

Arantxa Abascal Quintana
Alumna 8vo semestre Diseño Gráfico
arantxaqr@gmail.com

Gina Ochoa Solther
Alumna 8vo semestre Diseño Gráfico

Ivan Romero
Alumno 8vo semestre Diseño Gráfico
vahnyeah@hotmail.com

Montserrat Turriza
Alumna 8vo semestre Diseño Gráfico
montseturriza@gmail.com

Fernanda Planas
Alumna 8vo semestre Diseño Gráfico
feriturias@hotmail.com

Erick Padierna
Alumno 8vo semestre Diseño Gráfico
erickpadierna3@gmail.com

Heidy Gabriela Herrera Romo
Profesora de la asignatura de Sistemas de Información
gabriela.romo@anahuac.mx

Introducción

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en el proyecto de investigación y diseño de infografías didácticas, realizadas para el Hospital de Nutrición, abordado en la materia Sistemas de información Visual de la carrera de Diseño Gráfico. El objetivo de aprendizaje de este proyecto fue conocer y aplicar herramientas de investigación etnográfica, vinculándolas con la práctica del diseño para generar sistemas de comunicación visual eficaces. Usando la infografía como recurso, se realizó una interpretación de información científica comprensible para públicos heterogéneos.

Material y Método

Se usó metodología *Human Centered Design*, tomando como base las necesidades de aprendizaje y consumo de información de los diferentes perfiles que atiende el área de trasplantes del Hospital de Nutrición. (Figura 1). También se aplicaron metodologías como diseño participativo y Co-Design, entre otras.

Human Centered Design

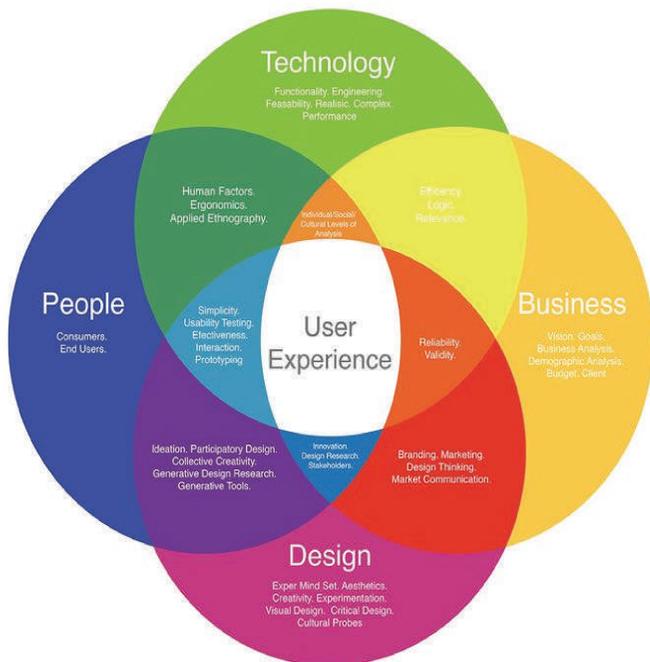


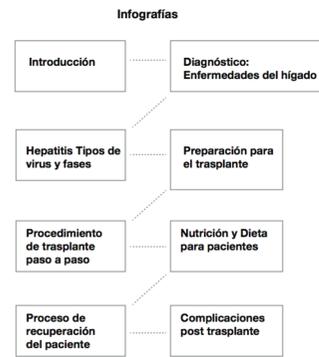
Figura 1. Diagrama de interacción.

Resultados

Las entrevistas cualitativas permitieron identificar necesidades de intercambio de información y decodificación, entre los participantes: médicos especialistas, pacientes y sus familiares. (Figura 2). La comunicación visual se diseñó para ser más asequible, ordenada y abstracta; se usaron herramientas como esquemas y lenguajes pictográficos, que integraron la información bajo una identidad constante.



Arquitectura del proyecto



23

Esquema de la arquitectura de la información

Figura 2. La información visual del proyecto fue el resultado de la colaboración entre los usuarios, especialistas y diseñadores.

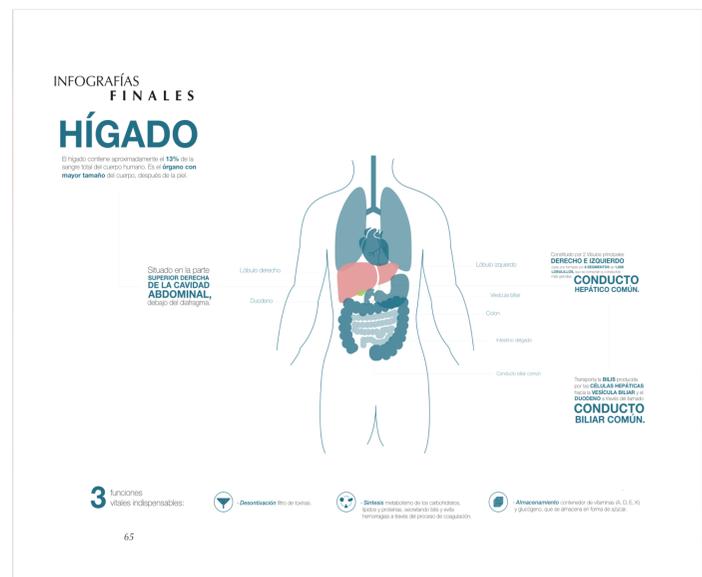


Figura 3.

Discusión

El diseño centrado en el usuario aplicado a la infografía permite hacer un análisis a profundidad de las personas y su contexto, con probabilidades que resultan en proyectos más empáticos y significativos. Con el Co-Design y el diseño participativo los usuarios finales se sienten más identificados, consiguiendo que el aprendizaje de un tema complejo se convierta en una experiencia de conocimiento. El diseñador observa, recolecta, analiza y transforma datos complejos para convertirlos en información visual. Los proyectos de diseño deben ser transdisciplinarios. El papel del diseñador gráfico se complementa con la etnografía, pues este conocimiento le permite acercarse más a su usuario final al momento que éste se convierte en guía y artífice de la solución en el diseño de información.

Referencias

1. Cairo A. El arte funcional. Infografía y visualización de información. Madrid: Alamut; 2011.
2. Wurman RS. Angustia informativa. Buenos Aires: Pearson Education; 2001.
3. Smiciklas M. The power of infographics. Using pictures to communicate and connect with your audiences. Indiana: Que; 2012.