

ETIQUETAS SEMANTICAS

Las páginas HTML actuales disponen de etiquetas tales como h1, h2, etc., para marcar la importancia relativa cada sección de la página: en concreto, la etiqueta h1 está destinada a marcar el título principal de la página, mientras que h2, h3, etc., representan a su vez los títulos de las secciones de segundo, de tercer nivel, etc. Otro ejemplo, son las etiquetas para otorgar énfasis al texto, como cite para señalar la transcripción literal de un texto. HTML, por tanto, aporta algunas etiquetas con valor estructural o funcional, mientras que otras etiquetas, como , , etc., sirven en cambio únicamente para señalar elementos gráficos; en concreto, indican al navegador que el texto que aparece entre los elementos y deben ser mostrados en negrita, mientras que el texto que aparece entre e debe ser mostrado en cursiva. El problema con esta codificación es doble: no solamente carece de cualquier interpretación semántica, sino que, además, sus etiquetas son susceptibles de uso inadecuado: algunas páginas web contienen los elementos h1, h2, etc., intercalados de forma contraria al nivel estructural que representan, por ejemplo, puede aparecer un elemento h1 después de un elemento h2, para conseguir el efecto tipográfico asociado por el navegador con la etiqueta (negrita y un cuerpo más grande). También puede suceder exactamente lo contrario, es decir, que el título principal y los títulos de las secciones carezcan de la etiqueta correspondiente y, en su lugar, el autor de la página haya intentado marcar su importancia mediante atributos de formato (como negrita o cursiva y distintos cuerpos de letra) en lugar de estructurales (como h1, h2, etc.). El resultado es una Web donde la codificación de las páginas, además de poseer un nulo valor semántico (una de las pocas excepciones es la etiqueta.

Codina, L., & Rovira, C. (2006) Codina, L., & Rovira, C. (2006). La web semántica. Intro Tendencias en documentación digital.



CSS GRID

El 960 Grid System (sistema de retícula 960) es una estructura (framework) para crear sitios web con un diseño basado en columnas. El sistema utiliza una combinación de 12 o 16 columnas para obtener un marco de 960 píxeles en total (960 Grid System, s. f.). Nathan Smith (2008), creador del 960 Grid System, se basó en el trabajo de diseñadores como Khoi Vinh y Mark Boulton para su sistema y, de esta forma, concluyó que el ancho de 960 píxeles era el más apropiado para

sitios web, ya que la mayoría de las pantallas tienen una resolución de al menos 1024 x 768 píxeles. De acuerdo con el sitio oficial del 960 Grid System (s. f.), la esencia del sistema es que todas las columnas tengan anchos específicos y constantes. Si se utiliza el diseño a 12 columnas, deben tener un ancho de 60 píxeles y si se utilizan 16 columnas, el ancho debe ser de 40 píxeles. Cada una de las columnas se separa de las demás con un margen de 10 píxeles a cada lado. (Se muestran dos imágenes en donde se aprecia la retícula a 12 y 16 columnas). Este sistema se constituye en una guía para el diseño rápido de sitios web, pues se eliminan procesos repetitivos de diagramación. Además, es posible hacer gran cantidad de combinaciones entre las columnas para disponer los contenidos de los sitios web (960 Grid System, s. f.). Características Algunas de las características más importantes del 960 Grid System para la diagramación de sitios web son:

- Diseño basado en retícula. El sistema utiliza columnas de tamaño fijo para establecer una retícula que sirva de base en la creación de los sitios web. Puede ser una combinación de 12 o 16 (Johnson, 2010). Otros diseñadores han modificado el sistema para utilizar 24 columnas (Roydee, 2010).
- Compatibilidad. El sistema se creó contemplando desde el inicio la compatibilidad con los diferentes navegadores de Internet, pues utiliza etiquetas estándar de HTML (lenguaje de marcado de hipertexto) y CSS (hojas de estilo en cascada) (Smith, 2008).
- Administración independiente de las tipografías. El sistema administra cómo se muestran las tipografías en el diseño del sitio web, mediante un archivo externo llamado text.css (Smith, 2008).
- Tipografía definida en píxeles. El sistema utiliza píxeles (contrario a tamaños relativos) para definir el tamaño de las tipografías, pues facilita más diseñar con ellas, ya que se pueden manejar tamaños absolutos en el diseño (Smith, 2008).
- Estructura básica sin diseño. El sistema no incorpora previamente elementos de diseño como colores de fondo o texto. Deja esta tarea a quienes utilicen el sistema (Smith, 2008). Ventajas y desventajas Algunas ventajas que ofrece el 960 Grid System se mencionan a continuación:
- Compatibilidad. El 960 Grid System es compatible con la mayoría de los navegadores más utilizados como el Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari, Internet Explorer y Opera (Smith, 2008).

- Estructura previa. El sistema ofrece una estructura para la diagramación de los sitios web, pues evita el proceso de creación de una nueva estructura cada vez que se inicia un proyecto (Johnson, 2010).
- Experiencia visual. Un sistema como este ofrece una retícula que mejora el balance, la alineación y el espacio para lograr una mejor experiencia visual (Santos, 2010).
- Reemplaza el uso de tablas. La retícula puede ser un buen sustituto para la diagramación de sitios web con tablas utilizadas por los diseñadores en los inicios de Internet. Se debe señalar que en la actualidad las tablas son solamente recomendadas para mostrar datos en las páginas web (Santos, 2010)
- Mayor velocidad de desarrollo. El uso de un sistema como el 960 Grid System agiliza el proceso de creación de sitios web (Santos, 2010). Desventajas Al 960 Grid System se le identifican las siguientes desventajas:
- Es una estructura rígida. El sistema ofrece una retícula rígida para la diagramación de los sitios web que no permite variantes para lograr otras formas de mostrar el contenido (Johnson, 2010).
- Limita la creatividad. Relacionado con el aspecto anterior, el uso continuo de una retícula como esta limita la creatividad en el diseño y la diagramación de sitios web (Santos, 2010).
- Nuevas dimensiones de pantalla. El sistema funciona muy bien con resoluciones de hasta 1024 pixeles; sin embargo, cada vez las pantallas permiten mayores resoluciones y el sistema no se adapta satisfactoriamente a resoluciones superiores (La, 2010).
- Difícil implementación. El sistema no está creado para que sea fácil de implementar por cualquier diseñador web. Si alguna persona desea usarlo, debe tener conocimientos de HTML y CSS (Santos, 2010). Sánchez, M. (2015). 960 Grid System.

