

Diseño de la Información



R
Cátedra Rollié
TALLER DE DISEÑO
EN COMUNICACION VISUAL B
UNLP | FBA

¿QUÉ ES EL DISEÑO DE LA INFORMACIÓN?

El diseño de la información se basa en las posibilidades lingüísticas-icónico-diagramáticas de analizar, comprender, organizar, diseñar y solucionar diversas representaciones, para mostrar gran cantidad de información en poco espacio, con una claridad que requiera de poco tiempo de comprensión.

El principal objetivo del [DISEÑO DE LA INFORMACIÓN \(INFORMATION DESIGN - ID\)](#) es asegurar la efectividad de las comunicaciones mediante la traducción de información compleja y datos no organizados en información accesible.

Como disciplina, el diseño de la información se relaciona con el arte y con la ciencia. Constituye en sí mismo un campo transdisciplinar que vincula las teorías del conocimiento, la percepción y la psicología cognitiva, entre otras.

La eficacia comunicativa existe cuando se trabaja sobre la información, sus relaciones y su jerarquización y se complementa con una estética ajustada que ayude a sumar otros datos informativos a través del estilo.

**«EL DISEÑO DE LA
INFORMACIÓN SE DEFINE
COMO EL ARTE Y LA
CIENCIA DE PREPARAR
INFORMACIÓN DE
MODO QUE PUEDA
SER USADA POR LOS
SERES HUMANOS CON
EFICIENCIA Y EFICACIA»**

[ROBERT E. HORN](#)

DATO, INFORMACIÓN Y CONOCIMIENTO

Para **DIVULGAR** un **CONOCIMIENTO** no alcanza con brindar datos, se requiere generar información inteligible a partir de las notas documentadas de un evento.

Los datos describen hechos empíricos.

La información se puede definir como el procesamiento de diferentes datos a partir de lo cual se genera un mensaje o relato. Los datos aislados no constituyen información. El procesamiento, análisis de su origen o fuente, la contextualización, la relación con otros datos de su universo, es lo que la constituye la información.

Al momento de procesarlos, es importante tener en cuenta al usuario de la futura información, su condición socio cultural, su rango etario, el contexto de uso en el cual la información será procesada, analizada o preponderada. Cualquier elemento que acerque al usuario y su relación con la temática otorga una mejor definición de “lo adecuado”.



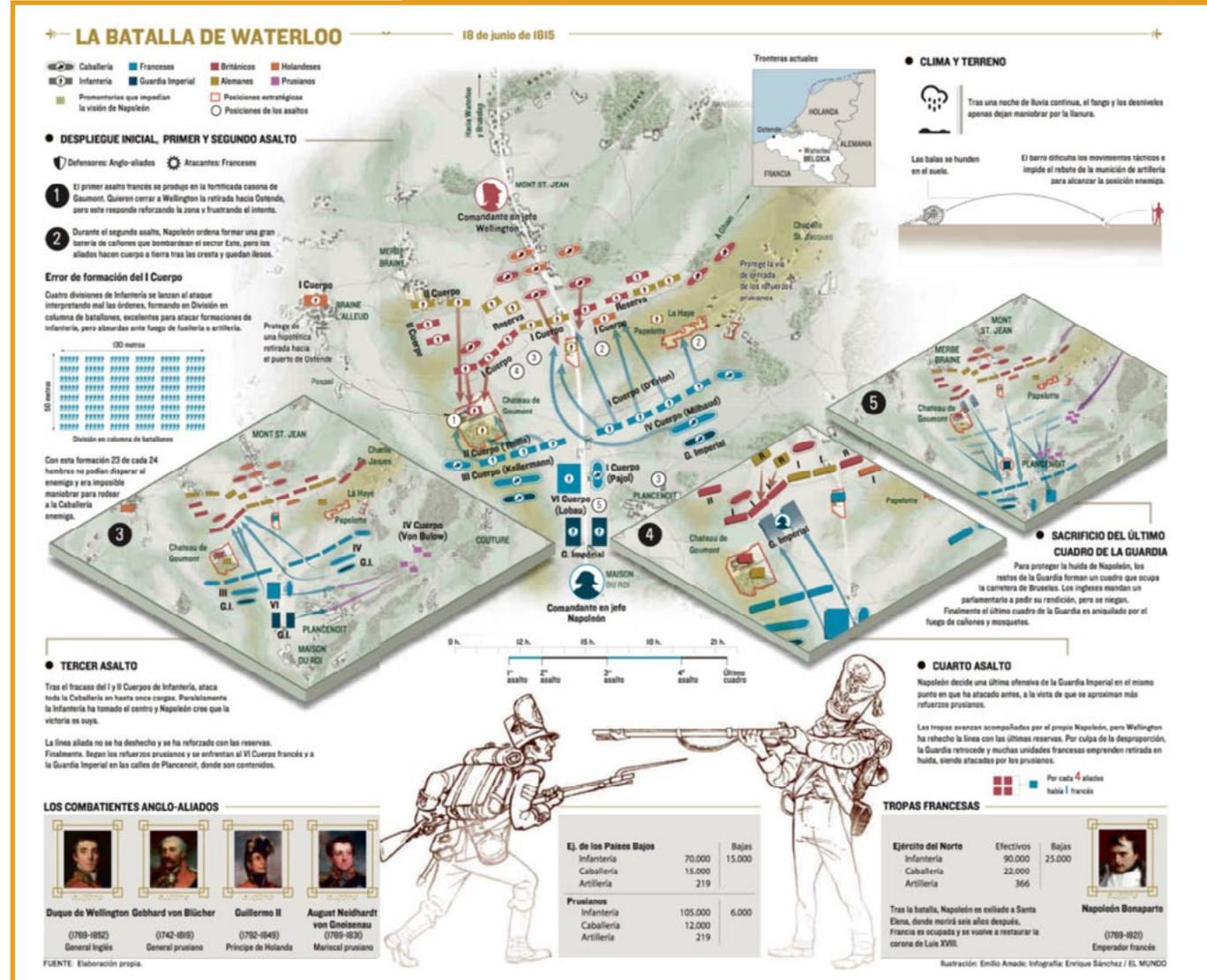
PROCESO DE APRENDIZAJE Y DIVULGACIÓN DEL CONOCIMIENTO

El diseño y representación de la información puede garantizar una comprensión eficiente siempre que la diagramación de esa información no simplifique el proceso de aprehensión del conocimiento.

Este tipo de experiencia de aprendizaje es lo que [DAVID AUSUBEL](#) denominó [APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO](#). En la teoría de Ausubel el conocimiento que se transmite en cualquier situación de aprendizaje, debe estructurarse no solo en sí mismo, sino con respecto al conocimiento previo del usuario, educando o lector.

El diseñador de información deberá considerar las competencias cognoscitivas del usuario, que son fundamentalmente dos capacidades complementarias: estructurar la información, y establecer con ella relaciones pertinentes.

**EL PROCESO DE
APRENDIZAJE PUEDE
RESULTAR EFECTIVO
Y DURADERO SI SE
TRABAJA DESDE LAS
RELACIONES Y/O
COMPARACIONES.**



TRABAJO DE EMILIO AMADE Y ENRIQUE SÁNCHEZ PUBLICADO EN "EL MUNDO" DEL 14 DE JUNIO DE 2015.

CADA FORMA DE ORGANIZACIÓN PONE DE MANIFIESTO UNA ESTRUCTURA, GENERANDO UNA NUEVA EXPERIENCIA DE APROPIACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN EL PROCESO DE COMUNICAR Y DIVULGAR CONOCIMIENTO.

Mundo

Napoleón Bonaparte (1769-1821)
 Emperador de Francia
 Militar y planificador de batallas que se destacó por su capacidad organizativa en 1804. Fue coronado emperador en abril de 1804. Por su rol de su padre y su rol en el poder en mayo de 1804, pero fue coronado emperador en mayo de 1804. Fue coronado emperador en mayo de 1804. Fue coronado emperador en mayo de 1804.

Duque de Wellington (1769-1852)
 Reino Unido
 Militar británico, militar y político. Fue uno de los generales ingleses más importantes. Organizó las fuerzas británicas en la batalla de Waterloo.

Gebhard von Blücher (1762-1819)
 Prusia
 Militar prusiano. Comandó el ejército en la batalla de Leipzig y Lützen en 1813. Fue derrotado en la batalla de Waterloo. Fue uno de los más importantes generales de la Gran Guerra de 1812.

UN CUADRO INFRANQUEABLE
 La batalla de Waterloo fue una batalla de infantería. Para entender la batalla de Waterloo se debe entender la batalla de Waterloo. La batalla de Waterloo fue una batalla de infantería. Para entender la batalla de Waterloo se debe entender la batalla de Waterloo.

Waterloo, la última batalla de Napoleón
 Considerada una de las batallas más decisivas de la historia, tuvo lugar en la actual Bélgica y representa la derrota definitiva de Napoleón Bonaparte y el fin de dos décadas de guerras en Europa que se habían iniciado tras la Revolución Francesa. Además, marcó el comienzo de un período de casi 100 años de relativo paz entre los países de Europa, hasta el estallido de la Primera Guerra Mundial.

FRONTES ACTIVOS
 BELGIKA, FRANCIA, ALEMANIA, HOLANDA, BRUSÉLAS, WATERLOO.

LAS ETAPAS DE LA BATALLA
 I. AVANCE SOBRE LAS GRANJAS
 II. ATaque ordenado de la caballería
 III. LA DERROTA FINAL

BAJAS
 FRANCIA: 41,000
 REINO UNIDO: 22,000

TRABAJO DE FRANCISCO SOLORIO, HEGLAR FLEMING Y RODRIGO VALENZUELA PUBLICADO EN LA TERCERA DE CHILE EL 14 DE JUNIO DE 2015

EL ROL DEL COMUNICADOR VISUAL EN EL DISEÑO DE LA INFORMACIÓN

En sus comienzos, el comunicador visual dentro de este campo, cumplía una tarea de ornamentación, basado en aportar un embellecimiento persuasivo, una vez que estaba decidida la relación con el usuario. La función principal del diseño tenía que ver con producir piezas atractivas para un público específico.

Sin embargo, la organización de la información dentro de prácticas vinculadas al periodismo y divulgación científica (especialmente la infografía) le han otorgado al diseñador un espacio preponderante dentro de lo interdisciplinar, que comparte con otros profesionales tales como especialistas en estadísticas, arquitectos de la información, comunicadores sociales, científicos, psicólogos sociales, educadores, y cualquier otra disciplina que colabore con la presentación, comunicación y comprensión de la información.

Si bien actualmente podemos decir que toda pieza de diseño requiere de un estudio y diseño de la información, hay casos en los que su uso es mucho más evidente.

EL DISEÑO DE LA INFORMACIÓN ESTÁ ESTRICTAMENTE LIGADO AL TIPO DE PIEZA A REALIZAR. UNA MISMA INFORMACIÓN PUEDE SER TRANSMITIDA DE DIVERSAS MANERAS DEPENDIENDO DEL MEDIO Y SOPORTE QUE SE UTILICEN.

El diseñador debe realizar varias acciones vinculadas al tipo de pieza a producir

ESTUDIAR Y AMPLIAR LOS DATOS RECIBIDOS

Es importante cotejar la información con antecedentes, relacionarla con análogos, detectar particularidades y relevar datos afines. De esta manera el diseñador se involucra con el contenido a comunicar y profundiza su conocimiento del mismo aportando una mirada especializada que no posee el proveedor de datos.

ESTRUCTURAR LA INFORMACIÓN

La organización de la información requiere de una toma de decisiones basadas en la valoración y jerarquización de los datos generales, la comparación de datos específicos, la relación entre los datos, entre otros.

CODIFICAR LA INFORMACIÓN

De acuerdo a la pieza a realizar es necesario definir géneros, estilos, tipos de imágenes y gráficos, estructura de textos y familias tipográficas que articulen los datos entre sí, para colaborar con la lecturabilidad.

DOSIFICAR LOS ELEMENTOS

Es importante tener en cuenta las graduaciones tanto en la cantidad como en la complejidad de los elementos a utilizar. Éstos parámetros están vinculados al tipo de pieza a realizar y al usuario que recibirá esa información.

El diseñador debe determinar qué información es imprescindible, qué datos son secundarios y cuáles pueden omitirse con el fin de optimizar el rédito de lectura. El comunicador visual es quien determina la edición y propone un recorte de los contenidos en base a los condicionantes de espacio, producción, tiempo de lectura, etc.

PIEZAS RELACIONADAS AL DISEÑO DE LA INFORMACIÓN

El trabajo relacionado a la codificación de los datos y diseño de la información, ha ido generando dentro de la gráfica estadística, un lenguaje de visualización específico que contempla parámetros básicos sobre datos históricos, económicos, regionales y funcionales para su utilización en todo tipo de publicaciones informativas y científicas.

Algunos de las características de las piezas con diseño de información son:

:: Comprensibles y asimilables.

:: Funcionales / naturales en su uso con alto grado de accesibilidad.

:: Recorridos fáciles y confortables en distintos dispositivos y soportes, tanto en propuestas bidimensionales (una doble página impresa, un banner) como tridimensionales (espacio urbano espacio virtual).

Esgrima • florete

Se debe tocar al adversario con la punta del florete en una zona válida. Cada toque suma un punto.

ATAQUE: A la orden del juez ambos contrincantes pueden lanzar un ataque. Rigen complejas reglas para que los contraataques posteriores sean válidos.

LA PARTIDA: Dura 9 minutos dividido en tres tiempos. Gana quien suma 15 puntos o quien tenga más puntos al finalizar.

LA FLECHA: Es una de las técnicas de ataque más espectaculares.

EN GUARDIA Es la posición inicial, antes de pasar al ataque.

AVANCE Pasos rápidos, con la pierna que apunta al contrario.

ATAQUE Con un salto la pierna opuesta avanza y antes de que el pie se apoye el arma toca al oponente.

Máscara de protección

ZONA VALIDA DE TOQUE Está dividida en ocho sectores.

Chaqueta eléctrica Tiene sensores que registran el lugar del toque.

Cable Conecta el arma con el sistema eléctrico que detecta los toques.

Alto riesgo Es un ataque sorpresivo y profundo pero que carece de capacidad de defensa en caso de fallar.

Cambio de pierna

LA PISTA Es estrecha para que los esgrimistas (o tiradores) no puedan eludir los ataques.

Veedores por monitor Cada tirador tiene derecho a pedir dos veces que un fallo sea revisado.

DETALLE

Veedor Del tirador rojo

MEDIDAS Ancho 1,5 a 2 m Largo 14 m

Carrete Recoge el cable y lo mantiene tenso.

Veedor Del tirador verde

Luz verde Indica toque válido del tirador verde. La luz blanca señala un toque inválido.

Línea de guardia Posición inicial

Línea central

Arbitro principal

Final de pista Si el floretista sale de ella se anota un punto al oponente.

POSICIONES DEFENSIVAS Son ocho, cada una está diseñada para proteger una zona específica.

■ Area atacada

PRIMERA **SEGUNDA** **TERCERA** **CUARTA** **QUINTA** **SEXTA** **SEPTIMA** **OCTAVA**

EL FLORETE Los toques se hacen sólo con la punta.

Peso máximo 500 gramos

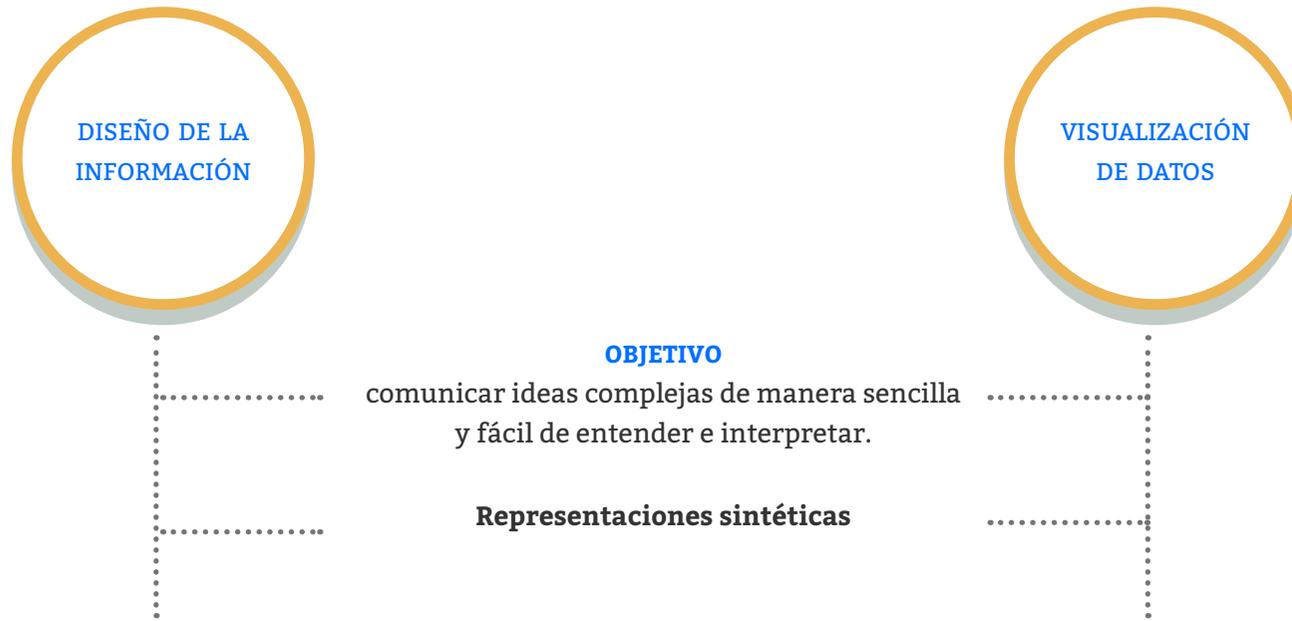
Empuñadura ergonómica

Conexión al cable

90 cm

CLASIFICADO
Alberto González Viaggio (35)

Fuente: COI | FALGANDEIRA CARBONE, FLORETISTA | FEDERACION INT. DE ESGRIMA | GRAN LIBRO DE LOS DEPORTES OLIMPICOS | Investigación: GUILLERMO MELLA | Ilustraciones: ARIEL ROLDAN | Infografía: CLARISA MATEO | GERARDO MOREL



Metodológicamente trabaja sobre el análisis de los datos y para soportes y funciones variados como documentos impresos, señalética urbana, sistemas de información pública, materiales didácticos

Se trabaja sobre un total de datos, se aspira al entendimiento de un problema con una narrativa completa, de comienzo a fin.

Permiten visualizar relaciones de proporción, coincidencias o vinculación entre datos de una misma naturaleza, que sólo es posible graficar a través de medios digitales.

El trabajo del diseñador se combina necesariamente con el de un programador informático ya que requieren de la creación de algoritmos específicos.

La forma de graficarlos permite reconocer información que de otra forma sería invisible e ininteligible, ya sea por el tamaño de la información o porque los datos cambian en el tiempo.



INSTRUCTIVOS

Tienen como finalidad dar cuenta del funcionamiento de algo en particular. Puede hacer referencia al uso de un dispositivo, o para la ejecución de un programa u acción. El instructivo da pautas que deben ser llevadas a cabo por aquel que las lee a efectos de tener algún resultado determinado.

Existen instructivos **TEXTUALES**, **GRÁFICOS**, **MIXTOS**, audiovisuales entre otros.

ACTUAR A TIEMPO SALVA VIDAS

El ritmo acelerado de la vida actual, la mala alimentación y la falta de actividad física son algunas de las conductas que generan enfermedades cardiovasculares y cerebrovasculares.

Estas enfermedades son una de las principales causas de muerte en el mundo. En Argentina se producen 100 mil muertes al año por afecciones cardíacas (27 mil por muerte súbita).

Capacitarnos en Primeros Auxilios salva vidas. Brindar una primera respuesta puede ser fácil, vos puedes aprender a hacer RCP.

¿Qué es RCP? RCP significa: Reanimación cardiopulmonar. Es una técnica muy simple con la cual se aplica presión rítmica sobre el pecho de la víctima y se combina con respiración boca a boca. Esto permite que llegue sangre oxigenada a los órganos vitales de la persona que haya sufrido un paro cardíaco o respiratorio.

RCP EN 5 PASOS RÁPIDOS

- 1 Coloque a la víctima boca arriba**
Proteja el cuello durante esta maniobra.
- 2 Pida a otra persona que llame al número de emergencias local**
Comunicarse al 107 o 911
- 3 Inicie RCP**
Coloque las manos en el centro del tórax, una encima de la otra, con los dedos entrelazados y el pulso apoyado. Asegúrese de no presionar el extremo del esternón.
Presione hasta hundir al menos 4 a 5 cm.
Palanca (leaders)
- 4 Incline hacia atrás la frente y eleve el mentón del paciente**
Si no respira, realice respiración "boca a boca":
• Tome la nariz a la víctima y abra la boca.
• Tome aire.
• Una su boca con la de la víctima.
• Sople dos veces.
- 5 Repita los pasos 3 y 4 hasta que llegue ayuda especializada o la persona recupere la conciencia.**

30 compresiones (mínimo 100 por minuto) con ambas manos (talón de una sobre otra). Tenga los codos extendidos y brazos perpendiculares al paciente, luego empuje rápido y fuerte sobre el centro del esternón.

SEÑALES DE ALERTA Como saber si alguien está sufriendo un ataque cardíaco (AC)
• Opresión o dolor persistente en medio del pecho.
• Malestar, vahído, desvanecimiento, saturación, náuseas o falta de aire.
• Pérdida de la fuerza del brazo.

Logos: JINESA, Ministerio de Salud, Presidencia de la Nación.

FOLLETO INSTRUCTIVO DE REANIMACIÓN CARDIOPULMONAR.

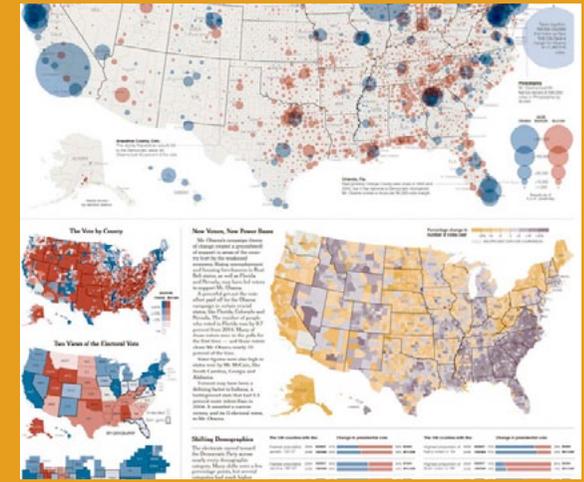
RCP EN CINCO PASOS RÁPIDOS. MINISTERIO DE SALUD Y DESARROLLO SOCIAL. PRESIDENCIA DE LA NACIÓN



VOLVER AL CUADRO

MAPAS Y PLANOS

Los mapas y planos son visualizaciones del espacio, generalmente en una vista perpendicular al plano representado. Permiten ubicar y generar relaciones de proximidad / distancia / tamaño entre elementos. Se diferencian por el tipo de escala que presentan. Ambas representaciones pueden utilizarse para contener datos que no sean exclusivamente geográficos o localizadores, sino que permitan visualizar eventos dentro de un límite espacial.

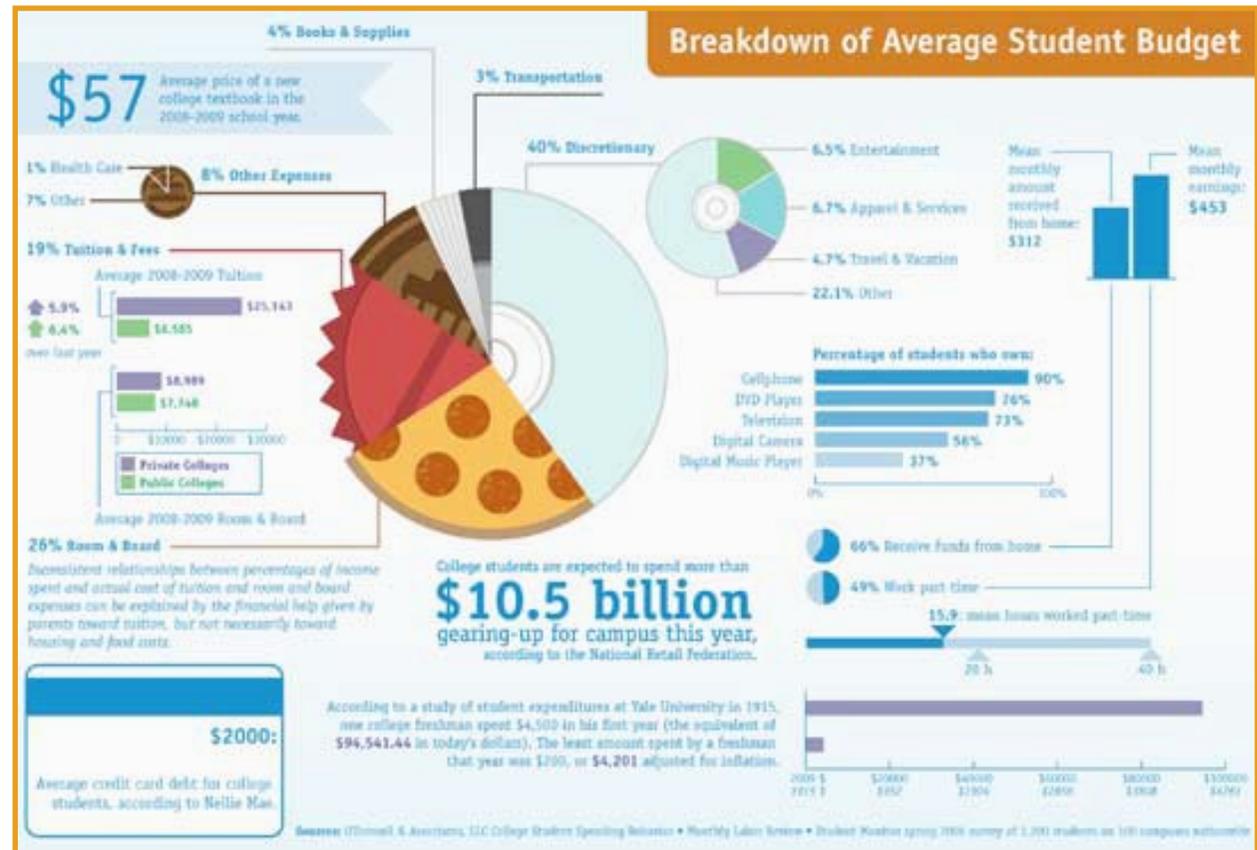


GRÁFICOS Y DIAGRAMAS

El **gráfico de fiebre o línea** muestra la variación de un item determinado en un período de tiempo.

El **gráfico de torta** indica la división proporcional de un todo. Generalmente se expresa en porcentajes y como un círculo dividido en porciones.

El **gráfico de barras** muestra los valores comparados de distintos items de una categoría. Las barras, horizontales o verticales, representan el valor a escala de cada item a comparar.



El Mapping de datos es

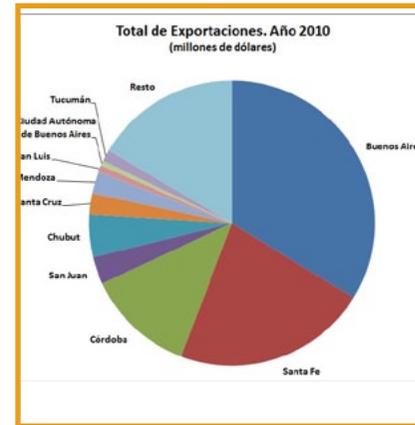
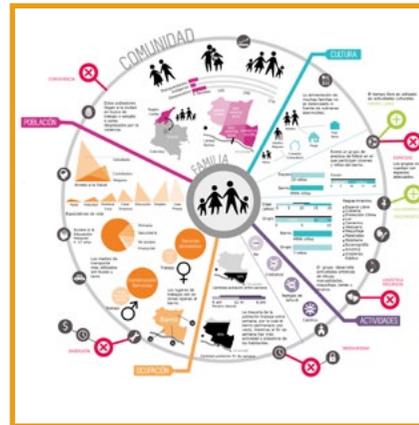
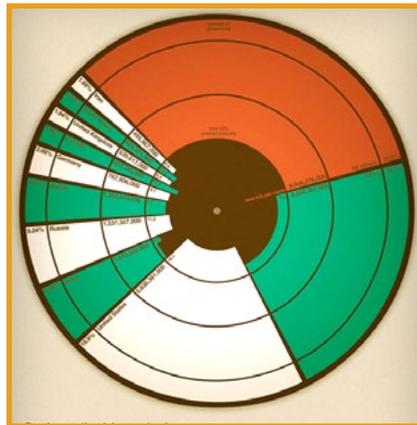
INTERACTIVOS:

Dinámica de movimiento poblacional en Manhattan

GRÁFICO DE FIEBRE



GRÁFICO DE TORTA



INTERACTIVOS:

Facturación de las mayores franquicias del cine

TABLAS

La tabla es un cuadro sencillo de doble entrada en donde se ordenan datos en filas y columnas para una lectura ágil, una opción útil cuando la información no se puede representar de manera gráfica, como en un gráfico de barras o de fiebre. Ejemplos: calendario de vacunación, boletín de calificaciones, tablas que presentan horarios, distancias, encuestas, etc.

CALENDARIO VACUNAL INFANTIL DE LA COMUNIDAD AUTONOMA DE CANARIAS

| MESES | | | | AÑOS | | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|---------------------|----------------------|-------------|----------------------|---------------------------|----------------------------|
| 2 | 4 | 6 | 12 | 18 | 3 | 6 | 12 | 14 |
| Difteria | Difteria | Difteria | Sarampión | Difteria | Sarampión | difteria | | Tétanos |
| Tétanos | Tétanos | Tétanos | Rubéola | Tétanos | Rubéola | Tétanos | | difteria |
| Tosferina (acelular) | Tosferina (acelular) | Tosferina (acelular) | Parotiditis | Tosferina (acelular) | Parotiditis | tosferina (acelular) | | |
| Haemophilus (Hib) | Haemophilus (Hib) | Haemophilus (Hib) | | Haemophilus (Hib) | | | Varicela | |
| Polio Inactivada | Polio Inactivada | Polio Inactivada | | Polio Inactivada | | | Virus Papiloma Humano *** | Virus Papiloma Humano **** |
| Hepatitis B | Hepatitis B | Hepatitis B | | | | | | |
| | Anti - meningitis C | | Anti - meningitis C | | | | Anti - meningitis C | |
| Anti-neumocócica | Anti-neumocócica | | Anti-neumocócica | | | | | |

ORDEN de 20 de febrero de 2015. Consejería de Sanidad B.O.C.- núm. 40 - 27 de febrero de 2015


 Servicio Canario de la Salud
 
 Gobierno de Canarias

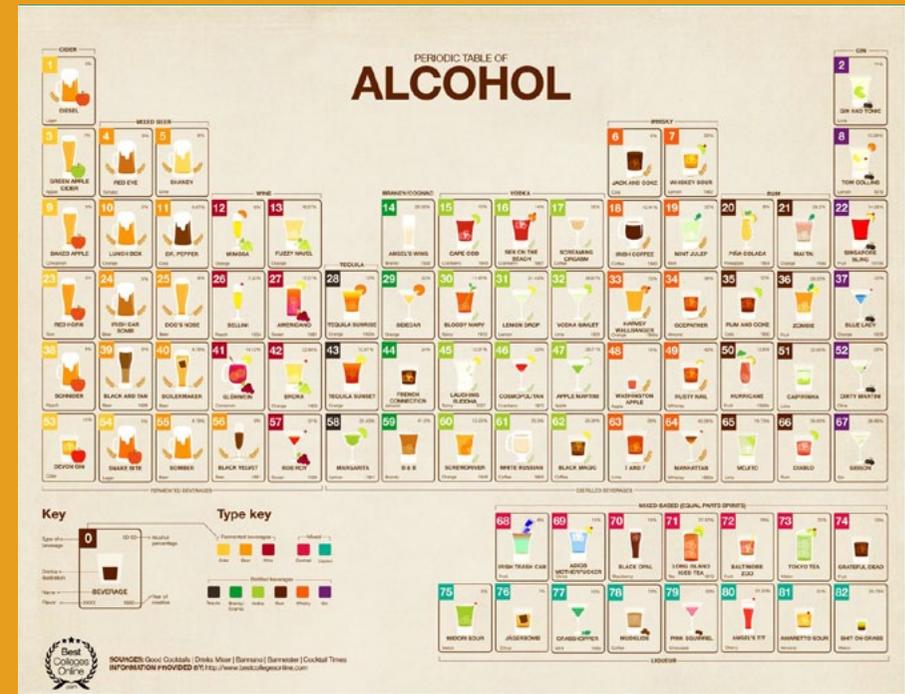
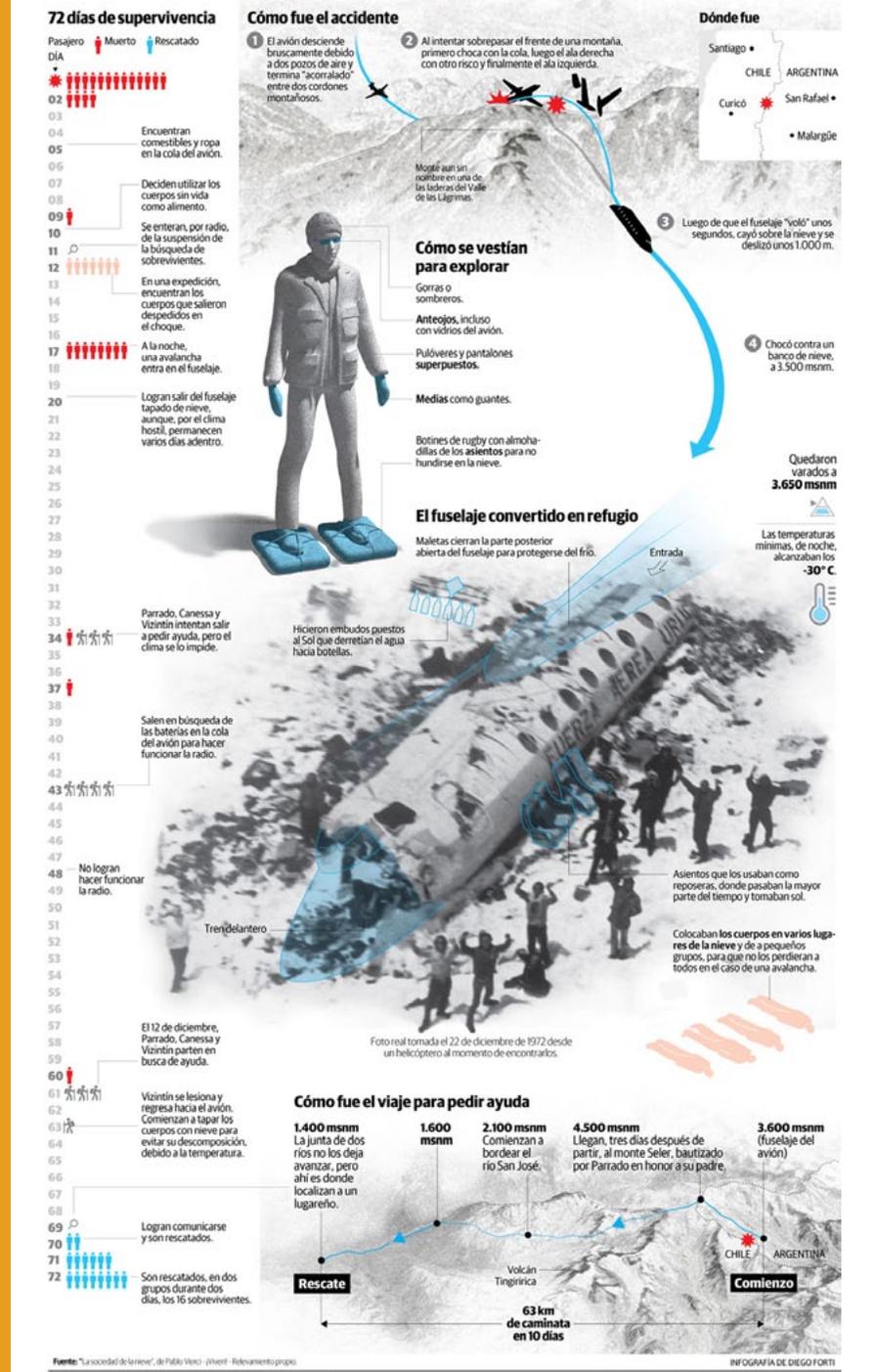


TABLA DE MARIDAJE

| | BLUT RESERVA | RESERVA FERVAZA SAUVIGNON BLANC | RESERVA FERVAZA CABENET SAUVIGNON SYRAH | SAUVIGNON BLANC | PINOT GIGERO | VIOGNIS, CHARDONNAY | SHIRAZ ROSE | PINOT NOIR | MERLOT | MAIBEC | CARMENERE | SHIRAZ | CABENET SAUVIGNON | LATE HARVEST |
|---------------------|--------------|---------------------------------|---|-----------------|--------------|---------------------|-------------|------------|--------|--------|-----------|--------|-------------------|--------------|
| 8° | 12° | 18° | 10° | 10° | 12° | 12° | 13° | 14° | 16° | 16° | 16° | 18° | 18° | 7° |
| QUESOS | | | | | | | | | | | | | | |
| CARNES ROJAS | | | | | | | | | | | | | | |
| CARNES DE CAZA | | | | | | | | | | | | | | |
| AVES DE CORRAL | | | | | | | | | | | | | | |
| PESCADOS Y MARIPOSA | | | | | | | | | | | | | | |

INFOGRAFÍA

Infografía deriva del acrónimo de información + grafía. Es un término acuñado en el ámbito periodístico a partir de la búsqueda de informar de manera diferente, priorizando la velocidad de lectura, la síntesis de la información y la comprensión de sucesos, procesos o eventos complejos. Se vale de dibujos, esquemas, fotografías y elementos gráficos vinculantes. Nigel Holmes uno de los infografistas más prestigiosos define este término como "hacer entendibles los números, los proceso y los hechos".



La ballena Franca

Es una de las 11 especies que hay en el mundo. Todos los años, entre agosto y diciembre, unos 500 ejemplares de ballena Franca Austral llegan a la Península Valdés, en Chubut, para criar a sus ballenatos. Ese es uno de los pocos lugares del mundo donde se las puede ver en su hábitat natural.

CEDULA DE IDENTIDAD

Para identificarlas se toman fotografías aéreas. La cabeza presenta una serie de callosidades que no varían con el paso del tiempo y son distintas en cada individuo. Así, como si de huellas dactilares se tratara, se han podido identificar y crear fichas como esta, de unos 1.300 animales.

| | |
|--|----------|
| Nombre | Juana |
| Fecha avistamiento | 16-10-84 |
| Hora | 14.30 |
| Crias identificadas | 3 |
| Numero de avistamientos en la Península Valdés | 6 |



En las callosidades viven crustáceos llamados siamidos, que son los que le dan el color blanco.

COMO RESPIRAN

Como todos los mamíferos, las ballenas tienen pulmones. Originalmente eran animales terrestres que evolucionaron y se adaptaron al agua. En el esqueleto más antiguo que se conoce, los orificios nasales estaban en el extremo de la cabeza. Luego se fueron desplazando.



Inspiración
Renovación del aire de los pulmones en cada respiración.

Expiración
Expulsan un chorro de vapor de 5m. de altura, en forma de 'V'.



EL CICLO VITAL

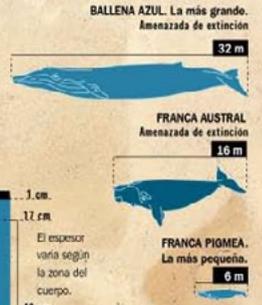
Las ballenas se reproducen en invierno en aguas cálidas. Durante el verano viajan para alimentarse en aguas frías. Tienen una cría cada tres años.



Con la cópula vuelve a iniciarse el ciclo, que dura tres años.

Durante el período de alimentación aumentan de peso hasta un 40%. La grasa almacenada les permite sobrevivir a los inviernos, cuando ayunan, y sirve como aislante térmico.

Ni tan grande ni tan pequeña



Datos generales

| | |
|-------------------------|---------|
| Longitud Machos | 14 m |
| Hembras | 16 m |
| Al nacer | 5 m |
| Aleta caudal | 5 m |
| Peso de un adulto | 40 tn |
| Peso al nacer | 2,5 tn |
| Tiempo de vida | 60 años |
| Velocidad | 30 km/h |
| Profundidad de descenso | 300 m |

LAS BARBAS

En lugar de dientes tienen 460 barbas de queratina, un tejido similar al de las uñas humanas.



COMO COMEN

- 1 Nodando a poca velocidad con la boca abierta.
- 2 La comida entra con el agua.
- 3 El agua es expulsada con la lengua a través de las barbas, donde queda atrapada la comida.

EL ALMUERZO

Los grandes bancos de krill son su principal alimento. Una ballena franca es capaz de comer más de 300 kilos en una hora.

ALETA PECTORAL

Aparentemente es muy diferente de la pata de un mamífero. Pero su estructura es muy parecida. Tiene los mismos huesos, pero adaptados al agua.



¿A DONDE EMIGRAN?

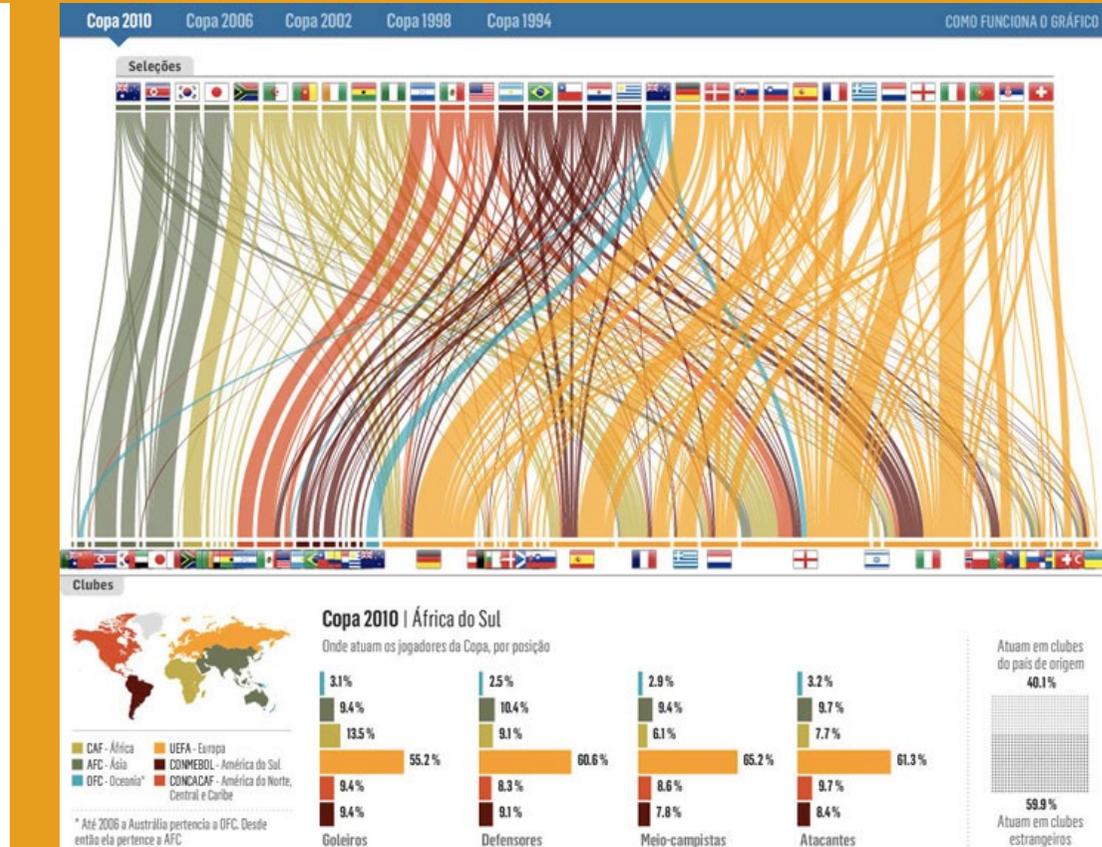
Las zonas donde viven en verano siguen siendo un misterio. Sin embargo, las áreas donde fueron cazadas, hasta su prohibición, permiten suponer que viven entre los paralelos 20 y 60.



Fuente: Guillermo Haris, (Patagonia Natural), Ballenas y delfines, vistas y soprellos (Lisiana R. Durghede), Bios Esclerotesi, Casa Provincial del Chubut.

ALGUNOS EJEMPLOS DE VISUALIZACIÓN DE DATOS.

LAS FORMAS DEL SONIDO



CAMBIO CLIMÁTICO

EJEMPLOS VARIOS EN BLOG

CÁTEDRA ROLLIÉ SOMOS:

Ana Cuenya

María Cecilia Blanco

Diego Caputo

Fabio Ares

Laura Alvarez

Juan Matías Carricaburu

Mariana Rimoldi

Edgardo Dallachiesa

María Julia Gouffier

Eugenia Rojido

Nadia Gardella

Licia Rizzardi

Marcelo Alonso

Ignacio Desuk

Florencia Pereyra

Valeria Carabajal

Pablo Massolo

Héctor Ungurean

Maxi Walter

Esteban Luna

Atilio Diaz

Evangelina Verón Cuenca



Este documento es parte de una serie de materiales transversales elaborados por el Taller de Diseño en Comunicación Visual B II-V, de la Facultad de Bellas Artes, UNLP.

Los materiales son recursos educativos abiertos para las cursadas de los talleres de nuestra cátedra.

BIBLIOGRAFÍA Y LINKS RECOMENDADOS

:: [“QUÉ ES EL DISEÑO DE INFORMACIÓN - ORÍGENES, OBJETIVOS, LENGUAJE Y APLICACIONES DE ESTA PARTICULAR ÁREA DE ACTUACIÓN DEL DISEÑO”](#). Sheila Pontis - ForoAlfa

:: [“ESTUDIOS CRÍTICOS SOBRE EL DISEÑO DE LA INFORMACIÓN”](#). Esteban J. Rico y Martín G. Gómez. | Cátedra: Fundamentos de Diseño Gráfico para Editores, carrera de Edición. Editorial de la Facultad de Filosofía y letras de la Universidad de Buenos Aires.

:: [REVISTA TIPOGRÁFICA. JUNIO-JULIO, 2006](#)

:: [ILUSTRACIENCIA](#)

:: [FERNANDO BAPTISTA](#)

:: [NIGEL HOLMES - GALLERY](#)

:: [NIGEL HOLMES - GALLERY](#)

:: [NIGEL HOLMES - ENTREVISTA](#)

:: [LOS CINCO INCUNABLES DE LA VISUALIZACIÓN DE DATOS](#)

