
**Interficies de las Comunidades Virtuales.
Formulación de métodos de análisis y desarrollos
de los espacios en las comunidades en Red.**

Director: Dr. Josep M^a Monguet F.
Doctorando: Arq. Felipe César Londoño L.

Introducción General	8
I. Las Interficies: Definiciones y límites	12
1. Introducción.	
2. Interficie como espacio.	
3. Interficie e Interfaz.	
4. Interficie y Diseño Visual.	
5. Arquetipos de Interficies.	
6. Interficie como Objeto Cultural.	
7. Criterios para el Diseño de la Interficie.	
8. Conclusiones.	
II. La percepción visual de las interficies	26
1. Introducción.	
2. Teorías de la Percepción Visual.	
a. La Teoría Empirista.	
b. La Teoría de la “Gestalt”.	
c. La Teoría del Estímulo.	
3. La Formación de la Imagen.	
4. El ordenamiento de los estímulos visuales.	
5. Proceso visual e información.	
6. El sentido fenomenal y relacional de la percepción.	
7. Percepción, apreciación y adaptación.	
8. Percepción visual e interficie.	
9. Percepción e interacción.	
10. Conclusión.	
III. Interficies y Comunidades Virtuales	50
1. Introducción.	
2. Comunidad Virtual y Ciberespacio.	
3. El Concepto de Comunidad.	
4. Carácter de las Comunidades <i>On Line</i> .	
5. Las Transformaciones Propuestas desde las Comunidades Virtuales.	

6. Las Relaciones Sociales y la Identidad en la Comunidad.
7. Comunidad Virtual y Empresa
 - a. Comunidad Virtual y los beneficios a Empresas-Clientes.
 - b. Fuentes de Ingreso de las Comunidades Virtuales.
 - c. Parámetros para la Construcción de una Comunidad Virtual.
 - d. Lecciones de Marketing para la construcción de comunidades.
8. Conformación Interna de la Comunidad.
9. Presencia y Representación Virtual
10. La Estética de las Comunidades Virtuales.
11. Conclusiones.

IV. La Interficie como sistema. Descripción del Método78

1. Introducción.
2. Definición de sistema.
3. Contexto Histórico de los Sistemas.
4. Los sistemas desde diferentes enfoques.
5. Interdisciplinariedad de las Interficies.
 - a. La Psicología Cognitiva.
 - b. El Diseño Visual.
 - c. El Teatro.
 - d. El cine.
6. La Construcción del Método: las Cuatro Leyes de los Medios.
7. Análisis de Causalidades en los Sistemas de Interacción.
8. Análisis de Tareas en los Sistemas de Interacción.
9. Estructura informacional de las interfaces.
10. Procedimientos Metodológicos de las Interficies como Sistema.
 - a. Visión cualitativa.
 - b. Visión cuantitativa.
 - i. Funcionalidad del sistema y adaptabilidad a los usuarios
 - ii. Aspectos formales.
 - iii. Contenido.
 - iv. Aspectos Tecnológicos.
 - v. Síntesis.
11. Relaciones Cíclicas de los Nuevos Medios.
 - a. Principios de Recuperación.
 - b. Inversión en la Edad Digital.
12. Conclusión.

V. La Recuperación de los Aspectos Funcionales123

1. Introducción.
2. La Adaptación de la Tecnología a los Contextos Culturales.
3. El Origen de las Comunidades Virtuales.
4. La Dimensión Social de las Comunidades Virtuales.
5. La Participación de los Usuarios en los Medios.
6. Conclusiones.

VI. La Recuperación de los Aspectos Formales..... 133

1. Introducción.
2. Recuperación de principios de otros medios a lo digital.
3. Las tradiciones que recogen las Interficies.
 - a. El texto y palabra impresa.
 - b. El Cine.
 - c. Las Interficies Persona-Computador (HCI).
4. La Recuperación de los Conceptos de Espacio en el Ciberespacio.
5. Conclusiones.

VII. La Recuperación de Contenidos 147

1. Introducción.
2. Las Fuentes del Conocimiento y las Herencias Culturales.
3. Los Intercambios de Contenidos entre las Comunidades.
4. La Recuperación de Teorías de la Imagen para lo Digital.
 - a. La investigación de la imagen.
 - b. La investigación por la imagen.
5. Conclusiones.

VIII. La Recuperación de los Aspectos Tecnológicos 153

1. Introducción.
2. Cronología de la Ciencia y la Tecnología.
3. Origen de los Nuevos Medios.
4. Orígenes de la Pantalla.
5. Comunicación a través del Ordenador.
6. *Bitmap* e Hipertexto
7. Conclusiones.

IX. La Intensificación de los Aspectos Funcionales..... 170

1. Introducción.
2. Uso de las Redes en la Sociedad de la Información.
3. Uso de Internet en Latinoamérica.
4. Uso de las Comunidades Virtuales
5. Transformación de lo Social.
6. Comunidad Virtual y Movimientos Sociales.
7. Redes Ciudadanas.
8. Usos de las Redes en Colombia.
9. Migración de los Medios hacia Internet.
10. Usos y funcionalidades de Internet en la Vida Cotidiana.
11. Las Prácticas Culturales en la Red.
12. Educación y producción científica en la red.

- a. Las NITC -Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación- y la Educación.
 - b. Plataformas de *e-learning* en Internet
 - c. Aplicaciones Educativas en Internet.
13. MOO, Comunidades Textuales en la red.
- a. Origen de los MUDs.
 - b. Características de los MUDs Educativos.
 - c. Comunicación e interacción en los MOOs
 - d. La estructura espacial de los MOOs
 - e. Espacios en la Realidad Virtual vs Espacios en los MOOs
 - f. Los MOOs y la Construcción Colectiva.
 - g. Futuras Posibilidades de los MOOs: WOODS y VOODO
14. Conclusiones.

X. La Intensificación de los Aspectos Formales.....215

- 1. Introducción.
- 2. Cualidades de la Imagen Digital.
- 3. La Composición Digital y el Diseño Puro.
- 4. La Interficie como Imagen-Instrumento.
- 5. Lenguaje, Objeto, Representación
- 6. Interficies como Representación
- 7. Principios Estructurales de las Interficies
 - a. Representación numérica.
 - b. Modularidad.
 - c. Automatización.
 - d. Variabilidad.
 - e. Transcodificación.
 - f. El enlace (nexo o *link*).
 - g. La Interactividad.
- 8. Estructuras de los sistemas interactivos.
- 9. Evaluación de los sistemas estructurales.
- 10. Nuevas Formas en el Diseño de las Interficies.
- 11. Conclusiones.

XI. La Intensificación de Contenidos242

- 1. Introducción.
- 2. Los Contenidos en la Sociedad de la Información.
- 3. El análisis del contenido en lengua castellana.
- 4. La sociedad segmentada y el contenido personalizado.
- 5. Los contenidos del ciberespacio.
- 6. La Interficie como Metáfora.
- 7. El Contenido como Imagen
- 8. El análisis de los contenidos en soportes digitales
- 9. Conclusiones.

XII. La Intensificación de los Aspectos Tecnológicos.....258

1. Introducción.
2. Convergencia del Multimedia en los Aparatos Domésticos.
3. Convergencia del Multimedia en las Comunidades.
4. Operaciones que se Realizan en la Interficie.
 - a. La Selección.
 - b. La Composición.
 - c. La Teleacción.
5. Arquitectura Tecnológica de las Comunidades Virtuales.
 - a. Usuarios e Interficies de usuarios.
 - b. El Software para la Comunidad Virtual.
 - c. El Hardware para la Comunidad Virtual.
6. Conclusiones.

XIII. Aspectos Funcionales que entran en Desuso.....270

1. Introducción.
2. Problemas de Usabilidad: Ordenadores y Navegadores.
3. De la Audiencia Pasiva a la Comunicación Bidireccional.
4. Conclusiones.

XIV. Aspectos Formales que entran en Desuso.....276

1. Introducción.
2. Las Etapas de la Imagen.
3. Los Medios Digitales *versus* los Medios Análogos.
4. La Imagen Análoga *versus* la Imagen Digital.
5. Conclusiones.

XV. Aspectos de Contenido que entran en Desuso.....283

1. Introducción.
2. Los medios tradicionales y las estructuras interactivas.
3. Lo natural y lo artificial.
4. Conclusiones

XVI. Aspectos Tecnológicos que entran en Desuso.....288

1. Introducción.
2. La Transformación del Hardware.
3. Las Consecuencias Culturales.
4. Conclusiones.

XVII. Potencialidad de los Aspectos Funcionales.....294

1. Introducción.
2. Paradigmas de la Red.
3. Evolución de las Comunidades Virtuales.
4. Tendencias Generadas por la Red.
5. Conclusiones.

XVIII. Potencialidad de los Aspectos Formales.....300

1. Introducción.
2. Espacios Mediáticos y no Lugares
3. La Transformación de la Forma Urbana.
4. El Espacio en las Ciudades Electrónicas.
5. Nuevas Relaciones entre el Arte y la Ciencia
6. Arte, Ciencia y Evolución Artificial
7. La Vida Digital.
8. La Selección Artificial.
9. La Interactividad Digital.
10. Arte y Ciencia en la obra de Karl Sims.
11. Perspectivas de las Formas Interactivas.
12. Conclusiones.

XIX. Potencialidad de los Contenidos.....329

1. Introducción.
2. Relación Horizontal entre Producción y Recepción
3. Las Posibilidades Abiertas de los Contenidos Interactivos.
4. La Web como Soporte del Conocimiento.
5. Modelo Sociocultural de los Sistemas Multimedia.
6. El Cobro de los Servicios a través de Internet.
7. Conclusiones.

XX. Potencialidad de los Aspectos Tecnológicos337

1. Introducción.
2. Métodos Prospectivos de Análisis.
3. Evolución a partir de Revoluciones Científicas.
4. Las Maquinas inteligentes y los *Cyborg*.
 - a. El cuerpo en red y las prótesis.
 - b. La visión teleobjetiva.
 - c. El oído telefónico
 - d. El movimiento automático
 - e. El tacto telemanipulado.
 - f. La inteligencia artificial.
5. La presencia virtual.
6. Conclusiones.

XXI. Experiencias de aprendizaje354

1. Introducción.
2. La Formación en Nuevas Tecnologías
3. Tecnologías de la Información en Caldas
4. Manizales, Eje del Conocimiento.
5. Selección de Modelos y Convenios con las Instituciones.
6. Recolección de Información.
7. Las Escuelas de Informática y Ciudadanía.
8. La Red de Promotores Culturales de Latinoamérica y el Caribe
9. Módulos de Aprendizaje en Web.
10. Talleres de Diseño Digital.
11. Experiencias de Formación a Docentes.
 - a. Capacitación Docente Profesores CEAD.
 - b. Capacitación para Docentes de la Secretaría de Educación Municipal y Departamental.
 - c. Capacitación para Docentes de la Secretaría de Educación Municipal y Departamental. Ampliación.
 - d. Cursos para Docentes de la Secretaría de Educación Municipal.
12. Conclusiones.

XXII. Análisis y Desarrollo de Comunidades Virtuales.....376

1. Introducción.
2. Las Web de las Escuelas de Informática y Ciudadanía.
 - a. Casa de la Cultura Infantil y Juvenil El Bosque.
 - b. Casa de la Cultura Infantil y Juvenil Malhabar.
 - c. Casa de la Cultura Infantil y Juvenil La Enea
 - d. Casa de la Cultura Infantil y Juvenil San José
 - e. Exploración y Creación de Comunidad
3. La Web de la Red de Promotores Culturales
 - a. Primer Foro Virtual de de Festivales de Artes Escénicas
 - b. Consejo Consultivo
 - c. Actividades próximas
 - d. La Comunidad de la Red
4. Las Web de los Profesores.
5. Análisis y Evaluación de Comunidades Existentes.
6. Conclusión.

XXIII. Conclusiones Generales393

Bibliografía397

Anexos425