicación, interacción e interrelación más complejo, completo y diverso. La interfaz es el entorno mismo, la urdimbre donde se encuentran tejidos el espacio-tiempo que condicionan al sujeto desde su percepción.

El diseño visual está presente en las interfaces para intervenir sobre el manejo adecuado de los elementos que inciden en la interacción. La interrelación correcta de los diferentes conceptos aporta considerablemente a la cognición del usuario en el evento comunicacional, facilitando el recorrido fluido de la información.

Los requerimientos de las interfaces no solo dependen de los espacios donde se apliquen;



también hay que tener en cuenta los tipos de usuarios, la cultura y el contexto. En este punto es fundamental el diseño visual porque permite el manejo adecuado de los elementos que condicionan la interacción. La investigación, el proceso de diseño y la profundización sobre los aspectos que inciden en la interacción, son asuntos que sirven de base para la implementación de metodologías enfocadas en el desarrollo de ambientes virtuales que faciliten una comunicación efectiva entre el individuo y la interfaz.



### Referencias Bibliográficas

- Bonsiepe, G. (1995). *Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño*. Buenos Aires: Ediciones infinito.
- Brea, J. (2005). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Akal.
- Castells, M. (2007). *La transición a la sociedad red*. Barcelona: Ariel.
- Costa, J. (2000). *Identidad Corporativa*. Barcelona: Enciclopedia de Diseño CEAC.
- Joyanes, L. (1997). *Cibersociedad. Los retos ante un nuevo mundo digital*. España:Mc Graw Hill.
- Eco, U. (2006[1968]). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Tusquets.
- Girard, B. (2009). *El modelo Google, una revolución administrativa*. Bogotá: Norma.
- Lévy, P. (2007) *Cibercultura, informe al consejo de Europa*. Barcelona: Editorial Anthropos.
- Mc Luhan, M. y Powers, B. (1996[1969]). *La aldea global*. Barcelona: Gedisa.
- Mitchell, W. J. (2009). *Teoría de la Imagen. Ensayos sobre representación verbal y visual*. (Traducido por Y. Hernández) Madrid: Akal.
- Nielsen, J. (2000). *Usabilidad. Diseño de sitios web*. Madrid: Pearson.
- Norman, D. (1990). *Psicología de los objetos cotidianos*. Aldamar: Editorial Nerea.
- Patiño, B. (2003). Crítica a la relación entre representación y percepción en el diseño. En: *Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías* (págs. 83-100). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Schaeffner, W. (2010). Una revolución científica en el espíritu del diseño. *Revista Kepes*, 6, 61-75.
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*. Barcelona: Paidós.
- Weibel, P. (1998) El mundo como interfaz. *Revista ElPaseante*, 27-28.