

**DISEÑO DE UN INFOGRAMA INTERACTIVO PARA EL MUNICIPIO DE
GUATAPE (ANT)**

JESUS DAVID PELAEZ LOPEZ

**INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO
FACULTAD DE PRODUCCIÓN, DISEÑO Y AFINES
PROGRAMA TECNOLOGIA EN DISEÑO Y GESTION DE LA IMAGEN
2017**

**DISEÑO DE UN INFOGRAMA INTERACTIVO PARA EL MUNICIPIO DE
GUATAPE (ANT)**

Jesús David Peláez López

asesor

Álvaro Isaac Valencia Restrepo

**INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO
FACULTAD DE PRODUCCIÓN, DISEÑO Y AFINES
PROGRAMA TECNOLOGIA EN DISEÑO Y GESTION DE LA IMAGEN
2017**

AGRADECIMIENTOS

A Dios por iluminar y guiar mi camino, por darme fortaleza en los momentos difíciles, por brindarme una vida llena de aprendizaje, experiencia y sobre todo mucha felicidad. A mi Familia, por su amor; sus consejos en todo momento, su apoyo emocional e incondicional, por ser mi fuerza y mi motor, por ser una parte esencial en mi vida, por haberme brindado esta excelente oportunidad, y por sus lecciones en el transcurso de mi vida, además por su apoyo económico. A mis hermanos, por ser un ejemplo de desarrollo laboral y por apoyarme en todo momento, por su amor, amistad y comprensión. A todos mis profesores por su apoyo, por su tiempo, por su amistad y por todos los conocimientos que me transmitieron. A todos mis compañeros porque también fueron parte de mi caminar, por todos los momentos de alegría, de estudio, de compartir; por ser parte de mi vida y dejarme ser parte de las suyas. A mi asesor Álvaro Isaac Valencia por su paciencia y compromiso.

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	9
1. EL PROBLEMA	11
1.1. IDENTIFICACION DEL PROBLEMA	11
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.3. FORMULACION DEL PROBLEMA	12
2. JUSTIFICACIÓN	13
3. OBJETIVOS	15
3.1. OBJETIVO GENERAL	15
3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	15
4. MARCO REFERENCIAL	16
4.1. MARCO TEORICO	19
4.2. MARCO CONTEXTUAL	27
5. DISEÑO METODOLÓGICO	30
6. CONCLUSIONES	34
BIBLIOGRAFÍA	36
ANEXO	39

LISTA DE FIGURA

Figura 1. Infograma interactivo parque de guatape	Pág. 39
Figura 2. Infograma interactivo parque de guatape	pág. 40
Figura 2. Infograma interactivo parque de guatape	Pág. 41
Figura 2. Infograma interactivo parque de guatape	pág. 42

GLOSARIO

INVESTIGACIÓN: En el más amplio sentido de la palabra, la definición de investigación incluye toda recopilación de datos, información y hechos para el avance del conocimiento.

INFOGRAMA: Es una forma de dar a conocer una información, tanto textual como grafica de un hecho, acontecimiento, o investigación de cualquier tipo de datos, en las infografías se pueden utilizar fotografías.

INTERACTIVO: la relación que se establece entre los seres humanos y las máquinas, esto es, el método por el cual un usuario se comunica con el ordenador, sea local o remoto.

FOTOGRAFIA: Llamamos fotografía al proceso de capturar imágenes mediante algún dispositivo tecnológico sensible a la luz, que se basa en el principio de la cámara oscura.

TIPOGRAFIA: letras diseñadas con unidad de estilo, para desarrollar una labor de impresión. Actividad que hace referencia a los elementos letras, números y símbolos pertenecientes a un contenido impreso, ya sea en soporte físico o digital.

INFORMACIÓN: La información está constituida por un grupo de datos ya supervisados y ordenados, que sirven para construir un mensaje basado en un cierto fenómeno o ente.

GUATAPE: es un municipio de Colombia, localizado en la subregión Oriente del departamento de Antioquia. Limita por el norte con el municipio de Alejandría, por el este con el municipio de San Rafael, por el sur con los municipios de Granada y El Peñol y por el Oeste con El Peñol. Su cabecera dista 79 kilómetros de la ciudad de Medellín, capital del departamento de Antioquia. El municipio posee una extensión de 69 kilómetros cuadrados.

PROYECTO: Podría definirse a un proyecto como el conjunto de las actividades que desarrolla una persona o una entidad para alcanzar un determinado objetivo. Estas actividades se encuentran interrelacionadas y se desarrollan de manera coordinada.

DISEÑO: se refiere a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un soporte material, antes de concretar la producción de algo. El término también se emplea para referirse a la apariencia de ciertos productos en cuanto a sus líneas, forma y funcionalidades.

CRONOGRAMA: entendemos a aquella lista que recopila todos los elementos terminales de un proyecto, con las respectivas fechas previstas de comienzo y final.

INTRODUCCIÓN

El diseño gráfico implica exploración constante, donde debemos esforzarnos para encontrar la manera de informar o comunicar por medio de imágenes, lo cual nos lleva a traducir ideas y brindar soluciones visuales, y también de crear nuevas formas de interpretar todo lo que está al nuestro alrededor.

Peltzer (1991) afirma que la imagen como vehículo de pensamiento visual es anterior a cualquier lenguaje en la historia de la comunicación entre los hombres, de ahí que podemos afirmar que “Es la época del pensamiento visual, en la cual la acción de ver la imagen y leer el texto se ha trastocado o invertido. La nueva cultura de aprendizaje se basa en leer las imágenes, como sucede en la publicidad, y ver los textos.” (p.99)

En el ejercicio profesional del Diseño gráfico, coinciden tanto los sistemas de clasificación, creación y producción de imágenes, así como los aspectos de importancia (conceptualización, lectura e interpretación) de las mismas, aplicando un análisis y síntesis; así como la influencia de información, codificándola en el lenguaje visual y audiovisual, a fin de aplicarlo en los vehículos de comunicación visual.

La sociedad demanda nuevas soluciones ante la saturación de información visual y multimedia que nos atrapa y desvía hacia el consumo de productos comunicativos ajenos a nuestro interés, por lo cual resulta imprescindible la participación de las instituciones educativas para promover el desarrollo de estrategias más creativas que se enfoquen más al aprovechamiento de la información y al aprendizaje que a la acumulación arbitraria de datos.

Debido a la tendencia de los medios y a la abundancia de componentes tecnológicos que ha ocupado también en el panorama del diseño, se ha relegado a un segundo plano los aspectos artísticos y de comunicación. En este sentido, hay que considerar que la creatividad es una cualidad, un proceso y búsqueda constante que se puede asociar con formas de

pensamiento práctico para promover el uso racional de las tecnologías en el diseño ante los nuevos escenarios de la comunicación visual.

La Infografía va más allá de la mera creación de gráficos. Su principal objetivo es convertir lo complejo en sencillo y explicar lo difícil de la forma más clara posible utilizando el lenguaje gráfico.

Este proyecto surge de la necesidad de desarrollar y fortalecer los sitios más representativos del municipio de Guatapé (Antioquia) mediante un infograma interactivo que se ubicarán en el parque y en malecón de este municipio ya que estos son los puntos más pertinentes del municipio, por lo cual se convierte en un lugar fácil para la llegada de los visitantes. Por medio de estos infogramas interactivos al visitante le será más fácil guiarse ya que estos tendrán imágenes, datos, estadísticas y relatos sobre este bello municipio.

1. EL PROBLEMA.

1.1. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Actualmente el municipio de Guatapé no posee de un sistema de información, que brinde un mayor conocimiento acerca de los lugares más representativos de este municipio; generando así desorientación en los turistas, que trae como consecuencia la búsqueda de información en terceras partes, siendo esta no muy precisa.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La falta de información y escasez de señalización en el municipio de Guatapé es uno de los inconvenientes que más se presentan en el mismo. Guatapé es considerado un destino turístico que presenta un problema de desarrollo y evolución en su señalización, en indicaciones e información a sus visitantes y habitantes, el suministro de información debe ser pertinente y eficaz, en un destino turístico la información debe ser un elemento de vital importancia.

Un conjunto de información transmitida de alguna manera específica puede considerarse un mensaje, que puede contener información en diversos niveles, sin embargo, si el mensaje contiene información desconocida o poco comprensible la transferencia de la información será nula. La necesidad de un buen diseño de comunicación no sólo no existe, sino que es urgente. El diseño entra con el objetivo de asegurar la efectividad de esa comunicación de información, hace falta desarrollar métodos que permitan el acceso a la información de manera comprensible y que se vea como un derecho ciudadano.

Para cambiar los paradigmas del diseño es necesario fortalecerlo con la creación de investigaciones que brinden aportes a la sociedad, siendo el diseño un instrumento que contribuye con la calidad de vida de la gente, una infografía sencilla, ética, bien diseñada y

adecuada al público al que se dirige con la información que presenta. Por lo antes mencionado, la creación de un infograma que permita transmitir la información de los lugares de interés del municipio de Guatapé se nos presenta como una solución a la falta de información que actualmente presenta el Municipio, permitiendo al turista y sus habitantes obtener de manera clara y precisa la ubicación exacta de diversos puntos de interés. Este proyecto pretende resolver y aportar la información necesaria para mejorar el desarrollo del Municipio.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuál será la solución principal que brindara este proyecto y quienes se beneficiaran con este mismo?

2. JUSTIFICACIÓN

El aumento de imágenes para presentar la información es cada vez más evidente en la vida diaria, con los avances del internet y las comunicaciones se han realizado de manera masiva, en especial en los formatos informativos.

Pero en las últimas décadas, en especial, la infografía ha tomado un protagonismo particular inesperado, superando incluso la fotografía y la imagen audiovisual. Y es que a veces un plano, un dibujo, un mapa, un simple gráfico pueden ofrecernos más información sobre un hecho en particular. Al encontrarnos con esta nueva manera de presentación llamada infografía estamos encontrándonos con principios elementales como lo son el croquis simple, el mapa coloreado, el gráfico que nos explica las ideas, la tabla que clarifica nuestros conceptos.

Las infografías al estar compuestas por distintos elementos (texto, imagen, gráficos, vídeos, entre otros) y ser el resultado de una búsqueda específica y válida de información permiten comunicar un mensaje de manera concreta y coherente. Son además una excelente ayuda visual para presentar el proceso de aprendizaje de un individuo.

La simpleza de esos dibujos nos permite configurar situaciones desde las más complejas hasta las más elementales y sencillas, porque una imagen que incluye información siempre será un excelente apoyo para acercar el conocimiento a la humanidad. Las infografías son una herramienta eficaz que favorece y facilita la comprensión y retención de conocimientos complejos.

Diversos factores se analizaron en el municipio de Guatapé, entre los cuales destacaban los desconocimientos por parte de sus habitantes, turistas y visitantes acerca de los lugares más representativos o comerciales de este municipio. Con el diseño de este infograma

interactivo se pretende resolver aquellas inquietudes que surgen tanto para la comunidad de Guatapé, como para los turistas.

Este proyecto se realiza con la finalidad de especificar con información clara y precisa la localización de los establecimientos comerciales tales como restaurantes, hoteles, entidades bancarias, bares o discotecas, entre otros, etc., así como de los lugares más representativos entre los cuales destacan el embalse y la piedra de Guatapé, con el propósito de mejorar la señalización y la comunicación del municipio.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL.

Diseñar y desarrollar una guía práctica para el municipio de Guatapé a través de un infograma interactivo.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

3.2.1. Definir la diagramación del infograma interactivo

3.2.2. Definir tipo de materiales para su realización

3.2.3. Ensamble y terminación del infograma interactivo

3.2.4. Recolectar la mayor información acerca del municipio de Guatapé (Ant).

3.2.5. Brindar la mejor información para visitantes y residentes

3.2.6. Adecuar un uso correcto de estos mismos

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

La infografía siempre ha sido un tema poco estudiado en Colombia y en gran parte de Latinoamérica, de ella se sabe más por las propuestas gráficas que se publican en diarios americanos y europeos de gran prestigio, y que se visualizan gracias a las posibilidades de la red, o porque en algún momento un medio nacional alcanzó el reconocimiento con un Premio.

Es posible que se deba a que la infografía sea considerada más como un producto de diseñadores, que un producto de otras ramas como el periodismo y comunicadores, los cuales en algunos casos también le son útiles las infografías. A veces, incluso, son la primera parte de la escala de producción de infografías porque son los que van al lugar de los hechos, hacen los reportes, consultan fuentes y recogen información, sin embargo es el diseñador quien por su formación logra captar la esencia para la realización del producto. En Colombia, el enfoque de la infografía se utiliza con un enfoque más hacia lo periodístico.

La infografía tiene un papel relevante, porque cuando se habla de divulgación del conocimiento, hablamos de públicos masivos, a los que usualmente les llega más fácil la información de tipo visual.

De hecho, investigaciones educativas como las presentadas por Minervini (2005) y Valero (2008, 2010) han demostrado que las infografías pueden ser adaptadas de acuerdo con tres aspectos generales: en primer lugar, a las necesidades de aprendizaje y necesidades pedagógicas, hace énfasis en la adquisición de conocimiento, teniendo en cuenta las

características del usuario, edades, comportamientos sociales, etapa de desarrollo cognitivo, entre otros. En segundo lugar, de acuerdo con la estructuración de los contenidos, donde es primordial el tipo de aprendizaje que se quiere lograr, a partir de ahí, se deberán elaborar infografías para que así, fortalezcan procesos cognitivos. En tercer lugar, de acuerdo con la estructuración de los contenidos, donde es primordial el tipo de aprendizaje que se quiere lograr. A partir de ahí, se deberán elaborar infografías para que así, fortalezcan procesos cognitivos.

Valero (2010) refiere que las infografías bien elaboradas tienen un gran nivel de éxito y que por lo general producen sistemas de información y conocimiento que responden a las necesidades de un público o de un entorno el cual necesita un sistema de información con un gran desarrollo óptimo y concreto donde se ven involucrados una serie de datos de interés.

Para Muñoz *et al* (2012) “La elaboración de materiales didácticos multimedia resulta una tarea ardua y compleja en la que confluyen componentes de carácter técnico, gráfico, disciplinar y pedagógico, entre otros” (p.305).

Para lograr cumplir esos componentes se requiere de un alto nivel formativo y unas competencias desarrolladas por parte de los docentes que decidan crear e integrar este tipo de materiales didácticos multimedia en sus clases.

El profesor Cairo (2014) expresa que la ética es el esqueleto de la infografía, en otras palabras, la ética es la estructura que sostiene todos los elementos que conforman la infografía, siendo así que lo estético ocupa un segundo lugar, aunque no por ello deja de ser importante puesto que el uso de recursos estéticos ayuda a los lectores acceder de manera interactiva a los elementos que se exponen en la infografía.

En ese sentido, Colombia Aprende (2013) expone que: “A medida que se adquieren herramientas y experiencias, para el respectivo despliegue de las competencias comunicativas, el ejercicio auténtico de la producción discursiva y la interacción comunicativa, se dará de manera clara, oportuna y precisa, entre las sociedades que favorezcan su desarrollo” (p.1).

4.2. MARCO TEORICO Y CONTEXTUAL

4.2.1. Etimología y Definición de Infografía:

Actualmente el término de infograma ha ido cambiando y nos referimos a infografía como una representación visual informativa de textos.

El término Infografía se deriva del acrónimo de información y grafía. Por lo tanto, es considerado como un medio de comunicación que llega al receptor de forma visual, Nigel Holmes, (2005) uno de los infografistas más prestigiosos del mundo, y define este término como: "hacer entendibles los números, los procesos y los hechos".

Según Jeff Goertzen, (1991) asesor de gráficos de 'El periódico de Catalunya', "la infografía combina las habilidades del dibujo y diseño de un artista con las habilidades periodísticas de un reportero"

Peggie Stark, (1991) señala que los infográficos son "una combinación de palabras y elementos visuales que explican los acontecimientos descritos en el artículo y sitúan a la historia o a sus protagonistas en un contexto determinado".

Otros señalan que "Una infografía es una combinación de elementos visuales que aporta un despliegue gráfico de la información. Se utiliza fundamentalmente para brindar una información compleja mediante una presentación gráfica que puede sintetizar o esclarecer o hacer más atractiva su lectura" (MANUAL DE ESTILO DE CLARÍN, 1997: 125).

La infografía tiene la capacidad de transmitir información y conocimiento que antes no poseía el intérprete de una manera clara y sencilla como lo afirma Vilches (1987):

"La infografía ofrece ese texto que le permite saber, es decir, información que se convierte en conocimiento una vez hay contacto del interpretante con la infografía...

Por tanto hace una apuesta interesante por brindar conocimientos que garantiza

posibilidades pedagógicas de los periódicos digitales gracias a su propuesta convergente”. (p.72)

La infografía se caracteriza principalmente por responder al *cómo* de una información. Es decir, permite visualizar una sucesión de acontecimientos, describir un proceso, una secuencia, explicar un mecanismo complejo, visualizar o dimensionar un hecho. Todo esto la hace particularmente útil. Por eso la información enfrenta hoy la posibilidad de sintetizar diversos contenidos y emular las capacidades de varios medios en lo que se conoce como multimedios, esta es una condición propia de la infografía.

Es decir, la infografía es una forma de presentación de la información que exige un alto nivel de calidad en su contenido y presentación, es un trabajo de creación colectivo en el que participan muchas personas y ponen sus conocimientos y habilidades al servicio de un producto complejo en su elaboración y riguroso en la información que permite comentar, documentar, comparar, ubicar o realizar una puesta en escena que aclare el desarrollo de acontecimientos, acciones o cosas que suceden de una manera más comprensible para los receptores. Una herramienta ideal para la transmisión de información.

Todo lo anterior nos permite adaptar nuestro propio significado de infografía para nuestro trabajo, el cual se define como un diseño gráfico en el que se combinan textos cortos y elementos visuales o imágenes sintéticas y explicativas que sean fácil de entender con el fin de comunicar información precisa sobre variedades temáticas, este recurso aproxima al lector a los recursos, elementos y acontecimientos más importantes de un determinado tema con el fin de transmitir dicha información.

4.2.2. Función de la Infografía:

Su función principal es la comunicación visual, con el fin de que el receptor atienda con mayor facilidad el mensaje que se desea transmitir. Son tremendamente útiles y esenciales para representar la información que es complicada o difícil de comprender a través de puro texto; con una simple imagen visual se puede entender las cosas más complicadas y además son más fáciles de recordar.

Sirven de elementos diferentes que permiten otorgar mayor variedad y agilidad a la diagramación y pueden ser adecuadamente combinadas con textos y fotografías para maximar la comprensión de lo que se está informando.

4.2.3. Historia de la Infografía:

El comienzo de la imagen se remonta a mucho tiempo atrás, los periódicos anteriormente eran sin imágenes. Se dice que, Leonardo Da Vinci, uno de los grandes pintores del renacimiento anotaba sus ideas de investigaciones realizadas en forma de dibujos explicativos. Por lo tanto este pintor e inventor utilizó la infografía sin saberlo. Otro ejemplo es Nicolás Copérnico que desarrolló un gráfico con el que mostraba el cambio del concepto tradicional del universo, el cual dio pie al desarrollo de la astronomía moderna. Las imágenes y los textos han estado ineludiblemente fusionados a lo largo de la historia.

Desde que se escribieron los antiguos libros sagrados hasta los renacentistas, escribanos e ilustradores tendrían que conformar un todo a partir de palabras y texto. Con el desarrollo de la imprenta se consiguieron diseños más estilizados, los términos visuales se fueron separando del texto por sus diversas maneras de producirlos y porque solicitaban habilidades diferentes.

A mediados de la mitad del siglo XVIII aparecen los primeros gráficos o representaciones, en 1826 aparece el cartograma y en la última mitad del siglo XVIII,

Charles Minard recreó lo que se puede considerar la primera infografía de la historia, el cual consistió en un mapa donde se representaban las pérdidas que tenía el ejército en la época de Napoleón y la invasión y posterior retiro de Rusia. Para el siglo XIX Otto Neurath y Gerd Arntz consiguieron transmitir información a través de símbolos sencillos no verbales; mientras que Henry Beck fue el primero en emplear infografías alrededor de 1970 para simular el trayecto de los trenes y su recorrido por la ciudad de Londres.

Pero con el desarrollo de la informática y el énfasis que se obtuvo debido al diseño de la información a partir de los años 90, la infografía se ha recuperado en el tiempo y los primeros que aplicaron este tipo de diseño fueron los meteorólogos y los expertos en deportes, actualmente con la masificación de las computadoras, las infografías han conseguido llegar a plataformas lejanas mediante el Internet obteniendo infografías animadas y en 3D.

A finales del siglo XX el profesor De Pablos planteaba una teoría que denominó “transferencia visual de conocimiento” En donde se hacía referencia a que hay diversos tipos de información cuya condición les permite presentarse de otra manera y no exclusivamente sólo de forma textual, audible o visual, sino que además pueden ser dibujadas.

4.2.4. Tipos de Infografías.

Pueden dividirse en las categorías de gráficos, mapas, tablas y diagramas.

Los gráficos son los más comúnmente utilizados y presentan información numérica y estadística. Se dividen a su vez en gráficos de barra, torta y de fiebre.

Las infografías se han convertido en un recurso extraordinariamente útil para transmitir conceptos de forma clara y visual y conseguimos diversos tipos entre los cuales mencionamos:

- Gráfico separado: cuando el texto se encuentra separado.
- Gráficos radiales: Es una infografía que consta de un centro y periferia. En el centro siempre se incluye la imagen predominante y en la periferia: listados, cuadros con anotaciones, secuencias de imágenes y destacados que ayudan a explicar la imagen central.
- Gráficos en serie: Al contrario del gráfico radial, esta tiene un punto de entrada y uno de salida. Siempre es de manera lineal, donde el texto junto con el gráfico trabajan conjuntamente y de una manera coherente, para que el mensaje llegue correctamente al receptor.

4.2.5. Partes que conforman la infografía:

- El título: debe ser directo y sintetizar el contenido de la infografía.
- El texto: debe ser conciso y suministrar al lector toda la explicación necesaria para comprender lo que se muestra en la infografía. Se pueden presentar numerados, con la idea de servir como guía para la lectura del mensaje icónico – verbal.
- El cuerpo: viene a ser la esencia de la misma infografía, la cual necesita información tipográfica explicativa, que normalmente va en etiquetas.
- La fuente: indica donde se ha obtenido la información que se presenta.
- El crédito: señala al autor o autores, tanto de la investigación documental como de la configuración.

4.2.6. Categorías generales de la infografía:

Colle, (2004) nos menciona que las infografías pueden ser agrupadas en tres grandes categorías de acuerdo a sus objetivos:

- **Científicos o técnicos:** Son los que encontramos en los textos científicos o manuales técnicos. Tienen siglos de tradición, basados en la simple asociación e integración de dibujo y texto.
- **De divulgación:** La transmisión del conocimiento científico y técnico hacia el gran público ha tenido que recurrir frecuentemente a la imagen para facilitar su aprehensión. Es así como las enciclopedias y los manuales escolares han incluido progresivamente representaciones verbo-icónicas para complementar el texto.
- **Noticiosos o periodísticos:** consisten en aquellos que cumplen la posibilidad no sólo de ayudar a visualizar lo ocurrido o descrito, sino a incluir información secuencial, representando en un medio fijo acontecimientos que se han desarrollado en el tiempo, tal como lo hacen

4.2.7. Creación y uso de infografías:

Es incuestionable el poder que ha tenido la imagen a través de la historia, la cual desde tiempos pre-históricos nos refiere a las pinturas, el ser humano estableció un sistema de representación gráfica para explicar las relaciones que existían con el entorno, con el fin de dejar rastro del conocimiento que se adquirió a futuras generaciones.

Sin embargo, no solo la importancia de la imagen a través de la historia del ser humano da lugar a argumentar la creación y uso de infografías, sino que además, se observa que hoy, más que en cualquier otra etapa de la humanidad, existe una proliferación de imágenes. El surgimiento del cine, la televisión, la Internet y los dispositivos móviles han permitido que los niños y jóvenes estén expuestos a grandes cantidades de información visual (imágenes, gráficos, videos, textos, entre otros.), desarrollando así, con mayor precisión el canal visual.

La psiquiatra Xaro Sánchez, especialista en neurociencia de las artes visuales del hospital de Mataró en Cataluña, afirma que “La corteza cerebral de tipo visual es la más extensa, unas cinco veces mayor que la corteza auditiva” (Marín, 2009, p.15). Así mismo, Valero (2010) expresa que: “El conocimiento se adquiere mayoritariamente de los sentidos y muy especialmente de la vista, que ha sido desde siempre la principal puerta de entrada de la cultura y el progreso social; viendo se entiende casi todo” (p.477).

Se puede afirmar que las infografías optimizan y agilizan los procesos de entendimiento, puesto que se basan en una menor cantidad de texto escrito, precisando mayor información de manera gráfica, esto debido a que la imagen funciona como código universal, lo que exige menos trabajo mental que la lectura.

Así, de manera general, al elaborar una infografía, se observa una relación entre habilidades, competencias, gestión del conocimiento y ética, puesto que todas ellas, involucran procesos de búsqueda, selección, evaluación, organización, re-estructuración de información, así como, el uso de recursos digitales para generar nuevas ideas, que pueden ser comunicadas e intercambiadas, dando prioridad a las fuentes de información y con ello a la veracidad de los hechos, citas y demás elementos consultados.

Además, la infografía al estar organizada como un elemento de comunicación multimodal, da un valor agregado para transmitir o representar procesos y hechos, presentando de esta manera información con detalles que seguramente son difíciles de indicar a través del lenguaje escrito u oral únicamente.

Lo expuesto anteriormente, deja en evidencia que las infografías son un potente recurso tecnológico; Reinhardt (2010) las entiende desde tres características elementales: “Necesidades o características del usuario. Estructuración de los contenidos y contexto o situación en la que será utilizada (p.133).

Finalmente, López (2012) menciona la importancia de realizar un análisis del contexto o situación en la que será utilizada la infografía, teniendo en cuenta el espacio físico o geográfico en donde se utilizará, el tiempo de duración. En forma individual o colectiva, una infografía se utiliza como disparador de información, como idea central, como guía, como generalizador.

Los principales pasos a ser tomados en cuenta para la creación de las infografías son:

1. Elegir el tema central que representará.
2. Identificar las fuentes de información.
3. Investigar, buscar datos.
4. Organizar las ideas.
5. Crear un bosquejo.
6. Diseñarla teniendo en cuenta los siguientes factores:
 - a. Estilo original.
 - b. Integración.
 - c. Colores.
 - d. Fuente.
 - e. Íconos.
7. Utilizar la herramienta necesaria para su creación.

MARCO CONTEXTUAL

4.2.8. Municipio de Guatapé:

“Guatapé es un municipio de Colombia, localizado en la subregión Oriente del departamento de Antioquia. Limita por el norte con el municipio de Alejandría, por el este con el municipio de San Rafael, por el sur con los municipios de Granada y El Peñol y por el Oeste con El Peñol. Su cabecera dista 79 kilómetros de la ciudad de Medellín, capital del departamento de Antioquia. El municipio posee una extensión de 69 kilómetros cuadrados.

Hoy día, Guatapé cuenta con grandes potenciales para explotar el turismo religioso, el agroturismo, el ecoturismo, la cultura y la aventura. Cuenta con hoteles, restaurantes, barcos, lanchas y sitios turísticos para disfrutar, contemplar, meditar y descansar. Actualmente se están desarrollando proyectos de mercadeo territorial para la comunidad, con el objetivo de acompañar un proceso de desarrollo sostenible y pertinente con la comunidad de Guatapé.

El turismo se presenta como su principal actividad, pues el número de turistas es muy alto, y hay una excelente infraestructura hotelera.

Es un municipio que pertenece al departamento antioqueño, por lo tanto, está fuertemente influenciado por la arraigada tradición paisa en sus platos típicos.

4.2.9. Reseña histórica del Municipio de Guatapé:

En 1714, los indígenas de Guatapé de esta región fueron agrupados en un resguardo conocido como San Antonio de Remolinos de El Peñol. Quedaron como vestigios de su existencia algunas urnas funerarias de barro halladas en la localidad de nombre Alto Verde, y en varios sitios arqueológicos aún no estudiados, en las veredas La Peña, La Piedra, El Roble y El Rosario.

El Municipio de Guatapé ha sufrido diferentes cambios a través de la historia, ya que de ser esencialmente ganadero, agrícola y minero, en los años 70 del siglo XX, dada la construcción de un gigantesco embalse en su territorio, pasó a ser una fortaleza turística.

Las Empresas Públicas de Medellín construyeron aquí en esos tiempos un gran complejo hidroeléctrico, con la inundación de 2.262 hectáreas de tierra. Este megaproyecto produjo grandes impactos en lo social, económico, político, ambiental y cultural en la localidad.

Hoy día, Guatapé cuenta con grandes potenciales para explotar el turismo religioso, el agroturismo, el ecoturismo, la cultura y la aventura. Cuenta con hoteles, restaurantes, barcos, lanchas y sitios turísticos para disfrutar, contemplar, meditar y descansar. Actualmente se están desarrollando proyectos de mercadeo territorial para la comunidad, con el objetivo de acompañar un proceso de desarrollo sostenible y pertinente con la comunidad de Guatapé.

Entre los elementos culturales más representativos del municipio están los zócalos, los cuales muchos fueron hechos en los primeros años del siglo XX, y que aún se conservan en las fachadas de las casa del pueblo; también se pueden encontrar nuevos modelos de estos zócalos que relatan diferentes tramos de la historia indígena y de la colonización antioqueña.

Mapa Conceptual:

Figura: 1



5. DISEÑO METODOLÓGICO.

5.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

El proyecto de investigación infograma interactivo para el municipio de Guatapé, tiene un enfoque de investigación cualitativa por que hace un análisis de causa y efecto y analiza la realidad objetiva.

5.2. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DEL PROYECTO

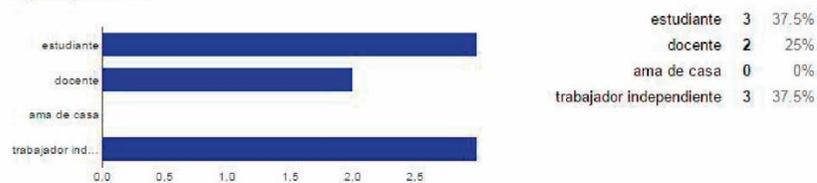
PASOS	RECURSOS
1.Exploracion para encontrar el tema o idea del anteproyecto	Navegador (google chrome)
2.Indagacion	Bibliotecas
3.Seleccionar materias primas	Plásticos, madera, metal
4.Bocetos	Lápices, colores, bitácoras
5.Diseño y diagramación	Adobe illustrator, Photoshop
6.Prototipos	4 prototipos
7.Cotizacion de materiales	Ferreterías
8.Compra de materiales	Costos, presupuestos
9.Maquetacion	Cajas(boxes)
10.Proceso de Fotografía	Viabilidad costos de producción

5.3. TIPO DE ESTUDIO

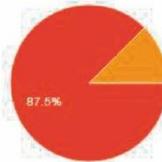
Este tipo de investigación que se adapta al proyecto es descriptiva y cualitativa ya que está orientado a solucionar un problema gráfico y visual que tienen el municipio de Guatapé.

5.4. UNIVERSO POBLACIÓN ENCUESTA.

Elija su profesión

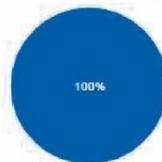


¿Crees que es necesario instalar infogramas interactivos en Guatapé y otros municipios de Antioquia?



SI	7	100%
NO	1	0%

¿Crees que los colores juegan un papel importante en la elaboración de estos infogramas interactivos?



SI	7	100%
NO	0	0%
Muy poco	0	0%

5.5. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

5.6. Entrevistas

Encuesta

Datos primarios

Datos secundarios

5.7. RECURSOS

RECURSOS	DESCRIPCIÓN	PRESUPUESTO
-computador -cámara réflex -software -	Se requirió de 1 equipo de cómputo, software de procesamiento de texto (Microsoft Word), software de diseño gráfico (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign), se requirió de un navegador (Google Chrome), software de almacenamiento de datos en línea (Dropbox), bitácora de seguimiento, lápices, borrador, computador personal.	\$ 5.000.00 Bitácora \$ 2.800.00 Lápices \$ 2.000.000.00 Licencia de software adobe
Costos operativos (salidas de campo, desplazamientos, impresiones, papel.	Los costos operativos solo se implementan en impresiones para la presentación del proyecto de grados, pues toda su asesoría se dio de modo electrónico, se realizaron salidas de campo al municipio de Guatapé lo que implicó gastos de movilidad.	\$ 30.000.00 Impresiones. \$ 10.000.00 Empastada \$ 150.000.00 en transporte(gasolina para la moto)visita cada 15 días 150.000.00-biaticos
total		2.340.000.00

CRONOGRAMA

ACTIVIDADES																					FECHA DE CUMPLIMIENTO	PRODUCTO GENERADO	RESPONSABLE	
	MES 1 FEBRERO				MES 2 MARZO					MES 3 ABRIL				MES 4 MAYO			MES 5 JUNIO							
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3				4
1	x	x	x	x																	viernes 26 feb		David pelaez lopez	
2					x	x	x	x	x												viernes 31 mar		David pelaez lopez	
3										x	x	x	x								viernes 29 abril		David pelaez lopez	
4														x	x	x	x					viernes 27 mayo		David pelaez lopez
5																		x	x	x	x	viernes 10 jun		David pelaez lopez

CONCLUSIONES

En una época en la que vivimos un desprendimiento de información que en diversos momentos nos llega de forma incoherente, desorganizada e incontrolada, es necesario tener una técnica que nos permita organizarla y darle una estructura lógica.

La infografía desde siempre rescata para sí misma el cómo de la información y le da un protagonismo al convertirla en la pregunta más importante por resolver en la propuesta gráfica. Ella nos explica los hechos de una forma clara y precisa convirtiéndose en otro punto a su favor en los procesos de divulgación de la información. Es ideal para ofrecer a los intérpretes información de manera sintética, de tal manera que pueden asociar datos con palabras sencillas e imágenes interpretadas en su visualización para recordar y exponer fácilmente la información adquirida con pocas palabras, siendo mucha más que una representación gráfica, motivo por el cual fue escogida para nuestro estudio.

Minervini (2005) expresa que: “Las infografías producen nuevos parámetros de producción que permiten optimizar y agilizar los procesos de comprensión (...). Ante el surgimiento de esta técnica y su potencialidad comunicativa, nace el interés por vincular los gráficos informativos como una combinación de elementos visuales, aporta un despliegue de información clara, precisa y coherente que sirve para explicar o

complementar aspectos complejos, los cuales, son difíciles de exponer de manera textual o hablada. Esto se produce porque los seres humanos a través de la historia, han desarrollado más el canal visual que el auditivo.

Gracias al potencial comunicativo e interactivo de la infografía, esta resultó ser un recurso didáctico útil para ser utilizado en el proceso de enseñanza e identificación de los diversos lugares de interés en la comunidad de Guatapé, la cual facilita la comprensión, motiva al observador a desplazarse por numerosos lugares y ampliar el conocimiento de los sitios de interés a la población que acude a Guatapé.

Elaborar la infografía permitió tener experiencias concretas, convencionales y abstractas, ya que esto implicó la búsqueda, selección, organización, edición e interpretación tanto de información, como de representaciones simbólicas que se utilizarían para representar esa información. En este sentido, se reconoce que la elaboración de infografías tiene una repercusión directa en el aprendizaje significativo de un individuo, en el crecimiento exponencial de la información y el conocimiento que se encuentran en la sociedad actual, las infografías facilitan el uso de recursos audiovisuales, que al ser incorporados con un propósito definido ayudan a promover la información de manera correcta cumpliendo así con los objetivos de nuestro estudio.

BIBLIOGRAFÍA

- Cairo, A. (2011). El arte funcional: infografía y visualización de la información.
- Cairo, A. (2014). La ética prima sobre la estética en la infografía periodística. Red Ética Segura. [En línea]. Disponible en <http://eticasegura.fnpi.org/2014/01/14/laeticaprima-sobre-la-estetica-en-el-periodismoinfografico-alberto-cairo/> Recuperado: 03/03/2014.
- Clarín. (1997). *Manual de estilo*. Buenos Aires: Aguilar.
- Colombia Aprende. (2013) ¿Qué son las Competencias Comunicativas? [En línea]. Disponible en <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/competencias/1746/w3article243909.html> Recuperado: 20/03/2014.
- Colle, R. (2004). Infografías: tipología. Revista Latina de Comunicación Social.
- De Pablos, J. M. (1999). Infoperiodismo. El periodista como creador de infografías. Madrid: Síntesis
- Echavarría, J. (2010). Cartilla Didáctica para la Formulación de Anteproyectos. Centro de Investigaciones CIES, ESCOLME Institución de Educación Superior: Medellín, Colombia.
- Franco, Álvarez, G. (2005). La infografía periodística, Córdoba. Argentina

- Goertzen, Jeff. (1991) "Gráficos, libro de estilo de 'El Mundo'. Capítulo Español. Facultad de Ciencias de la Información. Universidad de Navarra. España
- Holmes, N. (2005). Diagramas sin palabras. Nueva York, USA: Bloomsbury.
- López, J. (2012). Literatura infográfica a la vanguardia. Eduteka. [En línea]. Disponible en: <http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/9291> recuperado: 17/03/2014.
- Minervini, M. (2005). La infografía como recurso didáctico. Revista Latina de Comunicación Social 59, en <http://www.ull.es/publicaciones/latina/200506minervini.pdf> Recuperado: 17/03/2014.
- Muñoz, P., Fuentes, E., & González, M. (2012). Necesidades formativas del profesorado universitario en infografía y multimedia. Revista de Investigación Educativa 30(2), 303-321. [En línea]. Disponible en <http://revistas.um.es/rie/article/view/rie.30.2.118971/148861> Recuperado el: 14/03/2014.
- Peltzer, G. (1991). *Periodismo Iconográfico*. Buenos Aires: Ediciones Rialp.
- Ramírez, r. (2011). Perspectiva: fundamentos y aplicaciones Universidad de La Rioja. La Rioja, España
- Reinhardt, N. (2010). Infografía Didáctica: producción interdisciplinaria de infografías didácticas para la diversidad cultural. Centros de Estudios en Diseño y Comunicaciones. 119-191. [En línea]. Disponible en: <http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n31/n31a03.pdf> Recuperado: 18/03/2014.
- Sánchez, X. (2007). Arte visual en la escuela., *La Vanguardia*, Barcelona.

- Stark, P. (1991). Lecturas para redactores escépticos sobre qué diablos sea eso de la infografía. Documentación infográfica de la Society of Newspaper Design, Capítulo Español. Facultad de Ciencias de la Información. Universidad de Navarra, p. 2.
- Valero, J. (2008). La infografía digital en el ciberperiodismo. Revista Latina de Comunicación Social 63, 492-504. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna. [En línea]. Disponible en:
http://www.revistalatinacs.org/08/42_799_65_Bellaterra/latina_art799.pdf
Recuperado: 05/04/2014.
- Valero, J. (2010). La comunicación de contenidos en la infografía digital. Estudios sobre el mensaje periodístico, 16, 469-483. [En línea]. Disponible en
<http://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/ESMP1010110469A/11514>
Recuperado: 17/03/2014.
- Vilches, L. (1987). Teoría de la imagen periodística. Barcelona: Paidós.

ANEXOS

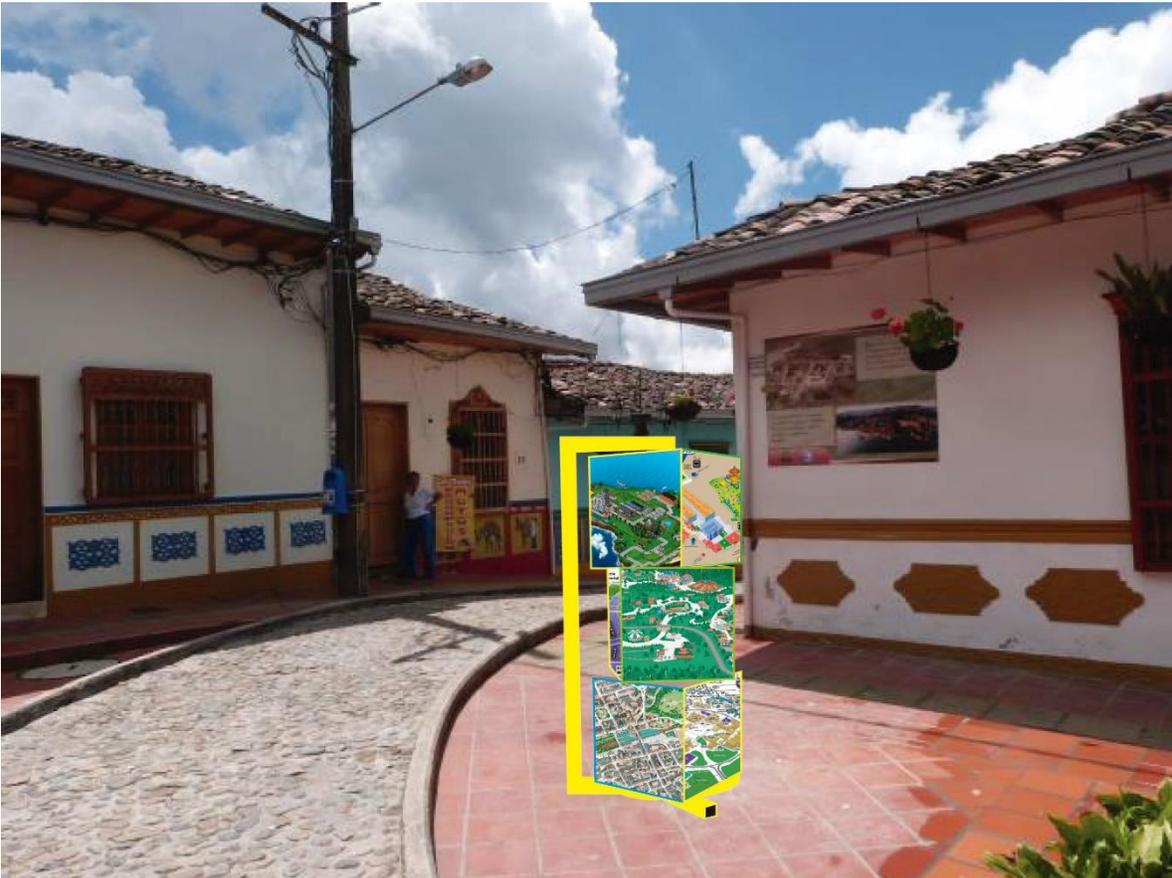


Figura 1. Infograma interactivo esquina parque de guatape



Figura 2. Infograma interactivo parque de guatape



Figura 3. Infograma interactivo parque de guatape



Figura 4. Infograma interactivo parque de guatape