

# EL DISEÑO Y de la Informació

Silvia Zarid Alvarez Lozano  
Síntesis Creativa



Aichi. Pantalla digital  
Foto de Momoko Amino

El campo del diseño abarca amplios sectores de trabajo, cada uno de estos hacen que el diseño se desarrolle con ciertas particularidades concretas a las necesidades de comunicación que debe cubrir. En gran medida, debido a estas demandas de comunicación, el diseño se va especializando cada vez más.

Las herramientas y los medios de trabajo con los que se desarrolla el diseño son bastos y diferentes. Van desde el uso de una hoja de papel con texto impreso a una sola tinta, pasando por todo tipo de publicaciones, envases, *displays*, espectaculares, etcétera, hasta llegar a las animaciones, páginas web, multimedia, entre otros recursos. Y es precisamente en los últimos años donde hemos atestiguado el rápido desarrollo de múltiples avances tecnológicos usados para diseñar, que son capaces de transmitir información con métodos no tradicionales. Además de organizarla, renovar, intercambiar y modificar su flujo.

La tecnología de la información y comunicación (TIC)<sup>1</sup> término descrito por Manuel Gándara<sup>2</sup> como “nuevas tecnologías”, es la combinación entre las computadoras y las telecomunicaciones, particularmente las redes”; empleada ampliamente en múltiples sectores del quehacer productivo ha tenido una gran recepción por los desarrolladores de herramientas para el diseño. A través de éstas podemos realizar tareas en un tiempo y esfuerzo menor; con ello están surgiendo nuevas metodologías, teorías y conceptos en el diseño.

Del uso de estas tecnologías y sus resultados han derivado nuevos códigos de comunicación. Por lo que ahora es necesario reconocer que las normas y conceptos de diseño no pueden ser aplicados de manera general, ya que no es lo mismo pensar en las tipografías, composición, imágenes y colores para un medio impreso que para un medio electrónico que tenga como soporte de salida una pantalla.

Se han diseñado fuentes específicas para que tengan una mejor legibilidad en pantalla, además de que existe diferencia entre los puntos tipográficos que usamos para medir en un impreso y los puntos (en realidad píxeles) que son usados para medir la tipografía en pantalla; las retículas se desarrollan basándose según el número de píxeles de la pantalla; se usa el sistema de color basado en la luz; en las

# LAS TECNOLOGÍAS n y Comunicación (TIC)



Aichi. Pantalla digital  
Foto de Momoko Amino.



Desierto Digital. Universum Lab.  
Foto de Zarid Álvarez

imágenes además de trabajar obviamente con su calidad gráfica (nitidez) se debe considerar su resolución en píxeles, el formato electrónico en el que se almacenará, sus dimensiones sobre la pantalla y esto en su conjunto hace que la imagen obtenga cierto peso que haga que funcione o no con rapidez al momento de su despliegue en pantalla; hay que recordar que en estos medios la velocidad de presentación de la información y la interactividad son factores relevantes para el desempeño de diseños electrónicos.

Se han publicado estudios que proponen el uso específico de la composición, las tipografías, imágenes y colores, entre otros elementos de diseño para pantalla, los cuales han sido aplicados, usados y evaluados, arrojando nuevas posibilidades de comunicación a través de estos medios.

El campo de los diseños de multimedia es uno de los más recorridos hoy día, debido a las grandes y diferentes maneras de llegar a un amplio número de receptores. La combinación de los diferentes recursos que utiliza, se ha vuelto un potente recurso de comunicación que puede tener diferentes modos de salida como internet, intranet, en DVD y discos compactos. Estos medios han sido usados de múltiples maneras, entre otros van desde la educación escolar, la medicina, el entretenimiento, la ingeniería, la arquitectura, el diseño industrial, la ciencia, como parte de las exhibiciones comerciales y culturales, hasta en los museos.

La manera de transmitir la información depende en gran medida de los diseños de las interfaces que se crean para ser usados por diversos públicos. El éxito o fracaso de estos diseños está

sujeto a múltiples factores como el ambiente en donde serán utilizados, su accesibilidad informativa y de instalación, mantenimiento y actualización; pero principalmente el conocer al usuario para poder definir los elementos compositivos de diseño, en los cuales se vean reflejados los diferentes conceptos y principios pertinentes para el diseño, que hagan que el mensaje sea entendible para el destinatario final y rebase los lenguajes especializados.

Así, el proceso de diseño de los diferentes medios de transmisión de mensajes que están siendo usados cada vez más, representa un reto para sus creadores, ya que desde la concepción de un proyecto de comunicación lo obliga a reconocer que a través de la combinación de conocimientos técnicos y formales de diseño es como puede lograr resultados significativos para un público cada vez más heterogéneo.

## El rápido desarrollo de múltiples avances tecnológicos usados para diseñar, son capaces de transmitir información con métodos no tradicionales

<sup>1</sup> Anteriormente nombradas "nuevas tecnologías", el término ha sido modificado debido a que denota temporalidad y que en el transcurso del tiempo y con el continuo devenir de recientes tecnologías, éste sería mal aplicado. En su lugar se usa el término TIC (Tecnología de la Información y Comunicación), el cual hace referencia a una serie de recursos que son usados en diferentes disciplinas en las cuales se manejen las constantes evoluciones de la información y comunicación. Las tecnologías son una simbiosis entre la electrónica y la comunicación.

<sup>2</sup> Manuel Gándara V. es doctor en diseño y nuevas tecnologías por la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco. Su contribución se centra en problemas teóricos y epistemológicos de la arqueología y las ciencias sociales, y en el uso educativo de las nuevas tecnologías, particularmente en museos.