

Diseño de información

Disciplina decisiva frente la sobre información en Internet

Graciela Lecerasi, Paola Huber

Programa de Actualización en Diseño Digital - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo – Universidad Nacional de Cuyo - Argentina

hmasl@datafull.com

The designers of information in front of the panorama of it overflows, explosion and saturation of information in Internet, have the responsibility of being guides in this “infoxicación” sea (Piscitelli, 2000), contributing to the administration of the information, synthesizing its complexity and elaborating a message that is materialized in an interface that balances form and function, appealing to an aesthetic and technological dose combined with the appropriate usability, where the access, the distribution and the understanding of the information, is solved and in consequence, the metabolism of the same one and its later assimilation, is facilitated.

Internet; overinformation; desing; user; knowledge.

"Internet se presenta como un extraordinario y nuevo medio de circulación de la información, con dos peligros: que el exceso de información se vuelva inutilizable y que la completa anarquía que rige al sistema no permita reconocer la información interesante y útil entre la especulación comercial o la locura individual" (Umberto Eco)

Hoy, el usuario se enfrenta a un hipermedio que se presenta como un laberinto infinito en el cual existen proporcionalmente mayor cantidad de calles sin salida que tiempo real para recorrerlas, produciendo en el usuario angustia y frustración, cuando no, la imposibilidad de llegar a destino. A medida que la información se acumula y multiplica, en lugar de ser más accesible, es más confusa e irrelevante. Experimentamos encuentros de información a través de intersecciones inesperadas entre algo no buscado y por otro lado, por cada cosa importante que encontramos, nos desviamos con toneladas de basura informacional.

El hipertexto facilita la búsqueda de información siguiendo nuestra forma de pensamiento “no secuencial”, pero el caudal es tal, que no permite el relevamiento de esa información múltiple, multidireccional y fragmentada, obstaculizando su filtrado, procesamiento y composición ulterior, y dificultando el proceso de transformación de la misma en conocimiento.

Como diseñadoras de comunicaciones, reflexionamos respecto de la importancia vital del Diseño de Información, como acción concreta para mitigar el caos actual de información en la web, descomplejizando el laberinto y favoreciendo el acceso y la asimilación del conocimiento.

Diseño y conocimiento

La digitalización cambió el soporte de lo escrito y sus modos de acceso. y conlleva la aparición de nuevas formas narrativas, sistemas de referencia, posicionamientos en el eje autor/lector, afectando irreversiblemente la organización de la lectura y la producción de sentido.

La web, con su proliferación de páginas –nuevas unidades de sentido-, nos hace replantear la valoración de lo que son: datos, información –datos procesados- y conocimiento –información aprehendida-, y su utilidad para la acción y la toma de decisiones.

El rol cognoscitivo decisivo del diseño en el proceso de comunicación se define como una metodología para abordar el conocimiento, estructurándolo y presentándolo de modo que pueda ser absorbido y comprendido en forma efectiva, reduciendo su complejidad a través del uso de recursos audiovisuales que incluyan la estética como dominio constitutivo y no sólo como agregado de la usabilidad.

Diseño de información

Surge como disciplina indispensable en el proceso de comunicar y transmitir conocimientos, haciendo comprensibles y accesibles los datos.

Trabaja con campos de sentido y enfatiza dos dimensiones interrelacionadas: la edificación o proceso de autoconciencia individual, y la conmutatividad o proceso de cambio mutuo. A su actividad se añade el estudio de las interacciones hombre-máquina, el diseño de las interfaces de usuario, los métodos de documentación técnica y de escritura estructurada, y los principios de organización y acceso a la información en entornos digitales, reunidos dentro de la arquitectura de la información.

La arquitectura de la información es un proyecto de diseño con una visión de lo que debe ser una estructura web, con una definición y un objetivo. Consiste en la organización de la información, entendiendo que ésta engloba tanto a la estructura propuesta para el contenido de la misma y su proyección de crecimiento, a los mecanismos necesarios para conocer y explorar esa estructura -sistema de navegación y etiquetado de contenido, sistema de búsqueda y recuperación, como a la presentación visual de la misma.

La correcta proyección de la arquitectura de la información -elemento intangible- une de forma más rápida, pero sobretodo, de forma más eficaz a los usuarios con el contenido.

Diseño de Interfases

La interfase permite que la máquina se represente al usuario como una suma de diferentes intercambios comunicativos de modo que éste la pueda comprender, permitiendo que de esta interacción resulten acciones eficaces.

Es el usuario quien encuentra y gestiona el sentido del entorno mediológico a través de la interfase, diseñada como metáfora de una realidad familiar.

La interfase no es un complemento sino el centro de la interacción, permitiéndole al usuario navegar en el espacio informacional, sin perder orientación, moviéndose libremente pero siempre enfatizando sus propios intereses (interfase centrada en el usuario).

Usabilidad y Estética

Los portantes de la bandera de los métodos de la ingeniería de la usabilidad, presentan una visión limitada del diseño de interfases:

“Hay esencialmente dos enfoques del diseño: el ideal artístico de la autoexpresión y el ideal de la ingeniería de resolver un problema para el usuario” (Nielsen, 1999)

Frente a esta postura planteamos el balance entre lo estético, siempre a nivel comunicacional, y lo factible como referente concreto a la usabilidad, diseñando interfases consistentes que permitirán mayor claridad en la percepción total del contenido, su navegación, e interrelaciones. La usabilidad es entonces un componente necesario para facilitar el acceso al contenido, entendiendo la lógica de la web y favoreciendo así la accesibilidad, pues cuanto más sencillo resulte a los usuarios navegar por un site, mayores posibilidades tendrá de encontrar lo que busca (findability).

Nuestra reflexión

Internet nace como medio que abarca nuevos espacios y nuevas velocidades modificando nuestra percepción y generando inevitablemente una desvinculación entre objeto-discurso, entre lo real y lo virtual.

Frente al desborde, explosión y saturación de información y la consecuente “infoxicación” (Piscitelli, 2000) que sufrimos, los diseñadores de información tenemos la responsabilidad de contribuir a la gestión de la información, sintetizando su complejidad y elaborando un mensaje que se materialice en una



interfase que conecte la fuente de información y la información primaria con el usuario, a través del equilibrio de forma y función, donde no prime significativo sobre significado y donde se facilite el acceso, la distribución y la comprensión de la información, y en consecuencia el metabolismo de la misma y su posterior asimilación.

Nuestro objetivo es enfatizar el enfoque integrador del diseño centrado en el usuario, sus necesidades y experiencias. Siendo altamente conscientes de que toda comunicación efectiva depende de la utilización de recursos que estén conectados en forma intrínseca con lo estético, nos ubicamos en el punto de equilibrio exacto entre la dosis estética y tecnológica adecuada -que apele a la elección criteriosa de estímulos que guíen y mantengan cautivos a los usuarios-, y la dosis conveniente de ingeniería de usabilidad.

Es así, que el campo del diseño de información requiere un esfuerzo de naturaleza colectiva para ser delineado y considerado como un espacio promisorio de conocimiento, el cual constituye un motor esencial en toda experiencia humana, innegablemente vinculada con la necesidad de transformar información en conocimiento, haciendo de esto un punto de apoyo para dar sentido y tomar decisiones.

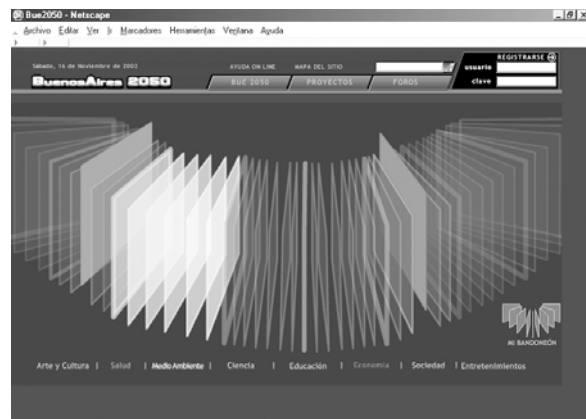
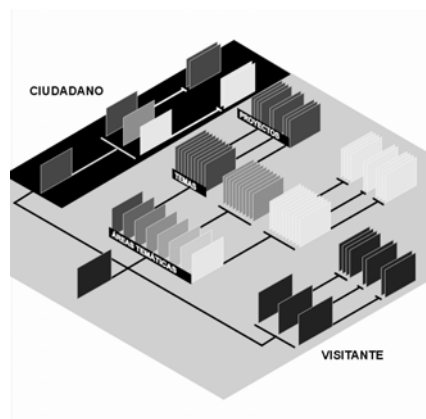


Fig1. Proyecto BUE2050 Virtual – Arq. de información. Fig 2. Proyecto BUE2050 Virtual – Diseño de Interfase

Referencias

- Nielsen, Jacob: 1999, Designing Web Usability, New Riders Publishing, Indiana
 Piscitelli Alejandro: 2000, Generación Nasdaq, Granica, Argentina