

Experiencias de los sistemas de información visual

Resumen

El texto expone las prácticas pedagógicas desde el Taller V, (Diseño de Información Visual), vinculadas al desborde cultural y social de la ciudad de Pasto, lo que demanda importantes transformaciones y actualizaciones institucionales. En este sentido, los procesos metodológicos permiten al taller activar los detonantes de diseño en la ejecución disruptiva que facilita a los estudiantes de diseño de la UNICESMAG definir tanto la dimensión conceptual como

**Fernando Coral
Bustos**

<https://doi.org/10.53972/RAD.erad.2024.5.351>

la formalización de sistemas de información visual. Se destaca del desborde de los contenidos semióticos y su equivalencia simbólica, orientando la configuración sistemática de proyectos de diseño de información visual. Además, es necesario reflexionar profundamente sobre la actualidad y la evolución de los contenidos impartidos regularmente, ya que estos dos aspectos permiten al docente tutor del taller actualizar y articular adecuadamente la dinámica planificada del taller, desde lo identificado y definido como taller integrado.

Esta experiencia académica buscó aportar desde las potencialidades locales y regionales, estrategias comunicativas que permitieran, en primera instancia, salvaguardar el patrimonio histórico de la ciudad y, en segundo lugar, consolidar, a través del turismo, el carácter social que promueve el mejoramiento continuo de propuestas que fortalezcan la función comunicativa de manera integral.

Palabras clave

Diseño de información,
hibridación, sistema,
cultura, social,
expo-grafía



Introducción

La experiencia pedagógica en el Taller Cinco hace referencia al diseño de sistemas de información visual, que busca consolidar la percepción de los estudiantes desde el ámbito de la asesoría. A medida que los estudiantes asumen, desde su perfil profesional, la orquestación de sistemas integrales, el abordaje de los contenidos sobre la articulación contextual les permite enfocar sus potencialidades a partir de la hibridación metodológica, basada en el estudio profundo de las dimensiones del contexto, concepto, análisis estético formal, funcionalidad y naturalmente desde la dimensión emocional. Además, es necesario reflexionar de manera regular y profunda sobre la actualidad y evolución de los contenidos del taller, ya que estos aspectos permiten al docente renovar y articular eficientemente la dinámica del taller integrado.

En tal sentido, la experiencia desde la planificación y articulación de contenidos permite al estudiante comprender y aplicar sistemáticamente los elementos propios de la investigación-creación. Cada proyecto desarrollado en este taller fomenta y contribuyen a la generación de pequeñas acciones que evidencian las capacidades para pensar, sentir y hacer desde el contexto-región, creando proyectos con impacto relevante en torno a la búsqueda y articulación del

patrimonio local, vinculado a la dimensión histórica, social y cultural a partir de la configuración de las estrategias de comunicación diseñadas por los estudiantes de quinto semestre. Así, se busca dinamizar las relaciones entre habitantes con el entorno, promoviendo desde la comunicación visual, oportunidades para el fortalecimiento de los vínculos sociales, culturales, económicos y políticos.

Conceptualización-metodología

El Diseño Gráfico, como una disciplina inter y transdisciplinar, es fundamental para migrar conceptos desde diferentes disciplinas, constituyéndose como una nueva forma de entender las necesidades, con énfasis en el comportamiento y conductas de las personas inmersas en un entornos diversos. Los procesos de inmersión en los contextos resultan favorables y coherentes con las necesidades de las espacialidades actuales, en armonía con los nuevos hipertextos que son asimilados por los procesos de comunicación, en referencia a una idea representada, es decir, a una noción del objeto en alusión al proceso inicial comunicativo (Jaramillo Amaya, 2024). En tal sentido, se hace necesario entender el diseño como un agente de cambio, en el que la perspectiva será socialmente responsable en la medida en que la relación hombre-entorno se fortalece, a través del sentido creativo que apalanca procesos de inmersión en el contexto, respondiendo de manera concreta a necesidades diversas.

Por su parte, la imagen en el diseño de sistemas de información busca potenciar los conocimientos que faciliten la gestión de la información, así como los procesos de estructuración de sistemas y programas del orden comunicativo. Desde esta perspectiva, el diseño de información visual se expande tanto espacial como virtualmente, abordando situaciones problemáticas en espacios abiertos, cerrados y/o virtuales. Así, la concepción del espacio se basa en la relación del sujeto con el lugar, y en la posibilidad de permanecer en él. Por

ende, este taller buscó articular procesos metodológicos a través de la investigación-creación, junto con hibridaciones metodológicas que atiendan a las necesidades comunicativas de los usuarios.

De este modo, la comunicación visual está íntimamente relacionada con los métodos creativos de circulación, así como con el uso de mensajes visuales y textuales, anclados al pensamiento lógico en directa correlación entre sujeto y el objeto diseñado en alusión al principio de universalidad (Frascara, 2011). Sin embargo, el análisis del contexto cultural, basado en los atributos que le son propios, dista de la concepción universal, ya que se fundamenta en la inmersión del diseñador en el contexto, quien activa la funcionalidad perceptiva de los cinco sentidos y potencia la facultad de percibir de manera íntima e instantánea, sobre la base de la evidencia: “Todo conocimiento conceptual supone necesariamente conocimiento intuitivo, y todo conocimiento intuitivo supone conocimiento perceptual” (Cassirer, 2003, pág. 63).

Desde luego, se trata de pensar en nuevas formas de crear, dentro de las cuales se conjugan nuevas dimensiones clave para la persona, a partir del análisis de las necesidades del mundo actual a partir y de la actividad social que se enmarca sobre el reconocimiento del territorio, considerando las cualidades inherentes al patrimonio histórico, social y cultural. Por lo tanto, se puede afirmar que la espontaneidad es el punto de inicio de la conformación simbólica anclada a la experiencia, cuyo punto de partida son las fuentes originales del pensamiento cognitivo: la sensibilidad, imaginación y el entendimiento en permanente interferencia (Cassirer, 2003). No obstante, en alusión al pensamiento y conocimiento humano a través de la representación:

El conocimiento de los objetos y de la realidad exterior consiste en la capacidad de modelar conceptos adecuados. No debemos aceptar la escisión habitual entre la razón y los sentidos. Toda actividad racional tiene un fundamento en la recepción previa de los datos aportados por nuestros sentidos, y, especialmente, del sentido de la vista. A su

vez, esta información es completamente modelada por procesos cerebrales conscientes e inconscientes (Alberich, Gómez F., Ferrer F., 2013, pág. 5).

Desde esta perspectiva, se puede afirmar que el diseño de comunicación visual “aporta asimismo su lenguaje específico a las demás disciplinas de diseño. Su objeto es hacer el entorno más inteligible y mejor utilizable, contribuir a la calidad de vida de las personas y a la sociedad del conocimiento” (Costa, 2014, pág. 101). Así, la comunicación busca transferir información a través de diferentes medios. En el caso específico de la imagen en los procesos comunicacionales, que desde lo visual permite genera ideas y mensajes diversos que aportan al desarrollo de la región. En efecto, a partir de la experiencia del programa de diseño, se enfoca en cuatro intervenciones: las estructuras sociales, las lógicas de producción, las dinámicas culturales y las gramáticas discursivas; este último aspecto anclado al uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, puesto que “... la realidad humana es diferente a la realidad natural” (González Ochoa, 2015, pág. 48). En tal sentido, los atributos de Nariño como región constituyen formas particulares de concebir el mundo desde la percepción humana, atribuibles al concepto de cultura de Pasto y a las maneras de concebir el territorio como un tejido de significación particularizada, entendiendo la cultura como texto, como un recurso gramatical, ya que su función es la de entregar mensajes dirigidos (Rodizales, 2015).

A partir del manejo visual, se hace necesario establecer la importancia de la observación del entorno, puesto que cada cultura o acto cultural acopia en sí mismo un sinnúmero de signos gramaticales. Desde esta perspectiva, se hace necesario escalar el acto fisiológico de ver a la observación, que permite distinguir, entender, comprender e interpretar manifestaciones culturales del territorio pastuso: “el cerebro no solo procesa información visual captada del entorno; también

genera imágenes internas con el fin de planear acciones futuras que faciliten la supervivencia, así como razonar e idear estrategias de acción sobre los entes que nos rodean” (Cairo, 2011, pág. 15).

Pero si bien el desarrollo de sistemas de información visual busca considerar aspectos como actividades, entornos, interacciones, objetos y usuarios, todos estos elementos se articulan a través del concepto de sistema que, al decir de Krippendorff (1997), “es un artificio conceptual que describe una porción de la realidad” (p, 48). Dicha interpretación, desde el análisis disruptivo que hace el diseñador a través de la caracterización de los componentes, busca establecer cómo se relacionan y cómo se transforman en el tiempo, para concluir con las respuestas concretas en la toma de decisiones inherentes al acto de la creación. Así mismo, para la solución de problemas de manera intencional, tanto en situaciones donde el problema y la solución deseada son claramente evidentes, como en situaciones donde el problema y la solución deseada son menos evidentes, así como en situaciones donde se requiere pensamiento crítico y un acercamiento creativo para lograr una salida. Esta salida está supeditada a la subjetividad: “un haz de estados psicológicos internos iniciales; existe sólo como un conjunto de propiedades determinadas del discurso” (Ledesma, López, 2009, pág. 89).

Partiendo de las metodologías de diseño que invitan a generar procesos de inmersión en el contexto, se permite alcanzar la profundidad de los problemas a partir de su propia naturaleza, en tanto que se detectan las causas y efectos. Estos factores se asumen por parte del investigador como detonantes creativos. Las causas y efectos emergen a través de diversas técnicas e instrumentos propios del diseño, que, al ser utilizados, formalizan una ruta de experiencias y suministran acercamientos progresivos. Desde luego, se hace necesario realizar un breve paso por la hibridación desde el enfoque de la investigación-creación, un proceso de transformación de realidades, en tanto que se busca superar la investigación

tradicional para llevarla a realidades creativas, a partir del papel que desempeñan los investigadores, los docentes y estudiantes desde la disciplina del diseño, en una reflexión permanente, dentro de la cual se permita documentar los aspectos inherentes a la investigación en diseño como un proceso sistemático desde una búsqueda activa en la que se materializan rutas metodológicas diversas que dan cuenta de una estructura subjetiva, que da paso al alcance de propósitos, da significación y valor a las cosas creadas y que atienden a las necesidades en la vida de las personas en contexto. A medida que la experiencia creadora infiere una experimentación constante, es decir, una búsqueda constante, “la experimentación y la exploración son procesos que han sido apropiados tanto por las ciencias como por las disciplinas creativas, y que se desarrollan, en cada una, de acuerdo con sus especificidades de búsqueda y propósito” (Ballesteros M. & Beltrán L., 2018, pág. 19). Dicho propósito solo es posible cuando se asigna sentido a algo, a través de procedimientos en los cuales se explican consistentemente las acciones, sucesos y anécdotas que surgen de la vida cotidiana de las personas; en efecto, la interpretación se constituye en una acción en la que emergen decisiones subjetivas que constatan la acción en los modos de pensar y sentir, en este caso desde lo histórico, lo social y lo cultural.

Según lo anterior en armonía con (Ballesteros, Beltrán Delgado & Salcedo , 2015) “la práctica creativa y la creación tienen un rol fundamental en la producción de conocimiento y en los procesos de innovación, reconociendo de forma inevitable cómo la diversidad de disciplinas establece distintas formas y procesos de investigación” (p. 19). Esta diversidad en las formas creativas permite articular nuevas formas de exploración a partir de los detonantes plásticos sensoriales, que dan paso a nuevos discursos y a nuevas materialidades sobre los contenidos textuales y visuales.

Por otra parte, a menudo, el arte de esquematizar faculta a los diseñadores a profundizar sobre las condiciones del diseño. El

lenguaje visual les permite articular desde los trazos más elementales, el surgimiento de ideas innovadoras que sorprenden, acuñando progresivamente la capacidad proyectiva que permitirá materializar un proyecto. Así como lo expone (Gombrich, 2011), “esta idea intuitiva, la que la forma acompaña a la función... Pero un instante de reflexión revelará que incluso las formas rechazadas por este credo cumplían una función que, si no era técnica, era al menos social” (p. 8).

Estos modos de trabajo permiten a los diseñadores tomar decisiones que beneficiarán las cualidades proyectuales a través de las ideas menos predecibles, dentro de las cuales se contemplan todas las variables según su grado de complejidad. Por ello, en el enfoque de diseño también se advierten las sensaciones detonantes del diseñador, sobre la base de los elementos o procesos de caracterización de dichos referentes. En efecto, el pensamiento creativo advierte en su esencia una serie de ideas que le permiten al diseñador visualizar anticipadamente una o varias posibilidades de solución de un reto de diseño (González M., Quindós, 2015).

Descripción del proyecto o producto desarrollado:

El taller cinco de diseño de información visual se ejecutó en el marco del proyecto integrado denominado Narrativas, diálogos y contextos de San Juan de Pasto y buscó articular procesos de quebrantamiento asumidos desde la dinámica sistemática inmanente al acto creativo, de tal forma que el desarrollo del espacio académico tuvo como propósito central el exaltar los diálogos de las personas con los centros urbanos, culturales, sociales, económicos o ambientales. De la misma forma, se plantearon propósitos académicos específicos que se enfocaron en contribuir al trabajo interdisciplinar o transdisciplinar, fomentar el aprendizaje interdependiente, compartir conocimientos con las comunidades, facilitar la vinculación de los estudiantes con otros saberes y propiciar el trabajo integrado a través de proyectos.

Además de ofrecer recursos educativos, fomentar la colaboración y el intercambio de ideas entre la comunidad del diseño, a través de un entorno dinámico que permite a los participantes interactuar, compartir experiencias y aprender unos de otros.

De tal modo que la ejecución del taller por parte del docente le permita articular la competencia central del taller con los resultados de aprendizaje definidos en la malla curricular vigente. Ciertamente, el abordaje de los contenidos de este taller se fundamenta a partir de la aplicación de estrategias de comunicación para la solución de problemas de manera intencional, tanto en situaciones donde el problema y la solución deseada son claramente identificables por parte de los intereses de los estudiantes. Ahora bien, la hibridación metodológica acumula, desde la experiencia docente, dos aspectos que se deben considerar: por una parte, el manejo del taller dirigido por el profesor aporta a los estudiantes sustancialmente contenidos actualizados y en segundo término el abordaje del proyecto desde el enfoque de la investigación creación.

El proceso de hibridación metodológica se realizó colocando en paralelo las herramientas que se utilizan en los campos del diseño, como el diseño de información visual, la señalética, la expografía, la interactividad y los procesos de inclusión. Desde esta perspectiva, el proceso del taller se ejecutó a partir de la experiencia acumulada en el manejo de la metodología de Joan Costa, que hace referencia al desarrollo de siete fases metodológicas: Toma de Contacto, Acopio de información, Planificación, Diseño, Implementación, Correcciones Estilística y Supervisión. Cabe resaltar que este modelo metodológico se fundamenta en el modelo propuesto por la escuela de ULM. También, el taller de diseño tomó como referencia el manejo y aplicación de la metodología de *Desing Thinking*, que permite la generación de ideas que buscan atender las necesidades de los usuarios desde la realidad del contexto y de las personas. Se fundamenta en procesos de creación, co-creación y colaboración. Luego, el taller consideró la articulación

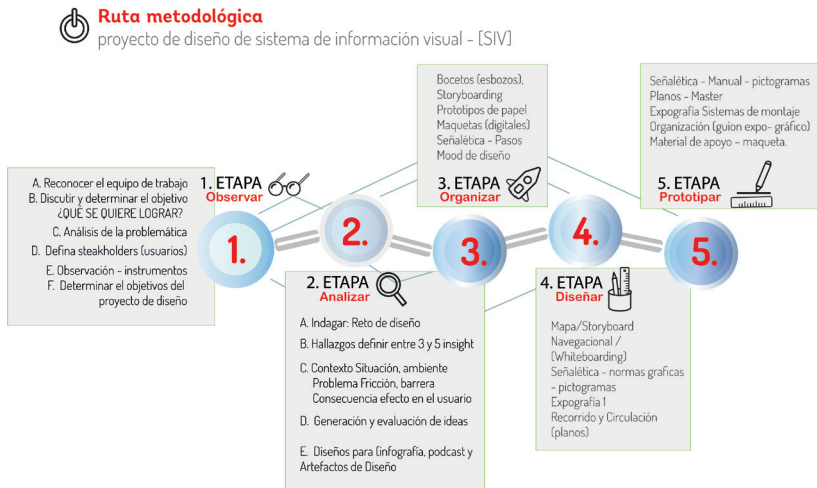
del modelo metodológico del programa de diseño de la Universidad CESMAG, un modelo denominado 3i, que toma como punto de partida el *Design Thinking* y al Service Design. Este modelo fue desarrollado por los diseñadores Ana Timarán Rivera y Edison Ramos Bastidas. El modelo 3i, se desarrolla en tres etapas: indagar, idear e implementar.

Finalmente, el desarrollo y configuración de proyectos se apalanca desde la investigación-creación, mediante la hibridación metodológica entre el *Design Thinking*, el 3i, la metodología de Joan Costa, el modelo de *wayfinding*, así como los esquemas expográficos básicos. Ahora bien, el taller contempla cinco etapas: la primera etapa, **Observar**, hace referencia a la inmersión en el contexto. En esta etapa se define el reto de diseño a partir del proyecto base “Narrativas, diálogos y contextos” de San Juan de Pasto, y se enfoca en la búsqueda referencial, documental y textual después de definir el tema, sobre la base de los intereses de los estudiantes en cada equipo de trabajo conformado. La segunda etapa, **Analizar**, alude a la itinerancia; en esta etapa, el registro fotográfico y el contacto directo con los usuarios son factores relevantes para articular desde lo hallado en la etapa inicial. Es en este punto donde los estudiantes, por medio de la observación directa y la entrevista, se relacionan con las personas, dentro de las cuales se documentan los testimonios de las personas y se acude a la indagación con expertos. Posteriormente, se da paso a la etapa de **Organizar**, en la cual se da orden a los datos, testimonios y se organiza adecuadamente todo lo recogido en las dos etapas anteriores, para dar paso a la ideación y búsqueda de referentes, donde se acopia información relevante que sirve de inspiración. Es aquí donde se estructuran los referentes visuales a partir de los tableros de diseño (moodboards), dentro de los cuales se asume el análisis referencial desde siete ejes básicos (estético-formal, conceptual, funcional, emocional, contextual, interactivo y de inclusión).

Después, se da paso a la cuarta etapa, **Diseñar**, que hace referencia a la concreción de artefactos; es un proceso donde los aspectos definidos en la propuesta están alineados con tono y enfoque

comunicativo, a partir de los elementos que inspiran el proceso creativo de los estudiantes, así como la definición de la línea gráfica y la salvaguarda de la Unidad Visual del proyecto. Finalmente, la etapa de Prototipar se centra en la consolidación o materialización del diseño; en este aspecto, se pone en acción la producción de estos prototipos a través del Master de Diseño, el Diseño Expográfico, Diseño de Pictogramas y el manual del sistema integrado de diseño de información visual. Lo anterior se organiza y planifica para la exposición final en la muestra académica BUENAMENTE, según se observa en la Figura 1, que sintetiza la ruta metodológica del proyecto integrado del taller.

Figura 1: Ruta metodológica proyecto integrado Sistema Integrado de información Visual [SIV]



Fuente: esta investigación

El desarrollo del taller contó con la participación de un grupo de 27 estudiantes organizados en diez equipos de personas, cada equipo estuvo conformado por dos estudiantes, salvo una estudiante que trabajó individualmente. En este sentido, los resultados muestran la consolidación de diez proyectos que se relacionan a continuación: Huellas de Historia, De Val, Charladito, Historia Teñida, la Guaneña, La Panadería (2 proyectos),

Pandiaco, Gran Batalla y Mi Tejar. De los anteriores, se debe señalar que el desarrollo del taller fue difícil por el número de estudiantes, pero el grupo demostró ser propositivo y siempre buscó, con sus preguntas, potencializar su proceso de aprendizaje, así como mantener una búsqueda constante y una exploración de su proceso creativo. Tomando como base lo anterior, se destacan los proyectos de Huellas de Historia y De Val. Estos proyectos se enfocan desde el componente histórico; el primero, en el sector de San Felipe, se sitúa en un entorno con una riqueza histórica del patrimonio arquitectónico, religioso y cultural de la ciudad, según se observa en la Imagen 1.

Imagen 1: Mapa turístico sector de San Felipe - Pasto



Fuente: Juan Felipe Martínez Z. y Johan Andrés Eraso E.

Todo el proceso se inicia, en primer término, con la articulación de procesos de indagación y búsqueda de fuentes documentales, referenciales y testimoniales, sobre la base del reconocimiento de la ciudad en el marco del proyecto integrado denominado Narrativas, diálogos y contextos de San Juan de Pasto, cuyo enfoque buscó reconocer, desde la cotidianidad, el patrimonio tangible e intangible que presenta la ciudad, así como comprender y aplicar sistemáticamente

98

los elementos propios de la investigación-creación. Puesto que cada proyecto desarrollado en este taller buscó fomentar y coadyuvar a la generación de pequeñas acciones que hacen evidente, las capacidades para pensar, sentir y hacer proyectos de impacto en torno a la búsqueda y articulación del patrimonio local anclado desde la dimensión histórica, social y cultural a partir de la configuración de estrategias de comunicación, diseñada por los estudiantes de quinto semestre. De igual modo, los procesos de observación activa se constituyen en una técnica poderosa para los estudiantes, a través de la indagación, así como la consolidación de fuentes documentales, referenciales y testimoniales, este proceso se consolida en el desarrollo del mapa, en el cual se realizan los desplazamientos por actores, según se observa en la Imagen 2. En el desarrollo del proyecto De Val, el cual toma su nombre del apellido de Antonio María Pueyo de Val, obispo de la diócesis de Pasto en 1917, el cual impulsó la construcción e intervención de varias obras eclesiales, siendo uno de los más importantes el Pasaje Corazón de Jesús.

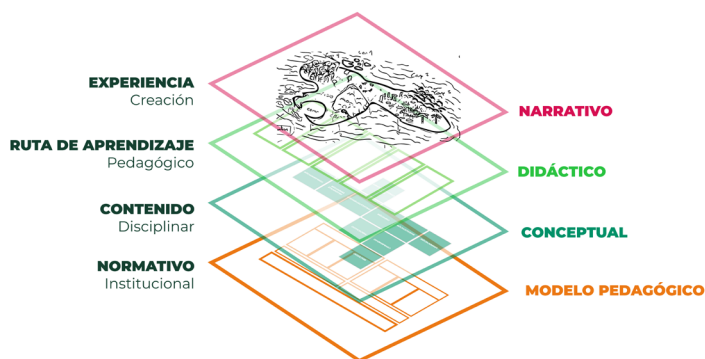
Imagen 2: Identificador Proyecto De Val



Fuente: María Alejandra Delgado A., Julián Saín Yela R. y Jeferson Stiven Armero T.

Luego se dio paso a la etapa de análisis, que consiste en la formalización de la temática encontrada a través del proceso de inmersión en el contexto, por medio la correlación con entrevistas realizadas a personas o habitantes de los barrios, en la consolidación de los testimonios. Con base en el material recogido en las etapas anteriores, se procede a organizar y estructurar la información, según se observa en la Imagen 3, que indica la articulación de varias rutas.

Imagen 3: Definición de rutas turísticas Proyecto De Val



Fuente: María Alejandra Delgado A., Julián Saín Yela R. y Jeferson Stiven Armero T.

Después, se da inicio al desborde creativo a través de procesos disruptivos que ponen en evidencia las motivaciones subjetivas y la determinación de los detonantes creativos, los cuales se consolidan en los procesos de exploración, bocetación y consolidación de artefactos visuales y prototipos que desarrollan los estudiantes, como se puede observar en la imagen 4 en el diseño de señales ornamentales.

Imagen 4: Señales informativas - ornamentales sector de San Felipe - Pasto



Fuente: Juan Felipe Martínez Z. y Johan Andrés Eraso E.

En tal sentido, los procesos metodológicos le aportan al taller realizar una serie de procesos no secuenciales a partir de las interrupciones que permiten a los estudiantes establecer la dimensión de concepto y la formalización de sistemas de información visual. Por lo tanto, el desborde de los contenidos semióticos y su equivalencia simbólica que permean la configuración semiótica y expográfica propia del diseño de información visual, que para este caso se hace desde el diseño de pictogramas, según se observa en la Imagen 5 en el proyecto De Val.

Imagen 5: Diseño de pictogramas proyecto De Val



Fuente: María Alejandra Delgado A., Julián Saín Yela R. y Jeferson Stiven Armero T.

Resultados

Los resultados del proyecto fueron positivos, puesto que los estudiantes alcanzaron las capacidades que les permitieron estructurar un sistema de información visual a través de la investigación creación. En efecto, la hibridación metodológica y la puesta en marcha de la metodología elaborada en el programa de diseño 3i funcionaron adecuadamente para el desarrollo de este proyecto.

La articulación sistemática de la metodología proyectual se dinamiza, ya que permite realizar un análisis permanente de la problemática que se está investigando. Por su parte, la importancia los proyectos de referencia seleccionados permite ver el grado de

conocimiento de los estudiantes a través del reconocimiento de los barrios a partir de su historia, cultura y de los actores, es decir, las personas que habitan en los barrios y en cada uno de los entornos definidos por los estudiantes.

Los proyectos se inscriben en la línea de investigación de imagen, comunicación visual y procesos interactivos. Desde luego, esta línea contempla la articulación y desarrollo de sistemas y subsistemas de interacción adecuados. Además, sobresalen las indagaciones sobre la historia de la ciudad, así como la particularidad de cada sector, según se observa en la propuesta de expografía en el proyecto Huellas de historia de San Felipe, (Imágenes 6, 7 y 8).

Imagen 6: Expografía proyecto Huellas de historia San Felipe – Pasto cronología



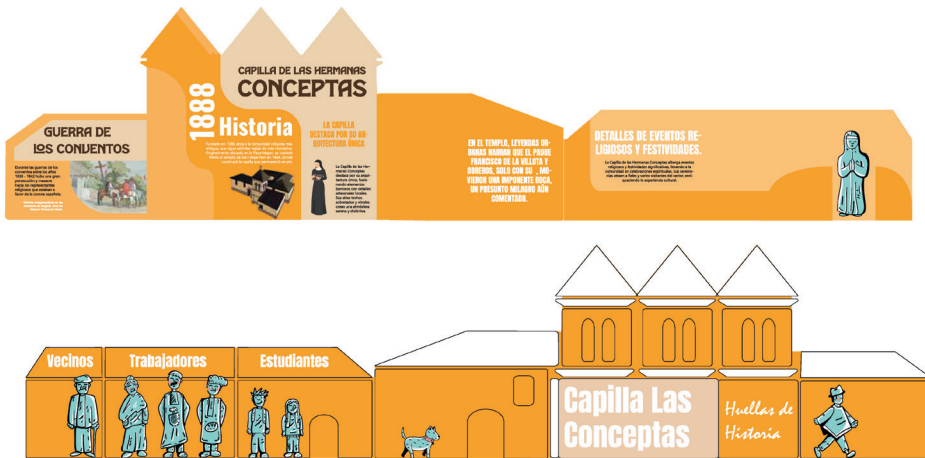
Fuente: Juan Felipe Martínez Z. y Johan Andrés Eraso E.

Imagen 7: Expografía proyecto Huellas de historia San Felipe – Templo de Lourdes y Casona Taminango



Fuente: Juan Felipe Martínez Z. y Johan Andrés Eraso E.

Imagen 8: Expografía proyecto Huellas de historia San Felipe – Capilla de las hermanas conceptos

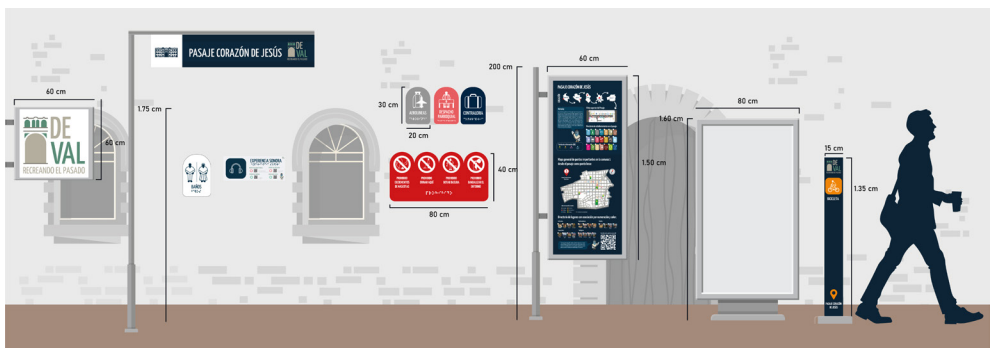


Fuente: Juan Felipe Martínez Z. y Johan Andrés Eraso E.

Estos proyectos se consolidan como una ventana análoga y digital para abordar la salvaguarda en la que conviven los usuarios, puesto que la transmisión del conocimiento se hace de manera simultánea y abierta a través de los procesos de inmersión en la historia. También, existe inmersión en el contexto de manera virtual, potencializando la confección de estrategias conducentes a revitalizar el conocimiento de la historia como un recurso para la memoria colectiva de la sociedad de Pasto.

Lo anterior dio como resultado el diseño de artefactos interactivos y dinámicos a partir de la interacción de los usuarios, lo que les permitiría promover el conocimiento del patrimonio material, oral, fotográfico e ilustrativo. Esto se puede constatar en los resultados finales de la integración de las materias de este semestre, que potencializan la actividad de la verticalidad integral del currículo, según se observa en lo definido como máster de diseño en las Imágenes 9 y 10 del proyecto De Val. En cuanto al diseño y articulación del sistema de señales el cual incluye procesos interactivos y de inclusión. Y la prueba máster del proyecto.

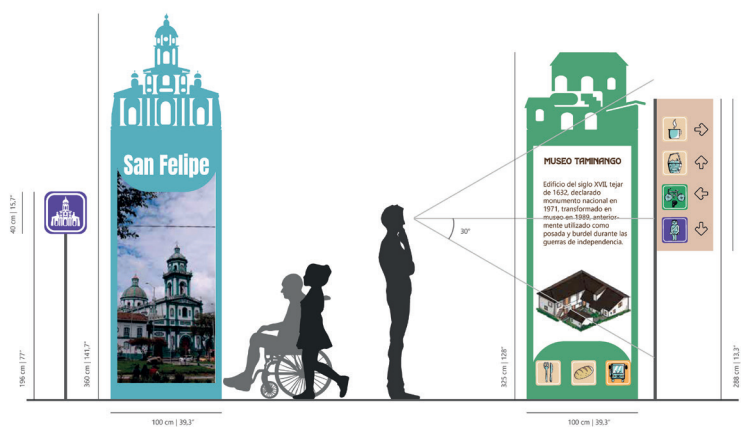
Imagen 9: Máster de diseño señalética proyecto De Val



Fuente: María Alejandra Delgado A., Julián Saín Yela R. y Jeferson Stiven Armero T.

Imagen 10: Máster funcional de la señalética proyecto Huellas de historia San Felipe.

Prueba Máster



Fuente: Juan Felipe Martínez Z. y Johan Andrés Eraso E.

Finalmente, se podría afirmar que el mapeo, la zonificación, el inventario, el diseño de pictogramas, el despliegue informativo desde el patrimonio histórico, así como la consolidación de la señalética y de la expografía diseñadas, se consolidan como una ventana que se articula en el diseño informativo espacial e interactivo, ya que les permite a los visitantes ubicarse en el espacio y generar un desplazamiento efectivo. De esta manera, que la transmisión del conocimiento se hace simultáneamente a través de los procesos de inmersión en el contexto real y virtual, potenciando desde el diseño sistemas de información diferenciados con impacto relevante desde su concepción y eficiencia en la interacción de los usuarios.

Conclusiones

El taller cinco de diseño de información visual se ejecutó desde la visión del taller integrado Proyecto de investigación-creación-gestión y estructuración de la información en el marco de lo denominado como:

Narrativas, diálogos y contextos de San Juan de Pasto, que integró las materias de Diseño V, diseño de infografía, sistemas de Impresión y retórica de la imagen. Dentro de este marco, se pone en evidencia la importancia, por una parte, de la actualización de contenidos y, por otra, del proceso de planificación docente.

El desarrollo y articulación del taller es un ejercicio que se viene perfeccionando permanentemente; este aspecto es relevante desde la visión del docente, ya que le permite, por una parte, articular los contenidos desde las potencialidades del diseño. Estas potencialidades se pueden articular sistemáticamente desde lo que se ha denominado hibridación metodológica.

El proceso de investigación-creación permitió a los estudiantes encarar frontalmente problemas susceptibles de ser atendidos desde la óptica creativa, aportando, desde el diseño, estrategias integrales en el diseño de información visual.

Referencias

- Alberich, Gómez F., Ferrer F., J. (2013). Percepción Visual. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Recuperado el 08 de 05 de 2024, de http://librodigital.sangregorio.edu.ec/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=3534#
- Ballesteros M, & Beltrán L., M. (2018). ¿Investigar creando? una guía pra la investigación creacción en la academia (Vol. 1). Bogotá, Cundinamarca , Colombia: Editorial Universidad del Bosque.
- Ballesteros M. & Beltrán L., M. (2018). ¿investigar creando? Una guía para la investigación creación en la academia. Bogotá, Colombia: Editorial Universidad del Bosque.
- Ballesteros, Beltrán Delgado & Salcedo , M. (05 de 10 de 2015). La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. Iconofcacto, 11(17), 10-28.
- Cairo, A. (2011). El Arte funcional (Luis G. Prado ed.). Madrid, España: Fareso S.A. Recuperado el 2024
- Cassirer, E. (2003). Filosofía de las formas simbólicas (Primera reimpresión ed., Vol. 3). México, México: Fondo de Cultura Económico. Recuperado el 08 de abril de 20024
- Costa, J. (2014). Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma. EXPERTIA, 2(2), 89-107. Recuperado el 4 de 2024
- Frascara , J. (2011). ¿Qué es el diseño de información? (J. Frascara, Trad.) Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.
- Gombrich, E. H. (2011). Los usos de las imagenes Estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual. New York, E. E. U.: Phaidon.
- González M., Quindós, E. (2015). Diseño de iconos y pictogramas (1 ed.). Valencia: Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU).

- González Ochoa, C. (2015). El diseño como acción . Manizáles : Editorial Universidad de Caldas.
- Jaramillo Amaya, M. (2024). Sobre la noción de “información” en la filosofía de Gilbert Simondon. Tópicos revista de filosofía, 1(68), 69-101. Recuperado el 11 de Mayo de 2024, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323077263003>
- Krippendorff, K. (1997). Metodología de Análisis de contenido. Barcelona: Paidós Comunicaciones. Recuperado el 2024
- Ledesma, López, M. (2009). Comunicación para diseñadores. Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina: Ediciones FADU.
- Observatorio de Diseño Aplicado - ODA. (14 de Octubre de 2020). Observatorio de Diseño Aplicado - ODA. Obtenido de Principios de actuación: <http://www.hermes.unal.edu.co/pages/Consultas/Grupo.xhtml?idGrupo=2318&opcion=1>
- Rodizales, J. (2015). Conversación Interminable con Silvio Sánchez Fajardo. Pasto, Nariño, Colombia: Universidad de Nariño. Recuperado el 2 de mayo de 2024

