

Introducción

INTRODUCCIÓN

El diseñador de información es la ignición de un proceso tan fundamental como la comunicación. Es acreedor de un poder implícito para trascender en la mente del hombre, y con esto, su responsabilidad sobrepasa los límites de lo cotidiano. Entrelaza y conecta conceptos que le dan luz al que está observando. Sensibiliza la imagen para crear nexos con lo suprasensible. Escucha, ve, siente y saborea por la humanidad, para que ellos conozcan del mundo que a simple vista es efímeramente ambiguo. Es el portador del mensaje que hará entendible lo que antes no fue.

El tema del proyecto aquí presentado pretende un análisis cuantitativo y cualitativo de varios aspectos relacionados con el concepto de diseño de información. Primeramente, la estipulación de los valores, límites, alcances y objetivos de esta disciplina, permitieron un desarrollo integral del análisis en cuestión. Segundo, la ejemplificación de dicho proceso mediante la resolución de un problema real, confirmó los aspectos teóricos de investigación y permitió la materialización de un proyecto útil culturalmente. Con este proyecto, los autores de esta tesis incurrieron de forma fundamental y formal en lo que implica un proceso de diseño de información con la responsabilidad necesaria para emanar soluciones positivas para la sociedad.

De forma particular, se abordó un conflicto que actualmente enfrenta el sitio arqueológico de Cholula, Puebla. El problema consiste en una desinformación histórica, en malas interpretaciones, en pobreza comunicativa, y falta de elementos visuales que impiden un aprendizaje dentro de la zona. Es decir, la carencia gráfica y comunicativa actual en este sitio, hace que el mensaje no sea comprendido como se desea. Con la implementación del diseño de información, además de corroborar su importancia en el sentido estricto de la disciplina, se buscó el cumplimiento del objetivo principal de cualquier sitio cultural: la comprensión histórica del lugar y el aprovechamiento placentero de la visita.

Siguiendo una tendencia de responsabilidad social, los autores de esta tesis, abordaron esta problemática específicamente debido a la motivación desinteresada de actuar a favor de una sociedad culturalmente apática. Se realizó una búsqueda generalizada de las necesidades de diseño de información dentro de Cholula, misma que condujo a los autores hasta el sitio arqueológico. De esta manera, y motivados por el interés determinante del Antropólogo Martín Cruz, se decidió tomar el proyecto en cuestión para temática de esta tesis.

Los objetivos generales del proyecto consisten en el cumplimiento efectivo de un proceso de diseño de información avalado por las investigaciones necesarias que la disciplina requiere. Dichas soluciones gráficas fueron abordadas de una manera total, integral y fundamentada. Así mismo, sin dar cabida a lo subjetivo, se planteó corroborar la manera en que las estrategias de diseño y la planeación son imprescindibles en este proceso; ya que sólo de esta manera se podrá modificar, moldear e influir sobre un público con ciertas necesidades para dotarlos de información útil en su toma de decisiones.

Los objetivos particulares de esta tesis oscilaron de manera general en los productos de diseño planteados a partir del análisis logístico. Esto implicó estudios particulares de medios gráficos, propuestas preliminares, evaluaciones y toma de decisiones con base en la efectividad.

La hipótesis que gestó este proyecto de tesis se planteó de la siguiente manera: la efectividad de un diseño de información dependerá incondicionalmente de una estrategia y planeación adecuada, misma que desembocará en los medios (gráficos o no) necesarios para que el público adquiera conocimiento y tome decisiones.

Habiendo definido los aspectos básicos de la gestión de esta tesis, no resta más que comenzar con la descripción puntual de los métodos, desarrollos, investigaciones y propuestas que los autores enfrentaron durante la realización del proyecto.