

principios del urbanismo ciudadano. Lo que se reclama desde el Modelo Barcelona (rescate del espacio público para todos), pasando por UNESCO (humanizar la ciudad) y otras contra tendencias urbanas al urbanismo globalizado, para hoy y el futuro, es precisamente humanizar la ciudad para el goce pleno de todos sus habitantes, sin exclusión de tipo alguno.

Referencias Bibliográficas

- Burden, Ernest (2000). Diccionario Ilustrado de Arquitectura. Editorial McGraw-Hill Interamericana, México.
<http://nolli.uoregon.edu/preface.html>
<http://ma.gnolia.com/thunesc>
<http://www.hablандodesigns.com/2006/11/03/cuando-hacer-mapas-era-un-arte>
<http://www.mindeguia.com/tesis/LT/C3.htm>
http://www.cyberesis.cl/tesis/uchile/2004/soto_p/source/soto_p.pdf

Abstract: The present communication is a part of the project of inves-

tigation "Strategies of re-qualification of public opened spaces tending to his tourist valuation: San Juan case" in process of accomplishment in the Faculty of Architecture, Urbanism and Design of the National University of San Juan, Argentina.

Key words: Investigation - Strategy - Requalification - public Spaces - Tourism

Resumo: A presente comunicação faz parte do projeto de investigação "Estratégias de re-qualificação de espaços públicos abertos dirigidos à sua valorização turística. Caso San Juan" em processo de realização na Faculdade de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Nacional de San Juan, Argentina.

Palavras Chave: Investigação - Estratégia - Re-qualificação - Espaços públicos - Turismo

(* **Inés Tonelli.** Doctora en Arquitectura. Argentina. **Susana Deiana.** Arquitecta. Argentina. **María Inés Méndez.** Arquitecta. Argentina. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de San Juan, Argentina.

Diseño de Interfase para una Biblioteca Virtual

Fecha de recepción: marzo 2009
 Fecha de aceptación: febrero 2011
 Versión final: mayo 2011

María Elena Tosello y Patricia Mines (*)

Resumen: Este artículo está basado en el proyecto de investigación "Diseño y Desarrollo de una Biblioteca Virtual para la FADU" de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral. El mismo que comparte los aspectos principales del desarrollo de esta experiencia interdisciplinaria y algunas conclusiones.

Palabras Clave: Biblioteca virtual - Diseño - Interfase - Digitalización - Red - Internet

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 229]

Este artículo está basado en el proyecto de investigación *Diseño y Desarrollo de una Biblioteca Virtual para la FADU*, que es subsidiado por la Secretaría de Ciencia y Tecnología de la Universidad Nacional del Litoral, Santa Fe, y que se está siendo desarrollado por las arquitectas María Elena Tosello, Patricia Mines y María Georgina Bredanini desde mediados de 2005 dentro del Programa de Actividades Científicas y Tecnológicas "Medio Digital. Diseño, Proyección y Cultura Virtual". Asimismo aclaramos que parte del mismo ha sido incluido en el artículo *Reflexiones sobre el Proyecto de una Biblioteca Virtual para la FADU* que integra el N°10 de Polis, Revista Institucional de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UNL.

El objeto inicial de la investigación fue la recopilación, digitalización y catalogación de la producción académica de los miembros de la comunidad educativa de la FADU a los fines de formar una red de información e intercambio;

y el diseño de una interfase gráfica novedosa que en un sitio Web difunda esta información y posibilite nuevos modos de aproximación al conocimiento.

Actualmente el proyecto está llegando a su finalización y como en toda actividad humana dinámica, se han ido modificando sobre la marcha algunos objetivos y actividades de las propuestas en el plan de trabajo inicial. Aprovechamos este espacio para compartir los aspectos principales del desarrollo de esta experiencia interdisciplinaria y algunas conclusiones.

Las bibliotecas e Internet

Antes de que Internet se convirtiera en un medio al alcance de todos, las bibliotecas físicas constituían los únicos lugares en donde se accedía a la información bibliográfica, contenida mayoritariamente en soporte papel. La misión de una biblioteca, en tanto centro informativo

sobre la cultura y ámbito educativo, es hacer accesibles sus recursos a la comunidad y mantener actualizado ese espacio dinámico de conocimientos y creatividad, como base para la construcción de nuevos saberes. Hoy existen infinidad de bibliotecas que ofrecen sus catálogos, exposiciones y salas de lectura *on line*.

La Universidad Nacional del Litoral ha creado una Red de Bibliotecas que está constituida por las unidades de información de todas sus facultades e institutos y, a través de esta red, se puede consultar el catálogo completo con los 230.000 números disponibles. Paralelamente a la ejecución de este proyecto, el Centro de Telemática de la UNL a través del Programa de Bibliotecas ha desarrollado el proyecto de una Biblioteca Digital para las tesis de postgrado de la Universidad.

Al comenzar esta investigación a mediados del 2005, la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral no contaba con una biblioteca *on line*. Hoy, la Biblioteca de la FADU forma parte de una biblioteca centralizada junto con la de la Facultad de Humanidades y Ciencias y la del Instituto Superior de Música (<http://www.fadu.unl.edu.ar/biblioteca/>).

La información disponible en el sitio se reduce a los datos bibliográficos principales del catálogo (nombre, autor, editorial y signatura topográfica), mientras que el material intelectual no librario de grado y de posgrado producido por docentes, investigadores y alumnos (tesis, conferencias y trabajos de investigación y extensión), no está disponible.

La interfase gráfica de la biblioteca digital de FADU, al igual que otras tantas bibliotecas *on line*, es una tradicional página de marcos que contiene principalmente información textual y algunas imágenes, y propone una navegación sencilla y lineal. El sistema de búsqueda es primitivo, lo que demuestra que el diseño de la interfase y de la navegación no ha sido una prioridad del proyecto.

Perfil de usuario

Para la definición de la especificidad del sitio, una biblioteca de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, se tomaron en cuenta aspectos relacionados con las teorías de diseño Web centrado en el usuario (Y. Hassan, F. J. Martín Fernández, Ghzala Iazza, 2004), especialmente destacamos el principio de usabilidad “en tanto grado de satisfacción logrado por usuarios específicos en contextos de uso específico”.

Para cumplir con este objetivo y adecuar el diseño de la interfase y los servicios que brinda la biblioteca virtual en relación a las demandas de los usuarios, fue primordial identificar el perfil de los potenciales usuarios, es decir, tanto de aquellas personas que harán uso efectivo y sistemático de los servicios y recursos de la biblioteca porque forman parte de la unidad académica de pertenencia, como de aquellos usuarios que sin pertenecer a la misma pueden hacer uso de los servicios de la biblioteca virtual a través de la Web. El mayor grado de satisfacción y calidad de servicios de información, educación e investigación que brinde la biblioteca virtual se alcanzará cuanto mejor se conozca el perfil de los usuarios que accederán a esa información.

En este sentido y con el objetivo de obtener datos referidos al perfil de los potenciales usuarios de la Biblioteca Virtual de la FADU, se recabó información estadística acerca de las tendencias de navegación de un grupo de 1.581 estudiantes de esta unidad académica. Tomando como base las tendencias de los usuarios mencionados, fue posible contar con algunos datos técnicos relevantes, que hacen al perfil de los usuarios –software de navegación, resoluciones de pantalla, velocidad de conexión, etc.– y así establecer algunas premisas para el diseño de la interfase de la biblioteca.

Diseño visual / imagen

El árbol y el conocimiento:

La pantalla de acceso se construye a partir de la imagen de un árbol. Si bien la relación más inmediata se establece con la metáfora de origen bíblico del “árbol del conocimiento del bien y del mal” o “árbol de la sabiduría” (Génesis 2:17), asumida por nuestra cultura occidental, existen innumerables fuentes clásicas y contemporáneas que asumen esta imagen, la recrean y cargan de nuevos contenidos. La biblioteca como lugar de un sinnúmero de saberes abrevia en todos ellos y los contiene...

René Descartes, filósofo francés del siglo XVII, utiliza la metáfora del árbol para mostrar la unidad del saber humano y la dependencia de todos los conocimientos respecto de la metafísica. La sabiduría humana es el conjunto de todas las ciencias, conjunto que concibe como un sistema orgánico como un árbol cuyas raíces son la metafísica, el tronco la física o filosofía natural y las ramas las otras ciencias, principalmente medicina, mecánica y la moral. Con la metáfora del árbol del conocimiento, Descartes quiere señalar la primacía de la filosofía respecto a las otras ciencias, pues sin ella los conocimientos no adquieren una fundamentación última¹.

Convergentemente, Humberto Maturana, biólogo y filósofo chileno contemporáneo, junto con Francisco Varela, expone en su libro *El árbol del conocimiento* (1984) una visión alternativa de las raíces biológicas de la inteligencia. Propone considerar al conocimiento no como una representación real del mundo exterior, sino como la continua creación de un mundo a través del proceso mismo de la vida (teoría de la autopoiesis).

El árbol del conocimiento es un árbol fractal que tiene sus raíces en la organización de lo vivo y sus hojas y frutos en el proceso de conciencia y autoconciencia humana.

El libro es una invitación a desprenderse de las certidumbres, porque toda experiencia cognoscitiva involucra al que conoce de una manera personal, enraizada en su estructura biológica, y donde toda experiencia de certidumbre es un fenómeno individual².

Michel Authier y Pierre Lévy, filósofo del ciberespacio, tuvieron hace años esta intuición y han desarrollado en la década de los 90 una herramienta de representación y gestión de los conocimientos que llamaron los “árboles de conocimientos”. Enuncian conceptos y técnicas que hacen visible al individuo en el espacio del saber (con toda la riqueza de los conocimientos acumulados tanto en su paso por el sistema educacional como por las tradiciones de su familia y los avatares de su vida) y que le darán identidad en este espacio. El saber individual se representa en un

“emblema o blasón”, que es la imagen que toma el trayecto de aprendizaje de un individuo (currículo), en el árbol del conocimiento de una comunidad. El saber colectivo, suma de los conocimientos de grupos de personas, se representa luego en los “árboles de conocimientos”³.

Para terminar con esta descripción acerca de la multiplicidad de miradas sobre las significaciones connotadas a la imagen del árbol, nos resta decir que además el árbol representa la forma de organización o estructura del sistema de directorios o carpetas y archivos informáticos, tal como se almacenan en una PC.

Interfase: características del espacio

Los mecanismos más usuales utilizados para acceder a la información en Internet están basados en el lenguaje escrito, tanto las búsquedas como los resultados se representan a través de palabras. Los espacios contenedores de la información son bidimensionales, como su nombre lo indica *páginas*, sin considerar otras opciones para definir los ambientes virtuales (Giordano, Tosello, 1999).

El medio digital presenta una gran potencialidad para representar la información incorporando otros recursos como imágenes, sonidos y videos y otras dimensiones espacio-temporales, logrando como resultado mejorar la comunicación a partir de múltiples formas de acceso que facilitan la actividad cognitiva porque se dispone de una mayor variedad de estímulos.

La cantidad de mensajes en circulación jamás a sido tan grande, pero disponemos de muy pocos instrumentos para filtrar la información pertinente... Es así que el espacio del conocimiento deja de ser objeto de certeza para convertirse en proyecto.

Según este enfoque, el proyecto arquitectural mayor del siglo XXI será imaginar, construir y acondicionar el espacio interactivo y moviente del ciberespacio... quizás entonces será posible... que las técnicas de comunicación sirvan para... navegar por el conocimiento y para pensar de conjunto... (Pierre Lévy, 2004)

Proponemos una interfase gráfica con canales alternativos de acceso a la información, utilizando códigos de representación textuales y visuales. La búsqueda continúa siendo a partir de palabras claves, pero tiene lugar en un entorno visualmente más rico para lograr una comunicación más efectiva. Los resultados se presentan a través de la combinación de textos e imágenes o simulaciones 3D, dependiendo del catálogo consultado.

La pantalla de ingreso o *homepage* está siempre presente. El usuario puede investigar los diferentes nodos sin perder de vista su ubicación en el contexto general, que es el espacio contenedor. La idea es generar un espacio potencial que contenga sub-espacios. El usuario puede realizar la búsqueda y obtener los resultados en un mismo espacio, sin cambiar de página ni perder de vista las demás opciones que tenía disponibles originariamente. El diseño de la interfase se basa en emular las condiciones de trabajo en un escritorio y en la posibilidad de tener desparramados sobre el mismo, todos los libros y los papeles de trabajo. Este espacio se construye con elementos flotantes superpuestos (múltiples ventanas),

siendo el usuario el que organiza y jerarquiza la información, e incluye un anotador o bloc de hojas para hacer el resumen (Chen, Maver, 1996).

Como una de las intenciones del proyecto es consolidar una identidad propia de la FADU, una de las facultades pioneras a nivel nacional en el uso y aplicación de tecnología digital en diversas áreas tales como docencia, patrimonio arquitectónico, teoría, información y comunicación, los colores utilizados para el fondo de la pantalla, son los institucionales de la FADU.

El diseño hipermedial requiere de un guión o narrativa, que considere las posibilidades de recorrido, y los acontecimientos o eventos que tendrán lugar a cada paso. Para que la navegación sea más ágil, estudiamos detalladamente la estructura de enlaces o vínculos, para minimizar la cantidad de pantallas necesarias y por ende, el tiempo requerido para obtener la información.

Los enlaces son la unidad de acción y conexión de un hipermedio, a través de los cuales se vinculan los diferentes nodos. Los enlaces o vínculos utilizados son de tipo:

- Grado: presentan enlaces de nodo a nodo (1:1) o de nodo a varios nodos (1:N), en los resultados.
- Definición: presenta enlaces entre el termino a definir y su definición. (Rodríguez Barros, 2004)

La navegación simulará una experiencia espacial, exploratoria y lúdica. El acceso a la información se realiza a partir de un acercamiento o *zoom* a los nodos principales de la página inicial. Los conceptos sobre los cuales se estructuró la navegación son:

- Zoom,
- Fragmentación,
- Profundidad.

Programación

La programación se estructura de manera de lograr una gestión de búsqueda eficiente para obtener ágilmente los resultados y optimizar la performance.

El proyecto comprende el uso de distintas tecnologías. Se optó por software Open Source para el *Back End* y *Web Server*, y Macromedia Flash como interfase gráfica. El motor de bases de datos es MySQL y el lenguaje de programación es PHP.

Se utiliza como antecedente la ficha modelo diseñada por el Coordinador del Programa de Bibliotecas y Director del Centro de Telemática de la UNL, Dr. José Luis del Barco para la catalogación de las tesis de doctorado de la Universidad. Esta ficha contiene etiquetas de elementos de metadatos Dublin Core previendo la interacción con otras bibliotecas.

Desde la interfase de Flash y a través de ventanas javascript, el sistema realiza una búsqueda en la base de datos y devuelve los resultados según los criterios definidos utilizando programación PHP. Estos resultados se visualizan de manera gráfica aprovechando las capacidades de javascript: una ventana con el listado de resultados con vínculos a las distintas ventanas que representan a los libros. Todas se pueden mostrar al mismo tiempo, con distintos niveles de profundidad.

Crterios de catalogación y modos de etiquetar los contenidos

La organización y catalogación de los contenidos se realizó en función del análisis minucioso de los antecedentes *on line*. El modo de acceso a la información será a través de nodos (Rodríguez Barros, 2004) representados por íconos. Los nombres de los nodos sintetizan la selección de los contenidos de cada uno, de modo tal que sean interpretados claramente según criterios de legibilidad. Para poder ver el contenido de los nodos, el usuario se acercará a ellos mediante sucesivos zooms. Para los usuarios interesados en interactuar con la página del modo convencional, estará disponible la opción de acceder mediante el Menú 1, que contendrá las mismas opciones que los nodos, pero ordenadas verticalmente en una lista desplegable.

Los nodos son:

- Catálogo de Textos: libros, revistas, tesis, proyectos de investigación y extensión, artículos, conferencias y documentos oficiales.
- Catálogo Visual: imágenes, multimedia, planimetría, videos, modelos 3D e información catastral.
- Material Didáctico: Grado y Posgrado, Arquitectura y Diseño (divididos por años y cada año en las materias del mismo). Contendrán: Programas, Apuntes, Clases y Trabajos Prácticos.
- Servicios: Agenda, Cursos, Novedades, Links a otras Bibliotecas, Foros temáticos, Blogs.
- Información general: Mapa del sitio, Antecedentes, Responsables, Horarios, Ubicación y Reglamento de la Biblioteca (condiciones de uso).

Los links del Menú 2 poseen otro tipo de información que la contenida en los nodos. Ésta ofrece al usuario algunos servicios como el Anotador, y permite la carga de información a la base de datos: Registración y Aportes.

Recopilación del material intelectual producido en la FADU

Uno de los propósitos principales del proyecto fue la recopilación, digitalización y registro del material intelectual producido por los integrantes de la comunidad educativa de la FADU. Los proyectos llevados a cabo con anterioridad generaron algunas bases de datos pero dispersas, que no dialogan entre sí.

En el sentido del registro, una de las actividades fundamentales fue el desarrollo de las herramientas necesarias para sistematizar el mismo a partir del modelo de metadatos Dublin Core ya citado y los modelos de fichas catalográficas de tesis, congresos y conferencias en uso en la Biblioteca Centralizada de la FADU, FHyC y ISM suministrados por la bibliotecaria.

Sobre esta base se realizaron los ajustes pertinentes al tipo de material a registrar, se diseñaron planillas de registro, instructivos y formularios para la autorización de la publicación electrónica, y se desarrolló un sistema informático para la carga de datos de tesis, y proyectos de investigación y extensión. Este último es fundamental a los fines de asegurar la exactitud de la información ya que es el mismo autor del trabajo el que realiza el registro. Este sistema informático de registro es una aplicación

visual que puede ser utilizada tanto por los autores del material intelectual como por los administradores de la base de datos de la Biblioteca Virtual para el registro de la información.

El desarrollo del mencionado sistema se realizó a través un software que facilita la programación utilizando un lenguaje de autor para el diseño de los formularios con los que interactúa el usuario, la asignación de propiedades para las formas y controles, y la asignación de código y variables para los controles, y el comportamiento que van a tener éstos ante las distintas acciones del usuario. La aplicación visual diseñada guía paso a paso al usuario en la carga de los datos, ya sea el administrador o el autor del material. Finalizada la misma, se incorpora el registro del material a la base de datos y se genera la versión imprimible del formulario y la autorización para la publicación, para que el autor imprima y entregue dicha autorización firmada para ser archivada en la Biblioteca.

Catálogo Visual: el desafío de encontrar nuevos modos

A partir de reflexiones que venimos desarrollando en el Curso de actualización y perfeccionamiento docente "La enseñanza del proyecto en entornos interactivos de aprendizaje" de la FADU, UNL, estamos trabajando en la posibilidad de incorporar una nueva forma de búsqueda en el Catálogo Visual.

De esta manera el catálogo visual, que utiliza para su registro el mismo sistema que los archivos de texto, sumaría a la búsqueda tradicional la posibilidad de realizar una búsqueda exploratoria o experimental a través de parámetros no verbales, de manera de permitir una búsqueda dirigida por criterios perceptuales y no racionales.

Se trataría de acceder al material disponible –imágenes, maquetas, videos, etc.– a través de un modo icónico y a partir de referencias que representen alguna cualidad del material gráfico, de manera de poder "deambular" por las imágenes...

Una pieza de diseño, un producto industrial o una obra de arquitectura son el resultado de un proceso de ideación y materialización en el que intervienen elementos primarios de la forma, relaciones entre ellos, principios de organización, materiales, etc. (Tosello, Mines, 1998) Estamos elaborando un repertorio de íconos que incluirá entre otros elementos de búsqueda:

- Elementos primarios de la forma: punto, línea, plano, volumen.
- Cualidades de estos elementos: forma, medida, color, textura, etc.
- Propiedades de los elementos: Dirección, posición, espacio, gravedad.
- Formas de interrelación: distanciamiento, toque, superposición, unión, sustracción, penetración (interpenetración, encadenamiento, entrelazamiento).
- Principios ordenadores: eje, simetría, jerarquía, ritmo/repetición, pauta, transformación. (Wong, 1979)

Desde esta perspectiva, la Biblioteca Virtual de la FADU podrá constituir un espacio donde encontrar material de consulta para alumnos, docentes, investigadores y

demás actores dedicados a la Arquitectura y al Diseño, pero fundamentalmente ofrecerá una oportunidad para imaginar y construir nuevas producciones que puedan ocurrir a partir de esta propuesta.

Interdisciplina y especificidad

El enfoque interdisciplinario es de fundamental importancia para este tipo de proyectos, ya que la convergencia de diversas disciplinas científicas –Bibliotecología, Computación, Arquitectura y Diseño– posibilita incorporar elementos significativos en el sentido de la construcción de un ámbito novedoso y adecuado de difusión de información e intercambio de conocimientos.

“El abordaje de nuevas temáticas que derivan del avance tecnológico..., exige un dominio de instrumentos conceptuales y operacionales múltiples... Esta imparable ‘colonización interdisciplinaria’ del ciberespacio estimula nuevas reflexiones sobre la especificidad de lo arquitectónico y del diseño...” (Chiarella, 2004).

El modo de trabajo colaborativo, se apoya en un conjunto de estrategias tendientes a que cada disciplina aporte desde su enfoque específico, en beneficio de los objetivos del proyecto, lo cual requiere de una actitud abierta y generosa hacia el conocimiento.

Más allá de los enunciados debemos señalar que fue justamente en el dialogo interdisciplinario en donde encontramos las principales dificultades del proyecto. La construcción de un lenguaje común para lograr una comunicación efectiva, insumió mayor tiempo del esperado y generó importantes desfases entre las distintas etapas de desarrollo. Ejemplo de ello fueron los desencuentros entre las producciones referidas al diseño visual y el diseño de la arquitectura de la información.

Notas

1. <http://www.library.yale.edu/humanities/philosophy/> consultado el 26/03/09
2. <http://www.scribd.com/doc/187357/arbol-del-conocimiento> consultado el 26/03/09
3. <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n38/rcolle.html> consultado el 26/03/09

Nota Comité Editorial: Este artículo ha sido modificado (se han eliminado imágenes) para su publicación en esta edición Actas de Diseño, debido al espacio y formato de la misma.

Referencias Bibliográficas

Giordano, R., Tosello, M. E., 1999, *Laberinto, una Biblioteca para la*

Virtualidad, en SIGraDi 1999, 3er. Seminario Iberoamericano de Gráfica Digital, Fac. de Arquitectura y Urbanismo. Universidad de la República. Montevideo. Uruguay, pgs. 83-86.

Chiarella, M.: 2004, Programa de Actividades Científicas y Tecnológicas: *Medio Digital. Diseño, Proyección y Cultura Virtual*, Universidad Nacional del Litoral.

López Pérez, B.: 2006, Patrón e imagen: inmersión en los sistemas multimedia, *Gaceta Triángulo*, 12, pp. 11.

Rodríguez Barros, D.: 2004, Hipermedios y Dimensiones de Análisis en *Hipermedios y Modelos Virtuales de Fragmentos Urbanos*, Universidad Nacional de Mar del Plata, Buenos Aires, pp. 49-64.

Sigradi: 2007, *La Comunicación en la Sociedad Visual*, <http://www.sigradimexico.org/tema.htm>

Lévy, Pierre: 2004, Inteligencia colectiva por una antropología del ciberespacio.

Washington DC, marzo 2004, <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org>

Yusef Hassan, Francisco J. Martín Fernandez, Gózzala Iazza: 2004, *Diseño Web centrado en el usuario: usabilidad y arquitectura de la información* “hipertext.net”, num. 2, 2004. <http://hipertext.net>

Tosello, María Elena: 2007, *BV Biblioteca Virtual. El Árbol Virtual del Conocimiento*. En SIGraDi 2007, 11th Iberoamerican Congress of Digital Graphics, México D.F., México 23-25 October 2007, pp. 24-29.

Tosello, María Elena y Mines, Patricia: 1998 Apuntes de cátedra Curso de Ingreso 1998, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, UNL.

Wong, Wucius, 1979, Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional, GG Diseño, Ed. Gilli, Barcelona. pp. 9-12.

Abstract: This article is based on the project of investigation “Design and Development of a Virtual Library for the FADU” of the Faculty of Architecture, Design and Urbanism of the National University of the Littoral, the same one who shares the principal aspects of the development of this interdisciplinary experience and some conclusions.

Key words: Virtual library - Design - Interface - Digitalization - Network - Internet

Resumo: Esse artigo está baseado no projeto de investigação “*Design e Desenvolvimento de uma Biblioteca Virtual para a FADU*” da Faculdade de Arquitetura, Design e Urbanismo da Universidade Nacional do Litoral. Compartilha os aspectos principais do desenvolvimento dessa experiência interdisciplinar e algumas conclusões.

Palavras Chave: Biblioteca virtual - Design - Interface - Digitalização - Rede - Internet

(* **María Elena Tosello.** Master. Arquitecta, docente de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral, y **Patricia Mines.** Arquitecta. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral. Argentina .