



Universidad Abierta Interamericana
Ciencias de la comunicación - Sede: Rosario

“Diseño de Información y Material Audiovisual
Sumate: Repositorio Digital de Prácticas Educativas
Solidarias DG UAI Rosario”

Tutora: Mg. Kushner Karen

Autora: Sofia Carulla

Año: 2023

“Diseño de Información y Material Audiovisual - Sumate: Repositorio Digital de Prácticas Educativas Solidarias DG UAI Rosario”

Proyecto:

Diseño de Información y Material Audiovisual
Sumate: Repositorio Digital de Prácticas Educativas
Solidarias DG UAI Rosario

Tutora:

Mg. Karen Kuschner

Autora:

Sofia Carulla

Fecha:

Diciembre 2023



Resumen

Sumate Repositorio Digital de Prácticas Educativas Solidarias tiene como propósito socializar, compartir y visibilizar los proyectos y acciones que se llevan a cabo por parte de la Carrera Lic. en Diseño Gráfico UAI Sede Rosario para favorecer la generación de espacios de encuentro y participación de los actores.

En este marco, el Diseño Gráfico cumple un rol fundamental dentro de la Comunicación Visual dado que se encarga de seleccionar y ordenar la información para lograr una comunicación efectiva. En consecuencia, partiendo de un programa de identidad visual diseñado previamente por el equipo de trabajo SUMA, se diseñó un sitio web en el cual se visualizan y sistematizan los proyectos realizados por los alumnos.

El presente proyecto al ser diseñado en una plataforma autoadministrable, presenta la posibilidad de mantenerlo actualizado fácilmente. Además, se proporcionan las pautas de diseño necesarias para aplicarlas a cada proyecto y, posteriormente, realizar su publicación.

Palabras claves

Infografía - Material Audiovisual

ÍNDICE

CAPÍTULO 01.

Descripción del proyecto	07
Denominación del proyecto.....	08
Descripción del proyecto.....	08
Marco institucional.....	08
Problemática y justificación.....	06
Objetivos.....	09
Destinatarios.....	09

CAPÍTULO 02.

Contexto de la organización	10
Perfil de la organización.....	11
Diagnóstico de comunicación visual.....	11
Análisis de organizaciones similares.....	12

CAPÍTULO 03.

Planificación de operativa	16
Acciones.....	17
Recursos.....	18
Cronograma.....	19

CAPÍTULO 04.

Memoria descriptiva	20
Diseño de Información.....	21
Definiciones de Infografía.....	22
Origen de Infografía.....	23

Diseño de Infografía.....	27
Clasificación de Infografía.....	30
Material Audiovisual.....	38

CAPÍTULO 5.

Reflexiones	40
Anexos.....	42
Bibliografía.....	47

Agradecimientos

A mis padres, que hicieron posible que estos años pueda estudiar , apoyando y alentando en cada paso.

A mis compañeras y amigas, Dana y Carme, con las que recorrimos este camino juntas.

A todos ellos, *¡Gracias!*

Descripción del proyecto



Denominación del proyecto

“Diseño de Información y Material Audiovisual -Sumate: Repositorio Digital de Prácticas Educativas Solidarias DG UAI Rosario”

Descripción del proyecto

Este proyecto consiste en la maquetación y desarrollo de un sitio web, a partir del programa de identidad visual SUMA diseñado previamente por alumnas egresadas .

Este sitio web denominado *Repositorio de Prácticas Educativas Solidarias* tiene como objetivo socializar y visibilizar las prácticas y trabajos que se llevan a cabo dentro de la carrera, además de favorecer la generación de espacios de encuentro y participación de los actores. Para ello, se creó una sección denominada “experiencias”, en la cual se pueden ver los diferentes proyectos de tesis desarrollados por cada alumno. Al seleccionar uno de ellos, en primer lugar se observa un video que muestra las palabras clave y el objetivo principal de cada uno, en segundo lugar, un resumen del mismo y por último una infografía con tres instancias (descripción del proyecto, problemática y producción)

Marco Institucional

El presente proyecto se enmarca dentro de la Licenciatura en Diseño Gráfico, Universidad Abierta Interamericana sede Rosario.

Problemática y justificación

Las acciones realizadas por parte de la Carrera *Lic. en Diseño Gráfico UAI Sede Rosario* no alcanzan la difusión deseada, por lo tanto se ve disminuida la capacidad de agrupar y multiplicar acciones para lograr un intercambio institucional dado que hay invisibilidad y dispersidad.

Por consiguiente, existe un caudal enorme de trabajos realizados que no están sistematizados, por lo tanto permanecen invisibilizados. Este problema se refiere al componente institucional y pedagógico de la carrera, pero también existe otro comunicacional, el cual está vinculado con el campo del Diseño Gráfico, es decir, la comunicación visual.

Por este motivo, es de suma importancia la creación y abordaje de este espacio para lograr en primer lugar sistematizar todo el material en un solo sitio, y además para generar intercambio y reflexión entre pares (directivos, docentes, alumnos, instituciones y organizaciones).

Objetivos

Objetivo general:

- Socializar, compartir y visibilizar los proyectos y acciones que se llevan a cabo por parte de la Carrera Lic. en Diseño Gráfico UAI Sede Rosario.

Objetivos específicos:

- Relevar y sistematizar experiencias educativas pro sociales en las que participa la Lic. en Diseño Gráfico De Universidad Abierta Interamericana Sede Rosario;
- Producir contenidos a ser incluidos en el Repositorio Digital Sumate;
- Diseñar un programa de identidad visual para el Repositorio Digital Sumat;
- Maquetar y desarrollar el Repositorio Digital Sumate;
- Diseñar y aplicar un programa visual para los sitios que alojan a cada uno de los proyectos que forman parte del Repositorio Digital Sumate;
- Producir info visualizaciones para ser incluidas entre el material de cada uno de los proyectos que forma parte del Repositorio Digital Sumate.

Destinatarios

Los destinatarios de este proyecto son los actores que pertenecen a la *Comunidad UAI* tanto profesores como alumnos, y también todas aquellas personas o instituciones que estén interesados en ser parte y compartir su conocimiento/experiencia. La institución beneficiaria de estas acciones es la Carrera Lic. en Diseño Gráfico, Universidad Abierta Interamericana, sede Rosario.

Contexto de la organización

02.

Perfil de la organización

La Universidad Abierta Interamericana forma parte de una red de instituciones que aplica un sistema pedagógico denominado VANEDUC¹.

Su misión es desarrollar una propuesta educativa inclusiva, de calidad y pertinente con las demandas del desarrollo sostenible, la democratización del conocimiento y los valores humanísticos, a través de un modelo educativo que promueva la formación de profesionales competentes. Su visión es ser reconocida como una institución líder en educación universitaria inclusiva y de calidad, transformadora de realidades que contribuyan al desarrollo sostenible.

La Licenciatura de Diseño Gráfico forma parte de las carreras que integran la facultad de Ciencias de la Comunicación, su misión es formar especialistas en el campo de la comunicación visual, capaz de resolver complejas problemáticas emanadas de las necesidades de un entorno en constante cambio.

Diagnóstico de comunicación visual

Mg. Karen Kuschner en su trabajo Observatorio de Educación Solidaria, 2016, expone lo siguiente: “Tanto la Universidad y la Carrera deciden trabajar en pos de la búsqueda de respuestas a las problemáticas que aquejan a esta comunidad, así como también devela la necesidad de contar con un espacio de encuentro entre instituciones, profesores, estudiantes y organizaciones”.

En síntesis, la carrera necesita un lugar de encuentro, para sistematizar y visibilizar las acciones realizadas, se necesita un espacio donde se puedan generar intercambios y nuevos vínculos, para mejorar el trabajo áulico, institucional y social.

¹ El Sistema Pedagógico Vaneduc (SPV), reconocido por la UNESCO como sistema alternativo para la educación en el mundo representa un modelo pedagógico y didáctico para abordar el proceso educativo, sustentado en un conjunto de principios y valores que lo fundamentan.

Análisis de organizaciones similares

A partir de la problemática visual de la institución, se seleccionaron cuatro organizaciones similares para analizar e investigar. Los criterios empleados para la selección de las mismas fueron sitios que fomenten la comunicación e intercambio de proyectos. Se diseñaron grillas de observación para los diferentes sitios y luego se analizaron.

Zerbikas: Centro Promotor del Aprendizaje y Servicio Solidario

Es un lugar en el cual se integran acciones encaminadas a facilitar y reforzar proyectos de Aprendizaje y Servicio Solidario (AySS) . Se caracteriza por ser una entidad con voluntad de servicio público, independiente de la Administración, que asocia el Aprendizaje y Servicio Solidario (AySS) con la innovación y la calidad educativa.

El propósito de *Zerbikas* es la promoción del Aprendizaje y Servicio Solidario, divulgando el modelo y facilitando el desarrollo de proyectos, ofreciendo un espacio para la creación, difusión de ideas, materiales y herramientas para poder llevarlo a cabo.

En la grilla de observación (ver grillas en Anexo...) se puede ver que no es un sitio web responsive, ya que no se adapta correctamente a otros dispositivos.

Por otro lado la navegabilidad, desde el punto de vista visual tiene una buena organización de las secciones, contiene siete categorías y dentro de ellas se encuentran subcategorías que le permiten al usuario tener una mejor experiencia al ver la información ordenada.

Las secciones que más se destacan por tener relevancia para el área de interés son:

- Biblioteca: dentro de esta sección podemos encontrar tesis y proyectos completos, síntesis de cada uno de ellos, por lo tanto, incluye documentos teóricos y la posibilidad de descargarlos.
- Videoteca: en esta sección aparecen videos informativos, charlas, mini documentales, testimonios y experiencias de miembros del centro.

Con respecto al diseño, se puede observar que mantiene una identidad visual en todo el recorrido de la página, la paleta de color presenta un buen contraste, la elección tipográfica es correcta ,ya que se trata de una fuente (Open Sans) legible, moderna y apta para sitios web.

En el recorrido del sitio se pueden ver fotografías e ilustraciones, las cuales ayudan a comprender y encontrar más rápido la información, ade-

más de videos, informativo s que ayudan a conocer más sobre Zerbikas, de una forma más entretenida.

En síntesis, es un sitio sencillo de navegar con una identidad visual definida, compuesta por una buena elección de colores, topográfica y estructural. Utiliza como elementos fundamentales fotografías, imágenes y videos.

Repositorio Institucional Digital de la Universidad Nacional de Río Negro

RID-UNRN, es el *Repositorio Institucional Digital de la Universidad Nacional de Río Negro*. Tiene como objetivos, reunir, archivar y preservar la producción intelectual resultante de la actividad académica e investigadora de la Universidad, en formato digital.

Se apoya en los fundamentos filosóficos del acceso abierto y promueve los valores de acceso a la información, soberanía tecnológica e informacional, igualdad, excelencia académica y pluralidad.

En este repositorio se observa que no es un sitio responsive, dado que algunas secciones no se adaptan a los diferentes tamaños de pantallas.

Con respecto a su navegabilidad, es sencillo y posee una buena organización de contenidos en cada una de las secciones que ofrece. Además, cabe destacar que resulta interesante como está diseñado el Home, ya que aparece un buscador para encontrar cualquier tipo de producción intelectual, resultante de la actividad académica y de investigación de la comunidad universitaria.

Otra consideración importante del Home es que ofrece la alternativa de escoger entre diferentes colecciones, sin necesidad de ingresar en otra sección, entre ellas: Congresos y Jornadas, Libros, Revistas, Tesis y Trabajos finales, etc. También dentro del mismo presenta las distintas áreas o departamentos, que componen la estructura de la Universidad, las cuales son considerados espacios de producción y centros concentradores de contenido.

El contenido del sitio responde eficientemente a los intereses de la problemática. De los componentes observados en cada categoría la más interesante y relacionada con el área de interés es:

- Explorar: dentro de esta sección se encuentran las subcategorías: Comunidades, Autores, Disciplinas, Directores. Cada una de ellas permite llevar a cabo la búsqueda dependiendo la información que tenga el visitante, dentro de la subcategoría Comunidades se muestra un listado de

todas las comunidades, subcomunidades y colecciones, teniendo la posibilidad de hacer click en una e ingresar a la página principal. Las otras tres subcategorías permiten filtrar la búsqueda de acuerdo como lo indica su nombre.

En relación al campo del diseño, el sitio posee una identidad visual definida, con una paleta de colores correcta y una tipografía legible y apta para web. En cuanto al campo estructural del sitio, está diseñado en base a una grilla modular, con estructura jerárquica de los contenidos. Un aspecto negativo del sitio es que no aparecen imágenes ni videos, solo imágenes en el Inicio, por lo tanto, no se establece ninguna relación entre imagen y texto, y son elementos fundamentales en el diseño y desarrollo del mismo.

En resumen, es un sitio sencillo de navegar, con una identidad visual definida por una correcta paleta de colores, elección tipográfica y a nivel estructural una adecuada utilización de grilla y jerarquización de información. Un aspecto interesante es la posibilidad que ofrece de filtrar información para una búsqueda más dinámica.

Repositorio Digital FILO, Facultad de Filosofía y Letras, de la Universidad de Buenos Aires

El Repositorio institucional de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires tiene como objetivo garantizar la preservación de la producción intelectual de docentes, alumnos, investigadores y becarios. Las obras digitalizadas incluyen tesis de grado, posgrado (especializaciones, maestrías y doctorados) y artículos de revistas, entre otros. Brinda a la comunidad la posibilidad de dar visibilidad y difusión a las publicaciones generadas, por un lado, y colaborar en la construcción de su memoria académica e institucional.

En cuanto a la problemática institucional y pedagógica es correcta, ya que establece una comunidad e incentiva la sistematización de proyectos y participación de los miembros. Pero en cuanto al campo de la comunicación visual no tiene en cuenta los criterios que responden a la problemática de la Carrera de Lic. en Diseño Gráfico, de la Universidad Abierta Interamericana.

Con respecto al diseño se observa que el sitio no es responsive, y tampoco está dividido en diferentes secciones, por lo que resulta difícil su navegabilidad. Con respecto a la información se encuentra en el Inicio, siguiendo una jerarquización en tipografía, pero no en relación al contenido. Es un sitio poco intuitivo, en relación a la interactividad que se podría establecer con los usuarios. En relaciona la tipografía y paleta de color, la elección es correcta.

A modo de resumen, es un sitio complejo de navegar para el usuario ya que no posee secciones que dividan la información. Es complicado que los visitantes puedan lograr establecer un espacio de comunicación e intercambio de proyectos. Por ende, este sitio no responde a los intereses de la problemática de la Carrera en Lic. en Diseño Gráfico.

Repositorio UCA, Universidad Católica Argentina

El Repositorio Institucional UCA contiene toda la producción creada por la Universidad y ofrece el acceso abierto a su contenido. Su colección comprende: Artículos, Obras monográficas, Libros o capítulos, Conferencias, Tesis de grado y Posgrado.

Sus principales objetivos son:

- Apoyar la filosofía de acceso abierto a la literatura científica, irrestricta y sin barreras económicas, legales o técnicas.
- Acrecentar la visibilidad e impacto de la institución y de sus investigadores.

En la grilla de observación (ver grilla en Anexo Observatorio UCA), se puede observar que es un sitio web responsive, se adapta a los distintos dispositivos y permite una correcta visualización. Es un sitio web intuitivo, donde se puede encontrar fácilmente lo que se busca. Presenta siete categorías, las cuales están ordenadas correctamente. La sección más destacada dentro del sitio es Explorar, ya que es la única que contiene una subcategoría llamada Publicaciones.

Dentro de la sección Explorar se puede observar primero una grilla, que al completarla podés filtrar información y encontrar fácilmente lo que se está buscando, y debajo se encuentran títulos organizando la información en: Envíos recientes, Más visualizados, Autor, Tema, Fecha de publicación y Tipo de Material, esto permite al usuario poder obtener fácilmente lo que busca.

Con relación al diseño, se puede observar que presenta una identidad visual en todo el recorrido de la página. La elección de la paleta de color es correcta, debido a que tiene buen contraste. Así mismo la elección tipográfica es acorde, moderna y permite una buena jerarquía de información además de ser apta para web. Este sitio contiene fotografías e ilustraciones, las cuales ayudan a comprender y a encontrar más fácil la información.

En síntesis, es un sitio intuitivo a la hora de navegar, con una identidad visual definida; compuesta por una correcta elección de colores y tipografía. Utiliza como elementos fundamentales fotografías e ilustraciones.

Planificación del proyecto

03.

Acciones

- Perfil de la Organización que demanda el trabajo;
- Diseño de entrevista a la responsable de la carrera Lic. Diseño Gráfico: Mg.
- Karen Kushner;
- Diagnóstico de comunicación visual de la Organización;
- Diseño de grilla de observación web de Organizaciones similares;
- Análisis de comunicación visual de Organizaciones similares;
- Determinación de la problemática;
- Definición de objetivos generales y específicos;
- Diseño un programa de identidad visual para el “Repositorio Digital Sumate”;
- Diseño y desarrollo del “Repositorio Digital Sumate”;
- Diseño y aplicación de un programa visual para los sitios que alojan a cada uno de los proyectos que forman parte del “Repositorio Digital Sumate”;
- Relevó y sistematización de experiencias educativas pro sociales en las que participó la Lic. en Diseño Gráfico De Universidad Abierta Interamericana Sede Rosario.

Recursos

Recursos humanos:

- Estudiantes de la carrera, que se encarguen de llevar a cabo las acciones propuestas;
- Profesores que realicen seguimiento del trabajo.

Recursos técnicos y materiales:

La financiación y gestión de los siguientes recursos corre por cuenta de las alumnas encargados del proyecto:

- Conexión a internet;
- Suscripción al paquete Adobe Creative Cloud;
- Computadoras;
- Plataforma Trello, para la organización del proyecto;
- Plataforma Wix, para el diseño y maquetación del sitio web;
- Celulares.

Cronograma

PRIMER CUATRIMESTRE 2021	MAYO	JUNIO	JULIO
Perfil de la Organización	██████████		
Descripción del proyecto	██████████		
Marco institucional	████████████████████		
Diagnostico de Comunicación Visual de Organizaciones Similares	██████████████████		
Problemática y justificación		████████████████████	
Objetivos y Destinatarios		██████████████████	
Denominación y Descripción del Proyecto		██████████████████	
Acciones y Cronograma			██████████████████

Año 2023	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
Producción Gráfica	████████████████████				
Memoria Argumentativa			██████████████████		
Reflexiones			██████████████████		
Integración				██████████	
Presentación					██████████

Memoria descriptiva

044

Diseño de Información

Para entender el diseño de información es necesario describir la visualización de datos.

Alberto Cairo en su obra *El Arte Funcional* (2011) , expone:

“Visualización es aquella tecnología plural (esto es, disciplina) que consiste en transformar datos en información semántica —o en crear las herramientas para que cualquier persona complete por sí sola dicho proceso— por medio de una sintaxis de fronteras imprecisas y en constante evolución basada en la conjunción de signos de naturaleza icónica (figurativos) con otros de naturaleza arbitraria y abstracta (no figurativos: textos, estadísticas, etc.)”

La visualización de datos representa gráficamente la información, que al utilizar elementos visuales como cuadros, gráficos, mapas, infografías, proporcionan una manera accesible de ver y comprender. Entre los tipos de visualización de datos más comunes se encuentran los cuadros, las tablas, los gráficos, los mapas, la infografía , y los dashboards.

Retomando el concepto de diseño de información, Jorge Frascara en su libro *¿Qué es el diseño de información?* (2011), señala la utilidad de los diagramas como una forma de comprender una problemática de diseño. Ordenar la información en formatos como mapas, infografías o gráficas, permite visualizar, jerarquizar, analizar y sintetizar esa información con el objetivo de asegurar una comunicación efectiva, facilitando el proceso de percepción, lectura, comprensión, memorización e interpretación para el receptor.

Frascara define en el proceso del diseño de información dos momentos: la organización de la información y la planificación e implementación de su presentación visual. También enumera las áreas de trabajo del diseño de información en:

- Diseño de textos
- Tablas alfanuméricas;
- Gráficos y diagramas (infografías);
- Material didáctico;
- Documentos administrativos;
- Instrucciones;
- Señalización;
- Mapas y planos;
- Catálogos; programas; prospectos; exposiciones.

El diseño de información aplicado correctamente hace que la información sea *accesible*; es decir disponible en forma simple ; *apropiada* al

teniendo en cuenta un equilibrio en su contenido; *concisa*, clara sin ornamentos; *relevante*, en relación al objetivo del usuario; *oportuna*; *comprensible*, que no cree ambigüedades y apreciada por su utilidad.

Por otra parte para Sheila Pontis el diseñador de información a diferencia del diseñador gráfico transita un proceso de diseño que contiene etapas de entendimiento, análisis, definición de estrategias, metodologías y organización. El proceso del diseñador de información es más racional, sistemático y metódico.

Definiciones de la infografía

Dentro del diseño de información se encuentra la infografía, como se mencionó anteriormente. En su definición existen varios puntos de vista según autores reconocidos que se dedicaron al diseño de infografías.

Roberto Gamonal, en su obra *Infografía: etapas históricas y desarrollo de la gráfica informática* (2013), expone:

“La Infografía va más allá de la mera creación de gráficos. Su principal objetivo es convertir lo complejo en sencillo y explicar lo difícil de la forma más clara posible utilizando el lenguaje gráfico. Su materia prima es la información y los datos son sintetizados y transformados a códigos visuales para que de un solo vistazo se pueda comprender la realidad que se muestra”

Por su lado Alberto Cairo incluye a la infografía en el ámbito de la visualización de la información como una forma de representación de datos y hechos mediante diagramas y esquemas.

Por último, Jose Luis Valero en la obra *La infografía. Técnicas, análisis y usos periodísticos* (2001), determina que se puede hablar de infografía cuando cumple ciertos requisitos, da significado a una información, proporciona la información de actualidad suficiente, permite comprender el suceso, contiene información escrita con tipografías e iconos precisos, tiene capacidad informativa suficiente y proporciona cierta sensación estética.

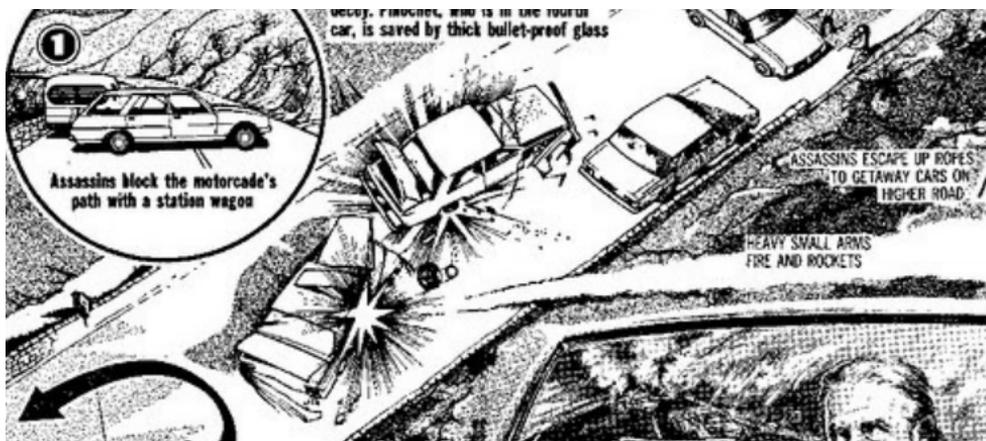
En resumen, se puede decir que la infografía es útil porque cumple un servicio a la audiencia. Transmite información relevante y comunica ideas o conceptos a través de recursos gráficos, ayudando a retener y comprender rápidamente los datos importantes. Para que una infografía funcione se debe tener en cuenta que el diseño debe estar en concordancia con el contenido y los usuarios, la información tiene que ser clara y concisa, debe presentarse ordenadamente para una visualización rápida y sin confusión, los recursos utilizados tienen que aportar valor al contenido, la tipografía debe ser legible para facilitar su lectura y la paleta de colores utilizada debe tener equilibrio entre el contenido y su utilización.

Origen de la infografía

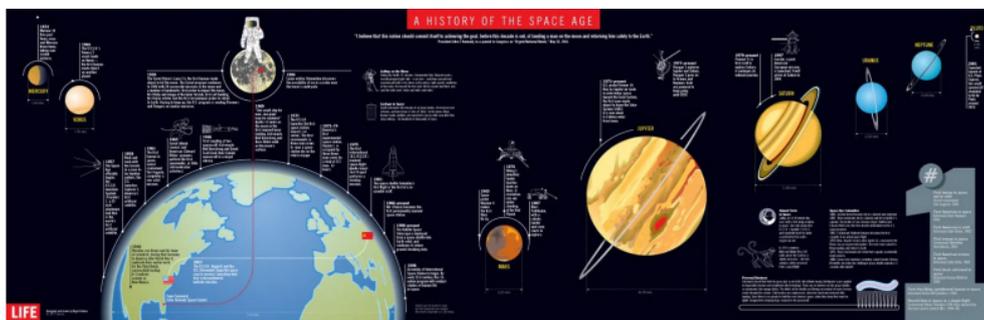
Su origen se remonta a los años 70, teniendo como principal autor a Peter Sullivan, en el diario más prestigioso de Gran Bretaña The Sunday Times, donde se empieza a conocer como un recurso que fusiona el lenguaje escrito con imágenes para crear una composición fácil de entender para el público con el fin de poder comunicar un mensaje.

Teniendo en cuenta que en esa época no existían las computadoras Sullivan era un excelente dibujante, con un estilo muy realista y una estética similar a la del cómic. Si bien fue el que dió los primeros inicios de lo que después fue la infografía, Nigel Holmes discípulo de Sullivan¹ creó en la revista estadounidense, Time, una sección de infografía que se caracterizó por el uso del color y un estilo propio, limpio y similar a los trazos de una computadora. Fue el autor que rompió con la estructura de los Isotype, ya que combina los gráficos estadísticos con imágenes y los convierte en información. Holmes encontró su lugar entre el dibujo realista de su maestro, Peter Sullivan, y el movimiento esquemático y plano del Isotype.

A continuación, se pueden observar ejemplos de trabajos realizados por autores que dieron origen a las infografías, y cómo fueron evolucionando con el tiempo.



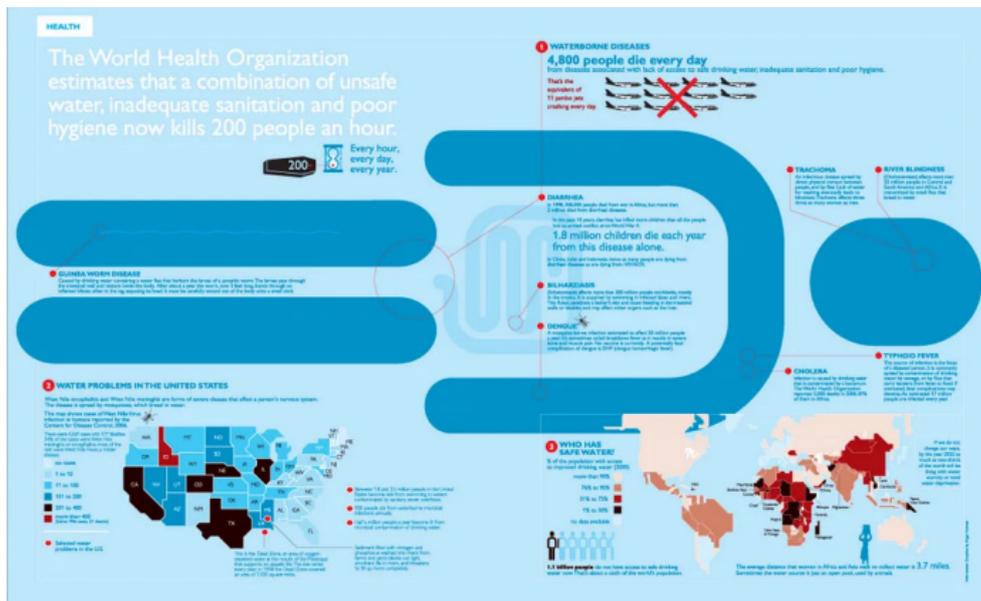
Autor: Peter Sullivan 1970. La infografía moderna.



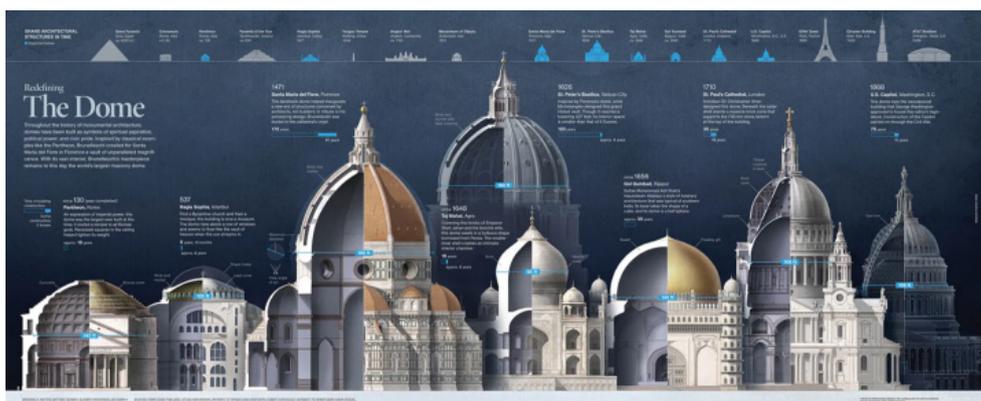
Autor: Nigel Holmes / Obra: "A history of the space age" (2016) Holmes, N²

¹ Louis Henry Sullivan fue un arquitecto y teórico estadounidense de la Escuela de Chicago.

² <http://www.nigelholmes.com/calendar/>



Autor: Nigel Holmes / Obra: "Blue Planet Run" / Fuente: Holmes, N. (2016)¹



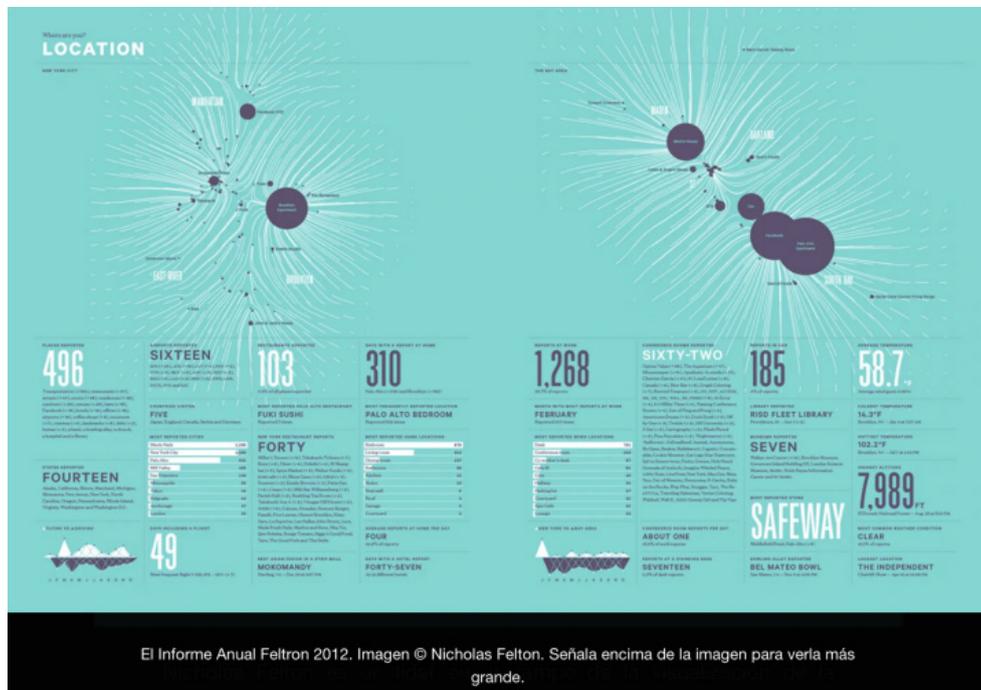
Autor: Fernando Baptista / Obras: "Redefining The Dome" (2010) Fuente: Portfolio of the Week²

1 <http://www.nigelholmes.com/calendar/>

2 <http://visualoop.com/blog/84488/portfolio-of-the-week-fernando-batista/>



Autor: Luis Chumpitaz/ Obras: "Ferrari" (2008) / Fuente:Luna, P. (2015)¹



Autor: Nicholas Felton / Obra: "The anual Feltron inform: 2012" (2013). Fuente: Soliz, A. (2017)²

1 <https://www.formaciongrafica.net/>

2 <https://www.metalocus.es/es/noticias/nicholas-felton-gurú-de-la-infografía/>

En base a los referentes que se tomaron en cuenta para definir el origen y evolución de la infografía, se puede decir que es un concepto muy subjetivo a la perspectiva del diseñador que realiza cada obra o proyecto.

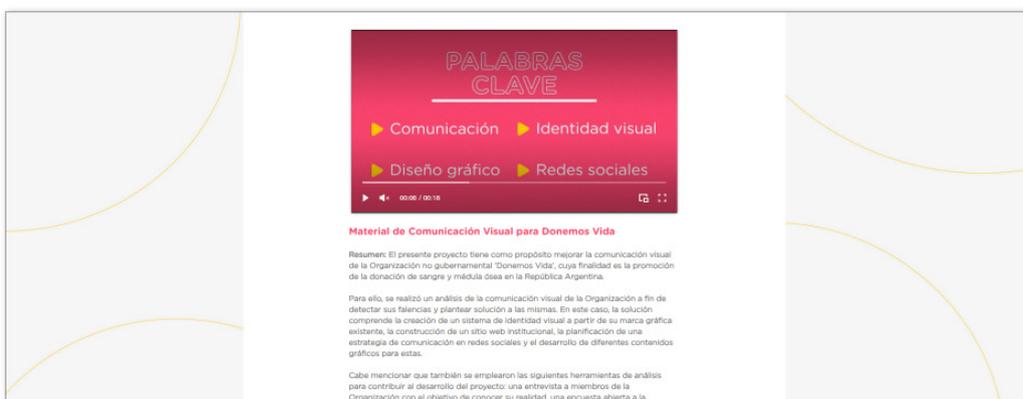
Por un lado Fernando Baptista, fue el diseñador que le dió un primer significado a la infografía, como forma de comunicación clara, detallada e impactante. Chumpitaz y Felton, comparten que en la infografía es necesario que la comunicación escrita se relacione directamente con lo visual para que el público comprenda rápidamente el significado de los temas expuestos.

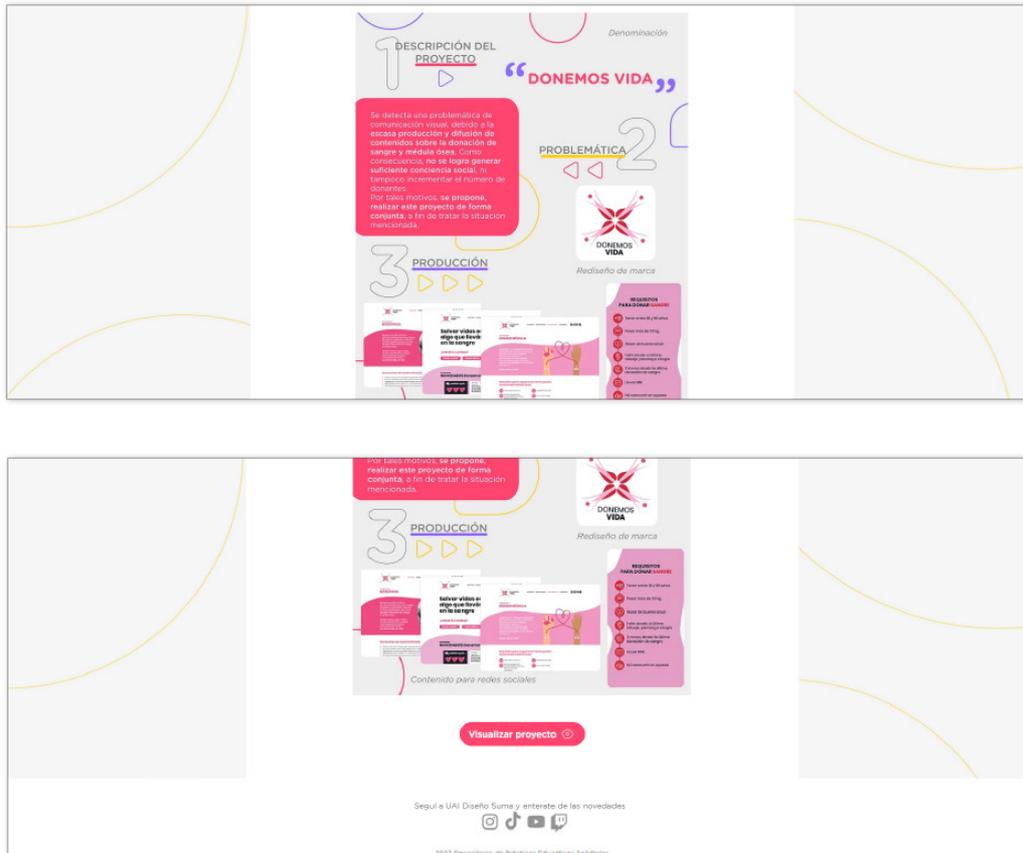
Por otro lado Nigel Holmes, reconocido por aplicar siluetas, líneas negras gruesas y uso limitado del color, reivindicó la dimensión estética y emotiva de la infografía, para dejar de ser gráficos fríos y deshumanizados, distantes para el lector. Siguiendo con estos autores, Jaime Cerra fue uno de los que marcó la historia de las infografías. Sus obras superlativas están en el límite entre el arte y la función de la información. Hoy en día sus infografías son utilizadas en Universidades para entender los nuevos caminos de la información.

Para concluir, a pesar de sus diferencias, todos ellos consideran a la infografía como un tipo de comunicación donde interviene el público para intentar comprender y recopilar información. Es un concepto que se adapta a las necesidades de la comunicación visual y a las nuevas formas de interacción entre las personas y los tipos de comunicación.

Diseño de infografía

El sitio web diseñado para el repositorio digital cuenta con una sección experiencias, donde se pueden ver todos los proyectos, y al elegir uno de ellos, en primer lugar se visualiza un video introductorio, luego la infografía que corresponde a cada uno y por último, un botón para visualizar el proyecto entero en PDF.





Para el desarrollo de estas infografías primero se seleccionó la información necesaria para facilitar su lectura y entender rápido de lo que se está hablando. La selección de información se tomó a partir de la estructura principal del proyecto final de cada alumno, que consta de 5 capítulos. En la estructura de la infografía se cuenta de manera breve y ordenada la denominación y descripción del proyecto, su problemática y por último la producción gráfica. Dentro de este proceso la infografía se divide en título, texto, desarrollo y elementos gráficos. Con respecto al diseño, colores y tipografías se sigue respetando la identidad diseñada por las alumnas que realizaron el proyecto final SUMA.



Autoría propia / Infografía para Taller Protegido Rosario

Clasificación de infografía

Para abordar esta clasificación se tomó como referencia un apartado dentro del Blog hubspot que describe 13 tipos de infografías.

Infografía informativa

Utiliza palabras y textos. Es más generalizada y puede contener información sobre cualquier tema.



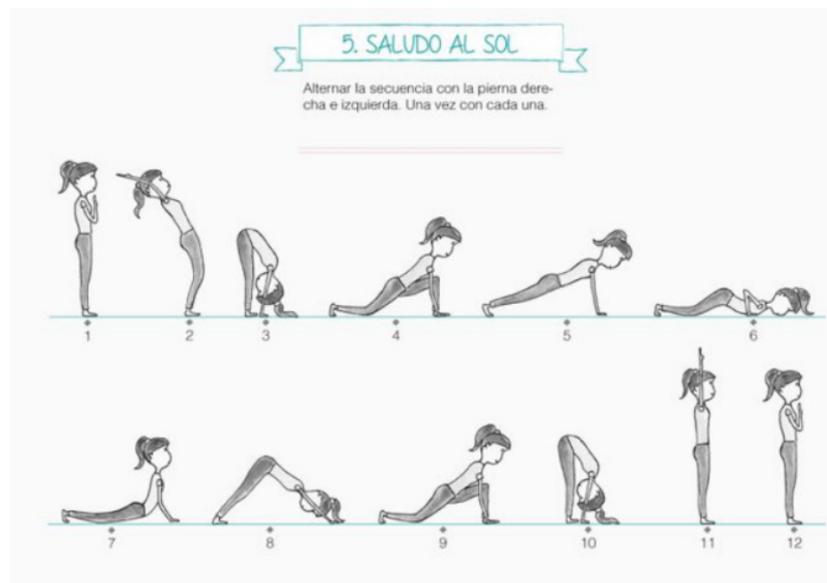
Infografía de producto

Contiene imágenes grandes y de alta calidad, tipografía fácil de leer, colores llamativos relevantes al producto y marca, flechas o conectores que indiquen de qué parte del producto se habla.



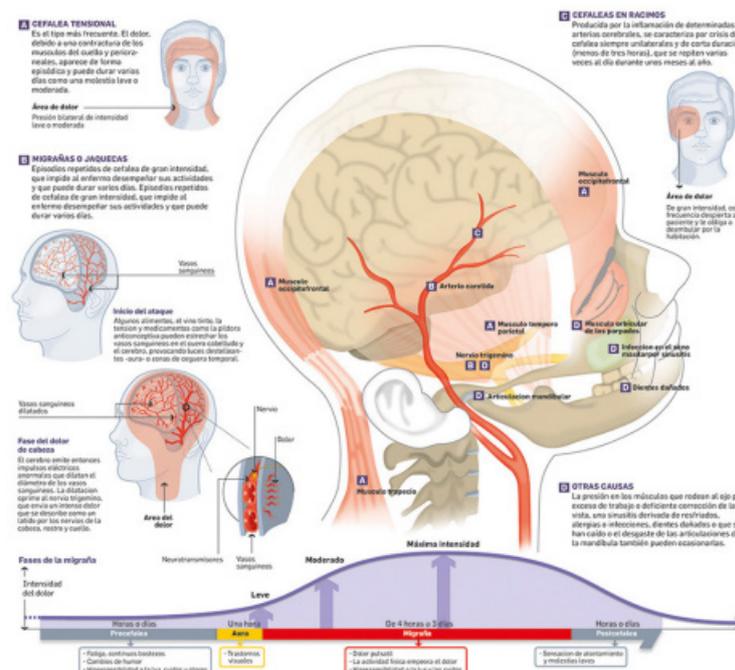
Infografía secuencial

Se utiliza una estructura en forma de lista, iconos, imágenes de forma consecutiva para explicar, por ejemplo, el funcionamiento de producto.



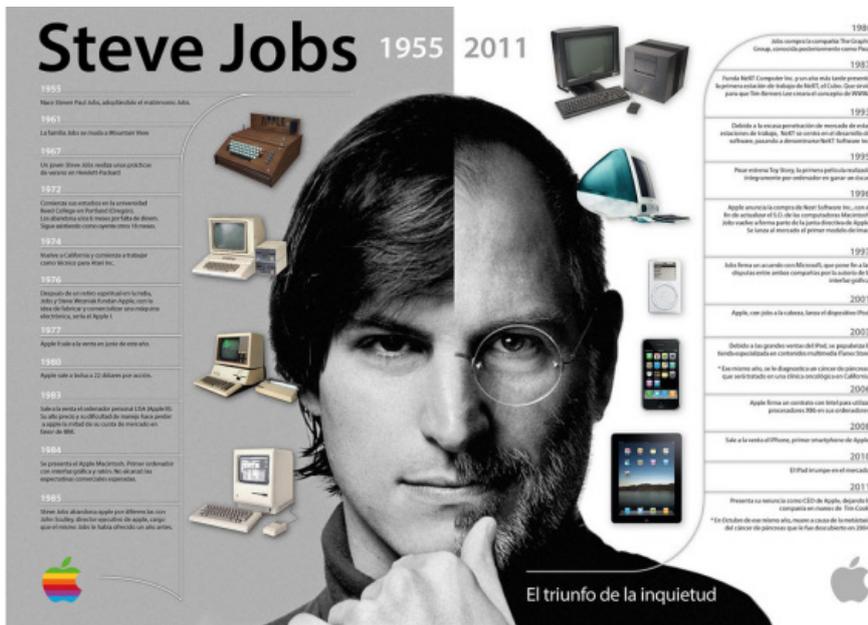
Infografía científica

Contiene bloques que separan estratégicamente la información, números o letras grandes que resalta un dato específico.



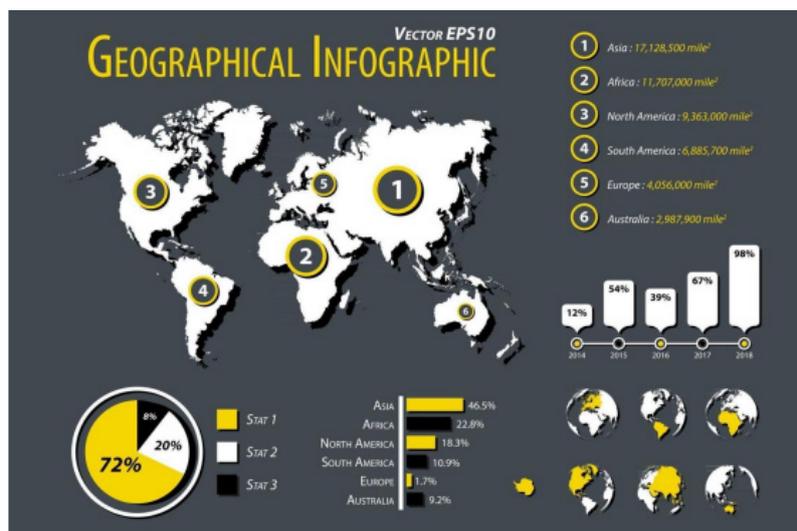
Infografía biográfica

Da a conocer la vida y obra de algún personaje en pocas palabras y, en algunos casos, utiliza iconos que ayudan a representar algunos aspectos de un personaje.



Infografía geográfica

Describe el lugar de un hecho por medio de mapas. Utiliza la zona del mapa resaltada de la cual se hablará, conectores o flechas, números que indiquen datos relevantes, y diferentes colores para separar bien la información.



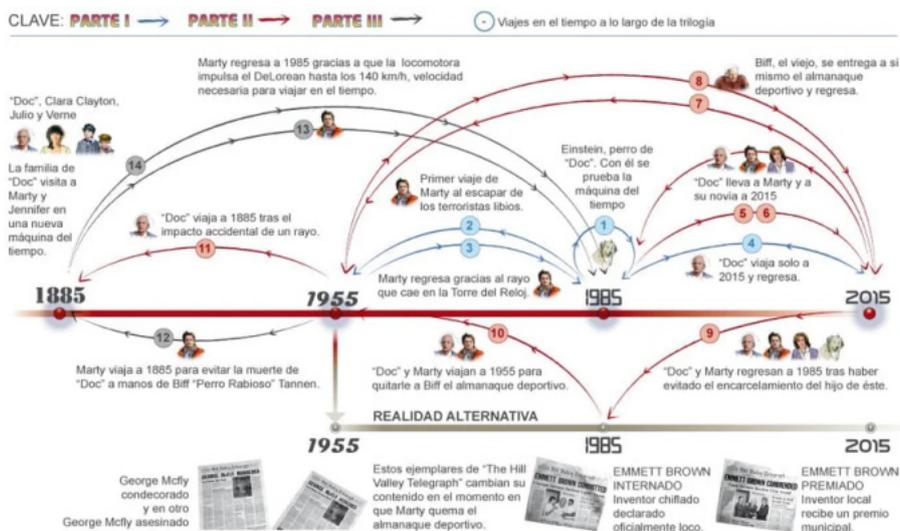
Infografía de proceso

Propone un esquema visual y conceptual para entender un proceso paso a paso. Utiliza elementos visuales como iconos que representan los puntos de cada proceso, pasos definidos y claros, lista de pasos con números.



Infografía cronológica

Muestra una sucesión de hechos o datos respetando una progresión temporal, usa información estructurada, conectores que guíen al lector, bloques que separen un hecho de otro y líneas de tiempo.



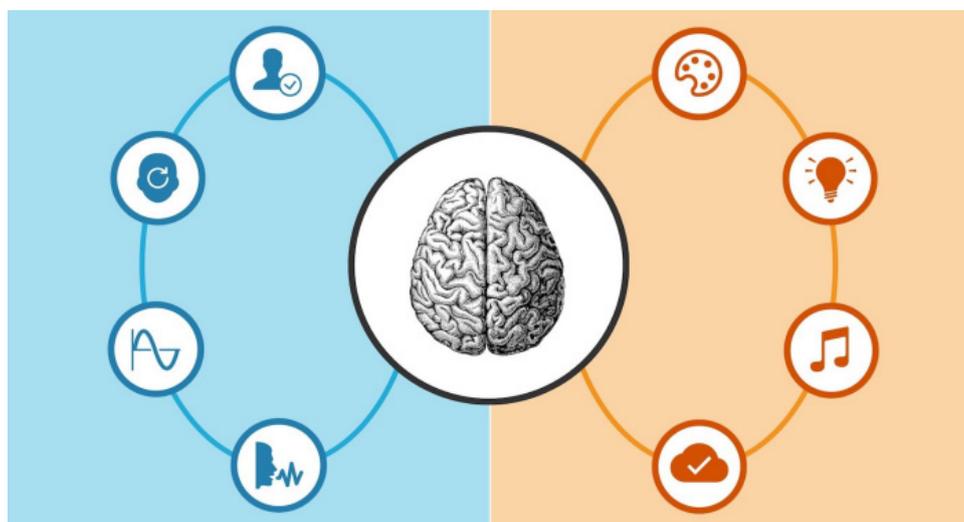
Infografía estadística

Simplifica gráficamente la información numérica. Representa tendencias o resultados estadísticos con gráficos de barras , tablas o líneas.



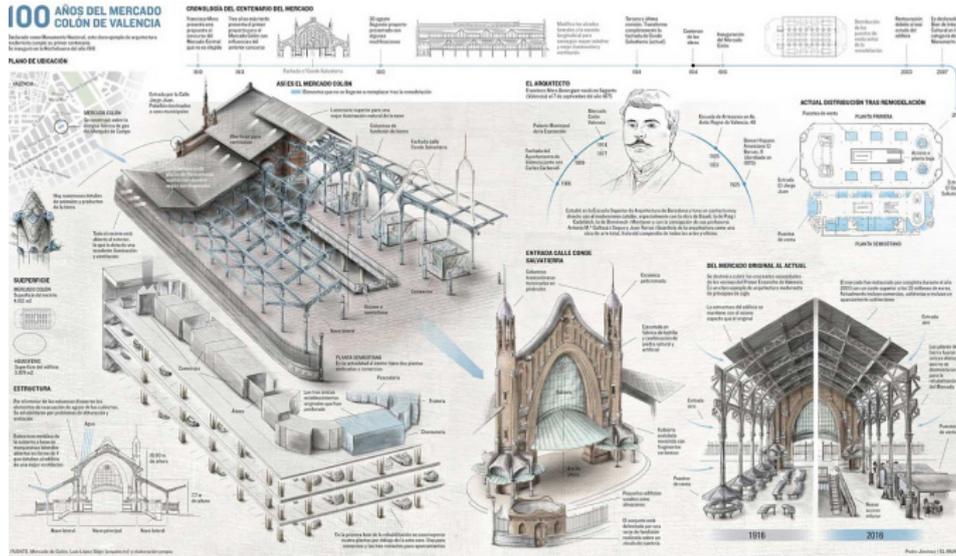
Infografía comparativa

Tiene como propósito destacar las diferencias entre algunos elementos o variables. Utiliza tablas o bloques que separan las categorías a diferenciar.



Infografía periodística

A diferencia de las infografías de información, la periodística o de investigación intenta explicar un hecho más complejo. Usa cronología de los hechos, e información verídica.



Infografía jerárquica

Contiene información ordenada de mayor a menor para generar impacto, y respetando una jerarquía.



Infografía uni gráfica

Ofrece un solo dato al que se le desea dar importancia, utiliza colores llamativos e imágenes grandes.



Como conclusión a la clasificación de infografía, la que se diseñó en este proyecto responde a la infografía de proceso, debido a que se muestra mediante pasos ordenados la realización de cada tesis, empezando por una denominación del proyecto como primer paso, segundo, explicación de la problemática y tercero producción gráfica.



Infografía realizada para el proyecto Taller Protegido Rosario.
Fuente: propia

Material Audiovisual para Repositorio de Prácticas Educativas Solidarias

Como se mencionó previamente, en el sitio web diseñado para el repositorio digital, sección experiencias, al elegir un proyecto se puede visualizar un video introductorio que informa brevemente sobre este.

Para explicar el diseño del contenido audiovisual es necesario entender que el video es un recurso dentro de la clasificación de sistemas de multimedia que en su origen algunos autores definieron a estos como sistemas interactivos con múltiples códigos. Otros autores como Fred Hoffstetter definen multimedia como el uso ordenado para presentar y combinar texto, gráficos, audio y vídeo con enlaces que permitan al usuario navegar, informarse, interactuar, crear y comunicarse.

En este caso el video que se diseña para visualizar cada proyecto se piensa de manera informativa, donde se muestran a modo introductorio textos e ilustraciones que corresponden a las palabras claves utilizadas en cada proyecto final de tesis y el objetivo de cada uno. En su diseño se optó por algo más tipográfico, con tamaños grandes teniendo en cuenta que solo se quiere comunicar los datos más relevantes de la introducción de cada proyecto final.

Las ilustraciones en movimiento se utilizaron para generar una comunicación más dinámica, respetando la identidad de SUMA planteada previamente, se sumó la mascota virtual Sumy. Para la selección de información se tuvo en cuenta que no se repita con otra, por ejemplo la que se expone en la infografía.

Siguiendo con el diseño del video, se utilizaron animaciones tanto en textos como en las ilustraciones. Para poder explicar cómo se aplicaron estas animaciones es fundamental conocer acerca de su origen. Animar es dar movimiento a dibujos u objetos sin importar la técnica con la que esto se logre (dibujando a mano, usando fotos o dibujando digitalmente). El movimiento se logra con ayuda de una secuencia de imágenes, que al mostrarlas de forma consecutiva, logra generar un efecto visual. Su origen se remonta a las primeras civilizaciones humanas, desde dibujos y pinturas en las cavernas hasta las complejas animaciones en la actualidad realizadas en una computadora. Es fundamental nombrar a Walt Disney como pionero en el campo de la animación y el entretenimiento. Su utilización por primera vez de sonido sincronizado con la imagen generó un éxito sin precedentes.

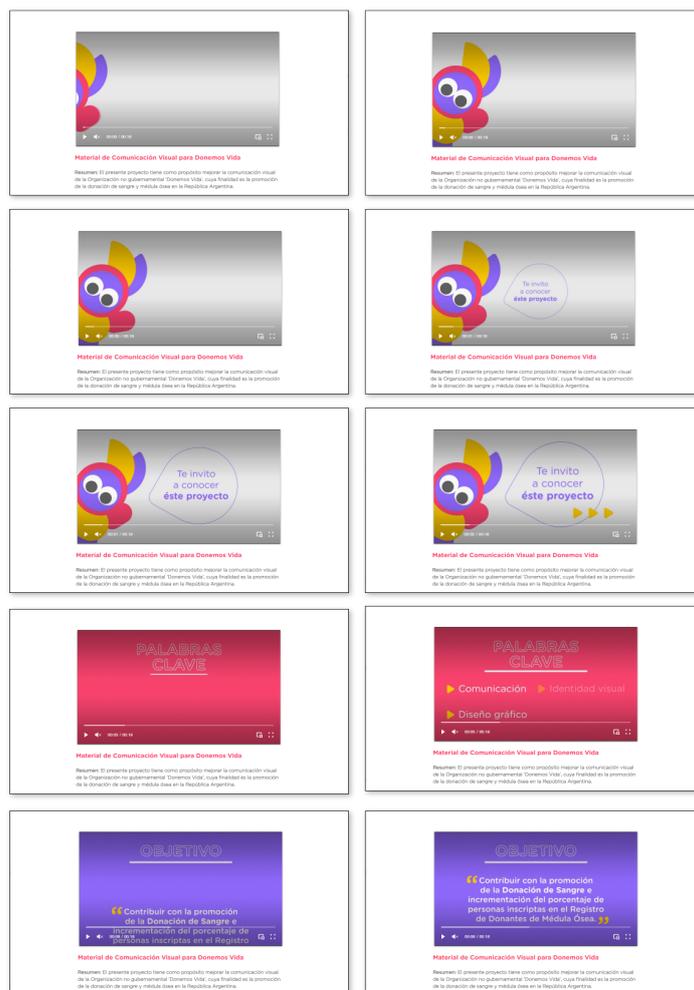
La animación es un proceso que se puede llevar a cabo con muchas técnicas diferentes, pero todas tienen una base común que son los 12 principios o fundamentos de la animación, planteados por dos animadores, Ollie Johnston y Frank Thomas en su libro *The illusion of life: Disney*

A continuación se nombraran solo los principios utilizados en este proyecto para la realización de los videos.

- *Estirar y encoger*: esta es una técnica utilizada para generar la ilusión de flexibilidad y peso, deformando al objeto para aumentar la sensación de movimiento. Se utilizó por ejemplo para algunos cuadros de diálogo.

- *Anticipación*: es una técnica que sirve para guiar la mirada del público al lugar donde está por ocurrir una acción. Se utiliza en este caso cuando se anima al personaje Sumy al comenzar el video.

- *Acelerar y desacelerar*: se utiliza para iniciar un movimiento de un objeto que alcanza más velocidad al principio , y que luego al frenar no lo haga de manera tan agresiva , sino que pueda generar un efecto más natural. Este efecto se usó en toda la composición para generar movimientos más naturales.



Capturas de pantalla del sitio web. Fuente: propia

Reflexiones finales

055

Este proyecto de intervención profesional tiene como objetivo general socializar, compartir y visibilizar los proyectos y acciones que se llevan a cabo por parte de la Carrera *Lic. en Diseño Gráfico UAI Sede Rosario*, dado que en la actualidad muchos de los trabajos realizados por la comunidad no están sistematizados ni visibilizados. Con este proyecto se busca mediante el diseño y maquetación de un sitio web dar a conocer cada proyecto de los alumnos de forma completa y ordenada.

El sitio web creado a tal fin se puede sostener en el tiempo, ya que fue creado en una plataforma autoadministrable y sencilla de manejar, con el objetivo de que los alumnos la puedan mantener actualizada. Además, se hace entrega del material necesario para la creación de los elementos gráficos que se encuentran en la vista de la página de cada proyecto.

El trayecto recorrido hasta llegar a el resultado final dejó un gran aprendizaje tanto en el ámbito profesional como personal.

Anexos

Elementos de Observación

Link de sitio observado:				
ELEMENTOS A OBSERVAR DEL SITIO EN GENERAL			SI	NO
¿El sitio es responsive?				
¿El sitio es accesible?				
¿Contiene material descargable?				
¿Incluye la síntesis de los proyectos?				
¿Incluyen los proyectos completos?				
¿Comprende material audiovisual?				
¿Comprende material teórico?				
¿Aparecen testimonios?				
ELEMENTOS A OBSERVAR EN CADA SECCIÓN	HOME	PROYECTOS	BIBLIOTECA	CONTACTO
CONTENIDO				
Actualizado				
Tipo de imágenes (fotografías, ilustraciones)				
Videos				
DISEÑO				
Paleta de color (contraste)				
Tipografía				
Estructura (jerárquica, lineal)				
USABILIDAD				
Accesibilidad				
Diseño responsive				
Entendible				
Navegabilidad				
Presencia de bugs				
SEO:				
Imágenes pesadas				
Contenido duplicado				
Links internos				
INTERACTIVIDAD				
Newsletter				
Redes Sociales				
Enlaces				
Posibilidad de descargar archivos				
Posibilidad de subir archivos				
Contacto				

Observación Zerbikas

Link de sitio observado: <https://www.zerbikas.es>

ELEMENTOS A OBSERVAR DEL SITIO EN GENERAL		SI	NO	
¿El sitio es responsive?			X	
¿El sitio es accesible?			X	
¿Contiene material descargable?		✓		
¿Incluye la síntesis de los proyectos?		✓		
¿Incluyen los proyectos completos?		✓		
¿Comprende material audiovisual?		✓		
¿Comprende material teórico?		✓		
¿Aparecen testimonios?		✓		
ELEMENTOS A OBSERVAR EN CADA SECCIÓN	HOME	PROYECTOS	BIBLIOTECA	CONTACTO
CONTENIDO				
Actualizado	Si	No	No	Si
Tipo de imágenes (fotografías, ilustraciones)	Ilustraciones	Fotografías e ilustraciones	Fotografías e ilustraciones	No
Videos	No	No	No	No
DISEÑO				
Paleta de color (contraste)	Si	Si	Si	Si
Tipografía	Open Sans	Open Sans	Open Sans	Open Sans
Estructura (jerárquica, lineal)	Jerárquica	Jerárquica	Jerárquica	
USABILIDAD				
Accesibilidad	No	No	No	No
Diseño responsive	No	No	No	No
Entendible	Si	Si	Si	Si
Navegabilidad	Si	Si	Si	
Presencia de bugs	No	No	No	No
SEO:				
Imágenes pesadas	No	No	No	No
Contenido duplicado	No	No	No	No
Links internos	No	Si	No	No
INTERACTIVIDAD				
Newsletter	No	No	No	No
Redes Sociales	Si	Si	Si	No
Enlaces	Si	Si	Si	No
Posibilidad de descargar archivos	No	Si	Si	No

Observación Repositorio Institucional Digital de la Universidad Nacional

Link de sitio observado: https://rid.unrn.edu.ar				
ELEMENTOS A OBSERVAR DEL SITIO EN GENERAL		SI	NO	
¿El sitio es responsive?			x	
¿El sitio es accesible?			x	
¿Contiene material descargable?		✓		
¿Incluye la síntesis de los proyectos?		✓		
¿Incluyen los proyectos completos?		✓		
¿Comprende material audiovisual?			x	
¿Comprende material teórico?		✓		
¿Aparecen testimonios?			x	
ELEMENTOS A OBSERVAR EN CADA SECCIÓN	HOME	PROYECTOS	BIBLIOTECA	CONTACTO
CONTENIDO				
Actualizado	Si	No	No	Si
Tipo de imágenes (fotografías, ilustraciones)	Fotografías e ilustraciones	No	No	No
Videos	No	No	No	No
DISEÑO				
Paleta de color (contraste)	Si	Si	Si	Si
Tipografía	Chivo	Chivo	Chivo	Chivo
Estructura (jerárquica, lineal)	Jerárquica	Jerárquica	Jerárquica	
USABILIDAD				
Accesibilidad	Si	Si	Si	No
Diseño responsive	Si	No	No	Si
Entendible	Si	Si	Si	Si
Navegabilidad	Si	Si	Si	
Presencia de bugs	No	No	No	No
SEO:				
Imágenes pesadas	No	No	No	No
Contenido duplicado	No	No	No	No
Links internos	Si	Si	Si	No
INTERACTIVIDAD				
Newsletter	No	No	No	No
Redes Sociales	No	Si	Si	No
Enlaces	Si	Si	Si	No
Posibilidad de descargar archivos	Si	No	No	No
Posibilidad de subir archivos	No	Si	Si	No
Contacto	Si	Si	Si	

Observación Repositorio Digital FILO, Facultad de Filosofía y Letras, de la Universidad de Buenos Aires

Link de sitio observado: http://repositorio.filo.uba.ar/xmlui/				
ELEMENTOS A OBSERVAR DEL SITIO EN GENERAL			SI	NO
¿El sitio es responsive?				x
¿El sitio es accesible?				x
¿Contiene material descargable?			✓	
¿Incluye la síntesis de los proyectos?			✓	
¿Incluyen los proyectos completos?			✓	
¿Comprende material audiovisual?				x
¿Comprende material teórico?			✓	
¿Aparecen testimonios?				x
ELEMENTOS A OBSERVAR EN CADA SECCIÓN	HOME	PROYECTOS	BIBLIOTECA	CONTACTO
CONTENIDO				
Actualizado	No	No	No	Si
Tipo de imágenes (fotografías, ilustraciones)	No	No	No	No
Videos	No	No	No	No
DISEÑO				
Paleta de color (contraste)	Si	Si	Si	Si
Tipografía	Arial	Arial	Arial	Arial
Estructura (jerárquica, lineal)				
USABILIDAD				
Accesibilidad	No	No	No	No
Diseño responsive	No	No	No	No
Entendible	No	No	No	No
Navegabilidad	No	No	No	No
Presencia de bugs	No	No	No	No
SEO:				
Imágenes pesadas	No	No	No	No
Contenido duplicado	Si	No	No	No
Links internos	Si	Si	Si	No
INTERACTIVIDAD				
Newsletter	No	No	No	No
Redes Sociales	Si	No	No	No
Enlaces	Si	Si	Si	No
Posibilidad de descargar archivos	Si	Si	Si	No
Posibilidad de subir archivos	No	No	No	No
Contacto	No	Si	No	

Observación Repositorio UCA, Universidad Católica Argentina

Link de sitio observado: https://repositorio.uca.edu.ar				
ELEMENTOS A OBSERVAR DEL SITIO EN GENERAL		SI	NO	
¿El sitio es responsive?		✓		
¿El sitio es accesible?			x	
¿Contiene material descargable?		✓		
¿Incluye la síntesis de los proyectos?		✓		
¿Incluyen los proyectos completos?		✓		
¿Comprende material audiovisual?			x	
¿Comprende material teórico?		✓		
¿Aparecen testimonios?			x	
ELEMENTOS A OBSERVAR EN CADA SECCIÓN	HOME	PROYECTOS	BIBLIOTECA	CONTACTO
CONTENIDO				
Actualizado	Si	No	No	Si
Tipo de imágenes (fotografías, ilustraciones)	Ilustraciones	Fotografías e ilustraciones	Fotografías	No
Videos	No	No	No	No
DISEÑO				
Paleta de color (contraste)	Si	Si	Si	Si
Tipografía	Helvética	Helvética	Helvética	Helvética
Estructura (jerárquica, lineal)	Jerárquica	Jerárquica	Jerárquica	
USABILIDAD				
Accesibilidad	No	No	No	No
Diseño responsive	Si	Si	Si	Si
Entendible	Si	Si	Si	Si
Navegabilidad	Si	Si	Si	No
Presencia de bugs	No	No	No	No
SEO:				
Imágenes pesadas	No	No	No	No
Contenido duplicado	No	No	No	No
Links internos	Si	Si	Si	No
INTERACTIVIDAD				
Newsletter	No	No	No	No
Redes Sociales	Si	Si	Si	No
Enlaces	Si	Si	Si	No
Posibilidad de descargar archivos	Si	Si	No	No
Posibilidad de subir archivos	No	No	Si	No
Contacto	Si	Si	Si	

Bibliografía

- Bartolomé, A. (1999) *Hipertextos, hipermedia y multimedia: configuración técnica, principios para su diseño y aplicaciones didácticas*.
- Centro Promotor del Aprendizaje y Servicio Solidario en Euskadi. <https://www.zerbikas.es/>
- Frascara Jorge (2011) *¿Qué es el diseño de información?*. Argentina.
- Escuela de arte digital Trazos (2023) *Conoce la animación a fondo: 12 principios que debes aprender*. <https://trazos.net/conoce-la-animacion-a-fondo-12-principios-que-debes-aprender/>
- Martínez Valía (2021) Medium. *Infografías: herramientas de comunicación*. <https://a20204069.medium.com/infograf%C3%ADas-herramientas-de-comunicaci%C3%B3n-8b0cde495f30/>
- Repositorio Institucional Digital Universidad Nacional Río Negro. <https://rid.unrn.edu.ar/>
- Repositorio institucional de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires. <http://repositorio.filo.uba.ar/xmlui/>
- Repositorio Institucional UCA . <https://repositorio.uca.edu.ar/>
- Sordo Ana Isabel (2021). Los 13 tipos de infografías que existen y la mejor manera de elegir Blog Hubspot. <https://blog.hubspot.es/marketing/tipos-de-infografias/>
- Pontis Sheila (2013) . *¿Qué es el diseño de información?* . Foro Alfa <https://foroalfa.org/articulos/que-es-el-diseno-de-informacion>.
- Universidad Nacional del Suroeste. *Lecturas Infografías*. <http://www.xn--diseo-rta.unnoba.edu.ar/wp-content/uploads/infografia.pdf>.
- Valero Sancho, J.L. (2001) *La infografía: técnicas, análisis y usos periodísticos*. ed. Aldea Global. Barcelona.