ANALISIS DE LA APLICABILIDAD DE RECURSOS INTERACTIVOS EN LAS INFOGRAFIAS DIGITALES DEL CIBERPERIODISMO NACIONAL

Tesina de grado

Autor
Benjamín Acevedo Ríos
Profesor guía
Pablo Venegas Romero

Escuela de Diseño
Universidad de Valparaíso
Valparaíso, Marzo 2013

PREFACIO

De vez en cuando aparecen estudios y encuestas que manifiestan el poco interés de chilenos por la lectura, ya sea por falta de interés o el acceso a ella y que una de las principales fuentes de para la adquisición de información son los periódicos por la inmediatez que proporcionan. El típico lector de periódicos impresos suele dar una rápida mirada a las imágenes y a los titulares leyendo sólo lo que realmente le interesa. Y sucede lo mismo en internet, pero que a diferencia del impreso, el periódico digital permite una intervención más activa por parte del lector, permitiéndole explorar el contenido de su interés.

¿Pero hasta qué punto los periódicos digitales posibilitan la participación del lector? La clave está en sus capacidades interactivas, las que se usan en la mayoría de sus contenidos, pero que en las infografías, un recurso informativo utilizado por los periódicos, encuentran una manera distinta de expresión.

Las infografías son uno de los formas más atractivas que usan los periódicos para presentar la información ya que en ella convergen las características que hablábamos en un principio, las imágenes, las jerarquías textuales, además de soluciones de diseño gráfico y síntesis de información que diagramados se transforman en una herramienta potente para transmitir el conocimiento. Este medio que ya estaba presente en los periódicos impresos, ha encontrado en el escenario digital una manera de ampliar infinitamente sus posibilidades con el uso de los recursos multimediales, hipertextuales y de interactividad, sin embargo, las infografías aun no tienen la notoriedad necesaria, hallándose relativamente escondidas en la estructura del sitio web de los periódicos digitales.

INDICE

ABSTRACT 6

I INTRODUCCION

Fundamentos del área de estudio 7
Tipo de Investigación 7
Hipótesis 7
Objetivos 7

II METODOLOGIA

1. Criterios de Selección 8
2. Variables de análisis en la infografía 8
3. Instrumentos
   3.1. Ficha de Registro / Interactividad por comunicación 11
   3.2. Ficha de Interactividad por selección 12
   3.3. Entrevista 12
4. Estrategia de aplicación de Instrumentos 13

III MARCO REFERENCIAL

1. Interfaz gráfica de usuario 14
2. Interactividad 15
   2.1. Definición 15
   2.2. Interactividad Selectiva e Interactividad Comunicativa 15
3. Infografía 16
   3.1. Antecedentes de infografía 17
4. Infografía digital 18
   4.1. Características
      4.1.1. Multimedialidad 18
      4.1.2. Interfaz 18
      4.1.3. Hipertextualidad 19
      4.1.4. Interactividad 19
5. El New York Times como referente 20

IV DESARROLLO DE LA INVSTIGACION

6. Fichas de Análisis Emol 21
7. Fichas de Registro LATERCERA.com 36
8. Entrevista A diseñadora Emol 57

V RESULTADOS

De las fichas de análisis de Emol 62
De las fichas de análisis de Latercera.com 64

De la entrevista a diseñadora multimedia 66

VI DISCUSION DE RESULTADOS 67

VII CONCLUSIONES 68

VIII FUENTES 69

ABSTRACT

La infografía digital periodística es un producto informativo que se origina con la masificación de internet a finales de los 90's cuando algunos periódicos impresos adelantados empezaron a subir a la red su ediciones haciendo uso de las posibilidades que le ofrecía internet, sin embargo, la mayoría continúa haciendo infografías lineales y estáticas.

En Chile, los periódicos La Tercera y El Mercurio en sus versiones de portales *online* (Latercera.com y Emol) son dos de los sitios proveedores de noticias con más audiencia en el país, según la compañía de investigación de mercados por internet ComScore. Estos dos medios fueron seleccionados para el análisis de infografías digitales dado que presentan un trabajo mayor grado de tecnicidad en cuanto a programación, ofreciendo opciones multimediales e interactivas conjugadas en un solo producto, diferenciándose así de otros medios de noticias que trabajan la infografía, pero de manera estática.

La interactividad es una forma que tiene el usuario ya sea para comunicarse con la interfaz gráfica que presenta la pantalla del dispositivo electrónico (computador, celular, *tablet*) como con otros usuarios de esas terminales. Esta investigación busca comprobar el aporte las posibilidades interactivas dentro de la infografía, analizando su presencia espacial, características morfológicas, su funcionamiento y si posibilita la interactividad entre personas, en base a un conjunto de casos seleccionados publicados en ambos diarios chilenos.

Palabras claves: Infografía, Infografía digital, Periódico Digital, Interactividad, Multimedia, Hipertexto, Interfaz, Medios de Comunicación.

I. INTRODUCCIÓN

Fundamento del área de estudio

Algunas secciones multimedias de los periódicos tiene como subsecciones el título "interactivo", donde resuelven infográficamente cualquier información o acontecimiento diagramando una gran cantidad de datos para la mejor interpretación por parte del lector. Estos productos recurren a la conjunción de todas las cualidades multimediales que este les ofrece, de la cual nos interesa como objeto de estudio la vinculación con el usuario o lector la "interactividad" que es la propuesta principal de este producto, tal como lo indica el adjetivo "interactivo". La investigación pretende explorar que elementos son utilizados para crear esta conexión entre el usuario y el medio comprobando si existe un real intercambio comunicativo.

Tipo de investigación

La revisión de la literatura acerca del tema propuesto a determinado que el estudio comience desde un alcance exploratorio, que nos permitirá "familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos" (Hernández, Fernández y Baptista, 2003, p.116), dado que la infografía digital tiene una data de menos de 20 años y hay pocos estudios sobre el tema, la mayoría enfocados a defenderla como un medio de comunicación (Marín, 2009; Valero. 2010). Esta investigación plantea acercarse al tema de las infografías desde sus características interactivas por lo que primero se deben identificar sus componentes (exploración), recolectando los datos necesarios para luego seguir una lógica de categorización y descripción, elementos que definen a la investigación descriptiva que busca "especificar sus propiedades, características y rasgos importantes del fenómeno analizado" (Hernández y otros, 2003, p 119)

Hipótesis

Existe escasa aplicabilidad de recursos interactivos en las infografías digitales del ciberperiodismo nacional.

Objetivo General

Comprobar el aporte de la aplicación de recursos interactivos en las infografías digitales del ciberperiodismo nacional.

Objetivos Específicos:

Identificar recursos que permiten la interactividad dentro de las infografías digitales

Clasificar los recursos interactivos dentro de las infografías digitales

Describir las características de los recursos interactivos dentro de las infografías digitales

II. METODOLOGÍA

1. **Criterios de selección:** El universo lo compone una *muestra no probabilística* de infografías digitales publicadas por el Diario La Tercera y Emol que se aproximen cualitativamente a las definiciones extraídas del marco de referencia, Las unidades de muestra serán escogidas entre los "interactivos", nombradas así por los propios periódicos, por lo que quedan excluidas las infografías que carezcan de posibilidades de interactividad selectiva, los interactivos "*mashups*" que utilizan aplicaciones externas como Google Maps o Zoomfity, galerías de imágenes, *slideshows*, que comparten lugar en la sección multimedia de los periódicos con las infografías que se buscan analizar en esta investigación.

2. **Variables de análisis en la infografía**

2.1. **Datos de registro:** Para identificar cada infografía se incluirá el título de la infografía, nombre del periódico digital y la fecha de publicación.

2.2. **Tipo de Infografía: según la clasificación de Valero (citado en Marín, 2008)**

2.2.1. **Infografías comparativas**. Establecen un paralelo entre espacios, características o situaciones. Se valen de barras, tablas, tortas, líneas, puntos y formas geométricas. Su objetivo es comparar datos y representaciones.

2.2.2. **Infografías escénicas**. Proponen una narración del hecho, la descripción o reproducción de un lugar o un objeto que representa la información. Ubican al lector a una distancia como si estuviera presente en el lugar.

2.2.3. **Infografías ubicativas**. Remiten a espacios físicos o geográficos que podemos reconocer, es decir mapas, planos y recintos.

2.2.4. **Infografías documentales**. Ofrecen información amplia tomada de la realidad y fundamentada en documentos que demuestran el desarrollo de los acontecimientos, los sujetos o los objetos. Tiene un valor informativo y didáctico

Posibilidades interactivas de comunicación

2.3. **Ingreso de datos:** Existencia de un cuadro de texto o botones que permita al usuario ingresar datos para ingresar información a la infografía.

2.4. **Contacto:** Existencia de un enlace para comunicarse con los autores de la infografía.

2.5. **Compartir:** Existencia de enlaces para compartir la infografía con otras personas a través de correo electrónico o redes sociales.

2.6. **Sonido:** Posibilidad de recibir sonidos por parte de la infografía teniendo un dispositivo físico para ello (parlantes, audífonos).

2.7. **Emisión de sonido:** Posibilidad de emitir sonidos para seleccionar o generar nueva información dentro de la infografía teniendo un dispositivo físico

2.8. **Comentarios:** Posibilidad de la infografía para entregar un espacio a los usuarios para escribir opiniones, debatir, conversar con otros usuarios que hayan visto la infografía.

Posibilidades interactivas de selección

2.9. **Tipo de Enlace según la morfología de la información:** Se refiere a la clase de información que conecta el recurso interactivo.

2.9.1. **Texto:** El enlace conecta con información escrita.
2.9.2. **Fotografía:** El enlace conecta con una imagen fija.
2.9.3. **Grafica en movimiento:** El enlace reproduce una imagen en movimiento.
2.9.4. **Sonido:** El enlace reproduce sonido.
2.9.5. **Infograma:** El enlace conecta con un sector que compone la infografía, ya sea una imagen más texto, un mapa, una tabla, un gráfico.
2.9.6. **Externo:** Enlace fuera de la infografía.

2.10. **Ubicación (dentro de la infografía o de alguno de sus infogramas)**

2.10.1. **Superior izquierdo**
2.10.2. **Izquierdo**
2.10.3. **Superior derecho**
2.10.4. **Derecho**
2.10.5. **Inferior izquierdo**
2.10.6. **Inferior:** En la parte de debajo de la infografía o infograma
2.10.7. **Superior derecho**
2.10.8. **Superior:** En la parte de arriba de la infografía o infograma
2.10.9. **Central:** Próximos al centro de la infografía o en el centro mismo.

2.11. **Representación**

2.11.1. **Interfaz de control:** Grupo de 3 o más de botones agrupados que permiten seleccionar acciones de **diversa índole** a realizar dentro de la infografía.
2.11.2. **Icono:** Imagen gráfica que representan a un objeto o una idea.
2.11.3. **Señal:** Signo que tiene por finalidad originar una acción.
2.11.4. **Fotografía:** Imagen obtenida de la realidad, mediante la captura de la luz
2.11.5. **Texto:** Se representa mediante palabras o números.
2.11.6. **Control deslizante:** Punto, línea, forma que permita ser arrastrado para mostrar el contenido o parte de la infografía.
2.11.7. **Mixta:** Combinación de dos o más formas de representación. Ej.: imagen + texto, texto + icono, etc.

2.12. **Tamaño respecto a las dimensiones de la infografía**

2.12.1. **Pequeño:** Cuando el recurso interactivo es menos del 10 % del área total de la ventana que enmarca la infografía.
2.12.2. **Mediano:** Cuando el recurso interactivo es menos del 20 % y más del 10% del área total de la ventana que enmarca la infografía
2.12.3. **Grande:** Cuando el recurso interactivo es más del 20 % del área total de la ventana que enmarca la infografía.

2.13. **Reacción del recurso interactivo al posar el ratón sobre él**

2.13.1. **Estático:** Mantiene su forma y figura al pasar y/o ser presionado por el ratón.

2.13.2. **Cambio de color:** Modifica su forma, color o tamaño al posar el ratón sobre él.

2.13.3. **Cambio de forma:** Modifica o añade nuevos elementos a su morfología al pasar sobre él.

2.13.4. **Cambio de tamaño:** Se agranda o encoje al pasar sobre él.

2.13.5. **Cambio de figura:** Revela nueva información dentro de su forma.

2.14. **Reacción del recurso interactivo al presionar el ratón sobre él**

2.14.1. **Estático:** Mantiene su forma al hacer clic sobre él.

2.14.2. **Cambio de color:** Cambia su color al hacer clic sobre él**.**

2.14.3. **Cambio de forma:** Modifica o añade nuevos elementos a su morfología.

2.14.4. **Cambio de tamaño:** Se agranda o encoge al presionarlo.

2.14.5. **Cambio de contenido:** Revela nueva información.

2.14.6. **No aplica:** No se presiona.

2.15. **Zona activa: Área invisible a la cual responde el clic del recurso interactivo**

2.15.1. Excede: El área se excede de los límites formales del recurso interactivo.

2.15.2. Contiene: La zona activa se limita a los límites formales del recurso interactivo.

3. Instrumentos

3.1. Ficha de Registro

<table>
<tr><td>N°9</td><td>Título</td><td colspan="2"></td><td>Nombre del Diario</td><td colspan="4" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">Publicación</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">Tipo de Infografía</td><td colspan="3">Comparativa/ Escénica/ Ubicativa/ Documental</td><td></td><td>Si</td><td>No</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5" rowspan="9"></td><td colspan="2">Sonido</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">I. POR COMUNICACIÓN</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Emisión de Sonido</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Ingreso de datos</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Contacto</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td>Cantidad</td></tr>
<tr><td colspan="2">Compartir</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Comentarios</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

3.1.1. Ficha para Posibilidades interactivas de Selección:

INTERACTIVIDAD POR SELECCION	
Imagen del recurso interactivo	
Tipo de Enlace	Infograma / Texto / Fotografía / Sonido/ Infograma / Externo
Ubicación	Superior Izquierdo. / Izquierdo / Superior Derecho / Derecho / Inferior Izquierdo / Inferior. Derecho
Representación	Juego de controles / Icono / Símbolo / Texto / Imagen
Tamaño	Pequeño / Mediano / Grande
Reacción al pasar	Estático / cambio de color / cambio de forma / cambio de tamaño / movimiento
Reacción al presionar	Estático / Cambio de color / Cambio de forma / Cambio de tamaño / Movimiento
Zona Activa	Excede / Contiene

3.2. Entrevista

- ¿Cuánto tiempo lleva funcionando el departamento donde producen las infografías?
- ¿Cuantas personas componen el área de infografías del periódico en su versión web?
- ¿De qué trata su labor específica en la elaboración de los interactivos?
- ¿Cuantas infografías elaboran por jornadas? ¿Bajo qué criterios una noticia, un evento, una información es apta para convertirse en una infografía?
- ¿Cómo es la metodología de trabajo en la creación de una infografía interactiva?
- ¿Considera necesaria la aplicación de posibilidades interactivas en las infografías?
- ¿Realizan pruebas de usabilidad de las infografías antes de que estas sean publicadas?
- ¿Reciben capacitación constante para estar en conocimiento de nuevas tecnologías que podrían ser aplicadas en los interactivos?

- ¿Ves el área de infografía interactiva en chile como un área en expansión (aumento de personas que trabajen en el ámbito, mayor presencia dentro del periódico)?
- ¿Para ti es más fácil ver una infografía plana (una imagen) o una infografía interactiva?
- ¿Consideran tener una interfaz con códigos gráficos comunes para que la gente se familiarice con ellos y les sea más fácil interactuar con las infografías que se vayan publicando?
- ¿Consideran un público objetivo al realizar infografías interactivas? ¿Cuál es?
- ¿Reciben comentarios acerca de la infografía? ¿de tipo técnicos, de contenido?
- ¿Cómo es el *feedback* con la gente? ¿Positivo o negativo?

4. Estrategia de Aplicación de Instrumentos

Las fichas de análisis servirán para ir levantando datos acerca de las características interactivas de las infografías digitales de Emol y LATERCERA.com. Cada infografía tendrá una ficha principal donde se adjuntaran los datos de registro (identificación) con las posibilidades interactivas de comunicación. Dependiendo de la cantidad de recursos interactivos de selección encontrados dentro de la infografía se hará un agrupamiento de ellos de acuerdo a sus similitudes morfológicas y se les asignará a cada una la ficha de "Interactividad por selección", para luego hacer una síntesis descriptiva de los resultados adquiridos.

La entrevista es el instrumento tradicional para la investigación cualitativa que servirá de complemento a las fichas de análisis y para adquirir información desde primera fuente acerca de la producción de infografías digitales en los principales periódicos chilenos y como ven desde su punto de vista la aplicación de recursos interactivos en ellas. La entrevista está construida en base a tópicos generales para facilitar la posterior evaluación por parte del investigador pero también para ir centrando las preguntas hacia el tema específico de este estudio. Será posible omitir, o crear preguntas con el fin de establecer una interacción fluida entre ambas partes y para indagar con mayor profundidad el tema de estudio según las respuestas que otorgue el entrevistado.

III. MARCO REFERENCIAL

1. Interfaz Grafica de Usuario

Si bien los primeros computadores en los años 50's eran utilizados por científicos y matemáticos para experimentos y cálculos, la aparición de computadores mas avanzados en la década de los 70's amplían el espectro de profesionales no informáticos que requieren la certeza de los cálculos realizados por computadora y su tratamiento de datos por lo que el desarrollo se centra en la usabilidad. Así, la interfaz grafica de usuario (GUI) nace por la búsqueda de hacer estéticamente más amigable la interacción entre las personas y los ordenadores, remplazando la compleja, pero práctica interfaz de línea de comandos, de la cual se debía tener amplio conocimiento técnico para digitar acciones correctamente. La aparición de los conceptos como Hipertexto, Hipervínculo o a Hipermedia, junto con la creación del mouse por parte de Douglas Engelbart en 1964, contribuirían en parte a la creación de un nuevo entorno gráfico para los ordenadores.

La GUI es un aparato interactivo donde el usuario controla físicamente al ordenador mediante dispositivos de interfaz humano (teclado, mouse o una superficie sensible al tacto) en un entorno grafico compuesto por signos tales como botones, iconos, tipografías. que esta basado en un modelo de interfaz creada por Xerox en 1973, WIMP[1],La intefaz debe tener códigos y elementos visuales entendibles y memorizables por el usuario, es por esto que el diseño de las GUI debe estudiar como el usuario procesa la información, y uno de los métodos más efectivos es el uso de metáforas (Expósito, C., 2005 ; Moreno, A., 2000; Lynch, P. y Horton, S., 2004) en donde, haciendo analogías virtuales de objetos que el usuario conoce de la realidad (hojas de papel, carpetas, botones de mando) se le da a entender a lo que enfrenta y cuales es su fin. "La capacidad de percepción depende de la cantidad, la índole y la accesibilidad de las experiencias pasadas…vemos las cosas que nos resultan familiares de una forma mas clara que los objetos de los que no disponemos en ningún registro en la memoria" (Huxley, A. en Lynch y Horton, 2004)

[1]Palabra formada por las iniciales en ingles de los principales componentes de la interfaz: Ventanas, Iconos, Menús y dispositivos de Interfaz Humano

2. Interactividad

2.1. Definición

Se conoce básicamente la interacción como un intercambio comunicativo entre dos o más objetos[2], siendo un término estudiado ampliamente en las ciencias sociales desde el punto de vista de la relación entre individuos De ahí deriva la palabra interactividad, un concepto relativamente nuevo bastante utilizado en estos días por los medios, pero que surge a raíz de la evolución de las tecnologías de la informática y las nuevas plataformas de comunicación, siendo la aparición del internet un hito impulsor para el uso y estudio del término. Desde esta perspectiva, la interactividad describe la relación de comunicación entre el usuario y un sistema, el cual es regido por la capacidad del sistema para responder a los requerimientos del usuario. Por otro lado, el término es definida como "una peculiaridad de algunos sistemas informáticos que permiten acciones reciprocas de modo dialógico con otros usuarios o en tiempo real con aparatos" (Holtz-Bonneau, 1986, en Lopez, Fernadez y Duran, 2005). La tecnología ha permitido que la interactividad comprenda la interacción con los contenidos, como con otros individuos.

2.2. Interactividad Selectiva e interactividad comunicativa

Son dos modalidades de ver la interactividad dentro de un medio digital, según Rost (2006). En la modalidad selectiva, el usuario realiza una selección dentro un abanico de opciones (casi siempre desde un menú), el computador recibe el estímulo y responde de forma automática, Así el usuario va creando un camino a su ritmo a través de una estructura de texto multilineal (hipertextualidad) y el computador lo lleva al contenido de su interés. El autor define dos factores que influyen en la interactividad selectiva:

> 1) La extensión del menú de contenidos. Cuanto mayor sea la oferta de opciones, mayor será el grado de interactividad que ofrecerá el medio.
> 2) La pertinencia de esas opciones. Cuanto más significativa sean cada una de esas opciones, es decir cuanto más respondan a las necesidades del usuario, mayor será también el grado de interactividad selectiva (Rost, 2006, p.202).

El hipertexto es el elemento responsable de darle un papel activo al usuario, propiciando la interactividad selectiva. Definida como "escritura no secuencial (Nelson, 1960, en Marín, 2009) se refiere a la conexión entre dos textos mediante una palabra u oración, pero entendido ampliamente puede ser equivalente al vínculo entre dos segmentos de información como lo puede ser un texto con una imagen, una palabra con algún párrafo, una imagen con un video, etc. El medio o sistema debe establecer previamente una jerarquización de contenidos para evitar que el usuario se pierda entrando de un enlace a otro a modo de ubicarlo espacialmente en el espacio virtual, facilitando el orden en la comprensión de la información.

En la interactividad comunicativa, el usuario tiene un rol activo en la generación de contenidos, siendo emisor y receptor a la vez. Existían precedentes de esta relación en los medios de comunicación tradicionales como son las cartas al lector en los periódicos impresos o los llamados del público a la radio donde se valen del teléfono o

[2] La RAE define interacción como "Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc".

la carta que definen los parámetros de interactividad. Lo mismo sucede en la red donde los usuarios tienen a disposición variadas maneras de interactuar; blogs que incluyen comentarios de los lectores, correos electrónicos, blogs de ciudadanos publicados por el medios informativos; foros de discusión y la contribución de fotos, videos de testigos oculares de acontecimientos noticiosos. La red no solo permite relacionarse sino que se transforma en el espacio donde esto ocurre, un lugar de convivencia construido por los mismos usuarios

3. Infografía

Desde que el hombre trazo sus primeros dibujos y pinturas en cavernas ha tratado de transmitir el conocimiento de manera gráfica. En la medida de que el grupo de personas comprendían tales mensajes, los dibujos se fueron haciendo icónicos convirtiéndolos en signos de un lenguaje propio. Los egipcios complementaban sus escritos con dibujos de fuerte carga icónica para reforzar la comunicación y es parte de lo que hace la infografía en este tiempo. Si bien tiene precedentes durante toda la historia, ya fuera en expresiones científicas, militares o artísticas, nos limitaremos, para efectos de esta investigación, revisar su aplicación dentro del género periodístico.

Infografía viene del término utilizado en el periodismo anglosajón *infographics* que combina las palabras información y grafismo, aunque algunos autores actuales también la relacionan con el prefijo "info" con la informática[3], debido al uso ya estandarizado de computadores. Pero como veremos más adelante, su historia tiene antecedentes de hace más de un siglo. Peggie Stark, del Poynter Institute for Media Studies de St. Petersburg, Florida (citada en Leturia, 1998) define a los icnográficos como: "una combinación de palabras y elementos visuales que explican los acontecimientos descritos en el artículo y sitúan a la historia o a sus protagonistas en un contexto determinado". Por otro lado De la Vega (2011) añade un concepto fundamental de la infografía diciendo que es "una representación diagramática de datos realizada con elementos icónicos y tipográficos, para facilitar la comprensión de la información". Al referirse de diagramas habla del orden y las relaciones entre múltiples datos a través de una síntesis visual representada por gráficos (imágenes abstractas) e ilustraciones (imágenes figurativas) para ampliar el hecho informado más allá de lo que explica el texto, aunque pudiendo ser independiente de él.

Abreu Sojo (2000), desglosando sustenta el concepto de infografía periodística en 4 razones fundamentales:

a) Tiene una estructura conformada por el título que sintetiza su contenido, el texto, que cumple una función secundaria a la imagen, el cuerpo o la imagen, la fuente de donde proviene la información y los créditos de los diseñadores, periodistas, infógrafos y profesionales que participaron en su construcción.
b) Debe cumplir con los preceptos del periodismo para comprender la noticia en su totalidad respondiendo el quien, que, donde, cuando, como y porque.
c) La infografía debe tener "marcas formales", elementos que permiten una identificación y diferenciación dándole consistencia al género. Se puede concluir a que incluye los ya mencionados título, texto, cuerpo, fuentes y

[3] Según la RAE, Infografía significa "técnica de elaboración de imágenes mediante ordenador"

créditos, se les agrega el modo de presentar el resto de los elementos, las fotografías, los gráficos en una secuencia clara de ideas.

d) Tiene sentido por si misma: El autor se refiere a la infografía como una "unidad informativa" que no necesita del texto para ser entendida, pero que puede acompañarlo o sintetizarlo.

3.1. Antecedentes de la infografía en los periódicos

Se considera una de las primeras infografías, la publicada por el diario The Times en 1986 que junto a una descripción textual, muestra un dibujo de la casa de Mr. Blight arriba del plano en el cual se traza el camino que recorrió el asesino desde su escondite hasta el lugar donde disparó. Los planos, mapas y diagramas, pese no a hacer precisamente infografías eran los primeros gráficos diseñados para informar; y debido a la dificultad de incorporar e imprimir imágenes en la prensa que provenía desde la época de Gutenberg (Valero, 2008), estuvieron apareciendo sin modificaciones notables hasta la década del 80. Entre los factores que influyen en la proliferación de infografías en esa época se encuentra el avance tecnológico; el Macintoch de 1984 se alzó como el computador personal ideal para la creación y edición de gráficos, gracias al *software* MacPublisher y la tecnología Postscript. En Estados Unidos, según un estudio de mercado de la prensa escrita, la gente deseaba ver colores, gráficos, imágenes y textos breves (Sarmiento, 2002), factores influenciados también por la televisión, que como un medio informativo, rápido y visual hizo que los periódicos se esforzaran por tener un diseño más atractivo para competir con ella. El USA Today fue pionero en adoptar cambios integrando pequeñas infografías simples y a color al inicio de cada sección para una lectura rápida, aumento en el tamaño de imágenes, mapas meteorológicos que ocupaban páginas enteras y textos de corta extensión. El éxito llevo a los demás diarios a repetir la fórmula y abrir departamentos dedicados al diseño de infografías, en 1989 ya se utilizaba el término.

Durante la primera mitad de los 90's la guerra del Golfo generaba innumerable material gráfico que debía ser procesado, por lo que se realizaban infografías para entender las claves del conflicto (Abreu, 2000). En España Los Juegos Olímpicos de Barcelona en 1992, e investigaciones científicas también sirvieron de inspiración, siendo unos de los países con más interés en la creación de piezas infográficas.

Con la masificación del internet, los periódicos trasladaron digitalmente sus ediciones impresas a la red, otorgándole nuevamente importancia a los textos. Las infografías quedaron aisladas de las noticias y los profesionales debieron ir adaptándose a los cambios. Los departamentos se llenaron de computadores y encontraron en las nuevas posibilidades que les ofrecía el medio, un modo de producir mejores productos informativos.

4. Infografía digital

Se le añade el término "digital" a este nuevo producto debido al lugar donde se desarrolla y a las cualidades que le otorga el ciberespacio.

> El género que mejor ha reflejado el desarrollo del lenguaje multimediático ha sido la infografía digital. Aparecida en los cibermedios hacia 1998, la infografía en internet ha pasado de ser una mera traslación de gráficos estáticos a ser un género específico que aprovecha a fondo las posibilidades de integración textual, icónica y sonora de la web (Salaverría, citado en Marín 2009)

De esta manera, la infografía no solo aprovecha las formas de comunicar con la que se expresaba en los medios impresos, como texto e imágenes sino que adopta recursos audiovisuales e interactivos siendo el movimiento y la acción una posibilidad fundamental. La infografía digital vista como un espacio se compone de manera similar a los sitios web donde se puede ingresar y salir de lugares. Esos lugares pueden ser considerados infogramas, unidades de información gráfica (un mapa, tabla gráfica, fotografía, etc.) que aportan datos a la infografía principal.

4.1. Características

4.1.1. Multimedialidad

La multimedia otorga un grado de dinamismo a la infografía en comparación a lo estático de la infografía impresa. El uso de las imágenes en movimientos ayuda a entender mejor el relato si están integrados efectivamente junto a otros formatos multimedia, ahorrando la explicación textual.

La tecnología Flash de Adobe ayudo en sus comienzos a animar imágenes y gráficos (Salaverría, 2009) pero tenía como desventaja el alto peso de los archivos, dificultando su correcto despliegue si la conexión de internet era lenta. Sin embargo desde hace algún tiempo se ha empezado a utilizar el lenguaje de programación HTML5 en periódicos digitales debido a su sencillez para construir aplicaciones que puedan ser apreciadas tanto en computadores de escritorio, como en *tablets* y *smartphones*

4.1.2. Interfaz

La infografía como unidad informativa independiente tiene una interfaz autónoma aun siendo contenida por la interfaz del periódico digital, pero se rige bajo sus propias reglas de acuerdo a las decisiones de sus autores en cómo ir presentando el contenido. Puede disponer de botones, imágenes e iconos con hiperenlaces, diales de mando que llevan hacia los distintos contenidos por lo que puede decirse que la infografía es una interfaz en si misma, en el momento en que su información se transforma en instrumento para acceder al conocimiento. Esto puede resultar confuso para el usuario por lo que se deben poner indicaciones a modo de pistas para actuar sobre los objetos, "un botón *debe parecer* un botón" (p.6) recalca Cairo (2008)

para hacer diferenciar los objetos con los que se puede interactuar con los que son estáticos.

4.1.3. Hipertextualidad

Las infografías digitales se estructuran para ir entregando la información organizadamente de modo que el usuario pueda ir profundizando en el contenido, tal cual afirma López García (citado en Marín, 2009) diciendo que "la narración hipertextual permite al usuario adentrarse en los vericuetos de un escenario mosaico donde encuentra puntos de vista diferentes e interactúa con el objetivo de adquirir más conocimiento". Esta afirmación hace concluir que no es necesaria una lectura secuencial de la información por parte del usuario; él puede elegir como abordarlo desde distintas opciones, favoreciendo la interactividad.

4.1.4. Interactividad

Es la característica que permite al usuario escoger la selección de información, el orden de lectura, pero ofrecida en distintos niveles. Según Cairo (2008) "la forma más sencilla de interacción (…) es el manejo de botones que controlan una narración lineal", hasta botones que permitan modificar la configuración inicial de la infografía. El autor explica que se debe moderar crear la interacción por parte del creador no ofreciendo posibilidades de selección en exceso porque el usuario se desconcierta y pierde interés, sino que le debe entregar una libertad de acción controlada. Por otro lado está la interactividad comunicativa, en donde se le permite al usuario emitir comentarios acerca de la infografía o contactarse con los autores a través de correo electrónico.

4.2. El New York Times, referente de infografía digital

Cuenta con uno de los departamentos de infografía más grande en donde se reúnen aproximadamente 30 profesionales entre cartógrafos, estadistas, diseñadores gráficos, ilustradores, artistas y periodistas. Sus trabajos se han destacado durante los últimos años ganando los máximos galardones de los premios Malofiej por algunos rasgos claves que según Kirk (2012) hacen destacar sus obras sobre el resto de los medios:

i. Claridad en el propósito que debe cumplir el infográfico. Si va a servir para explorar o contar una historia, si será estático o interactivo, entre otros, son decisiones que se deben contemplar previamente a la fase creativa.
ii. Respeto hacia el lector, entregándole una información clara, accesible y consistente para que pueda aprender y sacar sus propias conclusiones. "No se busca diluir la complejidad del tema en cuestión, sino hacerlo más asimilable por medio de una representación elegante".
iii. Proponen temas que cumplen con el ciclo periodístico. Su profundidad hacen que se transformen en el ancla de historias de periodicidad más corta

iv. Los diseñadores traducen claramente a través de representaciones visuales lo que la infografía está queriendo explicar
v. Investigan a fondo y extraen numerosos datos de otros departamentos antes de producir un gráfico
vi. Tienen una identidad visual que se ha ido definiendo con los años, basado en la moderación en el uso del color, transmitiendo sobriedad en el conjunto
vii. Utilizan una variedad de técnicas para que cada infografía sea diferente de otra, manteniendo su identidad y enfoque en responder de mejor manera las respuestas.
viii. Tienen una ejecución técnica excepcional
ix. Utilizan textos, etiquetas y leyendas con precisión.

IV DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

1. Fichas de Registro Emol

Según la lista de interactivos publicados por el diario, se realizaron 9 de ellos en el diario durante el año 2012 de los cuales 3 calzaban con las características que se requerían para considerarse infografía digital según las definiciones propuestas en el marco de referencia, por lo que se extendió el número de años hasta el 2010 para tener un conjunto más amplio de infografías para analizar y encontrar patrones de caracterización.

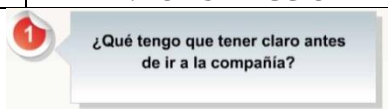
	Infografía	**Fecha de Publicación**
1	Terremoto, guía para edificios dañados	12/03/2010
2	F-22 Raptor, El avión invencible	24/03/2010
3	Eclipse de Sol en Isla de Pascua	08/07/2010
4	La bandera del Bicentenario	14/09/2010
5	Todo Chile tendrá conexión a internet	23/09/2010
6	27/F Un Año después	27/02/2011
7	Primer Aniversario del GAM	01/09/2011
8	Cuantas Calorías va a consumir este 18	14/09/2011
9	La tierra llega a los 7.000 millones de habitantes	31/10/2011
10	Consejos para ahorrar energía	05/03/2012
11	Jugadores Históricos se prueban las camisetas mundialeras de la Roja	23/05/2012
12	Complejo Costanera Center	08/06/2012

N°1	Título	Terremoto, guía para edificios dañados.	El Mercurio
Publicación		12/03/2010	
Tipo de Infografía		Escénica	

	Si	No
Sonido		•
I. POR COMUNICACIÓN		
Emisión de Sonido		•
Ingreso de datos		•
Contacto		•

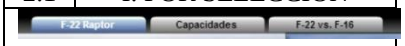
			Cantidad
Compartir	•		Sin datos
Comentarios		•	

1.1	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Texto
Ubicación	Central
Representación	Ícono
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene
Observación: Emol nombra a este recurso como “punto interactivo” junto con una pista para su uso.	

1.2	I. POR SELECCIÓN
	
Enlace	Texto
Ubicación	Central
Representación	Texto
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Cambio de figura
Zona Activa	Contiene

N°2	Título	F-22 Raptor, El avión invencible	El Mercurio
Publicación		24/03/2010	
Tipo de Infografía		Escénica	

	Si	No	
Sonido	•		
I. POR COMUNICACIÓN			
Emisión de Sonido		•	
Ingreso de datos		•	
Contacto		•	
			Cantidad
Compartir	•		Sin datos
Comentarios		•	

2.1	I. POR SELECCIÓN
	
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Derecha
Representación	Texto
Tamaño	Mediano
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

2.2	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Derecha
Representación	Mixto
Tamaño	Mediano
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

2.3	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior derecha
Representación	señal
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

2.4	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Texto
Ubicación	Central
Representación	Ícono
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	No Aplica
Zona Activa	Contiene

2.5	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Gráfica en movimiento
Ubicación	Inferior
Representación	Ícono
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

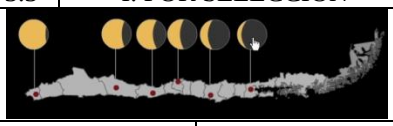
N°3	Título	Eclipse de Sol en Isla de Pascua	El Mercurio
Publicación		08/07/2010	
Tipo de Infografía		Documental	

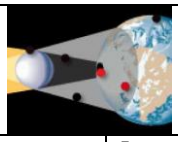
	Si	No
Sonido		•
I. POR COMUNICACIÓN		
Emisión de Sonido		•
Ingreso de datos		•
Contacto		•

			Cantidad
Compartir	•		Sin datos
Comentarios		•	

3.1	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Gráfica en Movimiento
Ubicación	Central
Representación	Mixto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Cambio de figura
Zona Activa	Contiene

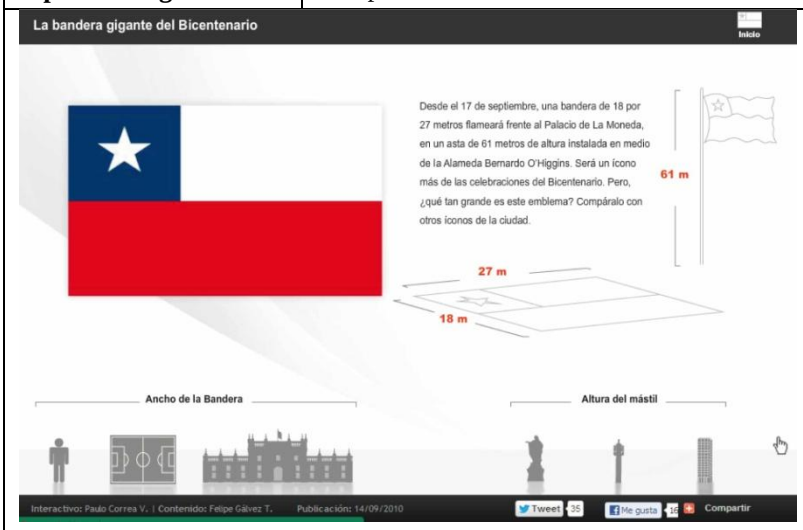
3.2	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior derecha
Representación	Texto
Tamaño	Mediano
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

3.3	I. POR SELECCIÓN
	
Enlace	Texto
Ubicación	Central
Representación	Ícono
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

3.4	I. POR SELECCIÓN
	
Enlace	Imagen
Ubicación	Central
Representación	Icono
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

3.5	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Imagen
Ubicación	Central
Representación	Icono
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Excede

N°4	Título	La Bandera del Bicentenario	El Mercurio
Publicación		14/09/2010	
Tipo de Infografía		Comparativa	

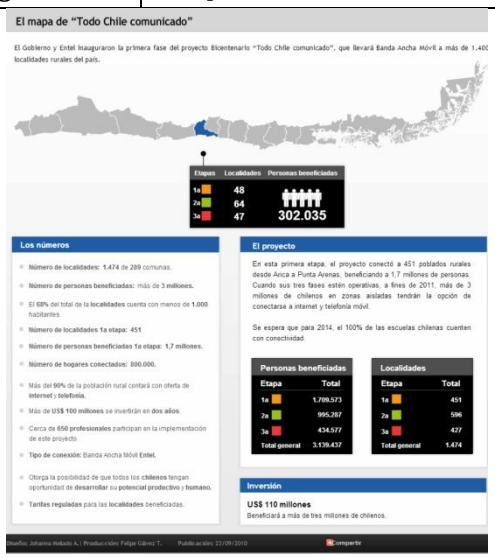


	Si	No	
Sonido	•		
I. POR COMUNICACIÓN			
Emisión de Sonido		•	
Ingreso de datos		•	
Contacto		•	
			Cantidad
Compartir	•		Sin datos
Comentarios		•	

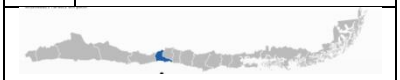
3.4	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Inferior
Representación	icono
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene
Observación: Posee pistas para su uso (falso puntero)	

3.4	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Derecha
Representación	mixto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

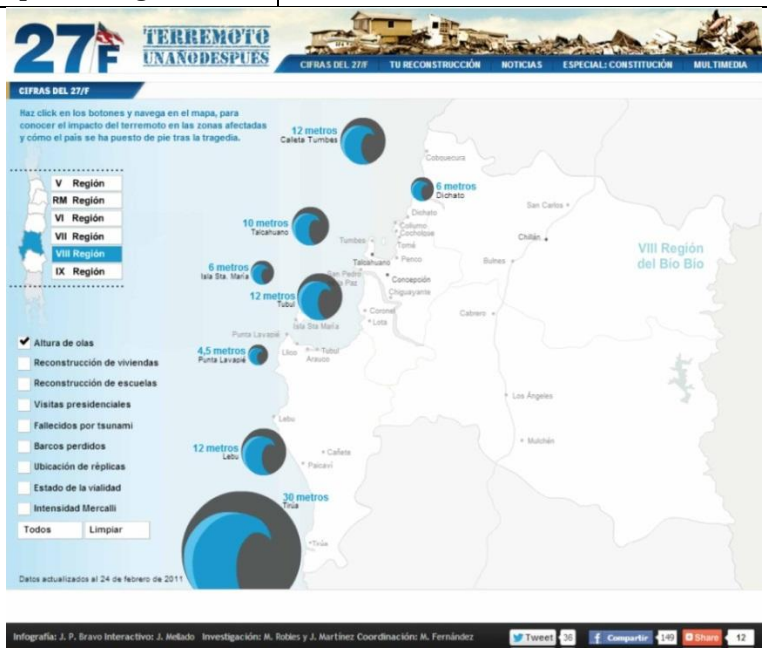
N°5	Título	Todo Chile tendrá conexión a internet	El Mercurio
Publicación		23/09/2010	
Tipo de Infografía		Comparativa	



	Si	No	
Sonido	•		
I. POR COMUNICACIÓN			
Emisión de Sonido		•	
Ingreso de datos		•	
Contacto		•	
			Cantidad
Compartir	•		Sin datos
Comentarios		•	

5.1	I. POR SELECCIÓN
	
Enlace	Infograma
Ubicación	central
Representación	icono
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Cambio de color
Zona Activa	Contiene

N°6	Título	27/F Un Año después	El Mercurio
Publicación		27/02/2011	
Tipo de Infografía		Comparativa	

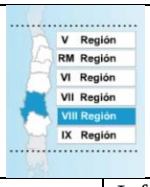


	Si	No
Sonido	•	
I. POR COMUNICACIÓN		
Emisión de Sonido		•
Ingreso de datos	•	
Contacto		•

			Cantidad
Compartir	•		197
Comentarios		•	

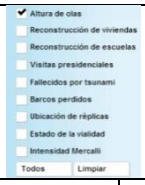
Observaciones: La infografía permite enviar imágenes propias para insertarlas en una galería.
Los sonidos están incorporados con los videos de la galería.

6.1	I. POR SELECCIÓN



Enlace	Infograma
Ubicación	Izquierda
Representación	Mixto
Tamaño	mediano
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Cambio de color
Zona Activa	Contiene

6.2	I. POR SELECCIÓN



Enlace	Infograma
Ubicación	Izquierda
Representación	Mixto
Tamaño	mediano
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Cambio de figura
Zona Activa	Contiene

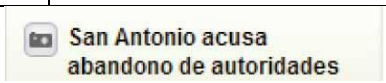
6.3	I. POR SELECCIÓN

Enlace	Imagen
Ubicación	Central
Representación	Imagen
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

6.4	I. POR SELECCIÓN

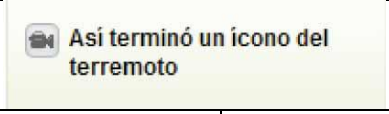
Enlace	Texto
Ubicación	Central
Representación	Texto
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

6.5	I. POR SELECCIÓN



Enlace	Imagen
Ubicación	Central
Representación	Mixto
Tamaño	grande
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

6.6	I. POR SELECCIÓN



Enlace	Gráfica en movimiento
Ubicación	Central
Representación	Mixto
Tamaño	grande
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

6.7	I. POR SELECCIÓN

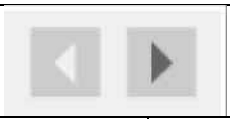
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior izquierda
Representación	Texto
Tamaño	mediano
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	Cambio de color
Zona Activa	Contiene

N°7	Título	Primer Aniversario del GAM	El Mercurio
Publicación		01/09/2011	
Tipo de Infografía		Documental	

	Si	No	
Sonido		•	
I. POR COMUNICACIÓN			
Emisión de Sonido		•	
Ingreso de datos		•	
Contacto		•	
			Cantidad
Compartir	•		54
Comentarios		•	

7.1	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Izquierda
Representación	Texto
Tamaño	Mediano
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Cambio de color
Zona Activa	Contiene

7.2	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Texto
Ubicación	Central
Representación	Ícono
Tamaño	pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	No Aplica
Zona Activa	Contiene
Observación: No hay necesidad de presionar, el solo hecho de pasar desencadena la acción. El recurso titila una luz permanentemente.	

7.3	I. POR SELECCIÓN
	
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior derecha
Representación	icono
Tamaño	pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Cambio de color
Zona Activa	Contiene

7.4	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Derecha
Representación	Texto
Tamaño	grande
Reacción al pasar	Estatico
Reacción al presionar	No aplica
Zona Activa	Contiene
Observación: no es necesario presionar	

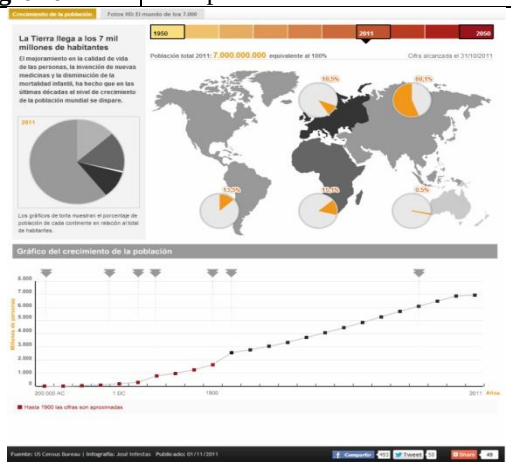
N°6	Título	Y usted, ¿Cuantas Calorías va a consumir este 18?	El Mercurio
Publicación		14/09/2011	
Tipo de Infografía		Comparativa	

	Si	No	
Sonido		•	
I. POR COMUNICACIÓN			
Emisión de Sonido		•	
Ingreso de datos		•	
Contacto	•		
			Cantidad
Compartir	•		217
Comentarios		•	

6.1	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Texto
Ubicación	Central
Representación	Mixto
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Cambio de forma
Zona Activa	Contiene
Observación: Las posibilidades selectivas de este recurso permite **personalizar** los resultados de un Infograma	

6.2	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Central
Representación	Icono
Tamaño	Mediano
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Cambio de forma
Zona Activa	Contiene

N°7	Título	La tierra llega a los 7.000 millones de habitantes	El Mercurio	
Publicación		31/10/2011		
Tipo de Infografía		Comparativa		



	Si	No	
Sonido		•	
I. POR COMUNICACIÓN			
Emisión de Sonido		•	
Ingreso de datos		•	
Contacto	•		
			Cantidad
Compartir	•		552
Comentarios		•	

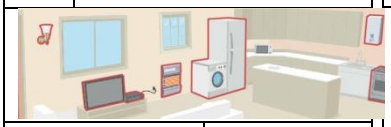
7.1	I. POR SELECCIÓN
Crecimiento de la población / Fotos HD: El mundo de los 7.000	
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior izquierda
Representación	Texto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Cambio de color
Zona Activa	Contiene

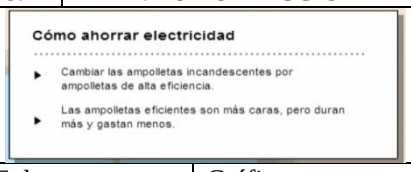
7.2	I. POR SELECCIÓN
1950 / 2011 / 2050	
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior derecha
Representación	Texto
Tamaño	Mediano
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

7.3	I. POR SELECCIÓN
10,5%	
Enlace	Texto
Ubicación	Superior derecha
Representación	icono
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

N°8	Título	Consejos para ahorrar energía	El Mercurio
Publicación		05/03/2012	
Tipo de Infografía		Escénica	

	Si	No	
Sonido		•	
I. POR COMUNICACIÓN			
Emisión de Sonido		•	
Ingreso de datos		•	
Contacto	•		
			Cantidad
Compartir	•		Sin Datos
Comentarios		•	
Observación: Compartir solo vía correo electrónico.			

8.1	I. POR SELECCIÓN
	
Enlace	Texto
Ubicación	Central
Representación	icono
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

8.2	I. POR SELECCIÓN
	
Enlace	Gráfica en movimiento
Ubicación	Central
Representación	Texto
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene
Observación: Al pasar por el recurso desencadena la acción (grafica en movimiento)	

8.3	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Inferior derecha
Representación	Mixta
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

8.4	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Izquierda
Representación	Texto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

N°9	Título	Jugadores históricos se prueban las camisetas mundialeras de la Roja	El Mercurio
Publicación		23/05/2012	
Tipo de Infografía		Documental	

	Si	No	
Sonido		•	
I. POR COMUNICACIÓN			
Emisión de Sonido		•	
Ingreso de datos		•	
Contacto		•	
			Cantidad
Compartir	•		4
Comentarios		•	

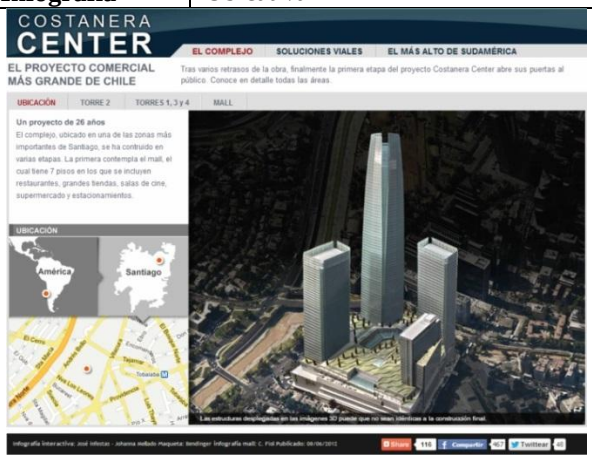
9.1	I. POR SELECCION

Enlace	Infograma
Ubicación	Derecha
Representación	Mixta
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Cambio de figura
Zona Activa	Contiene

9.2	I. POR SELECCION

Enlace	Infograma
Ubicación	Izquierda
Representación	Mixta
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Cambio de color
Zona Activa	Contiene

N°10	Título	Complejo Costanera Center	El Mercurio
Publicación		08/06/2013	
Tipo de Infografía		Ubicativa	



	Si	No	
Sonido		•	
I. POR COMUNICACIÓN			
Emisión de Sonido		•	
Ingreso de datos		•	
Contacto		•	
			Cantidad
Compartir	•		629
Comentarios		•	

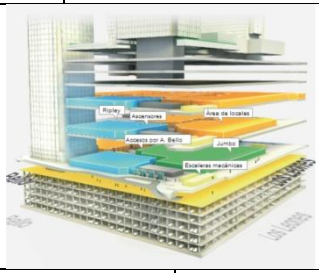
10.1	I. POR SELECCIÓN
EL COMPLEJO SOLUCIONES VIALES EL MÁS ALTO DE SUDAME	
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Izquierda
Representación	Texto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Cambio de color
Zona Activa	Contiene
Observación: El cambio de color sirve como referencia para saber a qué infogramas corresponde cada texto.	

10.2	I. POR SELECCIÓN
UBICACIÓN TORRE 2 TORRES 1, 3 y 4 MALL	
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Derecha
Representación	Texto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Cambio de color
Zona Activa	Contiene
Observación: El cambio de color sirve como referencia para saber a qué infogramas corresponde cada texto.	

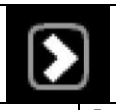
10.3	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Texto
Ubicación	Central
Representación	icono
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	No Aplica
Zona Activa	Contiene
Observación: No hay necesidad de presionar, el solo hecho de pasar desencadena la acción. El recurso titila una luz permanentemente.	

10.4	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Izquierda
Representación	Imagen
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	No apica
Zona Activa	Contiene

10.5	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Derecha
Representación	Mixta
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene
Observación: Posee una pista para su uso donde un falso puntero hace el gesto que el usuario debe realizar.	

10.6	I. POR SELECCIÓN
	
Enlace	Infograma
Ubicación	Central
Representación	Icono
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	No aplica
Zona Activa	Contiene

10.7	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Fotografía
Ubicación	Central
Representación	Mixta
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	No aplica
Zona Activa	Contiene

10.8	I. POR SELECCIÓN
	
Enlace	Imagen
Ubicación	Central
Representación	Señal
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

10.9	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Central
Representación	Ícono
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Cambio de figura
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

2. Fichas de Análisis La Tercera

	Infografía	**Fecha de Publicación**
1	El Operativo del rescate	23/08/2010
2	Emergencia Nuclear en Japón	15/03/2011
3	Elige el aparato más conveniente para calefaccionar tu hogar	17/05/2011
4	El Proyecto HidroAysén	09/05/2011
5	¿Cuánto alcohol puedes beber?	17/05/2011
6	El escape del homicida	20/07/2011
7	Cobertura infográfica : Accidente en Juan Fernández	06/09/2011
8	Las claves para elegir las mejores parrillas en estas Fiestas Patrias	16/09/2011
9	La evolución de Súper Mario Bros La evolución de Súper Mario Bros	16/12/2011
10	The Avengers, el antes y después	30/04/2012
11	El salto perfecto de Tomás González	08/08/2012
12	Cifras de la Teletón	30/11/2012
13	Costanera Sur: "El trazado fantasma"	07/12/2012
14	Varekai, cuando Icarus cayó del cielo	10/11/2012
15	La carrera por la casa blanca	06/11/2012
16	El Caleuche	16/11/2012
17	60 Años del trolebús en Valparaíso	31/12/2012
18	Las Jirafas en Santiago a Mil	04/01/2013

N°1	**Título**	El Operativo del rescate	La Tercera
Publicación		23/08/2010	
Tipo de Infografía		Comparativa	

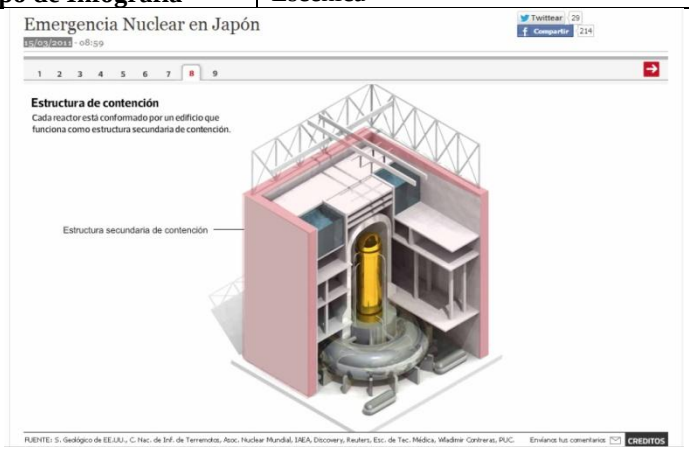
	Si	No	
Sonido		•	
I. POR COMUNICACIÓN			
Emisión de Sonido		•	
Ingreso de datos		•	
Contacto	•		
			Cantidad
Compartir	•		218
Comentarios		•	

1.1	I. POR SELECCIÓN
1 2 3 4 5	
Enlace	Infogramas
Ubicación	Superior Izquierda
Representación	Texto
Tamaño	Mediano
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene
Observación; este tipo de recurso ayuda a acceder multilinealmente a los infogramas.	

1.2	I. POR SELECCION
Enlace	Gráfica en Movimiento
Ubicación	Superior Derecha
Representación	Señal
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene
Observación: Este recurso ayuda a pasar secuencialmente los infogramas mediante gráficas en movimiento.	

1.3	I. POR SELECCION
CREDITOS	
Enlace	Texto
Ubicación	Inferior Derecha
Representación	Texto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

N°2	Título	Emergencia Nuclear en Japón	La Tercera
Publicación		15/03/2011	
Tipo de Infografía		Escénica	



	Si	No
Sonido		•
I. POR COMUNICACIÓN		
Emisión de Sonido		•
Ingreso de datos		•
Contacto		•

			Cantidad
Compartir	•		243
Comentarios		•	

2.1	I. POR SELECCIÓN
1 2 3 4 5 6 7 8	
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Izquierda
Representación	Texto
Tamaño	Mediano
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

2.2	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Gráfica en Movimiento
Ubicación	Superior Derecha
Representación	Señal
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene
Observación: Este recurso ayuda a pasar secuencialmente los infogramas mediante gráficas en movimiento.	

2.3	I. POR SELECCIÓN
CREDITOS	
Enlace	Texto
Ubicación	Inferior Derecha
Representación	Texto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

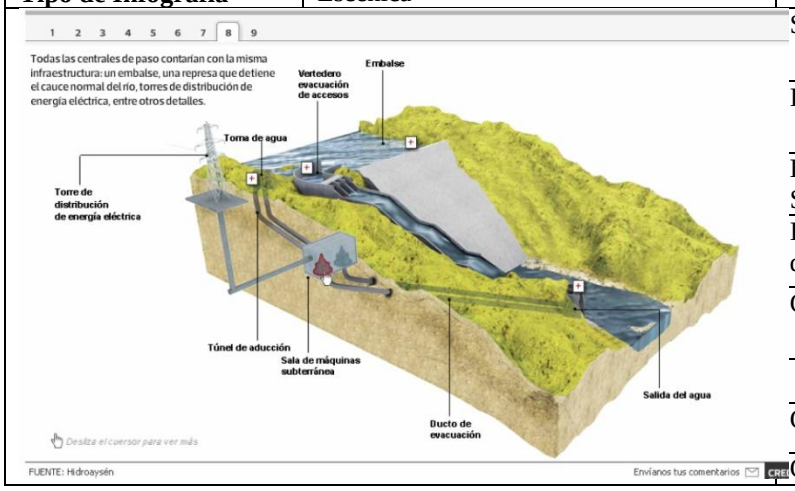
N°3	Título	Elige el aparato más conveniente para calefaccionar tu hogar	La Tercera
Publicación		15/04/2011	
Tipo de Infografía		Comparativa	

	Si	No	
Sonido		•	
I. POR COMUNICACIÓN			
Emisión de Sonido		•	
Ingreso de datos		•	
Contacto	•		
			Cantidad
Compartir	•		39
Comentarios		•	

3.1	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infogramas
Ubicación	Inferior
Representación	Juego de control
Tamaño	Mediano
Reacción al pasar	estatico
Reacción al presionar	Cambio de color
Zona Activa	Contiene
Observación: La interfaz de control se basa una colección de estufas que se arrastran hacia unos cuadros en blanco ubicados en dos extremos para ser comparadas en el Infograma principal	

3.2	I. POR SELECCIÓN
CREDITOS	
Enlace	Texto
Ubicación	Inferior Derecha
Representación	Texto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

N°4	Título	El Proyecto HidroAysén	La Tercera
Publicación		09/05/2011	
Tipo de Infografía		Escénica	



	Si	No	
Sonido		•	
I. POR COMUNICACIÓN			
Emisión de Sonido		•	
Ingreso de datos		•	
Contacto	•		
			Cantidad
Compartir	•		1162
Comentarios		•	

4.1	I. POR SELECCIÓN
1 2 3 4 5 6 7 8 9	
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Izquierda
Representación	Texto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Cambio de forma
Zona Activa	Contiene

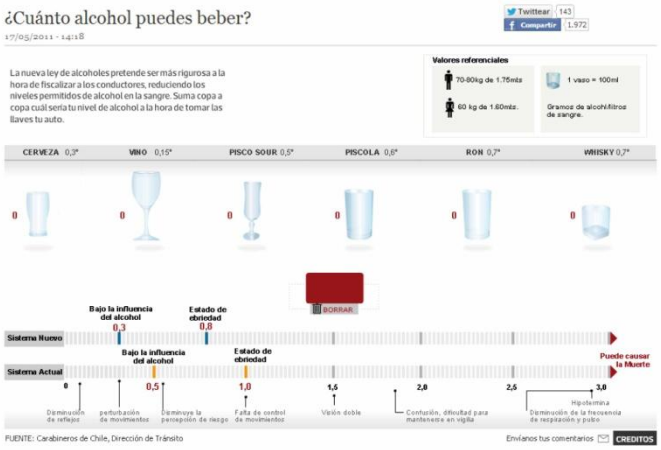
4.2	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Texto
Ubicación	Central
Representación	Señal
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

4.3	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Gráfica en Movimiento
Ubicación	Superior Derecha
Representación	Señal
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

4.4	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Central
Representación	mixta
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	No aplica
Zona Activa	Contiene

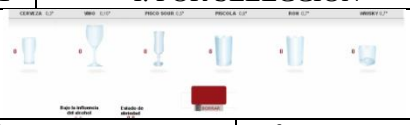
4.5	I. POR SELECCIÓN
CREDITOS	
Enlace	Texto
Ubicación	Inferior Derecha
Representación	Texto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

N°5	Título	¿Cuánto alcohol puedes beber?	La Tercera
Publicación	17/05/2011		
Tipo de Infografía	Comparativa		

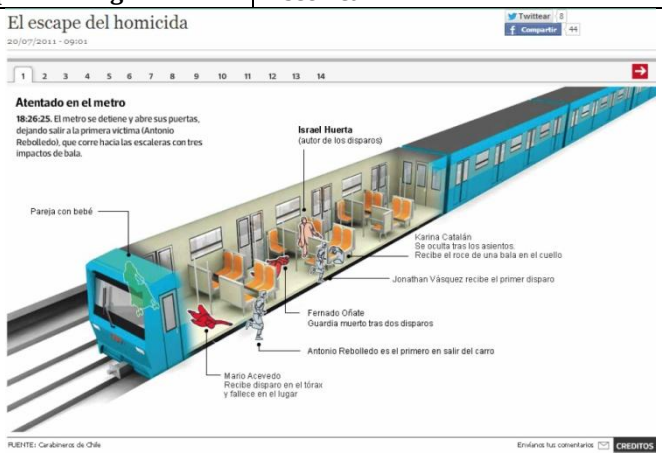


	Si	No
Sonido		•
I. POR COMUNICACIÓN		
Emisión de Sonido		•
Ingreso de datos		•
Contacto	•	

			Cantidad
Compartir	•		2115
Comentarios		•	

5.1	I. POR SELECCIÓN
	
Enlace	Infogramas
Ubicación	Inferior
Representación	Juego de control
Tamaño	Mediano
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene
Observación; La interfaz de control permite seleccionar una cantidad limitada dentro de una colección de vasos.	

N°6	Título	El escape del homicida	La Tercera
Publicación		20/07/2011	
Tipo de Infografía		Escénica	



	Si	No
Sonido		•
I. POR COMUNICACIÓN		
Emisión de Sonido		•
Ingreso de datos		•
Contacto	•	

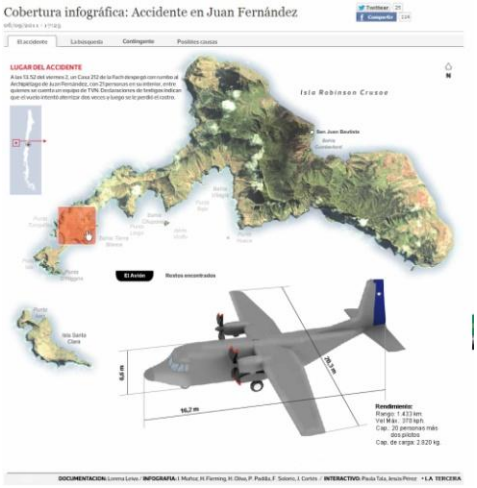
			Cantidad
Compartir	•		52
Comentarios		•	

6.1	I. POR SELECCIÓN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
Enlace	Infogramas
Ubicación	Superior Izquierda
Representación	Texto
Tamaño	Mediano
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene
Observación; este tipo de recurso ayuda a acceder multilinealmente a los infogramas.	

6.2	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Gráfica en Movimiento
Ubicación	Superior Derecha
Representación	Señal
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene
Observación: Este recurso ayuda a pasar secuencialmente los infogramas mediante gráficas en movimiento.	

6.3	I. POR SELECCIÓN
CREDITOS	
Enlace	Texto
Ubicación	Inferior Derecha
Representación	Texto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

N°7	Título	Cobertura infográfica : Accidente en Juan Fernández	La Tercera
Publicación		06/09/2011	
Tipo de Infografía		Documental	



	Si	No
Sonido		•
I. POR COMUNICACIÓN		
Emisión de Sonido		•
Ingreso de datos		•
Contacto		•

			Cantidad
Compartir	•		139
Comentarios		•	

7.1	I. POR SELECCIÓN
El accidente / La búsqueda / Contingente / Posibles causas	
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Izquierda
Representación	Texto
Tamaño	Mediano
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

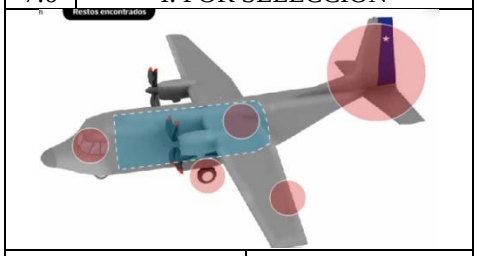
7.2	I. POR SELECCION
1 2 3	
Enlace	Gráfica en Movimiento
Ubicación	Superior izquierda
Representación	Texto
Tamaño	Pequeña
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

7.3	I. POR SELECCION
Enlace	Gráfica en Movimiento
Ubicación	Superior Derecha
Representación	Señal
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

7.4	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Izquierda
Representación	Icono
Tamaño	Mediano
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	
Zona Activa	Contiene

7.5	I. POR SELECCIÓN
El Avión Restos encontrados	
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Izquierda
Representación	Texto
Tamaño	Mediano
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

Continúa en la siguiente página

7.6	I. POR SELECCIÓN
	
Enlace	Texto
Ubicación	Central
Representación	Ícono
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	No Aplica
Zona Activa	Contiene

7.7	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Izquierda
Representación	Texto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Cambio de figura
Zona Activa	Contiene
Observación: Un falso puntero advierte la presencia del recurso	

7.8	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Gráfica en movimiento
Ubicación	Central
Representación	Texto
Tamaño	Mediano
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene
Observación: Un falso puntero advierte la presencia del recurso	

N°8	Título	Las claves para elegir las mejores parrillas en estas Fiestas Patrias	La Tercera
Publicación		16/09/2011	
Tipo de Infografía		Comparativa	

	Si	No
Sonido		•
I. POR COMUNICACIÓN		
Emisión de Sonido		•
Ingreso de datos		•
Contacto	•	

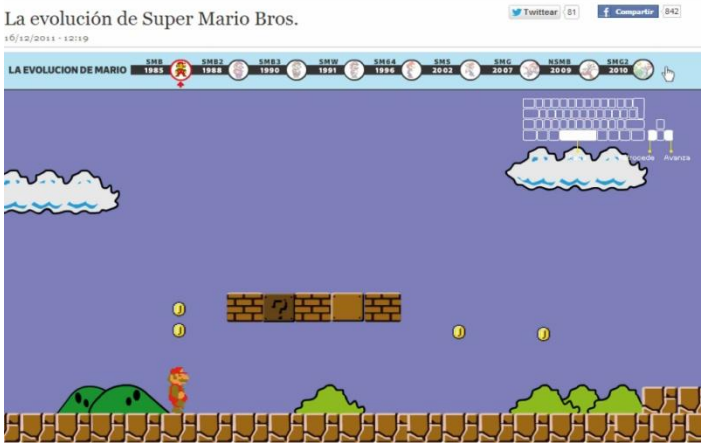
			Cantidad
Compartir	•		19
Comentarios		•	

8.1	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infogramas
Ubicación	Inferior
Representación	Interfaz de control
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Cambio de forma
Reacción al presionar	Cambio de color
Zona Activa	Contiene

8.2	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Externo
Ubicación	Superior Derecho
Representación	Texto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

8.3	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Derecho
Representación	Señal
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

N°9	Título	La evolución de Súper Mario Bros	La Tercera
Publicación		16/12/2011	
Tipo de Infografía		Documental	



	Si	No
Sonido	•	
I. POR COMUNICACIÓN		
Emisión de Sonido		•
Ingreso de datos	•	
Contacto	•	

			Cantidad
Compartir	•		923
Comentarios		•	

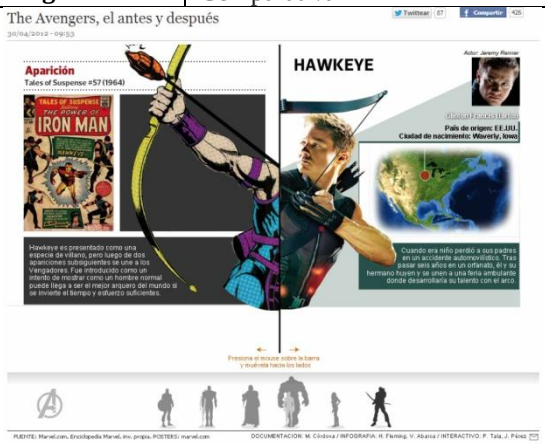
El ingreso de datos se realiza mediante el uso de 3 teclas del teclado para el control del personaje en la infografía

9.1	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Central
Representación	Mixta
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Cambio de color
Zona Activa	Contiene

9.2	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Derecha
Representación	icono
Tamaño	pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

9.3	I. POR SELECCIÓN
CREDITOS	
Enlace	Texto
Ubicación	Inferior Derecha
Representación	Texto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

N°10	**Título**	The Avengers, el antes y después	La Tercera
Publicación		30/04/2012	
Tipo de Infografía		Comparativa	

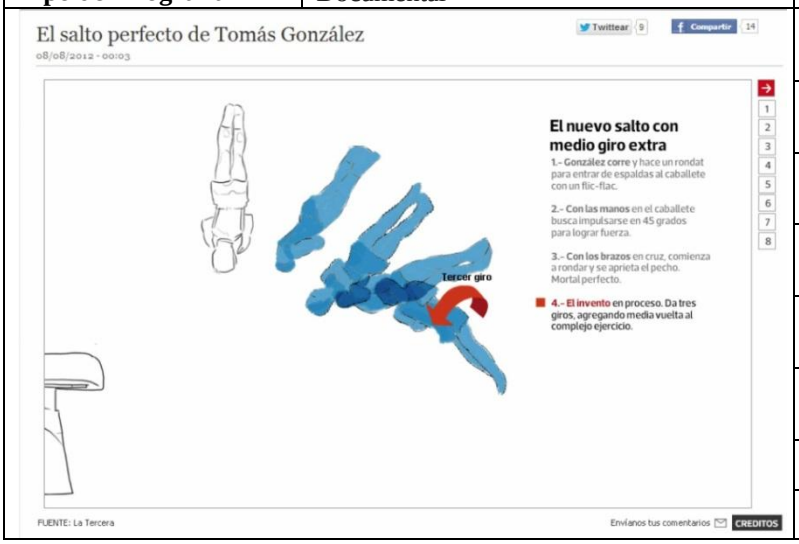


	Si	No	
Sonido		•	
I. POR COMUNICACIÓN			
Emisión de Sonido		•	
Ingreso de datos		•	
Contacto	•		
			Cantidad
Compartir	•		513
Comentarios		•	

10.1	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infogramas
Ubicación	Inferior
Representación	Ícono
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	estatico
Zona Activa	Contiene

10.2	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infogramas
Ubicación	Central
Representación	Control deslizante
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

N°11	Título	El salto perfecto de Tomás González	La Tercera
Publicación		08/08/2012	
Tipo de Infografía		Documental	



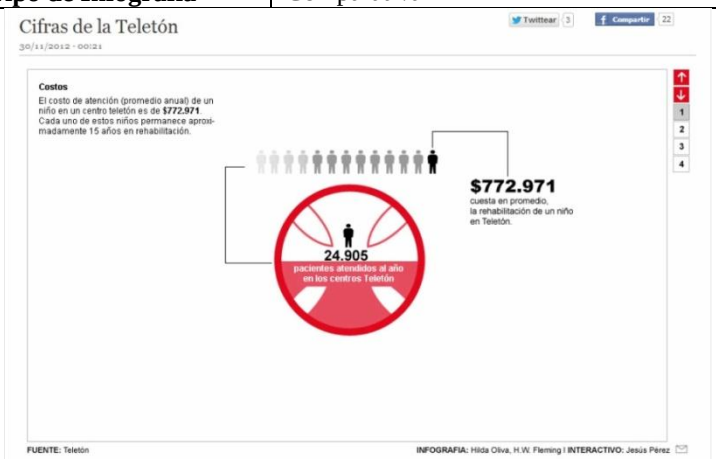
	Si	No	
Sonido		•	
I. POR COMUNICACIÓN			
Emisión de Sonido		•	
Ingreso de datos		•	
Contacto	•		
			Cantidad
Compartir	•		23
Comentarios		•	

11.1	I. POR SELECCIÓN
→	
Enlace	Gráfica en Movimiento
Ubicación	Superior Derecha
Representación	Señal
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene
Observación: Este recurso ayuda a pasar secuencialmente los infogramas mediante graficas en movimiento	

11.2	I. POR SELECCION
1 2 3 4 5 6 7 8	
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Derecha
Representación	texto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene
Observación: Si se retira el cursor del botón vuelve a su estado original lo que dificulta saber en qué fotograma se encuentra el usuario	

11.3	I. POR SELECCION
CREDITOS	
Enlace	texto
Ubicación	Inferior Derecha
Representación	texto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

N°12	Título	Cifras de la Teletón	La Tercera
Publicación		30/11/2012	
Tipo de Infografía		Comparativa	



	Si	No
Sonido		•
I. POR COMUNICACIÓN		
Emisión de Sonido		•
Ingreso de datos		•
Contacto		•

			Cantidad
Compartir	•		25
Comentarios		•	

Observaciones: en la esquina inferior derecha se encuentra un “aparente” icono de correo para contactarse con el autor sin embargo no funciona. La secuencia numeral bajo el recurso interactivo de selección sirve solo para tener una referencia del infograma en que se encuentra el usuario

12.1	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Derecha
Representación	Señal
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

N°13	Título	Costanera Sur: "El trazado fantasma"	La Tercera
Publicación		07/12/2012	
Tipo de Infografía		Ubicativa	

	Si	No	
Sonido		•	
I. POR COMUNICACIÓN			
Emisión de Sonido		•	
Ingreso de datos		•	
Contacto	•		
			Cantidad
Compartir	•		4
Comentarios		•	

13.1	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Derecha
Representación	Señal
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

13.2	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Derecha
Representación	Texto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Cambio color
Zona Activa	Contiene

N°14	**Título**	Varekai, cuando Icarus cayó del cielo	La Tercera
Publicación		10/11/2012	
Tipo de Infografía		Ubicativa	

	Si	No	
Sonido		•	
I. POR COMUNICACIÓN			
Emisión de Sonido		•	
Ingreso de datos		•	
Contacto		•	
			Cantidad
Compartir			16
“Me gusta”		•	
Comentarios		•	

14.1	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Central
Representación	Señal
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Excede

N°15	Título	La carrera por la casa blanca	La Tercera
Publicación		06/11/2012	
Tipo de Infografía		Comparativa	

	Si	No	
Sonido		•	
I. POR COMUNICACIÓN			
Emisión de Sonido		•	
Ingreso de datos		•	
Contacto	•		
			Cantidad
Compartir	•		2
"Me gusta"		•	
Comentarios		•	

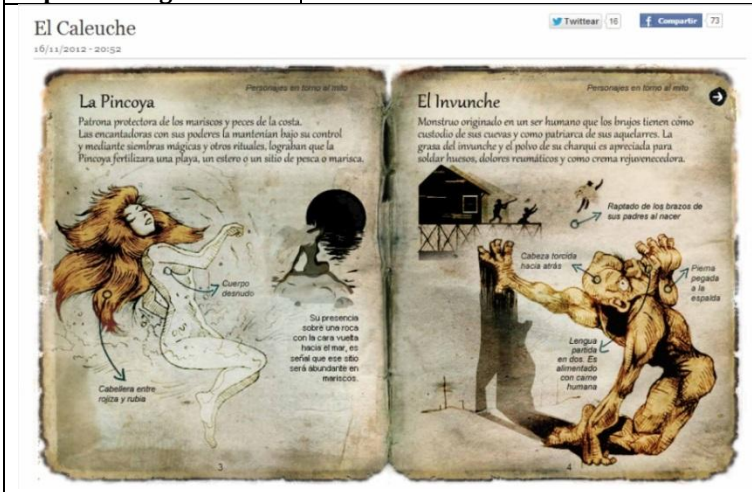
15.1	I. POR SELECCIÓN
VOTOS ELECTORALES POSIBLES ESCENARIOS	
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Izquierda
Representación	Texto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Cambio de Forma
Zona Activa	Contiene

15.2	I. POR SELECCIÓN
FL 29	
Enlace	Infograma
Ubicación	Centro
Representación	Icono
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	No aplica
Zona Activa	Contiene
Observación: El recurso tiene pistas textuales para su uso, y está distribuido alrededor del centro de la infografía.	

15.3	I. POR SELECCIÓN
1 2 3 4	
Enlace	Infograma
Ubicación	Izquierda
Representación	Texto
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Cambio de Color
Zona Activa	Contiene

15.4	I. POR SELECCIÓN
← →	
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Izquierda
Representación	Señal
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Cambio de Forma
Zona Activa	Contiene

N°16	Título	El Caleuche	La Tercera
Publicación		16/11/2012	
Tipo de Infografía		Documental	

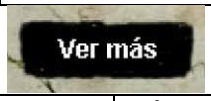


	Si	No	
Sonido		•	
I. POR COMUNICACIÓN			
Emisión de Sonido		•	
Ingreso de datos		•	
Contacto		•	
			Cantidad
Compartir	•		89
"Me gusta"		•	
Comentarios		•	

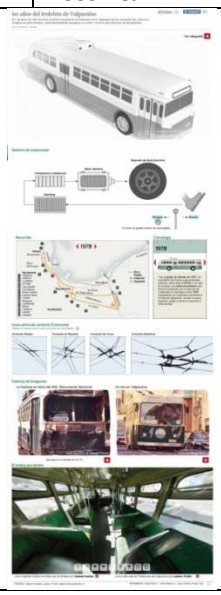
16.1	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Derecha
Representación	Señal
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

16.2	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Centro
Representación	icono
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Excede

16.3	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Derecha
Representación	Imagen
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Movimiento
Zona Activa	Excede
Observacion: posee una pista textual para su uso.	

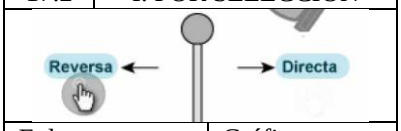
16.4	I. POR SELECCIÓN
	
Enlace	Infograma
Ubicación	Central
Representación	Señal
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene
Observacion: el recurso va revelando nueva información sin salir del Infograma donde se encuentra.	

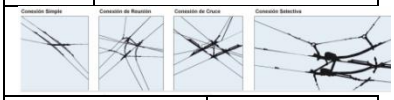
N°17	Título	60 Años del trolebús en Valparaíso	La Tercera
Publicación		31/12/2012	
Tipo de Infografía		Escénica	



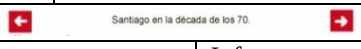
	Si	No	
Sonido		•	
I. POR COMUNICACIÓN			
Emisión de Sonido		•	
Ingreso de datos		•	
Contacto	•		
			Cantidad
Compartir	•		537
Comentarios		•	

17.1	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Infograma
Ubicación	Superior Derecha
Representación	Mixta
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene
Observacion: Su representación es una combinación de texto más señal (flecha)	

17.2	I. POR SELECCIÓN
	
Enlace	Gráfica en movimiento
Ubicación	Central
Representación	Mixta
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Cambio de forma
Zona Activa	Contiene
Su representación es mezcla de texto iconicidad con pistas para su uso (falso puntero)	

17.3	I. POR SELECCIÓN
	
Enlace	Gráfica en movimiento
Ubicación	Central
Representación	Imagen
Tamaño	Mediano
Reacción al pasar	Cambio de figura
Reacción al presionar	No Aplica
Zona Activa	Contiene
Repetición	0
Observación: No hay necesidad de presionar, el solo pasar sobre él activa la acción.	

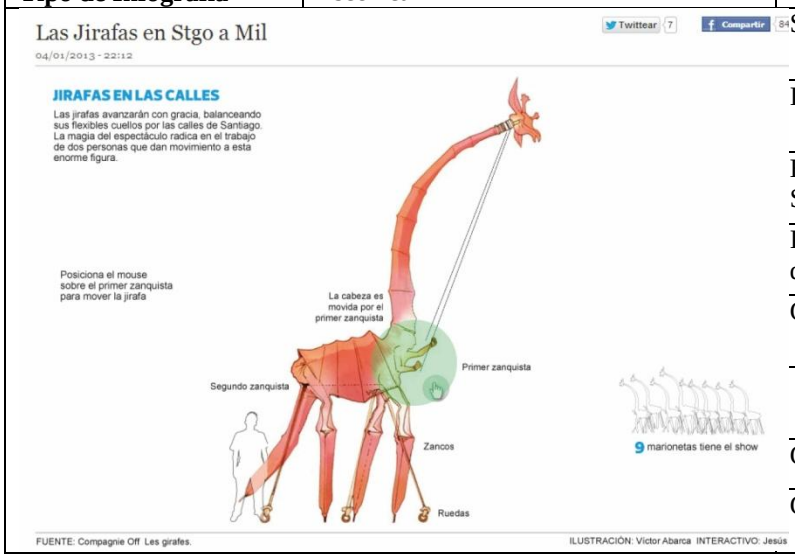
Continúa en la siguiente página

17.4	I. POR SELECCIÓN
	
Enlace	Infograma
Ubicación	Inferior
Representación	Señal
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene

17.5	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Imagen
Ubicación	Inferior
Representación	Juego de control
Tamaño	Pequeño
Reacción al pasar	Cambio de color
Reacción al presionar	Estático
Zona Activa	Contiene
Observación: Algunos botones al ser presionados no generan ningún tipo de acción.	

17.6	I. POR SELECCIÓN
Enlace	Gráfica en Movimiento
Ubicación	Inferior
Representación	Control deslizante
Tamaño	Grande
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	Cambio de figura
Zona Activa	Contiene

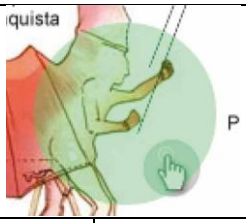
N°18	**Título**	Las Jirafas en Santiago a Mil	La Tercera
Publicación		04/01/2013	
Tipo de Infografía		Escénica	



	Si	No
Sonido		•
I. POR COMUNICACIÓN		
Emisión de Sonido		•
Ingreso de datos		•
Contacto		•

			Cantidad
Compartir	•		91
Comentarios		•	

18.1	I. POR SELECCIÓN



Enlace	Grafica en Movimiento
Ubicación	Central
Representación	Señal
Tamaño	Mediano
Reacción al pasar	Estático
Reacción al presionar	No aplica
Zona Activa	Contiene
Observación: No hay necesidad de presionar, el solo hecho de pasar desencadena la acción. El recurso titila una luz permanentemente	

3. Entrevista a diseñadora Emol

La primera entrevista fue realizada de manera presencial a la diseñadora gráfica Nevilk Rocco Wagner, que lleva dos años y medio trabajando en el departamento de infografías de Emol.

Benjamín (B): Lo primero que te iba a preguntar es si sabes cuánto tiempo lleva funcionando el departamento donde producen las infografías.

Nevilk (N): Esta Emol y aparte está el área donde el diario de infografías y nosotros trabajamos en base, a veces, de esas infografías.

B: ¿Cómo las infografías planas esas que muestran en el diario impreso?

N: Claro, las rehacemos y trabajamos en base a eso.

B: ¿Quiénes componen el área de infografías del periódico?

N: El equipo de infografías tiene varias personas que tienen distintas especialidades, por ejemplo hay una persona que es especialista en 3d y es el que hace las maquetas 3d. Hay trabajo en paralelo con los periodistas, ilustradores también y en cuanto a esa base, nosotros la tomamos y la subimos a internet y muchas veces la rehacemos, para hacerlas aptas al formato y a la web: los colores, porque el diario es distinto, o sea, el diario tiene muy pocos colores, no es como la web que le ponemos un poco de todo, lo podemos animar y todo eso.

B: ¿Y los periodistas trabajan exclusivamente para hacer infografías?

N: En el área de infografías sí, pero en mi área no. Hay periodistas por secciones y según esas secciones hacen distintas infografías. Por ejemplo, la sección de Economía tiene dos periodistas de economía y cuando ellos tienen cierta información, van donde ti y dicen: quiero mostrar estos datos, de qué forma lo puedo hacer…
En Emol hacemos todo, web e infografías, todo y aparte esta la sección de infografías que es solo del diario. En Emol los diseñadores somos seis.

B: ¿Y cuál su labor específica en la elaboración de las infografías?

N: No tenemos una labor exclusiva, es como que hacemos todo lo que está en la web.

B: Pero igual hay cosas que tú manejas mejor que otros

N: Claro, lo que pasa es que en Emol en particular, sucede el hecho de que todas las noticias son al instante, tienes que trabajar súper rápido, o sea, ahora se murió tal persona y tienes que hacerlo altiro, entonces, puedes tener una pauta de trabajo, pero como van pasando cosas, el que está desocupado lo hace. Todos tienen que saber hacer las mismas cosas entonces trabajamos como te digo la web, en interactivos, en infografías, en ilustración. Tiene que ser un equipo en el fondo que sea capaz de hacer todo ese tipo de cosas, no solo en específico.

B: ¿Cuantas infografías elaboran por jornadas?

N: Ahora ultimo empezamos a hacer una cosa que se llaman *infotowers*, que son las infografías pero como torres, ya que Emol está diagramado así en columnas y hacemos ese método ya que los periodistas tienen hartos datos sueltos o pequeñas informaciones que quieren mostrar de una forma distinta. Creo que la última que hice fue esto de agregarle el numero 2 a los teléfonos, entonces ya, quiero mostrar (el periodista) esta información, cómo lo hago para que no se vea tan fome, y ahí hacemos estas *infotowers* que tratamos que sean lo más dinámica y lúdica posible. Se deben hacer dos o tres a la semana.

B: Eso es en cuanto a las *infotowers* ¿y los interactivos?

N: Ya, un interactivo se trabaja por temas que van surgiendo: aniversarios, estrenos de películas y su elaboración varía según el proceso de diseño. Si no hay tantas noticias, te dan una fecha, ya, dos semanas, pero entremedio de esas dos semanas ocurre por ejemplo un accidente, entonces se trabaja ese tema y se va dejando el interactivo para después, pero es posible hacerlo en un día.

B: ¿Me puedes explicar más o menos cómo se elabora una infografía interactiva?

N: El primer paso, en el área del diseño es hacer una cantidad de bocetos, dos o tres bocetos totalmente distintos y eso se muestra a nuestro coordinador de diseño, y el en base a eso decide. O incluso nosotros en grupo decidimos y opinamos al respecto. Muchas veces trabajamos sin tener la información. Tenemos que diseñar pensando cómo va a ser, que si la cantidad de texto va a ser esta más o menos y a veces pasa que el periodista escribe un montón.

B: Y no les cabe.

N: O no escribe nada, y hay que rellenar con otra cosa. Entonces lo ideal es siempre diseñador teniendo la información del periodista lista, pero si las cosas están pasando, no se puede.

B: Y cuando realizan los bocetos,¿ tienen que planear desde ese momento el mapa del interactivo, cuantos links van a poner ?

N: Claro, lo primero que nos dice el periodista es cuantas van a ser las secciones. Nosotros decidimos primero en la etapa de boceto cuales van a ser los colores, la diagramación…en Emol por lo menos, hay diagramaciones estáticas, no podemos variarlas, es como la línea editorial de Emol, así como está la de El Mercurio, está la de Emol. ¿Cómo diseñamos en base a esto que ya está estructurado? Lo tratamos de romper un poco y después pasamos a la parte en que el periodista luego de entregarnos las secciones nos va diciendo: esta sección va a llevar más o menos de esto, más o menos de esto otro, a esta parte me gustaría ponerle un mapa, etc. A medida que la vas haciendo el periodista te envía la información, ya mira te dice, en el mapa vamos a poner las calles más peligrosas de Santiago y ahí tu empiezas a hacer los iconos y después de tener esa base, en el caso de que sea interactiva, vas animando, ya sea en *flash* o en *jquery* o algún código. De preferencia no les gusta usar flash.

B: ¿*Flash* no les gusta?

N: No, lo que pasa es que hoy en día con el tema HTML5 y todas las tecnologías de la *web*, con código haces todo y cargar un *flash* es súper pesado.

B: ¿De qué manera le sirve al lector que una infografía sea interactiva?

N: yo creo que eso va en función de lo que se quiere comunicar, porque si tú quieres comunicar algo que es muy complicado quizás si le va a servir o lo va a motivar (al usuario) que sea interactiva, pero no creo q sirva para todos los casos. Además, como te decía que la internet esta re rápida y no podemos usar flash, es importante que la información esté disponible rápido en la web y no podemos demorarnos tanto tiempo en hacer cosas.

B: ¿Consideras necesaria la aplicación de posibilidades interactivas en las infografías?

N: Yo creo que esta pregunta también tiene relación con la anterior, que depende (la interactividad) del contenido. Es divertido por lo menos para el diseñador hacer cosas más interactivas o lúdicas, pero a veces no es necesario.

B: ¿Se realizan pruebas de usabilidad de las infografías antes de que las publiquen?

N: La mayor parte del tiempo, pero como te decía esto de la noticia instantánea, muchas veces se trata de probarlo todo, pero no estamos exentos de fallas.

B: ¿Pero la revisan entre ustedes?

N: Si.

B: ¿Comprueban si las infografías interactivas puedan ejecutarse y verse bien desde cualquier dispositivo, ya sea un computador antiguo, un *smartphone*, *tablet*, navegador *web* o sistema operativo?

N: Nosotros tratamos de preocuparnos de que funcionen ya sea en Explorer, Safari, Firefox, Chrome, pero obviamente a veces igual se escapan de nuestras manos. Por ejemplo Explorer 6, es un navegador súper obsoleto, pero hay usuarios de Emol que no están ni ahí con actualizarlo. Lo que hemos visto que sucede, por lo menos entre Mac y PC, es que Mac cambia las tipografías y nosotros trabajamos en PC, entonces hay diferencias de tamaño, en cuanto a lo que es la Arial y la Helvética. A veces cambia un par de pixeles y puede que se muevan un poquito las cosas, pero siempre tratamos de fijarnos, pero se nos escapa. Igual en el diario hay estadísticas de en qué navegadores entra la mayor cantidad de nuestros usuarios y obvio que se trabaja en base a eso.

B: ¿Y en *tablets* o celulares?

N: También se preocupan de eso y estamos trabajando para integrar más a los tablets, *smartphones*, pero no en todas las secciones se puede todavía.

B: ¿Y en la sección de ustedes?

N: Por ejemplo Flash no corre en *iphone*, pero las *infotowers* si se ven

B: ¿Reciben capacitación constante para estar en conocimiento de nuevas tecnologías?

N: Si, pero no vamos todos a los mismos cursos. A veces envían a 2 compañeros y a otros dos a otro curso, entonces nos vamos complementando. Así vamos aprendiendo lo que el otro compañero aprendió en el curso al que asistió. Ahora último hay dos compañeros que están yendo a un curso de HTML5, pero no podemos ir todos porque se realizan en horario de trabajo, entonces el equipo no puede quedar vacío.

B ¿Ves el área de infografía interactiva en chile como un área en expansión, me refiero a que haya un aumento de personas que trabajen en el ámbito o una mayor presencia dentro del periódico?

N: Yo creo q debería, cuando entre al diario casi no hacia pero hoy hago hartas infografías, en la web se ven hartas infografías, como que a la gente le parece entretenido aprender de esa forma.

B: ¿Y de los interactivos?

N: Si, también. Cuando están bien hechos si o funcionan bien, sí. Ese es el problema con el interactivo, hay muchas posibilidades que pueda fallar. A veces por el tiempo no se arriesga.

B: ¿Para ti es más fácil ver una infografía plana (una imagen) o una infografía interactiva?

N: Para mi es más fácil ver una infografía plana, porque en el contexto del diario que está constantemente entregando noticias minuto a minuto, pasa que puede pasar poco tiempo y no la alcance a ver nadie. Y pasa que la gente a veces mira algo rápidamente y lo deja.

B: ¿Consideran tener una interfaz con códigos gráficos comunes para que la gente se familiarice con ellos y les sea más fácil interactuar con las infografías que se vayan publicando?

N: Existe una estructura formal que se ha ido rompiendo de a poco. El equipo antes era de gente mayor y ahora cada vez es más joven. Más de la mitad del equipo no pasa los 30 años, son todos jóvenes. En un comienzo pasaba que solo podíamos usar estos colores, o estas paletas y de apoco fuimos agregando nosotros, como diseñadores, mayor variedad. Independiente que si en un principio nos dijeran que no, después igual lo hacíamos y era como ya bueno si, tienes razón. Como que hemos peleado un poco el hacer más diseño, dentro de la línea editorial del diario

B: ¿Consideran un público objetivo al realizar infografías interactivas? ¿Cuál es?

N: En general el diario tiene un público objetivo, entonces a veces cuando se diseña, más que nada todos los impedimentos que existen, existen porque, no, no lo puedes hacer así, hay que tratar de ser lo más obvio posible, porque la gente que entra al sitio, puede ser muy mayor y no entiende, no sabe hacer clic, no saber hacer *scroll*, hay que tratar de poner la mayor cantidad de explicaciones posible.

B: ¿Reciben comentarios de tipo técnicos, de contenido?

N: Por lo general cuando se recibe una crítica negativa o de contenido, se toma en cuenta. Una vez hicimos un especial de las Malvinas, y nos llamó un ingeniero industrial argentino, que era un experto y que había uno de los portaviones que por ejemplo le faltaba un tornillo, un detalle muy pequeño que solo un especialista hubiera notado, y tuvimos que arreglarlo. Si hay faltas de ortografía o mal escrito hay que arreglarlo.

B: ¿Y por ejemplo si falla un botón o un enlace?

N: Hay que arreglarlo lo más rápido posible. A veces nos damos cuenta nosotros o el público

B: ¿Cómo es el *feedback* con la gente? ¿Positivo o negativo?

N: Te puedo decir como diseñadora que no hemos recibido críticas de diseño. En Emol el contenido es lo importante.

V RESULTADOS

Según nuestro tipo de investigación, de carácter exploratorio- descriptivo, se buscó identificar rasgos predominantes en las posibilidades interactivas de las infografías a través de distintas variables establecidas y se llegó a los siguientes resultados:

1. Resultados Para el diario EMOL

Variables de análisis en la infografía

Datos de registro Estos datos tenían una función meramente informativa y no pretendían encontrar resultados.

Tipo de Infografía
Predominan los interactivos de tipo **comparativo** donde se le permite al usuario a través de selección multilineal (menú de opciones) conocer datos de comparación, siendo los gráficos de torta y cantidades de números los elementos formales más usados para exponer tales datos. Los menús de opciones en las infografías de tipo comparativo son generalmente figuras icónicas insertas al interior de la infografía que desencadenan acciones en un infograma adyacente a él, de modo poder apreciar la comparación en el mismo escenario donde antes de la selección existían otros datos.
Le siguen las infografías **escénicas** y documentales como las más usadas. Cabe mencionar que las **documentales** contienen elementos propios de las otras clases de infografía, sin embargo predominan las características de entregar información didáctica y muestran un desarrollo de acontecimientos.

Sonido
Las infografías carecen de sonido de cualquier naturaleza con una excepción: cuando se incluye contenido de video en sus infogramas

<u>Posibilidades interactivas de comunicación</u>

Ingreso de datos
Las infografías de Emol no permiten el ingreso de datos propios a la infografía. Hubo la excepción de una, donde el usuario podía subir a la red imágenes que serían publicadas en la galería de fotos dentro de uno de sus infogramas.

Contacto
Casi todas las infografías tienen el nombre de sus autores sin embargo, no existe la posibilidad explícita de contactarse con ellos. Luego de la entrevista con la diseñadora de Emol, pudimos comprobar que sí hay personas que hacen llegar sus correos a los autores para dar cuenta de errores en el contenido y que deben ser tomados en cuenta y modificados.

Compartir
Pueden ser compartidas principalmente por las redes sociales de Facebook y Twitter, teniendo botones exclusivos para ellos desde el año 2011, pero además, la infografía

puede ser compartida a través de aproximadamente 340 opciones entre las que se cuentan redes sociales, servicios de mensajería y blogs, siendo 276 el promedio de personas que las comparten.

Emisión de sonido
Los interactivos carecen totalmente de la posibilidad de ingresar sonidos para dar órdenes o interactuar con ellos.

Comentarios
No se pueden publicar comentarios.

Posibilidades interactivas de selección.

Tipo de enlace según la morfología de la información
Predomina la existencia de recursos interactivos que llevan hacia **infogramas** dentro de la infografía, es decir ,a partes más pequeñas de la infografía, representados en su mayor caso por un menú de selección que dividen la infografía dependiendo la cantidad de infogramas que ofrece. Por otra parte, los llamados por el diario *puntos interactivos*, pequeñas formas geométricas intermitentes, son recursos interactivos que conectan con pequeñas informaciones **textuales** a modo de etiquetas para explicar su ubicación dentro del infograma.

Ubicación
Los menús de contenido como recurso interactivo, tienden a ser colocados principalmente en la parte superior izquierda de forma horizontal, fuera del marco donde se desarrolla la infografía y arriba del título y su explicación. Los *puntos interactivos* son ubicados en los alrededores del centro de la infografía destacando elementos importantes

Representación
Los recursos interactivos de selección tienden a ser de tipo **icónico,** representado a través de la figura de un botón, elemento básico de las metáforas utilizadas para las interfaces de usuario, que da la idea de que algo puede ser accionado por el usuario. Sus formas pueden ser simples figuras geométricas como también figuras de carácter pictográfico que aluden a al objeto o información que contienen. Se mezclan con el carácter iconográfico propio de las infografía, lo que dificulta en ocasiones reconocer cual elemento icónico es interactivo y cual no, por lo que tienden a ser acompañados por falsos punteros que indican la presencia del enlace o realizan el gesto que debe realizar el usuario con el mouse, Emol utiliza comúnmente el **texto** como vínculo para la creación de sus posibilidades interactivas.

Tamaño respecto a las dimensiones de las infografías:
Los interactivos han ido graduando el tamaño de sus recursos interactivos desde el año 2010 de menos a más. Actualmente se utilizan amplios espacios dentro del marco

infográfico, incluso llegando ocupar toda la superficie de algún infograma para incluir posibilidades interactivas de selección.

Reacción del recurso interactivo al posar el ratón sobre él
Las reacciones más usadas al pasar el puntero del ratón por los recursos interactivos fue el cambio de color, para los menús de contenido y quedarse estático, para los *puntos interactivos*. La técnica del cambio de color es muy usada en el diseño de botones de interfaz para explicitar su existencia y asegurar al usuario de que se está ante un elemento posible de seleccionar. Sin embargo se encontraron muchos recursos interactivos que sólo por el hecho de pasar reaccionaban revelando su contenido.

Reacción del recurso interactivo al presionar el ratón sobre él
El cambio de color vuelve a ser utilizado, esta vez para dejar explicito la selección que ha hecho el usuario. Pero también muchos recursos interactivos no aplican la opción de presionar, pese a que el puntero adopta su forma al estado de selección de vínculo, interpretándose que al hacer clic se accederá a tal enlace; acción que no sucede, un ejemplo de ellos son los recursos que reaccionan con solo pasar sobre ellos.

Zona activa
De modo unánime, los recursos interactivos ciñen sus posibilidades de selección dentro de sus límites morfológicos.

2. Resultados Para Latercera.com

Variables

Datos de registro
Estos datos tenían una función meramente informativa y no pretendían encontrar resultados.

Tipo de Infografía
Se aprecia una tendencia a realizar infografías de tipos comparativas y escénicas.

Sonido
Los interactivos tienen escasa aplicación de sonidos en sus infografías, encontrándose solo un caso que emitía sonidos sin la posibilidad de activar o desactivar esa opción.

<u>Posibilidades interactivas de comunicación</u>

Ingreso de datos
En ningún caso se permite ingresar datos propios a infografía mediante algún enlace o campo de texto

Contacto
Junto con los créditos, se aprecia en todas las infografías un icono de correo en la esquina inferior derecha del marco que conduce a abrir un nuevo mensaje de correo electrónico con destino al área de infografías, si el usuario dispone de cuenta Gmail.

Compartir
La infografía permite ser compartida a través de Facebook y Twitter teniendo botones exclusivos para ello. En promedio son compartidas por 345 personas

Emisión de sonido
No se cuenta con la posibilidad de emitir sonidos para interactuar con la infografía

Comentarios
No se cuenta con la posibilidad de emitir comentarios visibles sobre la infografía, pero permite enviar mensajes a sus autores a través de correo.

Posibilidades interactivas de selección

Tipo de Enlace según la morfología de la información
Predominan los enlaces hacia **infogramas** dentro de las infografías, utilizados principalmente por los menús de contenidos. También destacan los recursos interactivos que desencadenan **graficas en movimiento**, lo que le otorga a los interactivos de La Tercera un enfoque hacia la animación.

Ubicación
Los menús tienden a ser ubicados por los costados del marco en sus esquinas superiores dispuestos en forma horizontal y vertical. La otra mayoría se disponen cercanas al centro de la infografía.

Representación Las infografías digitales de La Tercera hacen uso mayoritario de recursos con forma de **señales** para ir guiando al usuario sobre lo que debe ir haciendo. Se encuentran alineadas casi siempre con los menús (representados por **textos** de palabras o números), juntos o separados ya que ambas enlazan con los infogramas pero de maneras distintas. En el menú el usuario puede escoger y en los vínculos con forma de señales el usuario pasa por los infogramas de forma secuencial. Se hace uso también de recursos interactivos que son un conjunto de controles (juego de control) mezcla de elementos iconográficos y textuales que permiten un alto grado de interacción con los infogramas.

Tamaño respecto a las dimensiones de las infografías
Predominancia de recursos de tamaño **medio** (menús) y pequeños representados por enlaces de tipo icónico o textual que se ubican en el interior de algunos infogramas. Los más tamaño mayor son los juegos de control que ocupan gran porcentaje del marco infográfico.

Reacción del recurso interactivo al posar el ratón sobre él
Los recursos son generalmente estáticos al momento de posar sobre ellos. Lo que se encuentran al interior, poseen pistas textuales para su uso mencionando brevemente lo

que debe realizar el usuario o poseen señales junto a ellos para indicar que son elementos interactivos

Reacción del recurso interactivo al presionar el ratón sobre él
Predomina lo estático al ser presionado, ya que automáticamente se conecta con el enlace. La reacción por presión es más utilizada en los menú que se ubican al exterior del marco que los que están al interior, donde el solo hecho de posar el puntero sobre algunos recursos, entregan la información que contienen

Zona activa
La mayoría contiene el marco de acción dentro de sus límites morfológicos.

3. De la entrevista a Emol

Se puede apreciar desde el primer momento un claro enfoque que tiene Emol a desarrollar **infografías plana,** a lo que ellos llaman *infotowers*. La entrevistada comenta que el diario trabaja con noticias al instante durante todo el día por lo que es más rápido elaborar ese tipo de infografías utilizando los datos que son entregados por los periodistas de las distintas secciones. En cuanto a los interactivos estos tienen más tiempo de elaboración y no son prioritarios. Son ellos los que establecen los contenidos y secciones que tendrán los interactivos y a partir de ahí los diseñadores realizan los primeros bocetos. Los diseñadores de la sección de infografías deben encargarse de toda la sección multimedia, el cual se componen de infografías, interactivos, especiales y *slideshows* por lo que deben poder hacer ilustraciones, diseño y programación. En estos momentos están en un proceso de llegar con el diario a *tablets* y *smartphones*, para lo cual deben tomar cursos de programación en HTML5 y Jquery que permiten una estandarización en el diseño de las páginas web y mejoras en la multimedialidad, dejando de lado la utilización de flash. Deben preocuparse también de probar el correcto funcionamiento de los interactivos antes de ser publicados y revisar si funcionan en los navegadores más usados por los lectores de Emol. Aun así, dada la rapidez con que deben ser diseñadas, según las exigencias de Emol, existen mayores posibilidades de que un interactivo falle técnicamente, por lo que prefieren no arriesgarse con ellas.
La entrevistada considera que es más efectivo leer una infografía plana ya que entrega la información de manera más inmediata que una interactiva, pero que ambas son necesarias dependiendo de su contenido.

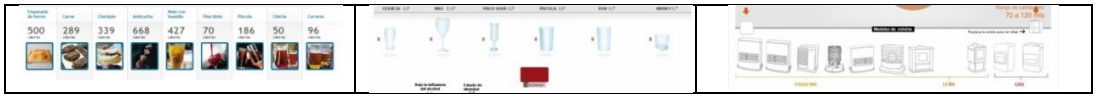
VI DISCUSION DE LOS RESULTADOS

Las infografías analizadas de Emol y LATERCERA.com demostraron que no cuentan con **recursos interactivos de comunicación** entre usuarios, quedando la acción de "compartir" a través de redes sociales como único registro de la incidencia del usuario en la infografía. Sólo LATERCERA.com cuenta con la opción de enviar un correo a sus autores. En cuanto a los **recursos interactivos de selección** de las infografías en los periódicos digitales, se pudo hacer una categorización de acuerdo a sus características y grados de interactividad.

a) Emol los llama "puntos interactivos" al momento de explicar su uso y Latercera.com también se apoya de ellos. Son representados por pequeños iconos o formas geométricas básicas que sobresalen del infograma haciendo uso de intermitencia de colores, líneas que los contornean o sombras paralelas que se disponen en el interior de los infogramas en ubicaciones estratégicas según el escenario o mapa donde se encuentren. Estos recursos despliegan breves informaciones textuales a modo de etiqueta, al posar el puntero del mouse sobre ellos, por lo que poseen mínima interactividad.

b) Los menús de contenido son enlaces que estructuran la infografía y dividen su contenido en infogramas a los cuales se puede acceder de forma multilineal, es decir que el usuario puede acceder a cualquiera de los enlaces pese a que sugiera un orden preestablecido. Son representados por palabras o números alineados que se ubican en los márgenes superiores del marco infográfico los que le da una posición destacada, cercana al título. Los menús tienden a cambiar de color o forma al pasar por ellos y quedarse así al momento de presionarlos. Mientras más enlaces tengan, más es la interactividad con el usuario.

c) Las señales acompañan o reemplazan los menús de contenidos. De pequeño tamaño en relación al tamaño de la infografía, sirven para conectar con infogramas o imágenes e ir mostrándolos de manera secuencial a través de la reproducción de gráficas en movimiento. Pueden estar ubicados en cualquier esquina del infograma. Son generalmente estáticos al posar el puntero y al ser presionados.



d) Pocas veces se ofrece este recurso que se caracteriza por tener una gran interactividad con el usuario. Una colección de controles permite una selección y manejo de acuerdo a los intereses del usuario para recibir una información **personalizada.** Ocupan gran parte del espacio y se ubican en la parte central o inferior del marco infográfico. Se utilizan principalmente para ofrecer datos comparativos.

VII CONCLUSIONES

La presente investigación ha contribuido a identificar y caracterizar los recursos interactivos aplicados en las infografías del ciberperdiodismo nacional, comprendiendo cuál es su aporte en el funcionamiento de estos productos en el soporte digital, mediante el uso de fichas de análisis. Solo dos de los medios periodísticos que se publican en el país cuentan con infografías interactivas de creación propia, Emol y LaTercera. Se ha extraído de ellos que anulan casi por completo las posibilidades de hacer partícipe al usuario de la discusión o creación en torno al hecho informativo que ofrece la infografía, recurso que se encuentra presente en la mayoría de los contenidos periodísticos del diario (comentarios, foros de discusión) teniendo solo la opción de enviar correo electrónico a sus autores (LaTercera). Por otro lado las fichas de análisis nos ayudaron a identificar y categorizar los recursos interactivos de selección que parten desde los que tienen mínima interactividad (puntos interactivos), pues revelan poca información y reaccionan al pasar el puntero por el espacio de la infografía (lo que hace necesario tener un dispositivo apuntador), hasta los que entregan una gran variedad de controles que dan la sensación de completo control sobre la infografía, pudiendo ser modificada al gusto del usuario , respondiendo con información de su interés (personalización). Estos últimos recursos tienen una interactividad ideal ya que permiten al usuario realizar sus propias conclusiones, pero son casos puntuales y de publicación irregular. Los recursos que si se usan con frecuencia son los menús de selección que permiten decidir al usuario por qué tema ingresar a la información, que está dividida en infogramas, lo que supone una dificultad en los casos cuando la infografía está diseñada para ser vista de manera secuencial, ya que si el usuario no ingresa a todas las opciones, no obtiene la información completa del hecho noticioso.

Por otra parte, la entrevista nos ha ayudado a entender desde la visión del periódico sobre cuáles son los intereses en el desarrollo actual de las infografías. Se concluyó que en la actualidad es preferente realizar infografías planas para que el usuario obtenga la información de manera inmediata, revelada a través de una sola imagen diagramada en forma de columna (*infotower*), entonces los interactivos no tienen la misma prioridad que los primeros, por lo que su producción es más escasa. Sin embargo los diseñadores se están capacitando en nuevas tecnologías para que las infografías puedan ser vistas en diferentes dispositivos inteligentes y no solo en computadores.

REFERENCIAS

Libros

LYNCH, P y HORTON, S. (2004). *Manual de estilo web, principios de diseño básico para la creación de sitios web.* Barcelona. Gustavo Gill

MORENO, A. (2000), *Diseño ergonómico de aplicaciones hipermedia*. Barcelona. Paidós

Ediciones Digitales

ABREU, C. (2000). *La infografía Periodística*, 61-129. Extraído el 19 de febrero del 2013 desde http://books.google.cl/books?id=XgevEqa9CcwC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

KIRK, A. (2012) *10 Things you can learn from the New York Times's data visualization*. Extraído el 6 de Noviembre del 2012 desde http://blog.visual.ly/10-things-you-can-learn-from-the-new-york-times-data-visualizations/

LETURIA, E. (1998, Abril 4). *¿Qué es infografía?* Revista Latina de Comunicación Social. Extraído el 14 de febrero del 2013 desde http://www.ull.es/publicaciones/latina/z8/r4el.htm

LÓPEZ, R. FERNÁNDEZ, F. Y DURÁN, A. (2005). *La comunicación local por internet*, 234. Extraído el 18 de febrero del 2013 desde http://books.google.cl/books?id=UOrmLV_GyOYC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

MARÍN, B. 2009 *La infografía digital, una nueva forma de comunicación*, 163. Extraído el 17 de septiembre del 2012 desde http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/48653/bemo1de1.pdf?sequence=1

ROST, A. 2006. *La interactividad en el periódico digital*. Extraído el 22 de septiembre del 2012 desde http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/4189/ar1de1.pdf?sequence=1

SALAVERRIA, R. (2009. *Cibermedios, el impacto de internet en los medios de comunicación en España*, 160. Extraído el 24 de Febrero del 2013 desde http://books.google.cl/books?id=Jp1bOVJvO2IC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

SARMIENTO, M. (2002). *USA Today, 20 años después*, 32. Extraído el 20 de Febrero del 2013 desde http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=16008006

VALERO, J. (2008). La infografía digital en el ciberperiodismo. *Revista Latina de comunicación social*, Vol 11, N° 63, Extraído el 4 de octubre del 2012 desde http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=81912006042

VALERO, J. 2010. *La comunicación de contenidos en la infografía digital*. Extraído el 5 de octubre del 2012 desde http://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/ESMP1010110469A/11514

Sitios Web

COMSCORE http://www.slideshare.net/comScoreInc/situacin-de-internet-en-chile