

# Importancia y proceso de la enseñanza del Diseño de Información en el ámbito del Diseño Gráfico

Andrea Rivadeneira Cofre <sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** Las escuelas de Diseño Gráfico tienen como objetivo formar profesionales que puedan dar solución a problemas de comunicación mediante la configuración de mensajes gráficos. En las aulas se siguen procesos de enseñanza que desarrollan efectivas destrezas teóricas, técnicas y prácticas en la aplicación del color, tipografía, composición, entre otros recursos visuales que permiten al estudiante diseñar productos editoriales, publicitarios, sociales, educativos, comerciales y ambientales; los cuales visualmente pueden cumplir todos los requisitos de una representación visual pero dejan de lado la funcionalidad y eficacia de la información del mensaje con el que se quiere llegar al usuario.

Si el objetivo es comunicar, como diseñadores debemos tener claro la importancia de la información que se quiere transmitir en el mensaje, para de este modo asegurar la efectividad de la comunicación que permiten facilitar los procesos de percepción lectura, comprensión, memorización y uso de la información por parte de los usuarios; por ello es importante en el proceso de enseñanza - aprendizaje del diseño entender a la información como principal elemento de estudio para diseñar, en Ecuador las universidades que ofrecen la carrera de Diseño han puesto énfasis en procesos instrumentales, en conceptos teóricos de fundamentos de color, tipografía y composición, pero han dejado de lado el análisis del contenido, de la información con el que se construirá el mensaje; por ello se abordará de una manera práctica la importancia y procesos del estudio de la información y como desde una asignatura Taller de Diseño de Información se construye mensajes gráficos a través de proyectos interdisciplinarios.

**Palabras clave:** Diseño de información - Metodología - Proyectos - Efectividad de información - Resultados de aprendizaje

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 190-191]

---

<sup>(1)</sup> Adscrita a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Ingeniera en Diseño Gráfico y Comunicación Visual; Magister en Diseño Multimedia. Docente hace 11 años en cátedras afines al Diseño Gráfico, Comunicación Visual y Diseño Multimedia en las universidades: Técnica de Ambato, Indoamérica, Universidad de las Américas (UDLA) y actualmente en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), en las cátedras de Fotografía para Diseño y Taller de Diseño para Información.

## Importancia del diseño de información en la sociedad.

“Informar” proviene del latín *informatio*, *-ōnis* que significa 'concepto', 'explicación de una palabra'; Real Academia Española. (2001); es decir la información es un conjunto de datos que dan significado y/o explicación a las cosas, construyendo un mensaje que genera el conocimiento. Así es que, aunque al Diseño de Información se lo considera como la visualización de datos, el *International Institute for Information Design* lo define como el proceso de “definir, planificar y dar forma a los contenidos de un mensaje y a los entornos en los que se presenta”; es decir no solo es visualizar la información sino seleccionarla, organizarla, jerarquizarla, ordenarla para construir un mensaje significativo y efectivo.

En nuestro entorno cotidiano, desde el inicio de la humanidad podemos encontrar varias representaciones visuales de información que han permitido al ser humano comunicarse. Es así que tenemos desde las representaciones de pinturas rupestres en las que se evidencia un modo de comunicación por medio de figuras plasmadas en rocas y paredes que dejaban constancia de costumbres, vivencias, peligros de las tribus, Coates y Ellison (2014 p.11) nos dice que “estas pinturas representan las primeras tentativas de transmitir información de manera visual”; que en la actualidad han evolucionado hasta representarse digitalmente en pantallas digitales, cuya función es compartir, mostrar, intercambiar, interactuar con la información, dejando nuevamente constancia de costumbres, vivencias de la sociedad. De ahí radica la importancia de la información en la sociedad, en la necesidad de comunicarnos, Frascara (2011 p.10) El “Diseño de Información responde a las necesidades diarias de la gente de entender y usar productos, servicios, instalaciones y ambientes” donde el objetivo del Diseño de Información es ayudar al usuario a comprender la información compleja en un mundo donde todo lo que nos rodea es información, haciendo que forme parte esencial de la sociedad para una efectiva comunicación.

## El Diseño de Información en el rediseño curricular de la Carrera de Diseño PUCE

Para la nueva propuesta del rediseño curricular en la que se ha fortalecido al Diseño de Información, se debía entender y justificar las áreas que compete el estudio en la Carrera, una tarea bastante complicada considerando la variedad de definiciones y con escasa precisión que la sociedad tiene del Diseño, y esto debido a que no se tiene claro el perfil profesional que el campo laboral necesita de un diseñador gráfico.

Frascara nos dice que Diseñar “es coordinar una larga lista de factores humanos y técnicos..., que implica evaluar, implementar, generar nuevos conocimientos y usar la experiencia para guiar la toma de decisiones..., es un proceso de concebir, programar, proyectar, coordinar, seleccionar, y organizar una serie de factores y elementos normalmente textuales y visuales con miras a la realización de productos destinados a producir comunicaciones visuales (2012, p23); entendiendo así que el proceso de Diseñar inicia con el análisis de la información que se va a utilizar, entenderla, procesarla, jerarquizarla y encontrar los elementos visuales funcionales para representarla. Adicional consideramos a Muñoz,

quién define al diseño como “el estudio y disposición de los elementos que integran una composición tendencialmente funcional... cuyos elementos cumplen una función dentro de una estructura.” (2009, p9) precisando con esto la importancia de considerar los requerimientos de los usuarios que hagan que no sea el mero plasmar de información si no que pase de ser útil a ser realmente funcional para el grupo de personas a las que va dirigido la información diseñada.

Xavier Jiménez coordinador del rediseño curricular de la Carrera de Diseño Gráfico de la PUCE nos dice que, para poder establecer puntos de referencia del desarrollo de esta disciplina en el campo profesional, el primer paso fue entender cuál es el objeto de estudio del Diseño, entender que realmente se estudia; ya que como dice Muñoz, diseñar no es solamente asignar lugares, texturas, colores, etc., previamente se debe saber qué lugares, texturas, colores, etc. debe asignar, lo cual se logra mediante un proceso discriminatorio que es propio de un saber. (Muñoz, 2009, p10)

Es así que después de un proceso de análisis discriminatorio y tomando como referencia a Muñoz quien cita que el objeto de estudio del Diseño es “el mensaje gráfico, la configuración y las relaciones que se producen entre los emisores, los diseñadores y los públicos receptores directos e indirectos, esto está determinado por un contexto local, un contexto inmediato y un contexto global ” es decir la sociedad en sí es un contexto que influye sobre la construcción de este mensaje, el Diseño estudia esas relaciones, por ejemplo las relaciones entre el emisor y el diseño serían los requisitos, las relaciones entre el diseñador y el diseño sería el método y aspectos tecnológicos, la relación entre el diseño y los públicos nos darían las características del mensaje, el discurso, el significado, el sentido mismo del mensaje; las relaciones entre el emisor y el público nos indicaría los requisitos en base a la audiencia que no determina lo que el diseñador piensa sino cual es el propósito del emisor con su audiencia si quiere vender un producto y como el diseñador va a codificar el mensaje para que logre el propósito y como ese diseño impacta luego en el contexto, en la sociedad, como transforma la cultura.

Entendiendo que el Diseño estudia todas estas relaciones, se establece que para la Carrera de Diseño Gráfico de la PUCE es el mensaje gráfico el objeto principal de estudio, entonces es el mensaje gráfico el que estructura y organiza el currículum de la nueva malla de la Carrera y que en sus distintas asignaturas, áreas y unidades de estudio se debe estructurar de una manera progresiva, desde los fundamentos teóricos hasta el desarrollo de proyectos en los que se construya al mensaje gráfico y las relaciones que se producen entre el comitente, el diseñador, el público receptor y el contexto.

Otro punto de vista que se consideró en el rediseño curricular para entender la importancia del Diseño de Información, fue, entender de qué se trata y que se debe enseñar sobre el Diseño en la carrera, y son las concepciones de la práctica del diseño, pues se lo ha venido enseñando desde el oficio, utilizando temas de aplicación académica sin tener una claridad de la formación disciplinar, pues el diseño por su práctica se ha mezclado con el marketing, la publicidad, se ha juntado con la tecnología; al diseño lo vemos en la vida cotidiana pues está considerado que es una capacidad humana para modificar el entorno y comunicar; al Diseño lo aplicamos como oficio, como práctica artística, como práctica de comunicación y un poco lo hemos teorizado con el desarrollo de las teorías de la semiótica

y semiología. Hoy por hoy, se concibe al diseño como una práctica estratégica dándole a la enseñanza del Diseño solo una mirada académica. Por ello para el nuevo currículo, la carrera de Diseño Gráfico definió los núcleos básicos de las disciplinas citados por el profesor Jaime Franky en el libro *el Acto de Diseñar* (2015 p. 66-67) en donde se definen como sistema de referentes y constituyen redes de relaciones en donde el núcleo central que es la pre configuración teje estas redes en la práctica de la construcción de mensajes gráficos para los públicos definidos y de acuerdo a los problemas del contexto con los otros núcleos que se encuentran alrededor.

Además, para definir las disciplinas de estudio del nuevo currículo, se consideró trabajar con las áreas de práctica profesional que cita Jorge Frascara en su libro de *Diseño de Comunicación*, el cual plantea cuáles serían las áreas de práctica profesional, a que se dedica un diseñador gráfico, esto entendiendo el contexto laboral al que se enfrentaría el diseñador ecuatoriano bajo el estudio de pertinencia realizado para el rediseño y el estudio y seguimiento a graduados en los que se identifica los escenarios laborales que el Ecuador tiene para el Diseñador Gráfico (*Arte finalista y control de procesos de producción gráfica • Ilustración y fotografía • Dirección y ejecución de proyectos • Dirección creativa • Gestión de Diseño • Investigador en comunicación gráfica • Asesoría en proyectos de comunicación gráfica • Emprendedor en las áreas de negocios creativos*); adicional alineándose al objetivo de formación que mantiene la Pontificia Universidad Católica con una visión Ignaciana que busca dar soluciones a problemas de comunicación visual presentes en la sociedad. Básicamente las grandes tareas de la comunicación se enuncian en cuatro grandes áreas de práctica profesional. Frascara (P.121):

1. Diseño para la información
2. Diseño para la persuasión
3. Diseño para educar
4. Diseño para la administración

Es en este punto donde se determina la importancia de tomar al Diseño de Información como un eje fundamental en el currículum, pues se evidencia que no se estaba tomando en cuenta al diseño de información en el pensum de estudio de la carrera, teníamos el taller de quinto semestre que era Diseño de Identidad y Diseño de Señalética, donde, la señalética es solo una pequeña parte del diseño de información, lo demás no lo estábamos viendo, no se lo estaba estudiando; en esta etapa de definir las disciplinas de estudio de la carrera, se consideró además que todo estaba emergiendo a nivel tecnológico, a nivel de información toman fuerza los íconos como información para la comunicación, el diseño de pictogramas que aparentemente solo era en un inicio aplicado al diseño de señalética que era como lo estábamos estudiando ya no solo son para señalética, ahora tenemos los sistemas de navegación, diseños de sistemas de menús, todos los pictogramas están siendo usados en pantallas; es increíble ver un resurgir, una especialización que le dan teoría, semiológica y metodología a la creación de pictogramas. Es por ello que se identificó que había que darle más valor al diseño de información, porque era evidente el emerger de la pantalla en la actualidad, el uso frecuente y necesario de la tecnología hace que las

personas necesiten efectividad en el uso de información digital, al tener tantas pantallas, tantas interfaces que se requiere de mejor efectividad para la comunicación con el usuario, creando puertas de acceso fácil a la información. Nos dimos cuenta de que, era necesario trabajar en todo un nivel donde se estudie a la información y la interacción que esta tendrá con el usuario ya sea de manera impresa y / o digital.

Al Diseño de Información se lo ha planteado como algunas de las formas en las que se puede manifestar o evidenciar al diseño gráfico, en las escuelas de Diseño se cumple con los procesos de enseñanza que permiten a los estudiantes diseñar productos editoriales, publicitarios, sociales, educativos, comerciales y se evidencia que los estudiantes desarrollan efectivas destrezas teóricas y prácticas en la aplicación del color, uso de tipografía, composición, etc.; pero al parecer estas escuelas han dejado de lado el principal insumo para diseñar, La Información, en el estudio micro curricular 2017 de la Carrera se justifica la necesidad de implementar como materia al Diseño de la Información ya que al estudiar desde este término se asegura la efectividad de la comunicación que permiten facilitar los procesos de percepción lectura, comprensión memorización y uso de la información de los usuarios. la Carrera plantea el trabajar metodológica y teóricamente la efectividad del mensaje gráfico para impactar en la comunicación, resolviendo problemas complejos desde una práctica disciplinar del diseño ejemplificándola en proyectos.

Considerando además que el Diseño de Información como un oficio, desde una práctica humana y por la necesidad de comunicarse como una práctica especializada lo podría hacer cualquiera pues todo lo que nos rodea es diseño de información pero el diseño como práctica disciplinar resuelve problemas más complejos, la práctica va complejizando basada en las relaciones de consumo de comercio de manera compleja, que permita separar, organizar, haciendo disciplina al diseño cuando se le pone normas de comportamiento, formas de cumplimiento, esto hace el método y usa estos conceptos para resolver los problemas. Haciendo que todo lo que vemos en nuestro alrededor y con lo que interactuamos sea “información” pero esta debe estar diseñada para mostrarla de manera eficaz y funcional a las personas.

El estudio del Diseño involucra distintos saberes transversales y áreas del conocimiento y en el rediseño se plantea como núcleo básico metodológico del aprendizaje el desarrollo de Talleres, cuyo propósito principal es que los estudiantes se enfrenten a problemas en su realidad inmediata y los resuelvan articulando los núcleos básicos de la disciplina de una manera colaborativo. Por ello, en el nuevo currículo se establece para cuarto semestre como Taller de disciplina de estudio al Diseño para Información.

## **Construcción del aprendizaje de Diseño para Información**

Frascara, en su libro Enseñando Diseño nos habla de los verdaderos fundamentos del diseño como la “capacidad para ver y evaluar productos y sistemas, y para identificar necesidades y oportunidades que permitan intervenir a través de diseño” (2018 p22), capacidades que requiere el diseñador y que muy rara vez se han tomado en cuenta en los programas académicos de enseñanza de diseño ya que como se ha mencionado se ha centrado

la enseñanza del diseño en las teorías de elementos visuales, la cromática, la tipografía dejando de lado su función de comunicar.

La enseñanza del Diseño generalmente ha sido basada en áreas disciplinarias donde el énfasis de estudio es la teoría, pero el diseño no se lo puede entender, comprender solo sobre la base teórica. Frascara (2018) nos dice que “la enseñanza desarrollada mediante proyectos reales es indispensable para que los estudiantes tengan acceso a todos los niveles posibles de aprendizaje”, pues así se puede adquirir todo tipo de conocimiento por la práctica y sobre todo por enfrentarse a situaciones reales en la que se requiere tomar decisiones, es por ello que considerando los distintos saberes y áreas del conocimiento del estudio del Diseño se establece el desarrollo de la asignatura de Diseño para Información como Taller, en el que el núcleo básico de aprendizaje será los procesos metodológicos que permitan al estudiante enfrentarse con problemas de su entorno inmediato para resolverlos de una manera práctica y sustentada teóricamente.

Otra característica a tomar en cuenta en esta construcción del aprendizaje, considerando que el eje transversal de desarrollo académico se centra en la materia del taller, es que todas las materias de nivel tendrán que actuar de modo participativo y colaborativo para el desarrollo de los proyectos, por ello es muy importante desde el taller conocer, entender con qué conocimientos teóricos y prácticos aportaran cada materia al desarrollo del taller; esta etapa en el desarrollo de la construcción del aprendizaje es fundamental la planificación de contenidos entre docentes encargados de las materias, es fundamental las reuniones que se puedan dar para conocer que va a “enseñar” cada docente en su respectiva materia, pues todos los conocimientos deberán ir de la mano para aportar al proyecto, y sobre todo evidenciar que los conocimientos teóricos y prácticos del diseño en cada una de las asignaturas no son aislados, sino que todos convergen en un sistema de aplicación cuyo objetivo principal es la construcción del mensaje gráfico y determinar los elementos visuales necesarios y funcionales que transmitan este mensaje a un público específico.

En el caso del Taller de Diseño para Información que se plantean en el rediseño curricular 2017 de la Carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (p. 67-71), las materias de cuarto nivel que sustentarán al desarrollo del proyecto son:

- **Codificación visual y Comunicación:** en el nuevo currículo, se asigna esta asignatura para cuarto semestre, cuya propiedad de estudio son los fundamentos teóricos para profundizar en la construcción del lenguaje visual, tomando como punto de análisis la codificación visual (tipos y niveles de codificación) y las teorías de comunicación clásicas que han fundamentado la actividad del diseño hasta hoy, de modo que se decida sobre la aplicación de dichos contenidos. El propósito de la materia es aplicar las teorías de la comunicación, semiología y retórica en la resolución de problemas de comunicación gráfica y en donde se evidencie la pertinencia en la codificación del lenguaje gráfico y su efectividad.

- **Edición de publicaciones digitales:** La propiedad de esta asignatura es la comunicación y lenguaje, en esta se aprende a digitalizar la composición de distintas piezas diseñadas, por medio del aprendizaje profundo de los programas especializados y específicos desde sus interfaces iniciales. El propósito de la materia es utilizar las herramientas y la tec-

nología con el fin de mejorar la efectividad en la configuración de mensajes gráficos, la eficiencia individual y de la organización en caso de que su trabajo sea en relación laboral.

• **Producción gráfica de impresos:** La propiedad de la materia es la praxis profesional, en esta asignatura se analiza materiales, soportes, acabados y técnicas para la reproducción de las artes gráficas de escala reducida y análoga como: grabado, serigrafía, litografía y tampografía, entre otras. El propósito de la asignatura es identificar las características de los materiales y medios de producción optimizando sus procesos, viabilizando sus costos y determinando la menor huella ecológica posible.

• **Taller de Diseño para información:** Asignatura que realizará la función de eje transversal en todas las materias, pues se desarrollará los proyectos en los que todas aporten teórica y prácticamente. El hecho de que es la materia de desarrollo de los proyectos no significa que no realiza aportes teóricos, pues es fundamental el desarrollo de conocimiento teórico que sustente la práctica profesional, aprendiendo sobre la estructuración, planeación, maquetación y disposición en la composición de distintos proyectos de línea de diseño de información ligados a un concepto transversal expresado en cada aspecto de una publicación considerando las condiciones del medio que utiliza y el público al que se dirige. La propiedad de la asignatura es la praxis profesional y cumple la función de cátedra integradora donde confluye todo el aprendizaje obtenido. El propósito de la materia es comprender la importancia y aplicación del método proyectual para la resolución de problemas de comunicación mediante la identificación del problema, la investigación, el análisis, la generación de solución, prototipos, pruebas de usuario y la evaluación de resultados.

Son tres importantes asignaturas más el eje transversal el Taller de Diseño de Información que proveerán de conocimiento al estudiante en el ámbito teórico, práctico y herramienta. Pero cómo converger todas en un solo aprendizaje?, pues aquí es donde ponemos en práctica el “trabajo en equipo y la naturaleza interdisciplinaria del diseño” (Frascara 2018 p37-38), si los estudiantes deben aprender a trabajar con otros que tienen diferentes habilidades y conocimientos más aún el poder intercambiar conocimientos entre docentes y sobre todo complementar esos conocimientos que permitan encontrar soluciones de diseño, un poco difícil pero no imposible de lograrlo si se coordina y se planifica bajo el principio de resolución de proyectos donde la batuta la tenga el taller de Diseño para Información. Por ello, se toma al syllabus como primera herramienta pedagógica que tiene el docente para la enseñanza, y es donde debe poner atención en los procedimientos, contenidos que abordará en el proceso de enseñanza para no caer en la formación “artística, caprichosa omnipotente y banal de lo que es el diseñador como profesional” (Frascara, 2018 p22), por ello para esta planificación se ha dejado de lado los contenidos y se consideró según Coates y Ellison (2014 p21) que aunque el diseño de información adopta varias formas se lo puede estudiar en tres grandes categorías: impreso, interactivo y ambiental; es por ello que para la planificación del syllabus se planteó el desarrollo de tres proyectos que abarcan en modo general estas grandes categorías y los contenidos teóricos se darán en función del problema que se tenga que resolver ya que como dice Frascara (p44) “el trabajo del docente es conectar la teoría con la práctica en todo proyecto de diseño”.

- **Proyecto 1 - Aplicación de Diseño de Información Impreso:** Representación infográfica, apropiación y aplicación en un elemento de uso cotidiano sobre una temática específica de Manabí.

En este primer proyecto se busca enfatizar sobre los contenidos teóricos que estudian al diseño de información impreso, pues la información se presenta en todo momento, constantemente y de diferentes maneras, podríamos decir que todo lo que nos rodea de manera visual es parte de la información impresa, pues es la visualización de datos que vemos diariamente en libros, facturas, manuales de instrucciones, etc. Coates y Ellison (2014 p21) nos dicen que “la información está en todas partes y no siempre somos conscientes de todo el trabajo que hay detrás de su visualización” pues la información impresa puede visualizarse en la representación de una sola imagen o en la secuencia de varias imágenes para transmitir complejos conjuntos de datos.

El objetivo de este primer proyecto es que los estudiantes puedan identificar demandas comunicacionales del público objetivo en función de la composición gráfica y del diseño para información determinando características socio culturales, cognitivas y perceptivas específicas. Entender los procesos de diseño que organizan y presentan apropiadamente información lingüística y no lingüística, legible y acorde a procesos cognitivos y perceptuales de un público objetivo; por ello para poder visualizar el proceso de análisis de información impresa, se establece como requerimiento que desarrollen una infografía que integre en su presentación todos los elementos de comunicación necesarios para sistematizar y presentar el proceso de objetos, gastronomía o tradiciones de Manabí y la apropiación de la información gráfica en un objeto de uso cotidiano

- **Proyecto 2 - Aplicación de Diseño de Información Ambiental:** Proyecto de información en el espacio para mejorar la experiencia de visita a museo YAKU.

Como se lo había mencionado anteriormente en el currículo anterior se venía enseñando en quinto semestre un taller de Diseño de Identidad y Diseño de Señalética, y la señalética es lo primero en lo que pensamos cuando se habla de diseño de información ambiental, cuando el diseño de información ambiental lo que debe incluir es sistemas de orientación. Kevin Lynch en su libro *Imagen of the City*, habla del término ‘sistema de orientación’ mencionando que la función que tienen los sistemas de orientación es informar a los usuarios, públicos sobre donde deben ir, como encontrar el camino y que hacer una vez allí, Coates – Ellison (2014 p. 25)

Lo que busca el diseño de información ambiental ya no es solo “diseñar” pictogramas de información para el usuario, que era como se lo venía enseñando en nuestras aulas, lo que busca el diseño de información ambiental es entender la información del espacio para orientar al usuario en su circulación, es orientar al usuario para permitirle navegar en un entorno físico con señales visuales en formatos físicos o digitales interactivos que le permita orientarse; señales que pueden incorporar señalización, iluminación, objetos tridimensionales cuya función sea informar al público considerando limitaciones del entorno y necesidades de los usuarios.

En este segundo proyecto, se busca que el estudiante se enfrente a problemas de espacios físicos, espacios físicos que han sufrido un estancamiento respecto al diseño de infor-



mación para orientar al usuario. Se busca espacios como museos que tengan una falta se señalética apropiada en su recorrido para guiar y dirigir al visitante, con el fin de que los estudiantes puedan distinguir los elementos comunicacionales que intervienen en el espacio para argumentar su uso y apropiación del espacio para crear una experiencia de orientación al usuario entendiendo el espacio como un elemento de comunicación e interacción de las personas.

• **Proyecto 3 - Aplicación de Diseño de Información Interactivo:** Diseño de información interactiva de las carreras de Diseño de la PUCE que informe y promocióne las carreras, brindando una nueva experiencia con la información.

La evolución tecnológica ha cambiado el concepto de transmisión de información, ha evolucionado la forma en que recibimos información, ahora interactuamos con ella; pues en este modo de presentación de la información el usuario cobra un rol importante en la toma de decisiones al interactuar con la información. Coates – Ellison (2014 p.24) nos dicen que no es lo mismo obtener información de manera impresa, estática, que tenerla de manera digital, interactiva, pues en la presentación digital podemos incorporar imágenes en movimiento y sonido ofreciendo una mejor experiencia con la información. “Las posibilidades de una solución interactiva permite a los usuarios explorar el contenido de varias maneras”

Si bien en todas las formas de presentación de información el usuario es el principal actor para determinar el cómo se debe transmitir la información, en la aplicación de Diseño de Información Interactivo es trascendental la participación del usuario al momento de diseñar, pues el principal objetivo de la información es que el usuario interactúe con la información, pues el usuario debe tener la capacidad y facilidad de moverse, doblar, destacar, saltar, tocar, empujar en fin deberá ser capaz de interactuar con la información, tomar decisiones, navegar a su gusto como un usuario activo.

Este tercer proyecto se enfoca en que el estudiante desarrolle habilidades para planificar, conceptualizar y diagramar material de información interactivo, físico y digital que promueva el interés y lectura efectiva en el potencial lector para dar a conocer información de las carreras de diseño. Los productos interactivos deben cautivar y provocar que el usuario la quiera coleccionar esa información por la funcionalidad de sus contenidos, desarrollando habilidades en la planificación, construcción, mantenimiento y seguimiento de productos de información interactiva, a través de la usabilidad del diseño, tomando en cuenta los principios de la comunicación visual que permitan la obtención de productos comunicacionales creativos y eficaces.

## Planificación de Proyectos

Planteado los temas desde la materia de Taller de Diseño de Información, había que converger en el desarrollo de un solo aprendizaje en el que aporten las otras tres asignaturas, para lo cual es muy importante las reuniones de planificación, el entender y asumir que enseñar diseño ya no es aprendizaje teórico en islas separadas de cada asignatura, por ello

en reuniones de nivel, el equipo docente establece bajo su experticia y conocimiento los contenidos teóricos de cada asignatura y como en cada proyecto van aportando de forma teórica y práctica, armando de esta manera una planificación por semana de avances de proyecto.

Frascara (2018 p45-46) nos dice que “hay dos tipos de proyectos de acuerdo a su duración y complejidad: los proyectos breves y los proyectos largos y el proceso de aprendizaje debe incorporar los dos formatos”, en el nuevo currículo que establece la Carrera de Diseño Gráfico se está trabajando desde primer semestre con este método de enseñanza aprendizaje, es decir desde primer semestre los estudiantes ya se enfrentan a solucionar problemas de diseño en proyectos planteados, como la materia de Diseño de Información se la ve en cuarto semestre los estudiantes ya conocen el proceso de investigación y de desarrollo de proyectos breves o cortos pues han venido desarrollando simultáneamente hasta cinco proyectos por nivel. En cuarto semestre, cuando empezamos a reforzar el concepto de Diseño de Información se plantea que desarrollen solo tres proyectos en los cuales intervengan todas las materias que ven en ese nivel; el semestre tiene 16 semanas por lo que se lo ha dividido en 4, 5 y 7 semanas para resolver los proyectos en función de la participación activa del usuario, subiendo de este modo la complejidad y todos los factores que se puedan considerar para poder hacer el trabajo en forma responsable y eficiente.

El objetivo de planificar los proyectos es en función de que los estudiantes se acostumbren a trabajar sobre bases claras respetando los requerimientos que se les da para realizar un proyecto. Frascara en su libro Enseñando Diseño (2018 p 64) nos indica que para planificar proyectos es necesario que el proyecto conste de tres partes:

1. Introducción, texto con el que se explicará al estudiante el problema al que se lo enfrenta y el contexto en el que deberá resolver el problema.
2. Objetivos de aprendizaje, los objetivos deben ser de todas las materias que intervienen en el desarrollo del proyecto, cada una de las asignaturas del nivel en función de su contenido deberá enunciar los objetivos de aprendizaje que resolverán el proyecto.
3. Descripción de las tareas a realizar, es importante la planificación de actividades en función de tiempos, se debe nombrar cada paso a seguir, en esta descripción se colocará las actividades metodológicas que permiten dar solución de diseño a los problemas identificados.

Esta planificación es una etapa en que se asemeja en la relación que tendrá el diseñador y el cliente, pues en la descripción del proyecto el profesor realiza una carta de compromiso de trabajo con el estudiante estableciendo las obligaciones, describiendo de que trata el proyecto, por ello, se debe realizar una descripción con alta relevancia social y complejidad para que los estudiantes desarrollen habilidades para enfrentar proyectos complejos. Quedando así las planificaciones de los tres proyectos del Taller de Diseño para Información:

## Proyecto 1 - Diseño de Información Impreso

Tema: Representación infográfica, apropiación y aplicación en un elemento de uso cotidiano sobre una temática específica de Manabí.

### 1. Introducción:

- Problema que se quiere enfrentar:

El sector turístico se ha convertido en una de las actividades más importantes de la economía del país, sin embargo, hay mucha información sociocultural de la provincia de Manabí que se desconoce, sobre todo procesos, mecanismos, instrucciones, etc. de la construcción de elementos de identidad (objetos, gastronomía, tradiciones) de mucho valor turístico para Manabí.

- Contexto en el que se lo enfrenta:

Restaurantes, centros culturales hostels ubicados en la plaza Foch en donde se ofrece información de actividades, procesos o instrucciones turísticas de la provincia de Manabí para promover los lugares no tradicionales mejorando las opciones de turismo en la provincia

- Consigna (pedido):

Desarrollar una infografía que integre en su presentación todos los elementos de comunicación necesarios para sistematizar y presentar el proceso de objetos, gastronomía o tradiciones de Manabí. Este proyecto deberá integrar:

- Infografía impresa:
  - Formato A0
  - Sobre soporte rígido
  - Impresión full color
- Infografía digital:
  - Pdf Digital
  - Animado
- Objeto de uso cotidiano
  - Material POP que se justifique en el uso cotidiano (camiseta, gorras, bolsos, etc.)
- Ficha y lámina de presentación del proyecto
- Validación teórica:
  - Evaluación del lenguaje visual basado en el análisis y justificación de los códigos trabajados en la infografía.

### 2. Descripción de los objetivos de aprendizaje:

- Asignatura Taller de Diseño para la Información

Identificar demandas comunicacionales del público objetivo en función de la composición gráfica y del diseño para información determinando características socio culturales, cognitivas y perceptivas específicas.

Entender los procesos de diseño que organizan y presentan apropiadamente información lingüística y no lingüística, legible y acorde a procesos cognitivos y perceptuales de un público objetivo.

- **Asignatura Producción Gráfica de Impresos**

Reconocer la tecnología que se utiliza en la industria gráfica ecuatoriana conforme a la investigación análisis y visitas técnicas realizadas.

Establecer los procesos de impresión seriada, en las fases de prensa y post-prensa, se debe utilizar para un producto gráfico en base al análisis del material.

Integrar grupos de trabajo para realizar investigaciones, exposiciones y proyectos sobre temas relacionados con la elaboración de productos gráficos.

- **Asignatura Edición de Publicaciones Digitales**

Identificar los elementos compositivos para el montaje de una infografía con fines promocionales/informativos, con el fin de aplicar los conocimientos de retícula y composición.

Instruir al estudiante en el uso de herramientas analógicas y digitales para la consecución de proyectos gráficos.

Producir elementos infográficos de calidad visual tanto para medios impresos como para medios digitales, haciendo énfasis en la aplicación de metodologías y recursos (retícula, tipografía, cromática, ilustración digital) que faciliten el flujo de trabajo y la vinculación entre softwares con el fin de conseguir un fin comunicativo.

- **Asignatura Codificación visual y codificación**

Definir las características históricas y socio culturales que condicionan la construcción de los lenguajes visuales en el caso de Manabí.

Relacionar los componentes de la codificación visual: código, imagen y cultura, en la estructuración de mensajes visuales de la infografía propuesta.

Validar la infografía en relación a su fundamentación teórica, que incluye un desglose y entendimiento de los signos participantes, la estructuración del código y su pertinencia con el público objetivo.

### **3. Descripción de tareas y calendario:**

#### **Semana 1:**

#### **Taller de Diseño para la Información**

- Seleccionar una temática específica de Manabí de procesos (música, gastronomía, destinos, etc.) y problematizar un aspecto de información socio-cultural de la provincia de Manabí que se desconoce.

- Identificar al público y sus necesidades

- Planificar herramientas de recolección de información para definir el problema con exactitud

- Investigar sobre temas específicos de Manabí (música, gastronomía, destinos, etc.)

- Definir los aspectos de información existentes y que se deben cambiar.

**Codificación visual y codificación**

- Revisión de conceptos básico de semiótica y semiología.
- Introducción a los conceptos de sintáctica, semántica y pragmática.
- Introducción al concepto de código y tipos de códigos.

**Producción Gráfica de Impresos**

- No aporta

**Edición de Publicaciones Digitales**

- Evaluación de alcances en el dominio de herramientas performativas.
- Redibujo para infografías enfocados en el uso correcto de herramientas
- Métodos y formas de construcción de personajes infográficos

**Semana 2:****Taller de Diseño para la Información**

- Análisis, sistematización y esquematización de la información recopilada sobre Manabí para identificar procesos, instrucciones, información que se va a dar a conocer.
- Moodboard y procesos para establecer concepto y estilo de diseño
- Desarrollar la propuesta gráfica a nivel verbal y visual.
- Mapa mental gráfico de la información jerarquizada
- Bocetos de todas las partes, procesos, funcionamiento, instrucciones, información general de Manabí.

**Codificación visual y codificación**

- Análisis de códigos de afiches.
- Reflexionar sobre las condiciones del público y contexto del proyecto 1, para identificar los signos que deben manejarse en la propuesta.
- Designó los signos que constituirán el código de la infografía.

**Producción Gráfica de Impresos**

- No aporta

**Edición de Publicaciones Digitales**

- Reflexionar sobre el diseño responsive.
- Planteamiento de retículas para composición de infografías. Retículas líquidas, composición, secuencia y ritmo narrativo
- Análisis de jerarquías de información. Descomposición y armado de proyecto gráfico preexistente
- Análisis de tipografías y colores. Diseño tipográfico/fotográfico

**Semana 3:****Taller de Diseño para la Información**

- Realizar matriz para graficar palabras de la información destacada de Manabí para determinar línea gráfica y plantear signos visuales de comunicación

- Establecer tipografías a usar, dibujarlas en base al concepto y jerarquías para el uso de la diagramación de la información
- Determinar 3 opciones de alta complejidad.
- Análisis de la infografía de Manabí para determinar su aplicación y función en un elemento de uso cotidiano.
- Desarrollar las aplicaciones.

#### **Codificación visual y codificación**

- Explorar las posibilidades de codificación de la infografía.
- Desarrollo bocetos de la infografía, exploración de las posibilidades de representación de los signos.

#### **Producción Gráfica de Impresos**

- Elaboración de arte con todas las especificaciones para impresión en gran formato, manejo adecuado de resolución de imágenes, gestión de color

#### **Edición de Publicaciones Digitales**

- Mimesis desde infografías y proyectos visuales/gráficos comunicativos, en pos de comprender y desmitificar la composición gráfica.
- Análisis de los componentes tipográficos/Infográficos que componen un proyecto determinado
- Creación de material gráfico con énfasis en la economía de procesos de producción

#### **Semana 4:**

##### **Taller de Diseño para la Información**

- Digitalización en apoyo y desarrollo en materia Edición de publicaciones digitales
- Implementación del proyecto Representación infográfica, apropiación y aplicación en un elemento de uso cotidiano sobre una temática específica de Manabí.
- Exposición y validación del proyecto

#### **Codificación visual y codificación**

- Revisión de infografía individual y análisis del código.
- Explicación y revisión de los conceptos a desarrollar en el informe escrito.
- Desarrollo del informe escrito: Análisis de los códigos del Proyecto 1. Validación teórica del proyecto.
- Evaluación del informe escrito y exposición.

#### **Producción Gráfica de Impresos**

- Impresión de pieza gráfica diseñada, verificación de cumplimiento de todos los parámetros necesarios para una pieza gráfica impresa en gran formato

### **Edición de Publicaciones Digitales**

- Digitalización de iconografía informativa para infografía temática.
- Desarrollo de proyecto de ciclo: Infografía sobre una temática específica de Manabí, aplicable para medios impresos y para medios digitales/animados

## **Proyecto 2 - Diseño de Información Ambiental**

**Tema: Proyecto de información en el espacio para mejorar la experiencia de visita a museo YAKU**

### **1. Introducción:**

- Problema que se quiere enfrentar:

Todos los espacios físicos han sufrido un estancamiento respecto al diseño de información que permita orientar al usuario en su visita brindándole una verdadera experiencia. La falta de una señalética apropiada en el recorrido de los museos crea conflicto al momento de guiar y dirigir al visitante durante su recorrido. Esto impide a los usuarios conocer adecuadamente los espacios que el lugar ofrece.

- Contexto en el que se lo enfrenta:

Espacios para orientación en museos de la ciudad de Quito, caso: Museo del Agua YAKU

### **Consigna (pedido):**

Desarrollar un sistema de información que oriente a los usuarios que visitan los museos de la ciudad de Quito, deberá entregar.

- Maqueta del sistema de orientación y señalización
- Manual de señalética
- Manual de señalética alternativo con énfasis en la interactividad.
- Señal a escala real y material real propuesto
- Ficha y lámina de presentación del proyecto
- Validación teórica: evaluación de la dimensión sintáctica, semántica y pragmática de los pictogramas.

### **2. Descripción de los objetivos de aprendizaje:**

Asignatura Taller de Diseño para la Información

- Distinguir los elementos comunicacionales que intervienen en el espacio para argumentar su uso y apropiación del espacio para crear una experiencia de orientación al usuario
- Entender el espacio como un elemento de comunicación e interacción de las personas
- Aplicar el contenido del diseño de la información en la composición de nuevos espacios de orientación y señalización
- Construir espacios de información y orientación dirigidas a un público específico generando comunicación efectiva.

### **Asignatura Edición de Publicaciones Digitales**

- Conocer y aplicar técnicas de construcción iconográfica que estén alineadas con el desarrollo de sistemas de comunicación. Trabajo enfocado en entender cómo funciona la familiaridad gráfica desde el estilo visual.
- Analizar y comprender la lógica de organización en un manual señalético, proponiendo la creación y la aplicación de material impreso y digital
- Combinar el uso de plataformas interactivas de producción con la correcta comunicación de los requerimientos museográficos.

### **Asignatura Codificación visual y comunicación**

- Definir las características históricas y socio culturales que condicionan la construcción de los lenguajes visuales.
- Relacionar los componentes de la codificación visual: código, imagen y cultura, en la estructuración de mensajes visuales.
- Definir la dimensión sintáctica, semántica y pragmática de los pictogramas, en su desarrollo y validación.

## **3. Descripción de tareas y calendario:**

### **Semana 5:**

#### **Taller de Diseño para la Información**

- Planificación de herramientas de recolección de información
- Identificar el público, el espacio y sus necesidades para crear espacios de orientación para el usuario
- Recolección de información teórica, visual y técnica del espacio en que se trabajará el proyecto en función de espacios de circulación, iluminación, ergonomía.
- Definir el problema con exactitud
- Análisis, sistematización y esquematización de la información recopilada, realizar un esquema mental que identifique y jerarquice la información a mostrar al usuario

#### **Codificación visual y codificación**

- Revisión de conceptos de uso de tipografía como imagen.
- Revisión redacción académica

#### **Edición de Publicaciones Digitales**

- Aprendizaje e implementación de técnicas de construcción iconográfica
- Estudiar y analizar señalización para museos, identificar formas básicas basados en sistemas funcionales.
- Dibujar y redibujar iconografía alineada con museografía que dote de contexto visual al estudiante. ¿Qué y por qué funciona?
- Elaboración de artes que puedan alinearse con familias y sistemas gráficos predeterminados por el docente.



**Semana 6:****Taller de Diseño para la Información**

- Moodboard y procesos para establecer concepto y estilo de diseño
- Desarrollar la propuesta gráfica a nivel verbal
- Bocetos: Sketchning en perspectiva del Sistema de orientación y señalización
- Maqueta rápida del sistema de orientación y señalización

**Codificación visual y codificación**

- Conceptos semiótica y pictogramas
- Desarrollo de pictogramas: procedimientos sintácticos

**Edición de Publicaciones Digitales**

- Desarrollo de Maquetación y diagramación de proyectos seriados enfocados en el orden y en la estética del desarrollo de una línea gráfica vendedora. ¿Cómo diagramar un proyecto atractivo?
- Enfocar las herramientas en lograr una tabla de contenidos funcional tanto para medios impresos como para medios digitales.
- Abarcar la creación de muckups originales que muestre de una forma eficaz el producto o la imagen gráfica a implementarse en un manual señalético

**Semana 8:****Taller de Diseño para la Información**

- Proceso de diseño de pictogramas en apoyo de la materia de Codificación Visual, planteamiento de ítems - clasificación de los mensajes - definición del referente - enfoques - bocetos - retícula geometrización
- Elección de materiales para el sistema de información
- Desarrollar las señales del sistema de información.

**Codificación visual y codificación**

- Desarrollo de pictogramas: procedimientos sintácticos
- Definición de referente, retícula, sintaxis y bocetos
- Ajustes ópticos

**Edición de Publicaciones Digitales**

- Creación de productos vectoriales, animaciones en gif y edición de vídeos que doten de interactividad al manual digital.
- Comprender la metodología para desarrollar un gif atractivo basado en un personaje o en una situación alineada con el tema eje del proyecto.
- Manejo adecuado de vídeos y sonido para edición en medios de materiales promocionales audiovisuales.

**Semana 9:****Taller de Diseño para la Información**

- Digitalización de los pictogramas, desarrollo en materia Edición de publicaciones digitales.
- Desarrollo de maqueta del sistema de orientación
- Desarrollo del manual de señalética, apoyo de la materia de Edición de publicaciones digitales.
- Preparación de herramientas para validación con el comitente

**Codificación visual y codificación**

- Valoración del sistema pictográfico
- Dimensión semántica
- Dimensión sintáctica
- Dimensión pragmática
- Informe escrito: (-Planteamiento del proyecto, Referente, Bocetos a mano alzada, -Retícula, Procedimientos sintácticos, Bocetos en retícula, Digitalización, Valoración del sistema pictográfico: Dimensión semántica, sintáctica, pragmática)

**Edición de Publicaciones Digitales**

- Realización de malla reticular para la limpieza y digitalización de pictogramas
- Reticulación y elaboración de manual de señalización. Medios impresos y medios digitales
- Asesorías sobre el proyecto eje.

**Semana 10:****Taller de Diseño para la Información**

- Implementación del proyecto de información en el espacio para mejorar la experiencia de visita de los usuarios
- Aplicación de herramientas de validación
- Análisis de información de los resultados de la validación
- Exposición y validación del proyecto

**Codificación visual y codificación**

- Informe escrito: Planteamiento del proyecto, Referente, Bocetos a mano alzada, Retícula, Procedimientos sintácticos, Bocetos en retícula, Digitalización, Valoración del sistema pictográfico: Dimensión semántica, sintáctica, pragmática)

**Edición de Publicaciones Digitales**

- Implementación del proyecto de información en el espacio para mejorar la experiencia de visita de los usuarios
- Desarrollo del manual de señalética -Alternativa interactiva-
- Asesorías sobre el proyecto eje.

## Proyecto 3 - Diseño de Información Interactivo

**Tema: Diseño de información interactiva de las carreras de Diseño de la PUCE que informe y promueva las carreras, brindando una nueva experiencia con la información.**

### 1. Introducción:

- Problema que se quiere enfrentar:

LA PUCE fue la primera universidad en ofrecer a la comunidad quiteña una formación profesionalizante en el área de Diseño y Comunicación Visual, existe mucha información administrativa, teórica y metodológica que se ha desarrollado en todos estos años, pero esta, es información que se ha quedado solo en las oficinas administrativas y nuestra comunidad desconoce desde la historia hasta los procesos académicos actuales, no hay un registro de los logros, de participaciones de estudiantes y docentes que han permitido que la carrera siga creciendo junto con la Universidad, La información que se ofrece a los aspirantes a la carrera es muy escasa, limitándose a mostrar solo pensum de estudio y no resalta las cualidades de la formación que hay en la Carrera.

Por ello se busca que los estudiantes de la Carrera de Diseño generen una pertinencia con su carrera, así como tener un material de información interactivo que promueva hacia los posibles aspirantes.

- Contexto en el que se lo enfrenta:

Contexto de relación con estudiantes, docentes y personal administrativo de la carrera en función a los estudiantes bachilleres de colegios que pueden aspirar a estudiar Diseño

- Consigna (pedido):

Planificar, conceptualizar y diagramar material de información interactivo, físico y digital que promueva el interés y lectura efectiva en el potencial lector para dar a conocer información de las carreras de diseño. Los productos interactivos deben cautivar y provocar que el usuario la quiera coleccionar esa información por la funcionalidad de sus contenidos.

El material interactivo incluirá:

- Material físico que te lleve al digital de manera interactiva
- Splash Screen
- Portada / Home /
- Menús de navegación y/o barras de herramientas
- Cajones de navegación
- Listado de servicios
- Vistas de detalle
- Galerías de fotos
- Galería de vídeos
- Taps o pestañas de navegación inferiores / Segundo menú de navegación

## 2. Descripción de los objetivos de aprendizaje:

### Asignatura Taller de Diseño para la Información

Desarrollar habilidades en la planificación, construcción, mantenimiento y seguimiento de productos de información interactiva, a través de la usabilidad del diseño, tomando en cuenta los principios de la comunicación visual que permitan la obtención de productos comunicacionales creativos y eficaces.

Diseñar productos de información interactivos en función de la metodología y protocolos de evaluación del diseño centrada en el Usuario, aplicando conocimientos de fundamentos de diseño

Entender los procesos de diseño que organizan y presentan apropiadamente información lingüística y no lingüística, legible y acorde a procesos cognitivos y perceptuales de un público objetivo.

### Asignatura Producción Gráfica de Impresos

Identificar el material adecuado para la producción de la pieza gráfica requerida, uso adecuado de imágenes y elementos asociados con la tecnología (códigos de barras o QR).

Aplicar los fundamentos técnicos de los procesos de impresión en la producción de una pieza gráfica acorde con el concepto de diseño de cada grupo de trabajo

### Asignatura Codificación visual y codificación

Interpretar signos y códigos culturales para la lectura y composición de imágenes con carga simbólica histórica y posmoderna para la construcción y análisis del lenguaje visual como base de la disciplina del diseño gráfico.

Aplicar el proceso de comunicación, sus componentes y condiciones esenciales para ligarlo al planteamiento de la comunicación visual.

## 3. Descripción de tareas y calendario:

### Semana 11:

#### Taller de Diseño para la Información

- Definir el problema con exactitud
- Planificación de herramientas de recolección de información

#### Codificación visual y codificación

- Análisis del modelo de comunicación y sus teorías clásicas
- Reflexión comunicación vs diseño

### Semana 12:

#### Taller de Diseño para la Información

- Investigar, recopilar información de las carreras de Diseño de la PUCE que informe y promocióne a las mismas.

**Codificación visual y codificación**

- Revisión de las funciones del lenguaje
- Análisis de las funciones del lenguaje en piezas gráficas: afiches

**Semana 13:****Taller de Diseño para la Información**

- Análisis, sistematización y esquematización de la información recopilada, realizar un mapeo de requerimientos e ideas del proyecto que identifique y jerarquice la información a mostrar al usuario / Planteamiento del concepto de diseño
- Construir un arquetipo de usuario a detalle para entender sus necesidades.
- Revisión y análisis de la información recopilada para la creación de escenarios de uso de la información
- Analizar la información para proponer una nueva experiencia con la información
- Jerarquizar la información y determinar una estructura de navegación que establezca los contenidos de la publicación de información interactiva
- Realizar entrevistas a usuarios con rasgos del arquetipo para identificar funcionamiento del concepto de diseño
- Realizar entrevistas a personal de la carrera que tenga la información así como a los usuarios de esta información.

**Codificación visual y codificación**

- Revisión de las figuras retóricas.
- Análisis y aplicación de figuras retóricas.

**Producción Gráfica de Impresos**

- Análisis y propuestas de sistemas de impresión y acabados

**Semana 14:****Taller de Diseño para la Información**

- Desarrollar el machote / sistema de navegación e interacción con la información. Tanto impresa como digital En apoyo de la materia de Producción Gráfica de Impresos
- Planteamiento del sistema reticular. En apoyo de la materia de edición de publicaciones digitales.
- Proceso de diseño para crear elementos gráficos, tipografía, signos, ilustraciones, fotografías, colores. En apoyo de la materia de Codificación visual
- Construcción de elementos gráficos, pictogramas interactivos en apoyo de la materia de Codificación visual, digitalización de pictogramas y otros elementos gráficos con el apoyo de la materia de Edición de publicaciones digitales

**Codificación visual y codificación**

- Definición de código: morfológico, tipográfico, cromático y fotográfico
- Definición de iconos o pictogramas interactivos, y desarrollo.

### Producción Gráfica de Impresos

- Desarrollo de la pieza gráfica, según los requerimientos del taller, aplicando todos los detalles técnicos que se han visto durante el semestre.

### **Semana 15:**

#### **Taller de Diseño para la Información**

- Maquetación y/o diagramación del sistema de información interactivo con el apoyo de la materia de Edición digital
- Planificación de herramientas de validación del proyecto en apoyo de la clase de Codificación visual
- Desarrollo del sistema de información interactivo con el apoyo de la materia de Edición digital

#### **Codificación visual y codificación**

- Validación teórica del proyecto: códigos, pictogramas, funciones del lenguaje, figuras retóricas.

### **Semana 16:**

#### **Taller de Diseño para la Información**

- Planificación de herramientas de validación del proyecto en apoyo de la clase de Codificación visual
- Desarrollo del sistema de información interactivo con el apoyo de la materia de Edición digital
- Implementación del proyecto de información interactivo apoyo de la materia Producción Gráfica de Impresos
- Aplicación de herramientas de validación
- Análisis de información de los resultados de la validación
- Exposición y defensa del proyecto

#### **Codificación visual y codificación**

- Entrega validación teórica del proyecto: códigos, pictogramas, funciones del lenguaje, figuras retóricas.

### Producción Gráfica de Impresos

- Desarrollo de la pieza gráfica, según los requerimientos del taller, aplicando todos los detalles técnicos que se han visto durante el semestre.

Como se puede observar se realiza una planificación semana a semana para en función del desarrollo del proyecto se vaya abordando temas que complementan y sustentan teóricamente al aprendizaje.

## Diseño de Información

Para diseñar información no basta con representarla gráficamente, es necesario un proceso en el que se entienda la información, se analice su estructura, se jerarquice según su importancia, se identifique los elementos que la representen visualmente; por ello, en el proceso de aprendizaje, se lleva al estudiante a que cumplan un proceso de análisis de la información:

1. Para todo proceso de diseño de información el primer paso que debemos realizar es investigar, y este proceso debe ser muy exhaustivo, pues el propósito será recopilar información que nos permita conocer sobre el proyecto y sobre todo que nos permita identificar a los públicos específicos, pues la práctica y aplicación efectiva del diseño requiere entender a los usuarios y todas las personas que influyen y contribuyen en el desarrollo de un proyecto. “Cuanto mejor conozca a su público, más informadas serán las decisiones que tome sobre el diseño y sobre cómo satisfacer las necesidades de ese público” (Coates y Ellison 2014. p27); para ello usamos herramientas como:

a. Entrevistas con el cliente, se lo considera el experto en el tema, al entrevistarlo descubriremos que realmente necesita el cliente, pues casi siempre cuando se presenta un proyecto el cliente puede solicitar algo que realmente no es lo que necesita. Es importante saber realizar preguntas en la que logremos identificar necesidades y requerimientos del cliente y no limitarnos solo a cumplir lo que nos piden. “Una cosa es lo que el cliente quiere y otra es lo que necesita” (Frascara 2018 p91), con esta investigación lograremos identificar cual es el problema a resolver.

b. Árbol de objetivos, al tener claro cuál es el problema, determinamos cual es el objetivo a alcanzar, la herramienta de árbol de objetivos permite plantear tareas específicas, permite identificar qué debemos hacer para cumplir con el objetivo planteado.

c. Diseño de arquetipo, Coates y Ellison nos dicen que “los diseñadores deben ser capaces de identificar al público con las que se están comunicando... pues esto puede marcar la diferencia entre el éxito y fracaso de un diseño”. Existen varias herramientas metodológicas para identificar al usuario, pero nosotros usamos el diseño de arquetipo que consiste en crear una descripción del perfil del usuario tomando en cuenta factores culturales, etnografía, género, edad, relación con la tecnología. Lo primero que hacemos es ayudarnos de un collage para graficar todas las características que pudiese tener nuestro usuario atributos, intereses, preocupaciones, etc. Realizando una descripción detallada del arquetipo.

d. Diseño de escenario, con el arquetipo se busca ponerlo en la situación de interacción con la información, es plantear en un story board de como reacciona con el problema, esta herramienta permite identificar posibles nudos de conflicto dando paso a plantear posibles soluciones de presentación de la información.

e. Entrevista con usuarios arquetipos, el realizar un arquetipo requiere de un análisis social y cultural del entorno inmediato al problema a solucionar, por lo que aunque el arquetipo es un personaje ficticio en esta etapa debemos buscar a este personaje y entrevistarlo, esta entrevista permitirá corroborar el perfil del usuario y sobre todo al plantearle el escenario de interacción con la información se deberá identificar los requerimientos reales

de nuestro usuario, aplicando una entrevista en la que se comente la interacción con la información se busca que el usuario describa cómo quisiera que sea la experiencia de uso de información, este proceso nos dará requerimientos específicos de diseño, en esta etapa el trabajo de los estudiantes consiste en recopilar la información, realizar una profunda investigación para entender el contenido, entender al usuario y poder identificar qué información es la que debemos procesar para graficarla.

2. Después de un proceso de investigación, de recopilación de información en la que tendremos identificado los requerimientos de diseño, debemos continuar con la organización de la información, en esta etapa es importante determinar qué, cómo y cuándo se debe ver la información con el fin de tener una comunicación comprensible y satisfactoria con el usuario. Coates y Ellison (2014 p66) nos dicen que “organizar la información es una parte fundamental del diseño. ... la racionalización, comprensión y organización de los contenidos constituye el fundamento de toda transmisión eficaz de la información” En esta etapa es fundamental el análisis de información que deben realizar los diseñadores, esta etapa va de la mano con el proceso de investigación pues se determina la información que el usuario necesita ver, información con la que el usuario necesita interactuar.

3. Identificada la información que se va a transmitir ahora el siguiente paso es organizar, estructurar la información, guiar al público por la información; para ello tomamos consideraciones de diseño gráfico que nos citan Coates y Ellison (P. 56-65) como:

- Uso de retículas, en base a los requerimientos planteados en el proyecto se debe plantear el formato de visualización, sea este físico o digital, las medidas de visualización, los márgenes y la estructura en columnas y retículas determinarán la organización de información.

- Jerarquía de información, diseñar información es saber el orden e importancia en que se presentará la información, no todo debe ir en el mismo nivel, las formas de jerarquizar información son por ubicación, por tamaño y por color, estas características permiten resaltar la información que queremos que obtenga el usuario.

- Composición, “El uso creativo de la jerarquía y la estructura permite construir un movimiento fluido de la página”

- Secuencia, “Es importante pensar en el recorrido visual y en el sentido de la lectura...” Akoun – Boukobza – Pailleau (2018 p.23) pues la información que este bien organizada que jerarquice claramente en una estructura diseñada permitirá comunicar la información en forma secuencial.

4. Y para representarlos es necesario el uso de textos, iconos, ilustraciones y/o fotografías que permita representar la información, sin que resulte complicado para el usuario comprender dicha información, para ello nos basamos en los conceptos de la semiología o semiótica, que se encarga de estudiar los conceptos de los signos que permite que las personas se comuniquen entre, en esta etapa es fundamental entender por qué una letra, un conjunto de palabras, un objeto, una fotografía, un símbolo matemático, un gesto, un co-



lor, una serie de pictogramas adquieren un significado en un entorno específico, González – Quindós (2015 p23). Entendiendo de este modo el cómo asignaremos el significado a los elementos visuales que se usen en el mensaje gráfico. En esta etapa nos hemos basado en el libro de Sketchnoting pensamiento visual para ordenar ideas y fomentar la creatividad, el cual nos muestra un proceso que partió desde el entender que es un SKETCHNOTING que es el usar tanto palabras como imágenes al tomar nota para por medio del uso de representaciones gráficas apoyado en textos cortos poder representar un concepto, mensaje, información que se quiere transmitir.

5. Etapa de producción, etapa en que se materializa todo lo que ha sido diseñado, en esta etapa es fundamental el aporte de las materias tecnológicas y herramientas pues se desarrolla los procesos de producción en materiales impresos o digitales, aunque ya esté definido el concepto, la estructura, la representación visual de la información es necesario detenerse a elegir el material adecuado para la construcción de los diseños pues una mala elección de materiales o soportes digitales pueden hacer que el proyecto pierda funcionalidad.

6. Evaluación, en todo proceso de diseño centrado en el usuario es vital la retroalimentación que dé al diseño y en esta etapa es importante la participación del usuario pues debe realizarse una investigación que mida el impacto del diseño, pues debemos verificar si se cumplieron los objetivos planteados, Frascara (2018 p117) nos dice que “no hay mejor manera de verificar la calidad del trabajo hecho que midiendo su impacto en términos de establecer la medida en que los objetivos fueron alcanzados”

El proceso de Diseño de Información no es específico para ‘información’ pues es un proceso metodológico de investigación centrado en el usuario que se aplica tanto a diseño para la información, diseño para la persuasión, diseño para la educación y diseño para la administración. En la presentación de este artículo se busca destacar la importancia que tiene el proceso metodológico y sobre todo el proceso pedagógico para enseñar diseño aplicado a diseño para la información por que como se ha planteado anteriormente, las escuelas de Diseño Gráfico tienen la responsabilidad de formar profesionales que puedan dar solución a problemas de comunicación mediante la configuración de mensajes gráficos, esto se logra con una debida planificación de acciones en función de objetivos planteados para la solución de problemas identificados. Desde la Carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica buscamos diseñar para mejorar la calidad de vida de las personas, para esto es necesario la responsabilidad que asuma el docente desde la enseñanza donde su rol no solo sea de catedrático teórico centrado solo en enseñar, sino que se involucre en procesos de enseñanza. Frascara nos dice que educar es promover la capacidad de juicio, y el desarrollo de las estrategias necesarias para desarrollarla (2014 p26) buscando la independencia de los estudiantes y esto se lo puede lograr al enfrentarlos a problemas reales en proyectos de diseño los cuales requieren de un análisis crítico en el cual aplicado a procesos metodológicos el estudiante encuentre soluciones de diseño para la gente.

## Bibliografía

- Akoun, A., Boukobza, P. y Pailleau, I. (2019). *Sketchnoting pensamiento visual para ordenar ideas y fomentar la creatividad*. Barcelona. España. Gustavo Gili.
- Coates, K. y Ellison, A. (2014). *Introducción al diseño de información*. Barcelona España, Parramón Paidotribo.
- Frascara, J., (2012). *El diseño de comunicación*. Buenos Aires. Argentina, Ediciones Infinito.
- Frascara, J., (2018). *Enseñando diseño*. Buenos Aires. Argentina. Ediciones Infinito.
- González-Miranda, E. y Quindós, T. (2015). *Diseño de iconos y pictogramas*, Valencia. España. Campgràfic Editors, SL.

---

**Abstract:** The graphic design schools aim to train professionals who can solve communication problems by configuring graphic messages. In the classrooms follow teaching processes that develop effective theoretical, technical and practical skills in the application of color, typography, composition, among other visual resources that allow the student to design editorial, advertising, social, educational, commercial and environmental products; which can visually meet all the requirements of a visual representation, but leave aside the functionality and effectiveness of the information in the message with which you want to reach the user.

If the objective is to communicate, as designers we must be clear about the importance of the information that is to be transmitted in the message, in order to ensure the effectiveness of the communication, which makes it possible to facilitate the processes of perception, reading, understanding, memorization and use of Information by users; That is why it is important in the teaching-learning process of design to understand information as the main element of study to design, in Ecuador the universities that offer the Design career have put emphasis on tooling processes, on theoretical concepts of color foundations, typography and composition, but have left aside the analysis of the content of the information, with which the message will be constructed; For this reason, the importance and processes of the study of information will be approached in a practical way and as from a subject, an Information Design Workshop, graphic messages are constructed through interdisciplinary projects.

**Keywords:** Information design - Methodology - Projects - Information effectiveness - Learning outcomes

**Resumo:** As escolas de Design Gráfico visam treinar profissionais que podem resolver problemas de comunicação configurando mensagens gráficas. Nas salas de aula, são seguidos processos de ensino que desenvolvem efetivas habilidades teóricas, técnicas e

práticas na aplicação de cores, tipografia, composição, entre outros recursos visuais que permitem ao aluno projetar produtos editoriais, publicitários, sociais, educacionais, comerciais e ambientais; que visualmente pode atender a todos os requisitos de uma representação visual, mas deixa de lado a funcionalidade e a eficácia das informações da mensagem com a qual você deseja alcançar o usuário.

Se o objetivo é comunicar, como projetistas, devemos ser claros sobre a importância das informações que queremos transmitir na mensagem, a fim de garantir a efetividade da comunicação que nos permite facilitar os processos de percepção, leitura, compreensão, memorização e uso de informações por usuários; por esse motivo, é importante no processo de ensino-aprendizagem de design entender as informações como o principal elemento de estudo para projetar; no Equador, as universidades que oferecem o grau de Design enfatizaram os processos de ferramental, conceitos teóricos de fundações de cores tipografia e composição, mas deixaram de lado a análise do conteúdo, das informações com as quais a mensagem será construída; Por esse motivo, a importância e os processos do estudo da informação serão abordados de maneira prática e como, a partir de um assunto do Workshop de Design da Informação, as mensagens gráficas são construídas por meio de projetos interdisciplinares.

**Palavras chave:** Design da informação - Metodologia - Projetos - Eficácia da informação - Resultados de aprendizagem

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---