the swinging sixties

Marco Teórico

Tema de tesis
Introducción
Sociedad de la información
Meta buscadores
Búsqueda Booleana
Biblioteca Digital
Usabilidad
Cognición
Mecanismos conversacionales
Medios Análogos vs. Medios Digitales
Comparación de Meta buscadores

MEDIOS ANALOGOS		MEDIOS DIGITALES	
ACCESO A LA INFORMACION			
VENTAJAS	DESVENTAJAS	VENTAJAS	DESVENTAJAS
- Toque Personal humano - Mayor control	- Aburrida -Dificil -Lenta - Limite de crecimiento	- Entretenida -Facil -Mas infromacion -No existen limitantes -Mas entretenida -Sobrepasa fronteras -Rapidez	- Costo mayor - Se pierde el control humano y lo gana la computadora

Comparación de Meta buscadores

COMPARACION DE LOS BUSCADORES MAS POPULARES EN LA WEB		
COMPARACION	YAHOO	GOOGLE
TAMANO DE BASE DE DATOS	+ De 4 billones totalmente indexadas. mas de 20 millones objetos en la web	+ de 8 billones pero el 25 % no esta indexado. La mayor base de datos en las pruebas.
CARACTERIZTICAS Y LIMITACIONES	Atajos, rapido acceso a diccionarios, sinonimos, trafico, etc.	Uso del Page Rank, resultado de la busqueda segun la calidad de la pagina.
LOGICA BOOLEANA	Acepta AND, OR, NOT or AND NOT, and ( ). “debe de estar en mayusculas”.	Parcial. AND se acepta entre palabras. Mayausculas OR.- excluye. No ( ) En Busqueda Avanzada, busqueda booleana parcial
CLASIFICACION DE RESULTADOS	Automatica.	Basada en la populari-dad de la pagina.
MAYUSCULAS LENGUAJE TRADUCCION	No importan las mayusculas, todos los lenguajes romanos y no romanos, y si acepta la traduccion de las paginas.	No importan las mayusculas, Acepta mas lenguajes romanos, y no acepta la traduccion de las paginas.

MEDIOS ANALOGOS		MEDIOS DIGITALES	
ENTRETENIMIENTO			
VENTAJAS	DESVENTAJAS	VENTAJAS	DESVENTAJAS
- Experiencia humana - Mas personal - Las cosas son en el momento	- Dificil el acceso - Limite de crecimiento - Dificil el procesa-miento de la informacion	- Sobrepasa fronteras - Intercambio de culturas - Facilidad de acceso - Procesamiento de grandes cantidades de infromacion - No hay limite de crecimiento	- Se pierde el control de acceso para los ninos - Pierde el toque personal - Se pierde la interaccion humana

MEDIOS ANALOGOS		MEDIOS DIGITALES	
EDUCACION			
VENTAJAS	DESVENTAJAS	VENTAJAS	DESVENTAJAS
- Trato Personal - Experiencia Personal - Guia	- Limitantes de crecimiento - Dificultad en grandes cantidades de informacion	- Apoyo didactico mayor - Menos costo en material de apoyo - No hay limite de informacion - Libertad de navega-cion	- Forzoso el equipo Digital - Conocimiento previo de los medios digitales - Perdida de un mentor o guia

MEDIOS ANALOGOS		MEDIOS DIGITALES	
LIBROS			
VENTAJAS	DESVENTAJAS	VENTAJAS	DESVENTAJAS
- Algo tangible - Gusto para los colocceniostas - Accesibilidad en antidades pequenas - Experiencia mas personal	-Poca accesibilidad en cantidades grandes - Deterioro - Anti ecologico	- Ecologico - Varios Idiomas -Facilidad de acceso a la Informacion -Rapidez para accesar la informacion -Apoyo multimedia -Facilidad de movimiento de grandes cantidades	- El disenador pierde el control sobre el usuario - Necesidad de una Computadora - Dificultad para leer en pantalla

MEDIOS ANALOGOS		MEDIOS DIGITALES	
COMUNICACION			
VENTAJAS	DESVENTAJAS	VENTAJAS	DESVENTAJAS
- Toque personal - Contacto humano - Facilidad para la espontaniedad	- Menos Calidad respedcto a la tecnolo-gia - Crecimiento Limitado - Forzoso el cambio a digital por los avances tecnologicos	- Facilidad - Menos mano de obra hombre - Menos error - Mas calidad tecnologi-camente - No hay limites de crecimiento -Sobrepasa las fronteras	- Control total de las computadoras - Perdida de la experiencia humana hombre a hombre

Mecanismos Conversacionales

Hablar es algo que no requiere de ningún esfuerzo y es natural para la mayoría de las personas, sin embargo, mantener una conversación es una actividad que requiere de mucha habilidad de colaboración.

Un dialogo se desarrolla cuando los participantes toman turnos preguntando preguntas, respondiendo y haciendo declaraciones. Cuando uno de los participantes quiere terminar la conversación, lo hace usando señales directas o indirectas. El otro participante deberá decidir responder a esta señal o ignorarla y continuar con la conversación, es aquí cuando el otro participante usara una señal explicita para dar a entender que la conversación llego a su fin. Cuando estas señales implícitas o explicitas han sido captadas, la conversación termina con el adiós, despidiéndose varias veces hasta que finalmente cada quien sigue su camino.

Tales mecanismos conversacionales ayuda a las personas a coordinar sus pláticas, permitiéndoles saber cuando empezar y cuando terminar. Cuando una conversación continúa más a fondo, se forman turnos para permitir a las personas saber cuando se debe escuchar, hablar y cuando es su turno de parar una ves más para empezar a escuchar.

Sacks, Schegloff and Jefferson (1978) describen el mecanismo conversacional en tres reglas básicas:

1.- El orador escoge al siguiente orador preguntando o pidiendo una opinión. Pregunta o sugerencia.

2.- Otra persona decide empezar a hablar

3.- El orador en turno decide continuar hablando.

Estas reglas se aplican en orden, es decir cuando sea hora de cambiar de orador la primera regla se aplica, si la persona a quien se le dirigió la oferta decide no aceptarla, la segunda regla es aplicada y alguien mas toma parte de la conversación tomando esta oportunidad para expresar su punto de vista, si esto ultimo no sucede la tercera regla es aplicada y el orador original continua hablando.

Para facilitar el seguimiento de estas reglas, las personas usan varias formas par indicar cuanto tiempo van a hablar y sobre que. Por ejemplo, el orador puede decir antes de empezar a hablar “tengo tres cosas que decir”, y puede decir “eso es todo lo que tengo que decir sobre el tema” para indicar que ha terminado. Otro tipo de señales que se pueden utilizar para indicar que se ha terminado es subir o bajar la vos y el lenguaje corporal.

No todas las personas pueden seguir estos mecanismos y por consiguiente no puede llevar bien una conversación. Estas personas interrumpen constantemente al orador o empieza a hablar al mismo tiempo a pesar que el orador a dado señales explicitas de que no ha terminado de hablar, al mismo tiempo cuando se es el receptor y no se entiende las señales a pesar que el orador ha dado señales explicitas para ceder el turno de la conversación.

Para detectar estas fallas en las conversaciones es necesario que ambos, el receptor y el orador estén poniendo atención a lo que el otro dice o no dice y así poder arreglar la falla. También se puede hacer uso de señales explicitas cuando el orador dice cosas que en el momento no parecen tener sentido, ¿siendo estas como?, ¿Que?, Mmm..., etc.

Las conversaciones y la manera en que se manejan es una parte

integral para coordinar actividades sociales. Uno de los retos para los diseñadotes es el considerar como los diferentes tipos de comunicación pueden ser facilitados y llevados acabo en sitios donde puedan existir obstáculos y prevenir que estos se den a cabo.

Medios Análogos vs. Medios Digitales

Al analizar las ventajas y desventajas entre los medios análogos y los digitales me doy cuenta que aunque soy una persona a favor de la revolución digital, este cambio tan drástico debe darse con mucho cuidado para no perder las cosas valiosas de los medios análogos, la interacción humana es una cualidad extraordinaria que posee el ser humano, una cualidad llena de sorpresas, de cosas positivas y negativas, es algo que nos identifica como humanos, los sentimientos envueltos en cada actividad, las emociones, el intercambio y la forma en que un ser humano es capas de trasmitir su experiencia a otro.

Es aquí cuando entra la mano de todos los ingenieros, diseñadores, programadores etc, para lograr este cambio de lo análogo a lo digital sin perder todo lo antes dicho, para no perder parte de nuestra esencia humana de interactuar con otros y solo con la computadora.

Es algo muy difícil de hacer pero si se logra estaremos dando un paso hacia el futuro que tantos sonadores añoraban, un paso hacia la era donde el manejo de la información será de una forma completamente digital y aun así poder intercambiar y hacer uso de la experiencia humana.

Las personas son mejores en reconocer cosas que recuerdan a otras cosas. Cierto tipo de información es mas fácil de reconocer que otra. Por ejemplo las personas son muy buenas en ver miles de fotos y poder recordar después de un tiempo que las han visto aunque haya sido solo por un momento.

Un problema que existe en los usuarios es el manejo de archivos o de grandes cantidades de información. El número de documentos, imágenes, video clips, descargas de la web, emails, atachments incrementa cada día. El problema principal es encontrar lo que habíamos encontrado una vez más. Mark Lanzadle, psicólogo Británico, sugiere que es mejor enfocar este proceso envolviendo dos tipos de procesos de memoria. Recall-directed cuando el usuario recuerda el nombre del archivo o documento que desea buscar y lo encuentra directamente. Recognition-based scanning sucede cuando el primero falla, es decir, cuando el usuario no puede recordar el nombre exacto del archivo pero tiene una idea general que puede ser reforzada al ver una lista de archivos o documentos.

Cuando el usuario quiere regresar a una página web en la que estuvo navegando el día anterior tiene básicamente dos opciones para lograrlo. La primera es recordar exactamente la dirección electrónica e ir directamente al sitio, o revisar los últimos sitios visitados y asociar la información que recuerda sobre el tema con los sitios que aparecen en la lista para así recordar la dirección electrónica.

Lansdale propone que todos los sistemas con manejo de bases de datos muy grandes deben ser diseñados para optimizar estas dos clases de memoria. En sistemas particulares, deberán ser diseñados para permitir al usuario usar la memoria más avanzada que tengan limitando el área de búsqueda y representar la información en esta área de la interfase de tal forma que asista al máximo al usuario para encontrar lo que necesita.

El aprendizaje se pude considerar en como usar una computadora, sus aplicaciones y sistemas para entender algún tema. El usuario prefiere aprender a usar una interfase con la experiencia de interactuar con la misma que aprender esta interfase por medio de diferentes pasos que se encuentran en un manual.

Una de las ventajas más importantes de la tecnología interactiva tales como la web, multimedia, y realidad virtual, es que ofrecen formas alternativas de representar e interactuar con la información que no es posible con la tecnología tradicional. Tienen el potencial de ofrecer a los usuarios la habilidad de explorar ideas y conceptos en formas muy diferentes.

Leer, hablar y escuchar tres formas de lenguaje procesado tienen propiedades similares y diferentes. Una propiedad que es similar en las tres cosas es el significado de las oraciones o frases es el mismo sin importar que lenguaje procesado se utilice, sin embargo la facilidad de cada persona para leer, escuchar o hablar varia dependiendo la persona, tarea y contexto.

Es posible volver a leer información si no se entiende a la primera vez, esto no es posible con el lenguaje hablado en una transmisión de televisión.

Leer puede ser más rápido que escuchar o hablar ya que un texto puede ser rápidamente escaneado de una manera que no es posible

the swinging sixties

cuando se habla o escucha.

Escuchar requiere menos esfuerzo cognoscitivo que leer y hablar. Los niños usualmente prefieren escuchar las narraciones de un material multimedia que leer directamente el texto.

El lenguaje escrito es gramatico a diferencia del lenguaje hablado que usualmente no lo es. Una persona puede comenzar una oración y hacer una pausa a la mitad de ella para que otra persona la continué.

Existen diferencias marcadas entre la habilidad de las personas para usar el lenguaje. Algunas personas prefieren leer que escuchar, cuando otras prefieren escuchar. Al mismo tiempo algunas personas prefieren hablar que escribir y viceversa.

Las personas que padecen dislexia se les dificulta reconocer las palabras escritas, esto hace difícil el poder escribir enunciados y escribir palabras correctamente.

Las personas que tienen dificultad para escuchar o para ver tienen problemas para procesar el lenguaje.

Muchas aplicaciones han sido desarrolladas para capitalizar en la habilidad para leer, escuchar o hablar de las personas, o para reemplazar alguna de estas cuando se tiene gran dificultad para realizarla.

Algunos ejemplos son:

1. Libros interactivos y material en la web que ayudan a las personas para leer o aprehender lenguajes extranjeros.

2. Sistemas que reconocen el habla permiten a los usuarios dar instrucciones por medio del habla.

3. Sistemas que permiten al usuario a escribir una pregunta y recibir una respuesta.

4. Numerosas interfaces han sido diseñadas para aquellas personas que tienen problemas para hablar, escuchar o escribir.

5. Muchos aparatos anexos a la computadora que permite a los usuarios con discapacidades tener acceso a la web, procesadores de texto y otro tipo de software.

Marco Teorico / Cognición

Facilidad de Entendimiento: Se refiere a que tan fácil un sistema es para aprender a manejarlo. Generalmente los usuarios no les gusta pasar mucho tiempo aprendiendo a usar el sistema, prefieren usar el sistema inmediatamente y realizar tareas sin mucho esfuerzo.

Retención de entendimiento: Se refiere a que tan fácil es un sistema de recordar como usar una vez entendido. Si el usuario no ha usado el sistema por un periodo de tiempo largo, deberán ser capaces de regresar y acordarse como es el funcionamiento del sistema. El usuario no debería pasar horas de aprendizaje cada vez que quiera volver a usar el sistema.

Cognición

Cognición es todo aquello que pasa por nuestras cabezas cuando realizamos actividades del diario. Envuelve procesos cognoscitivos como pensar, recordar, aprender, sonar, toma de decisiones, observar, leer, escribir y hablar. Norman (1993) separa la cognición en dos clases generales: Experimental y reflectiva. La cognición experimental es un estado mental en donde percibimos, actuamos, y reaccionamos a eventos de nuestro alrededor efectivamente y sin esfuerzo. Ejemplos incluyen manejar un automóvil, leer un libro, entablar una conversación, y jugar un videojuego. Cognición experimental envuelve pensar, comparar, y toma de decisiones. Esta clase de cognición es la que conlleva nueva ideas y creatividad. Ejemplos incluyen diseñar, aprender, y escribir un libro. Norman aclara que estos dos tipos de cognición son esenciales para la vida diaria pero que cada una requiere de diferentes tipos de soporte técnico.

La cognición incluye procesos específicos, es importante aclarar que estos procesos son interdependientes ya que al realizar alguna actividad generalmente incluye varios de estos procesos. La memoria es la más importante en cuanto al diseño de información se refiere y es a la que le daremos más detalle. Estos procesos incluyen:

Atención
Percepción
Memoria
Aprendizaje
Lectura, habla, y escuchar
Solución de problemas, planeacion, razonamiento, toma de decisiones

Atención es el proceso de seleccionar algún punto para concentrarse, uno a la vez de una gran variedad de opciones. Esta acción incluye

the swinging sixties

Marco Teorico / Cognición

nuestros sentidos del oído y visuales. La atención nos permite concentrarnos en la informaciones que es relevante en lo que estamos haciendo. Tener metas claras y que la información se presente en nuestro medio ambiente es clave para juzgar si este proceso es fácil o difícil.

Cuando se esta seguro de lo que se busca, tratamos que coincida con la información que esta disponible. Cuando no se sabe el marcador del ultimo juego de nuestro equipo favorito se busca en los encabezados de los periódicos, en la web, le preguntamos a un amigo o simplemente a una persona en la calle. Cuando no se esta seguro de lo que buscamos, se busca en la información disponible dejando que esta sirva como guía para lo que nuestra atención encuentre relevante. Cuando vamos a un restaurante con la sola idea que tenemos hambre pero no sabemos que queremos comer exactamente, le menú nos sirve como guía, es así que las descripciones de los platillos, nuestro acompañante, los especiales, y las sugerencias del mesero nos ayudan a hacer nuestra decisión.

La forma en la que es presentada la información es de gran influencia en que tan fácil o difícil es captar diferentes partes de esta información. AL buscar en una base de datos muy grande como el directorio telefónico, es mas fácil encontrar el dato que estamos buscando si la información esta organizada en categorías o si los datos como dirección, teléfono, y código postal están divididos. Captar la información cuando esta en un formato de lista será siempre más complicada.

La percepción refiere en como la información es obtenida del medio ambiente, es un proceso complejo que envuelve otros procesos cognoscitivos como la memoria, atención, y el lenguaje. La visión es el sentido más dominante seguido por el oído y el tacto.

El diseño de interacción es importante presentar la información de tal forma que se lean y perciban en la manera que se intenta. Por ejemplo, hay muchas maneras de diseñar iconos pero hay que diseñarlos de tal manera que sean simples de reconocer y fáciles de usar.

La combinación de medios multimedia necesitan ser diseñados de tal forma que permita al usuario reconocer esta combinación de la manera que se intento. Cuando se combina audio con imágenes es muy importante que estén coordinadas de una manera precisa, es decir, que el usuario no sienta que algo esta fuera de tiempo o de lugar. Un ejemplo muy claro de esto es cuando se doblan películas y el dialogo no esta coordinado con la imagen, esto altera gravemente al usuario y a su percepción. La información debe ser representada en una forma apropiada para facilitar la percepción y el reconocimiento de su objetivo principal.

La memoria envuelve recordar varios tipos de conocimiento que nos permite actuar apropiadamente. Es muy versátil y nos permite hacer muchas cosas y sin memoria no seriamos capaces de funcionar.

No es posible el recordar todo lo que nuestros sistemas captan, ya que nuestro cerebro quedaría totalmente cargado de información. Existe un proceso de filtro que decide que información se memoriza.

En cuanto mas atención se le presta a algo mas se procesa en términos de pensar acerca de ella y compararla con otro tipos de conocimiento, es decir es mas fácil de recordar una información cuando se ha reflexionado, comparado y hablado de ella.

Biblioteca digital

Cuando se utiliza un motor de búsqueda en Internet, el uso de la lógica booleana puede manifestarse de tres maneras diferentes:

1. Lógica booleana completa con el uso de los operadores lógicos.

Se utilizan los operadores lógicos O, Y, NOT. Se utilizan paréntesis para reforzar el término que se quiere encontrar primero.

2. Lógica booleana implícita con la búsqueda por palabras claves.

La búsqueda por palabras claves se refiere al tipo de búsqueda en la cuál se ingresan los términos que representan el concepto que se quiere recuperar o buscar. En ésta no se utilizan operadores Boléanos. La lógica Booleana implícita se refiere a la búsqueda en la que se utilizan símbolos, que representan los operadores Boléanos lógicos. La lógica Booleana implícita se ha vuelto tan común en la búsqueda por la Red que pude considerarse actualmente como una práctica estándar.

3. Lenguaje predeterminado en una plantilla que llena el usuario.

El operador lógico se encuentra expresado en lenguaje sustituto en lugar de estar presentado como en el operador mismo.

Gracias al gran avance de la tecnología en la actualidad, las ventajas no solo ayudan al campo tecnológico sino que a la gran mayoría como lo son las bibliotecas. Hace algunos anos el pensar que desde la comodidad de tu casa podrías hacer búsquedas exactas de todo él catalogo de tu biblioteca o que podrían bajar documentos digitales tales como tesis anteriores o revistas era imposible. Pues en la actualidad la mayoría de las bibliotecas más grandes cuentan con este tipo de servicios y más.

La biblioteca de la universidad de las América no es la excepción. Al navegar por su pagina de Internet se puede dar uno cuenta que es posible el uso de todos estos servicios. Este sitio no es muy amigable cuando es la primera ves que se navega en él, sin embargo ya que se familiariza con el se puede encontrar muy fácil. Básicamente el diseño esta realizado como una pagina de Internet cualquiera, con menús y submenús en la parte superior los cuales los puedes encontrar no importa en el lugar donde te encuentres navegando, aunque un poco mas de atracción visual no le haría nada mal.
La gran fortaleza de este sitio es que las búsquedas son muy fáciles, se te proporcionan diferentes tipos de criterios donde es muy rápido y fácil encontrar la ubicación de cualquier libro que se encuentre en él catalogo de esta biblioteca haciendo uso de meta buscadores.

Sin embargo una debilidad es que la búsqueda a veces no es totalmente pura y te puedes encontrar buscando entre infinidad de libros que no te interesaban a la hora de hacer tu búsqueda. Otra ventaja que parece muy agradable es la posibilidad de renovar los libros por medio de la pagina, es decir que la parte más fastidiosa de cualquier establecimiento de renta ya sea un videoclub o en este caso una biblioteca es tener que regresar o renovar los libros a sido eliminada, entonces desde la tranquilidad de tu hogar es posible hacerlo sin ningún problema.

En conclusión, la biblioteca digital de la universidad de las América es una gran base de datos muy bien organizada la cual utiliza criterios cruzados para su búsqueda. Es posible buscar desde libros o revistas hasta las tesis de los alumnos, aunque el diseño no es el mejor y si se pudiese mejorar pienso que cumple la función básica, pero si hubiese que trabajar un poco mas en que la interfase sea más amigable con los usuarios que navegan el sitio por primera vez.

Usabilidad

Parte de comprender las necesidades de nuestro usuario al diseñar sistemas interactivos es tener muy en claro el objetivo principal. La usabilidad en sistemas interactivos se refiere generalmente a que el producto sea fácil de usar, entender y efectivo desde el punto de vista del usuario. La usabilidad optimiza la interacción que las personas tienen con los productos interactivos y los ayuda a realizar las actividades de la escuela, del trabajo y de la vida diaria. La usabilidad se puede dividir en los siguientes objetivos:

Efectividad: Es un objetivo muy general y se refiere a que tan bueno un sistema es cuando realiza la actividad que esta diseñado a hacer. El sistema debe ser capaz de permitir al usuario a un buen aprendizaje, hacer su trabajo eficientemente, acceder a la información que necesita, comprar lo que desee etc.

Eficiencia: Se refiere a como un sistema apoya al usuario a realizar sus tareas. Esto significa que una forma eficiente de realizar tareas comunes es lograr que el usuario logre sus objetivos solo presionando una tecla o un botón.

Seguridad: Se refiere a que el sistema ayude al usuario a no cometer errores por accidente o distracción a la hora de usar el producto. Sistemas interactivos seguros exhortan al usuario a explorar la interfase y a experimentar nuevas operaciones.

Utilidad: Se refiere a que el sistema provea la funcionalidad necesaria para que el usuario puedan hacer lo que necesiten o quieran hacer. El sistema debe tener una variedad de funciones que permita al usuario realizar sus tareas de la forma que el quiera realizarlas.

Meta buscadores

Sin embargo la sociedad de información es un proyecto en proceso, estamos viviendo el inicio, el cambio de un concepto de sociedad ya conocida a una nueva. Estamos en el momento de aceptar el futuro y aceptar la forma de vida que nos depara. Un mundo donde la información sea garantizada para todos, como dice frank webster, un mundo donde formemos una red interactiva de información que una a las naciones y facilite la forma de vida tanto individual como política y económica, ahora solo queda la cuestión de cómo se podrá dar tanta cantidad de información de una manera fácil y como semi controlar al usuario cuando este posee toda la libertad para navegar en esta red de información.

Cuando se quiere buscar algo en la gran web usualmente nos dirigimos a estas páginas que te ayudan a buscar algo simplemente tecleando una sola palabra referente a lo que se quiere encontrar. Inmediatamente estos buscadores regresan un sin fin de paginas relacionadas con la palabra ingresada. Esto parece ser una acción muy sencilla que incluye solo el proceso de buscar. Pero la pregunta es ¿como funcionan realmente estos sitos de búsqueda?

En abril de 1994, David Filo y Jerry Yang, 2 estudiantes de postgrado de la universidad de Stanford realizaron Yahoo!, todo comenzó como un proyecto personal en donde se incluían direcciones web y links de páginas que les interesaba a los creadores. En cuanto más links fueron aumentando Filo y Yang crearon un software mas sofisticado que podía organizar la información en un directorio de búsqueda. En 1995, Marc Andressen, cofundador de Netscape Communications invito a Filo y Yang a mover sus archivos a computadoras más grandes en Netscape, este movimiento ayudo a Yahoo! Un rápido desarrollo.
Yahoo fue el pionero en la transformación de los primeros métodos de búsqueda a los métodos actuales donde el usuario no tiene un documento en mente sino una sola idea.
En noviembre del 2000, Yahoo se convirtió en el segundo directorio más grande que limitaba su servicio a cerca de 300 dólares si querían aparecer en la página.

Otro proyecto fue realizado en la universidad de Stanford en 1997, proyecto que se convertiría en el gigante de los buscadores de la actualidad. Larry Page y Sergey Brin crearon Google, usando tecnología única llamada Pagerlank, para entregar resultado de alta calidad y depurados. Su metodología basada en algoritmos y proximidad de links. No solo considera el volumen de páginas encofradas sino también considera la calidad, es decir, una página de Microsoft es mucho más valiosa y por ende en primera pagina que una pagina personal. Google fue la primera página en buscar en servidores del gobierno de los estados unidos.

Google representa la siguiente generación de búsquedas sofisticadas de algoritmos y lo más importante es que es capaz cada vez mas a entregar búsquedas de calidad y deshacer aquellas paginas que solo crean espacio en la web.

Los buscadores para la web en general no buscan directamente la web. Cada uno busca las bases de datos de los textos completos de las páginas seleccionadas de los billones que se encuentran en todos los servidores.
La base de datos de los buscadores son seleccionados y creados por un mini robot llamado arana, Aunque se dice que este escala la web en busca de páginas que sean referentes a la búsqueda o a los links que ya tiene su base de datos. Las arañas no puede entrar a alguna página y revisar los documentos para ver si coincide con la búsqueda.

Después de que la arana encuentra las páginas, las envía a otro programa de computadora para que las indexe. Este programa identifica los textos, links y demás contenido de la pagina y las almacena en su base de datos para que la información pueda ser buscada por una palabra o cualquier otro parámetro de búsqueda, y la pagina será encontrada si tu búsqueda coincide con su contenido. Algunas paginas o links son excluidos por la mayoría de los buscadores otras porque las arañas no pueden acensarlas. Paginas que son excluidas son parte de la web invisible, y se estima que es 3 veces mas grande que la web visible.

Búsqueda Booleana

El matemático George Boole fue el creador de esta búsqueda utilizada para buscar los contenidos en la inmensa base de datos del Internet. Estos contenidos deben buscarse de acuerdo a las reglas establecidas que apoyan su búsqueda en la lógica Booleana.

Operadores lógicos

La búsqueda booleana se basa en tres operadores lógicos, o, y, not. El operador lógico O se usa comúnmente para buscar sinónimos o conceptos, ayuda a recuperar todos los registros que contienen uno de los términos, el otro o ambos.

Entre mas términos utilizando el operador lógico O mayor registros se encontraran.

El operador lógico Y se usa cuando ambos términos están presentes, es decir se muestran todos los registro en donde ambos términos estén presentes. Entre más términos utilizados con el operador lógico Y menor cantidad de registros.

El operador lógico NO excluye registros o registros de los resultados de búsqueda. Es decir, se utiliza cuando se desea solo registros de un solo término y no del otro.

Un problema al utilizar este operado es que algunos registros del término eliminado pueden contener información del otro término. Entre más términos utilizados con el operador lógico no menor cantidad de registros.

que existen solo dos clases. Los que nacieron antes de la era de la computación, y los que nacieron cuando esta ya existía. Es decir no es lo mismo para una persona que nació en 1950 que tuvo que esperar 40 años para que la era digital empezara, después de pasar todos esos años acostumbrado al mundo en que vivía y tener que cambiar sus costumbres a una persona nacida 20 o 30 años después y cuando conoció el mundo si bien no era completamente la era digital si estaba en sus inicios y creció con ella.

Sin embargo esto es algo en donde nadie tiene control mas que la persona, y lo único que queda es presentar la interactividad de tal manera que sea lo mas transparente, fácil y lo menos aterradora para que los usuarios resientan menos el cambio y se adapten de una forma mas fácil cuando se den cuenta de todas las ventajas.

Es aquí cuando la responsabilidad no cae en el software o en el sistema, recae únicamente en la persona que diseña la interfaz interactiva. Aquí es cuando no encontramos con diversos problemas que conciernen únicamente en como presentar la interacción sin asustar, confundir y ahuyentar al usuario, este ultimo seria una cosa muy peligrosa porque detendría la evolución que tanto hemos estado hablando.

Es decir si la manera en que la interactividad es diseñada no es de la mejor forma, en lugar de aprovechar todas las ventajas y llamar la atención del usuario, este pensara que es muy complicado y demasiado trabajo haciendo que lo descarten mental y físicamente ya que implicara el acto de pensar.

La interacción tiene que ser natural, lograr una relación maquina-humano que permita explotar al máximo la inteligencia artificial y la inteligencia humana. Al final, interactividad es personas usando nuevos elementos para comunicar ideas, conocimientos y arte de la misma manera que las personas lo han hecho siempre. El secreto para una buena interacción y comunicación es algo difícil de encontrar. El proceso sigue necesitando investigación y creatividad. La gran palabra aquí es la libertad de elección, una libertad que se le concede al usuario que te hace imposible predecir como resultara su experiencia con los medios interactivos, sin embargo creo que es posible y no estamos lejos para vivir ese mundo que tanto soñamos.

Así que termino con las palabras de tony feldman “Nadie de nosotros sabe a ciencia cierta donde la próxima década nos llevara en la forma en que accedamos a la educación, información y entretenimiento, pero existen algunos creyentes que todos los esfuerzos lograran juntar a todas las personas del mundo en una mutua comprensión. La mas importante visión humana es que nuestra comunidad global pueda compartir un futuro en información y comunicación global que al final de cuentas hará nuestras vidas y la vida de nuestros hijos mas ricas”

Sociedad de la informacion

Vivimos en una era donde todo lo que nos rodea es información, vivimos en un mundo donde es necesario clasificar el tipo de sociedades en que vivimos. A través de la historia el mundo ha visto numerosas clases de civilizaciones con diferentes tipos de sociedades. En la actualidad estamos frente al surgimiento de una nueva sociedad, la sociedad de la información.

Para empezar este capitulo es necesario definir lo que significa información. “Información es la dieta de todos aquellos que leen el periódico y todas las grandes audiencias de todos los medios de información y del cine. Es dirigida constantemente a todos los millones de consumidores meta de las industrias de publicidad, y es proporcionada cada minuto en una infinidad de aeropuertos, estaciones de tren, librerías y instituciones publicas o privadas, en otras palabras es todo aquello percibido como datos, inteligencia, hechos, noticias y conocimiento.” William J. Martín, The information society.

Es decir Información es todo aquello que nos rodea, es todo aquello que nos proporciona algún conocimiento de alguna cosa. Todo lo que vemos es información, todo lo que existe en el planeta tierra es o nos puede proporcionar alguna clase de información.

La información siempre ha existido, sin embargo, la gran explosión fue en los años de 1960 y 1970, cuando la literatura duplico sus volúmenes y la gente comenzaba a estar mas familiarizada con todas las fuentes de información como la televisión, el radio etc. Los grandes avances tecnológicos han logrado que de aquellas lejanas épocas la forma de presentar y de facilitar la información se haya dado de una manera sorprendente. En la actualidad la facilidad de dar y recibir información pasa los sueños de aquellos pioneros de la tecnología.

Los medios electrónicos han dejado atrás al paradigma que era la presentación de la información, y ahora se pueden encontrar herramientas tales como el video, software de computadora, mail electrónicos, compact disk, opctical disk, televisión digital etc.

Es aquí donde hacemos una pausa y nos damos cuenta que las sociedades principalmente occidentales, han cambiado tanto su forma de vida y la manera en que están acostumbrados ha recibir la información, que se crea algo llamado la sociedad de la información.

Vivimos en una era donde el destino de las personas y de las naciones depende como nunca de la información, la cual esta en todos lados, en el océano, en el espacio, el los tratados, en los gobiernos y en la economía. El término de la sociedad de información nos indica algo mas allá de sus palabras textuales, nos indica un cambio general en la forma de vida de las personas, de las sociedades. Ya que la manera en que la información viaja por el mundo y entre cada uno de nosotros nos hace suponer que estamos ya en otra era, otro tiempo, otro lugar donde la sociedad esta acostumbrada a vivir de otra manera.

Entonces que es sociedad de información se pregunta Frank Webster, “en algún punto esta puede ser una pregunta sin sentido con todos los ejemplos de información existentes, sin embargo estos solo responden la pregunta a un primer nivel, la respuesta completa seria una combinación de información y comunicación de tecnologías y servicios, una infraestructura de tecnología, mercados y política, una sociedad donde la información es un punto vital para el desarrollo social y organizacional, una sociedad donde el acceso a la información es garantizada para todos”

Tema de tesis

Tema:

Enciclopedia interactiva del siglo XX dividido en décadas.

Objetivo General:

Realizar mediante herramientas interactivas del diseño grafico una compilación de los iconos, hitos y personas mas representativos de la juventud occidental del siglo XX.

Objetivos particulares:

Transmitir la esencia de cada década mediante la investigación de la misma y generación de tópicos.

Hacer mas fácil el acceso a la información.

Presentar la información de manera mas interesante.

Identificar y definir los momentos más importantes por medio de una síntesis concreta.

Hipótesis

La información al ser presentada de una forma interactiva se vuelve mas fácil, atractiva y accesible.

Introduccion

El mundo esta siempre en constante cambio, la gran imaginación del hombre ha ido evolucionando la forma de vida. Paso a paso el progreso alcanza un grado que para los tiempos de cada persona no es posible llegar a más. Estoy seguro que el hombre al ver el primer coche sintió que la imaginación del hombre había alcanzado su meta, que nada podría sobrepasar lo que tenia ante sus ojos. Lo mas maravilloso del hombre es que nunca esta contento con lo que vive, siempre quiere mas y entre siglo y siglo nacen grandes mentes que dan lugar a los grandes avances que no solo significan un gran invento sino que propician el cambio de una era y toda la forma de vida de la época en que viven.

Muchos son los ejemplos como la revolución industrial, los medios masivos de la televisión, hasta llegar a las computadoras. Este ultimo siendo el gran interés de este proyecto ya que fue el primer paso para la era digital. Nunca la forma de vida volvería a ser la misma, la forma en que las personas percibían ese lugar se había ido para siempre cuando nació la primera maquina capaz de almacenar información.

La era digital esta ante nuestros ojos, estamos viviendo el inicio de una era y el fin de otro, estamos situados justo en el momento de transición donde cada ves nos encontramos con mas cosas digitales que con cosas análogas. No solo en aspectos computacionales, estoy hablando de cosas que sin darnos cuenta son necesarias en nuestra forma de vida. He aquí cuando llego al concepto fundamental de mi proyecto, no solo me refiero a la era digital como le quiero llamar, sino especialmente a la interactividad es decir, esa comunicación que tenemos con los medios digitales.

Se tiene que empezar por definir de una manera muy teórica el

the swinging sixties

concepto de interactividad. “Interactividad en un sistema de información da al usuario influencia sobre el acceso a la información y un grado de control sobre como usar el sistema, es decir el sistema le presenta opciones al usuario. Las decisiones tomadas por el usuario afectan su camino hacia el acceso a la información, cada decisión es como un cruce de caminos.” Introducción to digital media, Tony Feldman, Pág. 13.

O como nos dice Ray Kristof y Amy Sataran en Interactivity by design “Por definición, las cosas que las personas hacen en las computadoras han sido siempre interactivas. Las computadoras y los software son herramientas, su propósito es ayudar a las personaos a interactuar con palabras, números e imágenes. La diferencia hoy en duda es que las computadoras son usadas para actividades que nunca fueron consideradas interactivas, tales como leer, observar, o simplemente entretenimiento. Esto significa que la audiencia, no el diseñador ahora controla la secuencia, el paso, y lo mas importante que mirar y que ignorar.”

Pienso que estas dos definiciones son muy buenas y encierran el complicado concepto de interactividad. Simplemente algo es interactivo cuando el usuario tiene un control parcial sobre algo que lo deja hacer uso de una gran palabra llamada opción. Ahora el usuario tiene el poder de escoger lo que quiere hacer a todo momento es decir tiene libertad de elección.

Estamos como lo decía antes en una etapa de transición donde los medios digitales están dejando a un lado a los medios análogos. Estamos ante un gran futuro donde todo tipo de medio será digital donde los medios digitales facilitaran nuestra vida y cambiaran nuestra sociedad ya que como Tony Feldman escribe “La era por si misma será un cambio radical en nuestras vidas, después de todo, el modo en que experimentamos la información, el entretenimiento y la educación nos forman como individuos y en mayor escala forma el carácter de todas las sociedades”

La era digital es una evolución del hombre, esta pasando muy rápido de una manera natural, poco a poco estamos mas cerca de lo que aquellos pioneros de la computación soñaban para nuestro mundo.

Que pasa con los medios análogos, Serán totalmente olvidados o pertenecerán a la memoria de quien los uso. Simplemente la respuesta es que no hay forma de que esta evolución sea detenida, los medios digitales substituirán los medios análogos simplemente por el hecho de que existen sinfines de ventajas que y muy pocas desventajas para no hacerlo.

La información interactiva es manipulable, es densa, es comprensible e imparcial según feldman, existe una comunicación entre la computadora y el usuario, una constante relación donde las eres capaz de tomar decisiones y decidir lo que quieres o mejor aun lo que no quieres.

Las ventajas no solo existen en el medio computacional, sino en la forma de vida en general, desde los cables de luz o debajo de nuestras casas hasta la forma en que vemos la televisión, los medios interactivos dan la posibilidad de manipulación, algo que no se puede conseguir con los medios análogos.

Como cualquier cambio, la adaptación no es de lo mas fácil, sin embargo, en cuanto ha este tema es muy fácil definir a los usuarios ya