

- ↪ Mi propuesta de tesis pretende comprobar que un producto interactivo de interfase gráfica sirve como soporte para la comprensión de información compleja, altamente teorizada y que utiliza un lenguaje especializado, como es el caso de la investigación histórica. Por medio de la creación de productos interactivos explicativos cuya pretensión no es contener toda la información de un libro de investigación teórica, si no soportar dicha investigación con medios visuales, faciliten su comprensión a un público no especializado que no conoce las terminologías específicas.
- ↪ En el caso específico de investigación histórica el uso de la visualización a sido de tipo meramente referencial, como personajes importantes, fotografías o ilustraciones que muestran hechos o lugares pasados, gráficas que exponen cambios a través del tiempo, así como líneas de tiempo.
- ↪ La investigación histórica es uno de estos casos donde la información se presenta casi en su totalidad de manera escrita, y cuando la narrativa y sintaxis de los textos históricos es densa, produce el rechazo de la gente a leer libros de historia, porque los considera muy difíciles de entender.
- ↪ Un lenguaje escrito implican conceptos complejos, difíciles de entender, estos mismos conceptos tras pasados a un lenguaje visual que requiere de una experiencia interactiva para la comprensión de la información, logrará que tanto investigadores en historia como el público en general pueda entender las ideas propuestas en determinado trabajo teórico.
- ↪ Mi hipótesis es demostrar que la visualización gráfica en un producto interactivo cumple con todos los requerimientos necesarios para lograr la comprensión de conceptos históricos presentados en un libro de investigación. Por medio de material visual y auditivo ( mapas, imágenes, diagramas, gráficos, video, fotografía, efectos sonoros y musicalización), el usuario tendrá una intervención activa y como resultado obtendrá conocimiento y logrará aprender sobre la información histórica que se presenta.