

DOCUMENTACIÓN DEL PROCESO DE CREACIÓN
DE UN _____
MANUAL DE DISEÑO PARA LA
INCLUSIÓN DE INVIDENTES
DENTRO DEL _____
MUSEO NACIONAL DE COLOMBIA

DOCUMENTACIÓN DEL PROCESO
DE CREACIÓN DEL **"MANUAL
DE DISEÑO PARA TODOS"** EN
EL MUSEO NACIONAL DE
COLOMBIA"

AUTOR:

Eliana Andrea Vaca Muñoz

EQUIPO:

Fernando Fériz Bonelo

Iván Sierra Sanjurjo

Viviana Díaz

Carlos Serrano

Maria Andrea Izquierdo

Carlos suárez

Alejandra Castro

ASESORES

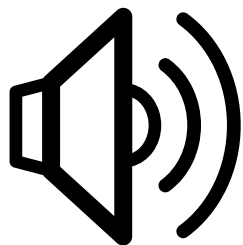
Laura Sandoval

Rafael Sarmiento

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:

Jennifer Serna-Eliana Vaca

*Trabajo de grado, para optar por el título de
diseñador gráfico*



El texto a continuación está estructurado con los parámetros de lectura de pantalla y testeado con JAWS, con descripción de cada imagen, si desea leer este documento active el lector de pantalla.

{PRESENTACIÓN}

Como profesional, me interesa desarrollar el rol de diseñador como agente dinamizador de la cultura y el reconocimiento del otro, mostrándolo como diferente y respetado en su diferencia.

Es en esa medida que este proyecto está dirigido a los estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca con el interés de asumir el rol de mediadores culturales en procesos de apropiación de territorios colectivos, construcción de identidad dentro de la colectividad y mejoramiento de la calidad de vida de distintas poblaciones; y particularmente, estudiantes de Diseño interesados en dinamizar, a través de la construcción de dispositivos comunicacionales y estrategias de Diseño, la interacción de los individuos, permitiendo su mutuo reconocimiento, en entornos museísticos.

Es indispensable desarrollar herramientas metodológicas para el abordaje de este tipo de proyectos, es en esta medida que mi trabajo de grado es un ejercicio de documentación sobre la creación del ***“Manual de Diseño para Todos”*** teniendo en cuenta la población ciega dentro del Museo Nacional de Colombia.

Para lo cual me planteé los siguientes objetivos:

1. Respetar las políticas de privacidad del Museo Nacional de Colombia en el manejo de la información para el proceso de documentación.
2. Diseñar un manual para apoyar los procesos de mejoramiento de la calidad de vida del público ciego del Museo Nacional de Colombia.
3. Identificar y categorizar, catalogar las decisiones que se tomaron y tomarán durante el proceso, que hicieron cambios significativos en el desarrollo del proyecto.

4. Rastrear las plataformas idóneas para consignar de forma sistematizada el proceso de documentación.

5. Diseñar un sistema ordenado de archivo para catalogar la información recolectada en el proceso de documentación.

6. Identificar canales de comunicación, para que la difusión del proyecto sea fluida y pueda llegar a la mayor cantidad de comunidad académica, del Programa de Diseño que sea posible.

Debido a que el primer objetivo del trabajo de grado es respetar las políticas de privacidad del Museo Nacional de Colombia en el manejo de la información para el proceso de documentación, la información mostrada en este documento está condicionada bajo esos parámetros, por lo cual no se presentarán la totalidad del manual, no los resultados de encuestas, informes, datos, muestreos y fotografías en las que se estén violando los derechos sobre la imagen y todos aquellos documentos que violen los acuerdos de privacidad acordados, previamente con el Museo.

Este documento está estructurado en 4 ejes temáticos que responden a los 6 objetivos trazados en el proyecto de grado.

CAPÍTULO 1 METODOLOGÍA

En este capítulo se plantea una reflexión sobre la acción, soportada en los fundamentos de Donald Shön, se enfoca en el estudio del equipo de trabajo conformado para el proyecto de creación del manual, cómo interactúan en un entorno de memoria histórica y participación social, los inconvenientes que surgieron y cómo se resolvieron.

En la búsqueda de referentes conceptuales y capacitaciones, que darán como resultado, la consolidación de las estructuras metodológicas, implementadas para el desarrollo del trabajo de campo, el manual, su documentación y la difusión de dicha documentación.

CAPÍTULO 2 PROCESO DE DOCUMENTACIÓN

Debido a que mi propuesta de proyecto de grado es elaborar una documentación del proceso de creación del **“Manual de Diseño para Todos”** en el MNC” en este capítulo estará consignada la experiencia del diseñador como mediador cultural en un entorno museístico y en un proyecto que busca mejorar aspectos de mejoramiento de la calidad de vida de la población ciega en el MNC. Respondiendo de este modo, los objetivos: Rastrear las plataformas idóneas para consignar de forma sistematizada el proceso de documentación; diseñar un sistema ordenado de documentación para catalogar la información recolectada en el proceso de documentación; identificar canales de comunicación, para que la

difusión del proyecto sea fluida y pueda llegar a la mayor cantidad de comunidad académica del Programa de Diseño que sea posible.

CAPÍTULO 3 CRITERIOS Y DECISIONES DE DISEÑO PARA EL MANUAL

En este capítulo se plantea una reflexión en y durante la acción, soportada en los fundamentos de Donald Shön en el análisis de la información que se obtuvo del trabajo de campo y responde a el objetivo de Identificar y catalogar las decisiones que se tomaron durante el proceso que hicieron cambios significativos en el desarrollo del proyecto.

CAPÍTULO 4 EL MANUAL

En este capítulo se presentará la estructura del manual y los criterios de diseños formales y de contenidos, respondiendo al objetivo de Diseñar un manual para apoyar los procesos de mejoramiento de la calidad de vida del público ciego del MNC.

ÍNDICE

Pág
8

CAPÍTULO

1

METODOLOGÍA

- »Equipo de trabajo
 - »Gestión del diseñador
 - »Construcción del Marco conceptual y capacitación en el proceso.
 - »Trabajo de campo
 - »Desarrollo de los contenidos del manual
- Sistematización de archivo

Pág

28

CAPÍTULO

2

PROCESO De

DOCUMENTACIÓN

- »Los archivos documentales
- »Cronogramas
- »Sistematización
- »Comunicación

Pág

38

CAPÍTULO

3

CRITERIOS Y DECISIONES

DE DISEÑO PARA EL MANUAL

Pág

41

CAPÍTULO

4

EL MANUAL

- »Objetivo del manual
- »Estructura de contenidos
- »Formalización

Pág

46

[APORTES]

Pág

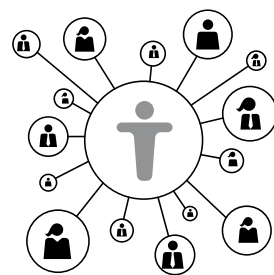
50

BIBLIOGRAFÍA

CAPÍTULO

[1] METODOLOGÍA

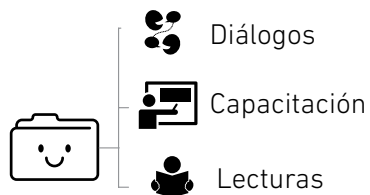
En este capítulo se abordarán los temas: ***El equipo de trabajo*** y cómo se estructuró, el rol que desempeñó cada uno de los actores, y cómo fue su interacción; la ***Gestión del diseñador*** donde se argumenta la importancia del diseñador en la articulación del equipo de trabajo, documentando de cada fase, cómo se solventaron los imprevistos para finalmente lograr el objetivo propuesto; ***Construcción del Marco conceptual y capacitación en el proceso*** están las actividades, acciones y capacitaciones que se realizaron para consolidar el marco conceptual, las bibliografías consultadas, el análisis del público, el contexto del Museo, herramientas para la documentación del proceso, y finalmente las herramientas consultadas para la comunicación a la comunidad de Diseño Gráfico; en el ***Trabajo de campo*** están las estrategias metodológicas usadas para la realización del manual que se denominará MD (*Metodología de Diseño*) para que el lector no se confunda a lo largo del documento (ya que es el resultado de la unión de la observación etnográfica y el Modelo Wayfinding) y su implementación; el ***Desarrollo de los contenidos del manual*** cómo se definieron y bajo, qué criterios y las metodologías implementadas, para las estructutación de los mismos.



Diseñador, equipo y su interacción



Importancia del diseñador como gestor



El marco conceptual y cómo se hizo



Trabajo de campo ¿Qué se hizo y cómo?



Contenido del manual el por qué de lo que se puso.

Resumen de Este capítulo

EQUIPO DE TRABAJO

Para la realización del manual se requirió de la conformación de un equipo colaborativo, en el que como diseñadora, coordiné a todas las personas que participaron en el proyecto.

Las dinámicas que se suscitaron al interior de este equipo dependieron sobre todo de las necesidades del proyecto, las reuniones de trabajo se realizaron por separado, es decir que varios miembros del equipo de trabajo no se conocieron, mi accionar como diseñadora construyó puentes para establecer las relaciones entre ellos en pro de lograr los objetivos del proyecto.

Para estructurar la propuesta de proyecto y presentarla al Museo, se trabajó con Fernando Fériz, gestor de proyectos. Una vez fue aceptada la propuesta, con los funcionarios del Museo se organizaron reuniones cada 15 días para los avances.

Las comunicaciones online, facilitaron el intercambio con los distintos actores que se fueron aportando en cada fase. En la Figura

1, se describen los actores que han sido partícipes en el transcurso del proyecto. *Figura 1: Equipo de trabajo para el desarrollo del “Manual de Diseño para Todos”.*

Por mis intereses personales realicé un trabajo para identificar posibles problemáticas en torno al tema de accesibilidad en espacios museísticos, en el cual encontré que las condiciones del MNC eran propicias para plantear un proyecto desde el Diseño.

El MNC (sigla que se usará desde este momento para denominar al Museo Nacional de Colombia) .Es el Museo más antiguo de Colombia, contruido inicialmente como una carcel y declarado inmueble patrimonial, lo que quiere decir que no se puede hacer ningún tipo de modificación estructural; su acervo se divide en cuatro colecciones: arte, historia, arqueología y etnografía; su colección de arte colombiano, latinoamericano y europeo incluye pinturas, dibujos, grabados, esculturas, instalaciones y artes decorativas desde el período colonial hasta la actualidad. Está ubicado en Bogotá, entre las carreras séptima y la calle 26, un lugar central y concurrido.

Equipo

de Trabajo



División de Comunicaciones

- › **María Andrea Izquierdo**
Estudio de públicos

División Educativa y Cultural

- › **Carlos Serrano**
Director de la División
 - › **Alejandro Suárez**
Programa de voluntariado
 - › Alejandra Castro
Voluntaria
 - › **Viviana Díaz**
Programa de accesibilidad
MI ASESORA



Asesoría en estructura del Proyecto

- › **Fernando Fériz**
Ingeniero electrónico
Maestría en gestión de proyectos
Director de proyectos de Ecopetrol

Asesoría técnica y metodológica

- › **Iván Sierra**
Dirección de Cine y televisión
Maestría en Educación a partir de observación
Profesor de guión y audiovisual U.de la Sabana
Director de cine de ficción y documental



Asesores del proyecto de grado

- › **Laura Sandoval**
- › **Rafael Sarmiento**

Figura 1

Equipo de trabajo para el desarrollo del Manual de diseño para todos

Es una institución pública con dinámicas propias y particulares, que en ese momento desconocía, por lo que encontré pertinente buscar apoyo en la experiencia del gerente de proyectos Fernando Fériz, quien tiene todo el conocimiento y la disposición para estructurar proyectos de todo tipo. Esta decisión fue fundamental para el desarrollo del proyecto, ya que si bien como diseñadora gráfica no contaba con la experiencia necesaria, tenía la asesoría de alguien especializado en el tema, quien me apoyó constantemente en todos los requerimientos pedidos por el MNC; sin esta gestión, el proyecto como tal, no hubiera sido posible.

El trabajo con el equipo del Museo fue de acompañamiento, apoyo y suministro de información según lo fuese requiriendo el proyecto propuesto.

Para facilitar el trabajo y comunicación con el Museo, propuse una metodología dividida por fases: En la *fase de documentación* se recolectó información de bibliografías y políticas del Museo, para consolidar el marco conceptual, en la *fase de investigación* se hizo el trabajo de campo, observaciones, encuestas y reuniones que servirían de insumos para desarrollar el proyecto y finalmente en la *fase de diseño* se estructuró la estrategia de Diseño, con las premisas y las acciones proyectuales.

Para la socialización de las fases, agendé un cronograma de reuniones, con intervalos de 15 días entre ellas, con el objetivo de entregar los informes respectivos al finalizar cada una de las fases y socializar los resultados obtenidos.

En dicho cronograma no tuve en cuenta, que al trabajar con instituciones de carácter público y con una trayectoria establecida, como lo es el caso del MNC, hay que contemplar los tiempos y proyectos en los que están las personas encargadas de apoyar los procesos, ya que no siempre estarán a entera disposición para cuando el proyecto lo requiera, por este motivo surgieron desfases temporales en la ejecución del cronograma propuesto, dilatándolo 6 meses más de lo previsto .

Faltando poco para finalizar el manual, la coordinadora del Programa de Accesibilidad de la División Educativa , Viviana Díaz, renunció al cargo que tenía en el Museo, persona encargada de asesorar este proyecto en el tema de accesibilidad en museos y la cual puso a disposición del proyecto su tiempo y el material que tenía a mano: mapas, encuestas, bibliografía, permisos.

Este acontecimiento intempestivo, en la recta final del proceso, dejó un bache en el equipo de trabajo conformado para la realización de este proyecto, el cual se suplió desde otros ámbitos: asistí a seminarios y consulté bibliografías sobre accesibilidad en museos. Los requerimientos legales y formales del MNC, los pedí directamente con la dependencia encargada, para que el proyecto se desarrollara de forma fluida y la realización del Manual no se viera afectado.

Este imprevisto se pudo solventar con facilidad, gracias a que en la estructura del proyecto, en la organización del equipo de trabajo dejó abierta la posibilidad de incluir otros actores u otras fuentes de información en caso de que el proyecto lo requiriera.

En la *Fase de Investigación*, uno de los recursos metodológicos usados para la recolección de la información fue, la observación del espacio físico y del público, tema que ampliaré más adelante en el Trabajo de Campo.

Para la observación del público, una de las herramientas implementadas fue la encuesta. El Museo vio necesario que tuviera un acompañamiento, ya que el tiempo que me tomaría hacer un muestreo significativo era extenso, y para la optimización de mis tiempos decidieron apoyar de lleno el proceso. Carlos Serrano director de la División Educativa, Viviana Díaz jefe del Programa de Accesibilidad y María Andrea Izquierdo Jefe de la División de Comunicaciones ayudaron en la construcción de la encuesta; Alejandro Díaz del Departamento de Voluntariado, apoyó la convocatoria de la encuesta, y Diana Díaz, voluntaria colaboró en el pilotaje, implementación y tabulación de la misma.

Para la observación del espacio sonoro, invité a Iván Sierra Sanjurjo, director de Cine de la Universidad Nacional y profesor de narración cinematográfica en la Universidad de la Sabana, una persona con amplio conocimiento en muestreo de sonido y en creación de experiencias. Su acompañamiento en el desarrollo del trabajo de campo fue fundamental, ya que hizo el muestreo en el lugar, posterior a ello un análisis de la información sonora y un informe final sobre las condiciones sonoras, paralelo a ello hicimos reuniones para la propuesta de sonido, con él se hizo un estudio riguroso de qué sonaba en el lugar y cómo sonaba, insumos indispensables para la propuesta de Diseño.

Ya terminado el Manual y en búsqueda de otras miradas con un perfil definido – diseñador gráfico con experiencias en temas de inclusión– que me pudieran retroalimentar en el proceso, me contacté con el profesor Pedro Cruz Rodríguez, diseñador gráfico y diseñador industrial con estudios de maestría en medicina en discapacidad e inclusión social de la Universidad Nacional, quien estuvo dispuesto a participar en lo que requiriera el proyecto, él encontró un valor significativo desde la academia al trabajo de grado, que en algún punto se me había desdibujado, debido a los altibajos del mismo, su opinión fue un aliciente importante para poder culminar bien mi proyecto de grado.

La documentación de todo el proceso se consignó en un blog, que facilitó la articulación de todo el equipo involucrado en el proyecto, y permitió poder solventar imprevistos en el transcurso del proyecto. Este tema lo ampliaré posteriormente en el documento.

GESTIÓN DEL DISEÑADOR

El imaginario de diseñador gráfico que otras disciplinas tenían, se fue transformando con el desarrollo del proyecto, ya que, como diseñadora del Manual, era quien coordinaba y articulaba las personas involucradas, esto hizo que el trabajo en equipo se desarrollara de forma fluida.

A continuación describo algunos ejemplos sobre este accionar del diseñador gráfico.

En la identificación de la problemática: El proceso con el MNC, inició al manifestarles mi interés por apoyar desde el Diseño Gráfico los

procesos que se adelantan en accesibilidad, para lo cual, solicité una cita con el encargado del Programa de Accesibilidad del momento, la respuesta no fue inmediata, ya que hubo un cambio de jefe, dicha respuesta demoró dos meses. Envié por correo electrónico un resumen ejecutivo del proyecto, ellos al leerlo se mostraron interesados, propusieron una socialización y finalmente, dieron su aprobación para la realización del proyecto.

Búsqueda de asesorías para la estructuración del marco teórico:

el proyecto cuenta con un equipo de asesores externos, que aportan aspectos específicos al proyecto, dichos asesores fueron buscados dependiendo de lo que el proyecto requería.

Inicialmente, y con la convicción de que mi proyecto era valioso, decidí contactar a Jorge Frascara, que trabaja el Diseño Social, para preguntarle cómo trabajar para la comunidad ciega; le escribí contándole sobre mi proyecto, para mi sorpresa, éste respondió de forma inmediata manifestando que no conocía mucho el tema, pero se tomó el tiempo de escanear y compartir unos artículos sobre Diseño para ciegos que había hecho años atrás, a partir de esto, decidí seguir buscando.

Para saber sobre Diseño para todos, contacté por Facebook a Raúl Goñi, quien tiene una agencia de Diseño para Todos en Madrid, “Inclusive Estudio”¹ Raúl me brindó bibliografía y sus metodologías de trabajo, adicional a ello, compartió su experiencia en temas de experiencias accesibles, para darme luces al respecto del proyecto que iniciaría.

De la misma forma, para saber sobre el diseñador en entornos de patrimonio contacté a Raquel Pelta, quien ha trabajado la labor social del diseñador en entornos de patrimonio, ella, compartió su amplia bibliografía sobre el Diseño en entornos patrimoniales, y fue quien me socializa el trabajo de Dimas García Moreno y el Modelo Wayfinding, que se volvería referente metodológico en la construcción del manual.

Para el proceso de documentación, contacté por correo electrónico a Virctor Margolín profesor de Historia del Diseño en la Universidad de Illinois, quien ha trabajado documentando procesos de Diseño en Museos; debido a su escaso tiempo solo pude hacer preguntas puntuales sobre cómo documentar, las respuestas dadas, coincidieron con la experiencia intuitiva de organización de archivos que había hecho desde el inicio, lo cual le dio validez a los procesos que había venido desarrollando.

El contacto con Charle Spence, psicólogo experimental de la Universidad Oxford, director del Laboratorio de Investigación Crossmodal, quien tiene un amplio estudio para crear experiencias en el usuario, fue a través de, resarchegate.com, una página de artículos científicos; solicité textos que no estaban para el público, los cuales envié y me ayudaron a consolidar las acciones de Diseño propuestas en el manual. *Anexo 1*

El conocimiento en la acción, como lo aborda Donald Schön, en mi caso,

fue asimilando día a día gracias a toda la experiencia que gané para la estructuración, planeación, programación, ejecución y evaluación de proyectos en pro del mejoramiento de la calidad de vida, en espacios museísticos.

Sobre todo, me ayudó al desarrollo de competencias en gestión de proyectos, ya que como diseñadora interactuaba con el equipo del Museo y el equipo externo, lo que me permitía analizar las dinámicas sociales y hacer diagnósticos, para poder recopilar información y generar modelos que me permitieran proponer e implementar acciones más eficientes al momento de intermediar entre los involucrados, en el intercambio de información, conocimientos y sistemas de trabajo en pro del cumplimiento de los objetivos del proyecto.

CONSTRUCCIÓN DEL MARCO CONCEPTUAL Y CAPACITACIÓN EN EL PROCESO.

El marco conceptual se consolidó pensando en cómo el diseñador gráfico media entre el público y el Museo Nacional, creando el ambiente propicio para la interacción fluida de los individuos independiente de su diversidad y cómo en esa interacción se está construyendo una identidad propia en la colectividad y se mejoran la calidad de vida, teniendo como objetivo principal generar un archivo documental de todo este proceso y compartirlo a la comunidad de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca.

¹ Inclusive Studio es un espacio multidisciplinar en el que los profesionales requeridos en cada especialidad se unen para crear, diseñar, desarrollar e industrializar proyectos inclusivos, aptos para el uso y disfrute de todo tipo de usuario. Inclusive studio proyecta espacios, artefactos lúdicos y mobiliario para que todo tipo de usuario con o sin discapacidad tengan acceso a experiencias sensoriales en el entorno natural y urbano.

De este planteamiento surgieron interrogantes de las cuales en su resolución, se cumplieron los objetivos del proyecto y permitieron dimensionar qué era necesario reforzar, aprender y dado el caso recibir capacitación: ¿Cómo es el público que entra al Museo?, ¿Cómo es el Museo?, ¿Cómo observar su interacción?, ¿Cómo el diseñador se vuelve mediador? Con qué acciones? ¿Cómo documentar el proceso?, ¿Cómo comunicarlo a la comunidad de Diseño Gráfico?

¿Cómo es el público que entra al Museo?

El entablar diálogos constantes con la División de Comunicaciones, me dio pautas sobre cómo interactuar con las personas en trabajos de campo y aprender a estructurar cartas de permiso a entidades para la solicitud de públicos, los cuales son necesarios para los muestreos que se hicieron. *(Anexo2)*

Teniendo en cuenta que el manual contempla la población ciega fue necesario conocer e indagar otras formas de interacción con públicos.

Para conocer el público en situación de discapacidad, que entra al Museo, fue necesario saber ¿cuáles son las pautas de interacción y comunicación con personas en situación de discapacidad? ¿Cómo interactúan con su entorno?

Para esto asistí a charlas de capacitación en el CRAC* sobre cómo tratar público con ceguera, hice lecturas en la web del ONCE² sobre qué se debe y no se debe preguntar, cómo ubicarse espacialmente

para hablarle a una persona ciega y cuándo es apropiado el contacto físico con la misma, para de esta manera, tener una interacción fluida.

La interacción de las personas ciegas con el entorno, se asimiló en los diálogos con las personas del CRAC, cómo es su relación cuerpo- espacio a través de la háptica, el sonido y el gusto, y en la convivencia con éstas, su desplazamiento en espacios e itinerarios de desplazamientos.

Ya teniendo una idea sobre cómo interactuar apropiadamente con las personas ciegas, el paso a seguir fue el análisis del público, ¿cómo observar, qué observar de individuos en entornos museísticos y de patrimonio, y cómo analizar los resultados?

Para ello se entabló un diálogo con el egresado de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca, Daniel Dorado quién actualmente está realizando una Maestría en Museología y Gestión del Patrimonio, con quién compartimos experiencias sobre la situación actual de los museos, la importancia crucial del Diseño Gráfico en la visibilización de proyectos y bibliografías, de las que fueron influyentes para el proyecto, los libros "Cuadernos de Museología"³

"Museos y Museología en Colombia retos y Perspectivas"⁴ en donde se exponen diálogos críticos sobre los museos en Colombia, en la era digital, la flexibilidad en proyectos interdisciplinarios, y diversidad cultural, en pro de una museología sin exclusión

*Centro de Rehabilitación para Ciegos Adultos

²www.once.es

³Maestría en Museología y Gestión del Patrimonio. www.museos.unal.edu.co

⁴Marta Combariza, William López, Edmon Castell 01 de febrero de 2014

⁵William López Rosas

*"Museo en tiempos de conflicto: Memoria y ciudadanía en Colombia"*⁵ en el que se argumenta una postura crítica frente a los proyectos y programas realizados por museos Colombianos, bajo las exigencias de reparación simbólica y memoria; la importancia que tienen en la consolidación de una política de la memoria y su escasa visibilización, en esta época en la que hay una creciente preocupación por la democratización de la información; finalmente una breve contextualización del conflicto armado y la memoria en Colombia.

Este texto fue crucial ya que cuando se hacen procesos documentales es necesario tener un contexto de la situación actual social en la que se vive, tema en el que se ahondará más adelante.

Se entablaron diálogos con la División de Comunicaciones del MNC en donde aprendí pautas técnicas sobre el estudio de públicos, pruebas piloto sobre la duración de una encuesta y la sumatoria de cuánto tiempo podría llevarle a un voluntario hacerlas, el número de público que conforma una muestra significativa y cómo se calculan dependiendo del número de visitas que recibe el Museo.

¿Cómo es el Museo?

Para conocer el entorno de Museo Nacional, indagué sobre cuál es la importancia de los museos nacionales como espacios patrimoniales y de memoria histórica, por lo que me apoyé en los textos de Oscar Navarro.

*"Museos Nacionales y Representación: Ética, Museología e Historia"*⁶ donde se plantea la importancia de los Museos nacionales en esferas políticas, económicas y psicológicas; la influencia que tienen en la consolidación de la idea de nación y sus imaginarios; el Museo como espacio de interacción y construcción de identidad.

*"Museos en la Crisis: una Visión sobre la Museología Crítica"*⁷ se plantean los puntos a mejorar de los Museos Nacionales y los aspectos potenciales a explorar con más profundidad; su relevancia social como lugares donde se pueden gestar procesos de cambio social y dinamización de una conciencia social del individuo, hacia su entorno circundante.

Después de tener un contexto de los Museos Nacionales, y su importancia, era necesario indagar sobre la interacción del MNC con el resto de Museos de Colombia, para dimensionar el impacto que el manual tendría en ellos, por lo que el texto de Ana María Cortés Solano *"Red nacional de Museos en Colombia"* fue de gran apoyo, ya que se expone cómo el MNC promueve el fortalecimiento de los museos, apoyando la catalogación y divulgación de sus colecciones, al mismo tiempo que capacita y potencia el desarrollo de mecanismos colaborativos entre museos.

Finalmente, un referente importante fue el *"Programa de accesibilidad del MNC"*, en el cual están consignadas todas las metas a corto, mediano y largo plazo, en las que pude cotejar que mi proyecto

⁶ pdf MUSEOS NACIONALES Y REPRESENTACIÓN: ÉTICA, MUSEOLOGIA E HISTORIA, Óscar Navarro – Maestría Virtual en Museología – UNA – Costa Rica

⁷ *Museos en la crisis: una visión desde la museología crítica: Óscar Navarro Universidad Nacional de Costa Rica Christina Tsagaraki Instituto Latinoamericano de Museos (ILAM) Costa Rica*

de manual, apoyaba algunos de los objetivos propuestos.

¿Cómo observar la interacción, entre el público y el Museo?

Para lo que fue necesario crear un sistema de observación, que abarca, tanto el entorno físico, el estudio del público y finalmente el análisis de lo observado. Todo esto se estructuró, en el trabajo en equipo con Iván Sierra, gracias a sus conocimientos en observación de públicos, se creó una metodología para recolección de datos, que integraba la metodología de observación etnográfica y el Modelo Wayfinding de Dimas García Moreno, la cual denominamos MD (Metodología de Diseño) (Figura 2 Metodología de Diseño)

¿Cómo comunicar el proyecto de grado?

Recibí capacitaciones en el Museo, sobre cómo se comunican los museos en la era digital, por lo que asistí a la cátedra anual de historia Ernesto Restrepo Tirado "Narrativas digitales de la nación: cómo nos contamos, nos vemos y nos reconocemos en la red" la cual unió talleres con conferencias.

Una de las conferencias fue con Jesús Martín Barbero, en la que exponía cómo comunicar a las nuevas generaciones a través de redes sociales y la importancia de estas, la cual me ayudaría de inspiración, para lo que sería la consolidación del blog, tema que abordaré con posterioridad.

¿Cómo el Diseño Gráfico se vuelve mediador?

En la revisión de la segunda edición del libro de Jorge Frascara "Diseño Gráfico para la Gente: comunicaciones de masas y cambio social" comprendí el impacto que tiene la gráfica en el conocimiento y las conductas de la gente, y poder empezar a pensar el Diseño desde un enfoque ético, que no considera al individuo como un ente aislado, sino como miembro en un colectivo, sirviendo de puente entre el público y el MNC.

¿Con qué acciones?

Las acciones de Diseño contemplaron la accesibilidad, por lo que me apoyé en el texto de Jesús de Benito Fernández, "Manual para un Entorno Accesible" en el cual están todas las pautas técnicas para crear un entorno accesible.

El Sonido fue uno de los puntos de apoyo y en el que se requirió más capacitación, por lo que indagué con varios amigos sobre cómo leer y comprender un análisis espectrográfico, paisajes sonoros, faros guías, para así tener estrategias de Diseño integrales que contemplaran todos los sentidos y así crear una mejor experiencia de usuario.

Para una de las acciones de Diseño finales usé como referente el principio de Integración Multisensorial de Charles Spencer, consultado charlas TED y el documento de principio de integración multisensorial "Cross-Modal Dynamic Capture: Congruency Effects in the Perception of Motion Across Sensory Modalities"¹¹ en el

⁸Jorge Frascara "Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social" Con colaboraciones de Rubén Fontana, Bernd Meurer, Ronald Shakespear, Jan van Toorn y Dietmar Winkler, ed. Infinito, Buenos Aires, 2000

⁹Jesús de Benito Fernández, Javier García Milá, José Antonio Juncà Ubierna, Carlos de Rojas Torralba y Juan José Santos Guerras. "MANUAL PARA UN ENTORNO ACCESIBLE.

¹⁰<https://www.youtube.com/watch?v=Nvt-QrNFZso>

¹¹Cross-Modal Dynamic Capture: Congruency Effects in the Perception of Motion Across Sensory Modalities Salvador Soto-Faraco Universitat de Barcelona Charles Spence University of Oxford

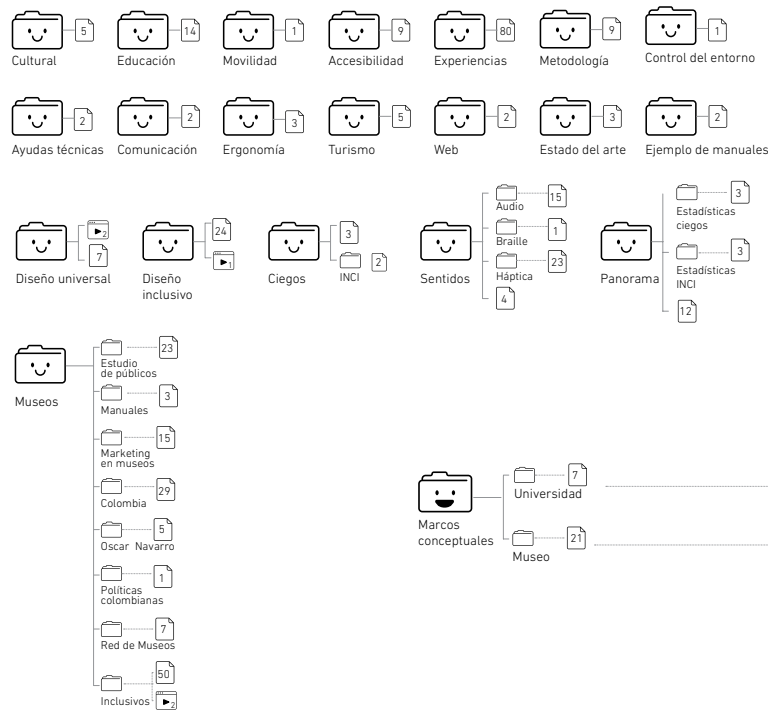


Figura 3
Esta delimitación en carpetas, me facilitó la búsqueda de referencias, los pdfs comentados y el blog a construir el marco conceptual del manual y este documento de trabajo de grado.

- La formación de profesionales reflexivos/ Donald Schön. 1992. Paidós. Barcelona
- Study of Practice and Training of Professionals: A Challenge for Universities/Margarita Campillo Díaz, Juan Sáez Carreras,Francisco del Cerro Velázquez
- Descripción de las tres fases del pensamiento práctico/ Dra. Angeles Domingo Roget
- The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action/ Donald Schön-384 pages, Basic Books, 1983, reprinted 1995
- Donald Schön: Una práctica profesional reflexiva en la Universidad /Adad José Cassís Larrin
- Diferentes desiguales y desconectados/ Nestro gracia Canclini
- Designing Design, by Kenya Hara. © 2007, Lars Müller Publishers, pp 101-103, 144-149 p 1 /Events on the Skin

- Emotions Can Be Quite Ephemeral,We Cannot Design Them/ Marc Hassenzahl - Darmstadt University of Technology, Germany
- Identidad de espacios culturales. Diseño de Programas de identidad visual de mediana complejidad. Cátedra Gabriele: Señalética
- Audiotactile Interactions in temporal perception/ Valeria Occelli & Charles Spence & Massimiliano Zampini # Psychonomic Society, Inc. 2011
- Cross-Modal Dynamic Capture: Congruency Effects in the Perception of Motion Across Sensory Modalities/Salvador Soto,Charles Spence,Alan Kingstone
- El sonido/ Michel chion
- Diseño para los ojos/ Johan Costa
- Accesibilidad universal y diseño para todos/arquitectura y urbanismo/ varios autores Fundación ONCE para la cooperación e inclusión social de personas con discapacidad
- Documento programa de accesibilidad/Museo Nacional de Colombia
- Espacio pensado, espacio figurado, espacio vivido /Nelly Schnaidt - Elisava
- Evaluación y diseño de puntos de atención y servicio al ciudadano:Manual de Espacios Físicos para la Atención y Servicio al Ciudadano en la Administración Pública
- Programa nacional de servicio al ciudadano departamento nacional de planeación Elementos y conceptos arquitectónicos con fundamento en normas legales y técnicas.
- In Touch with the Future: The sense of touch from cognitive neuroscience to virtual reality/ Alberto Gallace and Charles Spence
- The Niche Hypothesis: How Animals Taught Us to Dance and Sing/ Bernie L. Krause, Ph.D.
- Ámbitos de la Comunicación/ Dimas García Moreno
- Museums and Content Marketing. Towards a new model of generation of cultural content/ Santos M. Mateos Rusillo
- A importância da pesquisa acadêmica para o estabelecimento de normas da audiodescrição no Brasil/ Eliana p. c. Franco
- Research Methodology: More than a recipe /Fabián hernando raMírez atehortúa Anne Marie zverG-VilleGas
- Requisitos técnicos para la confección de planos accesibles a personas con discapacidad visual/ Fundación Once
- Diseño de Sistemas de Señalización y Señalética/ Compilador: Lic. Rafael Quintana Orozco
- Solving the Correspondence Problem in Haptic/Multisensory Interface Design/ Charles Spence, Mary K. Ngo, Ju-Hwan Lee and Hong Tan
- Textures that we like to touch:An experimental study of aesthetic preferences for tactile stimuli/ Roberta Etz,Charles Spence, & Alberto Gallace

que se expone las estrategias de Diseño adecuadas, que involucran todos los sentidos y parte de la psicología. ¿Cómo documentar el proceso? Se tuvo en cuenta la metodología de Victor Margolín de la cual habla en su participación en el libro "Investigación en torno al Diseño"¹⁴ en el que da una idea sobre las perspectivas y panoramas que otros diseñadores gráficos han aportado en la construcción de archivos de Diseño; en el artículo habla de "el sentido histórico del Diseño" y el tributo de la conservación, éste integra, el archivo, la biblioteca (los primeros que hicieron políticas de acceso público) y el Museo (conservación más fluida, menos compleja que una biblioteca) (Anexo 3 metodologías de documentación)

¿Cómo comunicarlo a la comunidad de Diseño Gráfico? En el aprendizaje de saber cómo

comunicar, surgió una interrogante que fue controversial en el trabajo en el momento de denominar el proyecto; ¿Qué es inclusión? ¿el uso del término era apropiado para lo que pretendía con proyecto de grado?.

Oscar Navarro plantea en su texto "Ética, Museos e Inclusión: un Enfoque Crítico"¹², el término inclusión se refiere a la inclusión de la discapacidad dentro de los relatos de nación, que en las exhibiciones se hable de personaje discapacitados.

Canclini plantea en "Diferentes, desiguales y desconectados: mapas de la interculturalidad"¹³ que ha sido un síndrome del S. XXI el querer abarcar todo infinitamente lejos de la exclusión, plantea que no es necesario buscar una nomenclatura común ya que hay diferencias inevitables y nombrar es también homogeneizar, por lo que no se estaría reconociendo al otro como

¹²Ética, museos e inclusión: un enfoque crítico, Oscar Navarro

¹³Canclini, N. (2004). Diferentes, desiguales y desconectados: mapas de la interculturalidad. Gedisa

¹⁴ Investigación en torno al diseño Autores: Varios Edita: CDD-Centre de Documentació IMPIVA Disseny



La persona y el medio se relacionan a través de la comunicación

"Diseño gráfico es una disciplina de configuración del medio"



- Con acciones proyectuales**
- Formalización Visual
 - Auditiva
 - Haptica
 - Comprensible

El wayfinding se centra en el medio y la interacción del medio con la persona

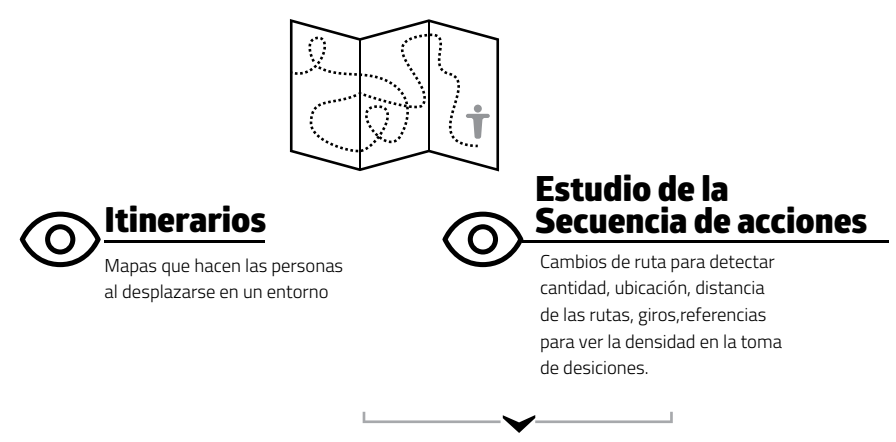
Wayfinding

de Dimas García Moreno

Observación

de la Etnografía

La observación se centra en el estudio de las personas



Asociar los itinerarios a la secuencia de decisiones-acciones existentes en los desplazamientos, permite conocer e influir en el desplazamiento de la persona en el entorno en el que se mueve.

Influir con diseño gráfico en las tareas de toma y ejecución de decisiones.

ÁMBITO DE LA COMUNICACIÓN

Procedimientos- Estrategias informativas

Organizar la información con los criterios de simplicidad y claridad perceptual



- Forma
- Color
- Imágen
- Escala
- Textura

Para crear un sistema de contenidos comprensible

Tipologías, modelos que se adapten a las necesidades de información

¿Cómo insertarlo en el medio?



Pensando en las variables de la persona



Movilidad -Cultura- Cognición



ÁMBITO DE ACCECIBILIDAD



Capacidades de las personas y sus diversidades de la percepción del medio

El diseño tiene en cuenta la diversidad para la adecuación del medio

ÁMBITO DE ESENAARIOS AMBIENTALES



Identifica, pontencia o crea de y para el medio

Para ser utilizado como referente o recurso de orientación

Análisis espacial

Ver al público y su movilidad en el medio, y obtener claves para el diseño

Mapas Itinearios

Caracterización arquitectónica

Formales, organización básica del edificio que sirve para orientar.

Forma del edificio//tamaño, extensión, complejidad

Dominio visual de los accesos//Notorio, de fácil o difícil identificación

Espacio//Público, privado

Uso//Importancia del edificio

Significación// Historia

Variables ambientales

Orientación espacial de las personas

Acceso visual//lo que se puede ver

Grado de diferenciación//Figura fondo,partes del ambiente que se destacan y son fácil de memorizar

Complejidad del diseño espacial//Cantidad de elementos y la articulación de éstos entre sí.

Señalización//Orientación externa

Figura 3

Metodología para la recolección, sistematización y documentación la información en el trabajo de campo, contruida a partir de la unión de wayfinding y observación etnográfica.

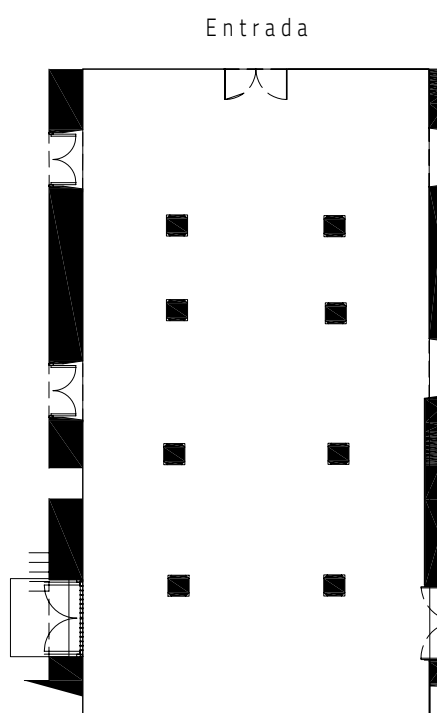


Figura 4

Plano de piso de la antesala del Museo Nacional de Colombia
Fuente: Museo Nacional

diferente, ni respetando en su diferencia. Todo esto derivó a que la palabra inclusión se eliminara de todo el documento y título, ya que su etimología e implicaciones conceptuales, no eran consecuentes con los objetivo y alcances del proyecto. Toda esta información se recopiló y clasificó en carpetas, y se delimitó a 2 carpetas "Trabajo de grado" y "Museo", esta delimitación, me facilitó la búsqueda de referencias; los pdfs comentados, y el blog a construir el marco conceptual.

Figura 3 Sistematización de las carpetas.

Finalmente los temas más relevantes encontrados, se compartieron como entradas de blog con su respectiva reflexión respecto a lo aprendido, dependiendo el caso de cada tema o experiencia.

¿Cómo se documentó y en qué herramientas me apoyo para lograrlo? son temas que se desarrollan en el capítulo 2.

TRABAJO DE CAMPO

Las estrategias metodológicas en relación con el trabajo de campo se ajustaron a los requerimientos del proyecto, se buscaron estrategias que permitieran aprovechar el potencial del espacio; el trabajo de campo, arrojó resultados que me permitieron proponer acciones de Diseño que lograrán impactar a la mayor cantidad de personas posible, con bajo costo de inversión y sin modificaciones a la planta física del edificio, que atentaran con su carácter patrimonial.

El análisis del espacio debió delimitarse a un zona en específico, debido a que el volumen de la información que arroja el trabajo de campo y el tiempo que toma ejecutar y analizar, conlleva periodos de tiempo extensos y hacerlo en todo el Museo requeriría de varios años.

El espacio escogido fue la antesala, lugar donde inicialmente el usuario recoge toda la información necesaria para guiarse dentro del Museo.

En la decisión también influyó, el hecho que después de hacer un sondeo por todo el Museo, es el lugar que más información suministra al usuario al momento de entrar, por ende de los que más influyen en su movilidad, porque es donde decide qué recorrido hacer y cómo hacerlo.

Figura 4: Plano antesala

La estrategia metodológica se construyó a partir de la unión entre, la metodología de observación etnográfica, que da las pautas para observación del públicos y el Modelo Wayfinding que integra pautas para medir la accesibilidad de un lugar y análisis del entorno, para poder lograr que el usuario se guíe un espacio con los elementos que le da el entorno, usando como herramienta la comunicación a través del el Diseño Gráfico, creando nodos de ubicación, potenciando los existentes y visibilizándolos, de esta manera, que el individuo independiente de su diversidad pueda moverse con facilidad dentro del edificio, usando los elementos que ofrece el espacio circundante, sin necesidad de hacer grandes modificaciones estructurales, lo

15 Buchanan, R. *Retórica, Humanismo y Diseño. Ensayo*

cual se ajusta bien a este proyecto debido al carácter patrimonial del edificio, de esta manera se logró estructurar una metodología íntegra que abarcó todos los aspectos requeridos. *Figura 3: Metodología de Diseño.*

Esta metodología se dividió en 3 ámbitos: *Comunicación, Escenarios Ambientales y Accesibilidad.*

Ámbito de la Comunicación a través de la observación, se realizó un análisis de la información gráfica que el usuario usa como referente para guiarse; esta caracterización está medida a partir de la organización de la información, con los criterios de simplicidad y claridad perceptiva a través de códigos informativos, de forma, color, textura, imagen, texto e intención comunicativa. Al igual que otros apoyos informativos como el talento humano. Esta información arrojó datos sobre el entorno.

Se hizo un paneo de 360°, evidenciando todos los elementos visuales y arquitectónicos, los cuales fueron catalogados según el tipo de información que suministran.

El paneo consistió en hacer fotografías panorámicas de todo el lugar en un giro de 360°, para lo cual se requirió hacer un boceto previo del lugar para tener los requerimientos técnicos, ya que dependiendo de las condiciones de iluminación, se requería trípode, tipo de lente específico y el lugar adecuado para hacer las fotografías. Sobre las fotografías (*Figuras: 5,6,7*) se marcaron y enumeraron los puntos de información categorizándolos en: mapas, personas, pantallas táctiles, audio, video, señalética, texto e imagen. *Figura 8: Fotografía con la categorización y numeración.*

Otra información recolectada fue la caracterización de los cambios de textura en el piso ya que es una fuente de información importante para la movilidad de los ciegos, entonces hice un recorrido identificando los cambios de textura, en línea recta, desde la entrada de la calle hasta la entrada a la Sala 4. *Figura 9: Recorrido de identificación de cambios de texturas en el piso.*

Esta información se sistematizó en un mapa, el cual se usó como base para la posterior observación sonora la cual abarcó desde la calle hasta la entrada de una sala y el guardarropas. *Figura 10: Mapa con los puntos claves de toma de muestra de sonido; Figura 11: Hoja de anotaciones del muestreo de sonido.*

Para la observación del público, se usó el mismo mapa y puntos de información pero delimitados a la antesala y con espacio para las anotaciones.

Los ciegos usan los cambios de textura para guiarse dentro de los espacios, por ello se requieren de un piso podo táctil, (franja de un material que se instala en el piso para cambiar de textura de un entorno a otro). El Museo carecía de uno, ya que rompía con los valores patrimoniales del edificio, pero este estudio arrojó que el Museo no requería la instalación de tal piso, ya que los cambios de textura de un espacio a otro son tan significativos que cumplen con los requerimientos pedidos de movilidad para ciegos dentro de un espacio.

Este análisis desde el Diseño Gráfico es fundamental ya que identifica y diagnostica la información gráfica con fines comunicativos presente en el espacio, genera dianósticos,



Figura 5
Composición panorámica del Museo Nacional de Colombia



Figura 8
Categorización y numeración de los puntos de información.

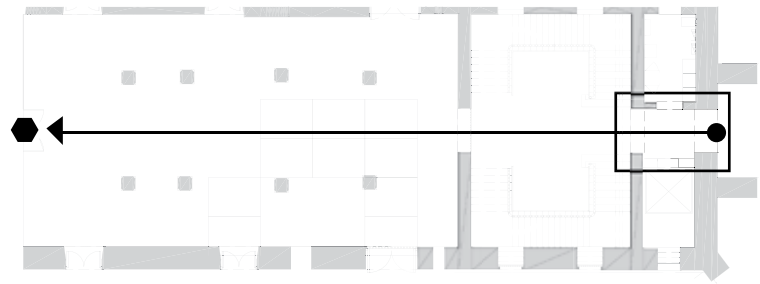


Figura 9
Recorrido de identificación de cambios de textura en el piso, en línea recta, desde la entrada de la calle hasta la entrada de una sala. //Fuente plano de piso: Museo Nacional de Colombia



Figura 6
Foto composición panorámica del Museo Nacional de Colombia

Figura 7
Foto composición panorámica del Museo Nacional de Colombia

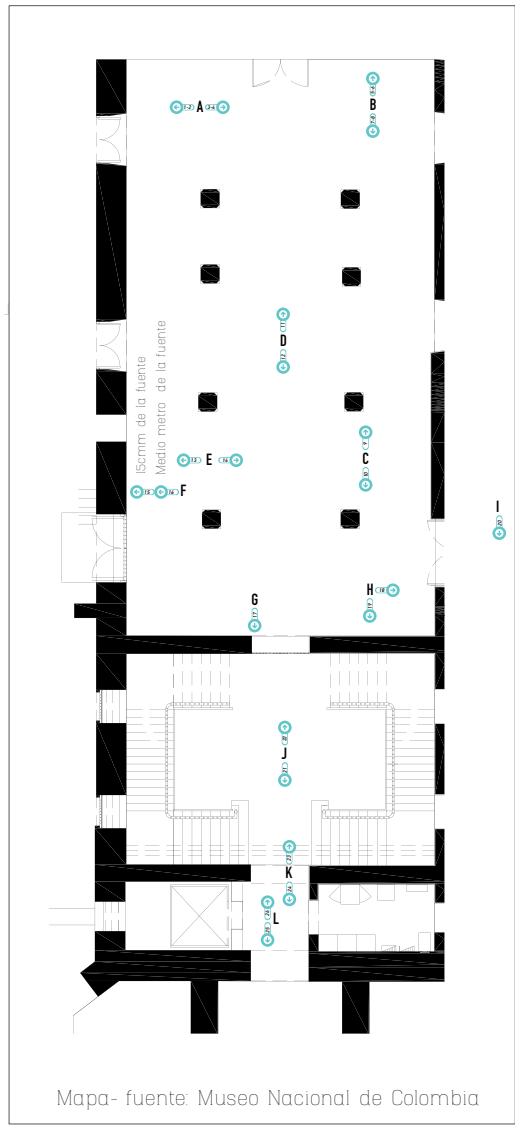


Figura 10
Mapa con los puntos claves de toma de muestra de sonido, con la dirección en la que se tomó la muestra, y número de clip de audio.

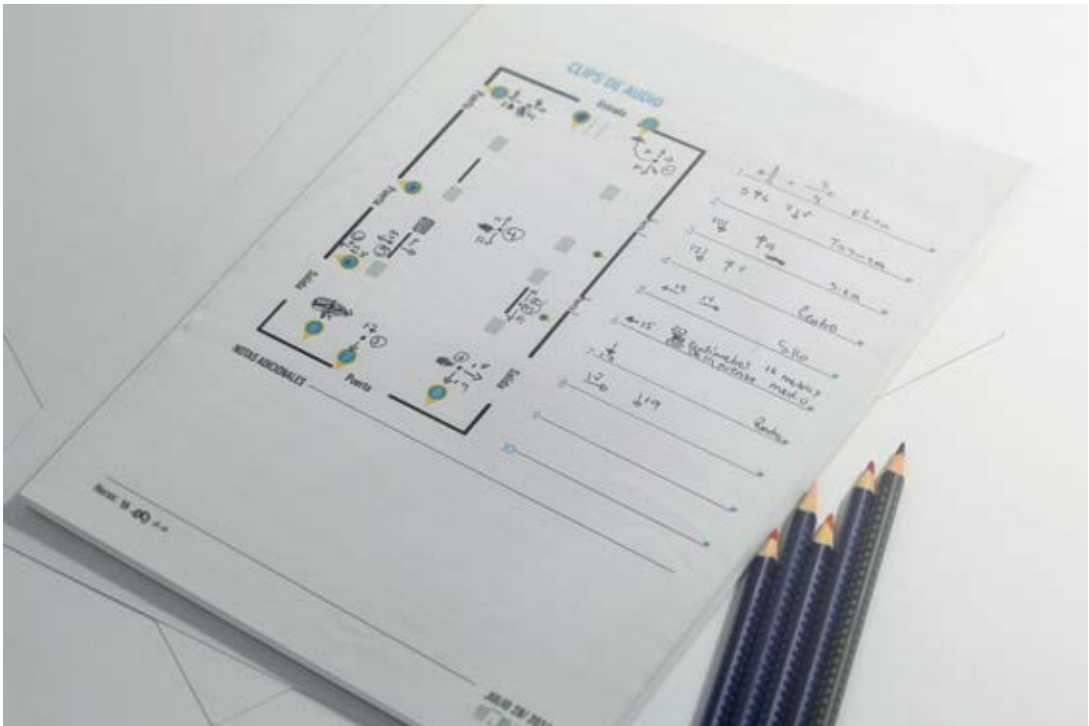


Figura 11
Hoja de anotación de las clip de audio, con fecha y hora de inicio y hora de finalización.

para determinar si la información existente es funcional y que información se necesita en el lugar, de esta manera se evidencia la importancia de la mirada de un diseñador gráfico, para solventar problemas comunicacionales y de movilidad en el espacio.

Ámbito de los Escenarios Ambientales; se indagó cómo el usuario interactúa con el entorno y las características del mismo, y cómo se guía en él, para ello se identificaron, analizaron y potenciaron elementos del entorno que son utilizados o pueden ser utilizados como referentes o recursos de orientación, esta caracterización se dividió en:

Caracterización Arquitectónica; contempla los elementos formales, de organización básica del edificio que sirven para orientarse, paredes, muros, simetría del edificio. *Caracterización de las condiciones ambientales,* se contemplaron las temperaturas y corrientes de aire desde la experiencia personal. *Caracterización del entorno sonoro,* se hizo un muestreo de qué suena en el lugar, dependiendo de las horas y la afluencia de público y un diagnóstico de la funcionalidad de las audio guías existentes. Y el Análisis espacial: Observando con criterios específicos (*Anexo 3 criterios de observación*) al público para poder determinar cómo se mueve en el entorno, qué elementos usan para moverse dentro del Museo desde que entran y en qué elementos se apoyan para tomar decisiones. Paralelo a la observación del público se realizó una encuesta para constatar los datos de la observación, que fue implementada y sistematizada por voluntarios del MNC a quienes se les dió un paquete con la información del proyecto para que estuvieran al tanto de lo que se requería de la encuesta;

esta encuesta no generó datos concluyentes ya que no tuvo un muestreo significativo. *Figura 12: Encuestas; Figura 13: Material informativo.*

El Diseño aborda elementos o problemas particulares y debido a que no existe una ciencia de lo particular, como lo enuncia Richard Buchanan *"El tema del Diseño es radicalmente indeterminado, abierto a soluciones alternativas incluso con la misma metodología"*¹⁵. El tomar un recurso metodológico clásico de la etnografía como lo es la encuesta, y tratar de incrustarla en una investigación de Diseño, sin una estructura bien planteada, generó un desgaste de recursos y tiempo innecesarios.

Ámbito de la Accesibilidad: Se hizo un diagnóstico del nivel de accesibilidad en todo el Museo, en cuanto a recursos sonoros, recursos gráficos e Infraestructura.

Para este diagnóstico se realizaron varios recorridos en todo el Museo, buscando los elementos visuales diseñados con el fin de ser accesibles. Para los textos en Braille y ayudas táctiles se hizo registro fotográfico e inventario de lo que existía en el momento, para las audioguías se hizo un análisis espectrográfico de los puntos donde estaban dispuestas, posicionándose a 15 cm, 30 cm de la misma, emulando el uso de la audioguía. *Figura 10: Mapa con los puntos claves de toma de muestra de sonido .*

El análisis espectrográfico concluyó que los decibeles en los que estaba la audioguía no eran los adecuados, en función a la reverberancia del espacio, lo que hacía que no se escucharan con claridad convirtiéndolo en ruido para todas las personas.



Figura 12
Encuestas

El estudio riguroso de sonido arrojó indicadores técnicos -ambientales de diagnóstico, los cuales son un insumo importante para iniciar un proyecto nuevo en cuanto sonoridades.

Este estudio, es un aporte valioso para el MNC, ya que no se había hecho con anterioridad, y se constituye en un apoyo fundamental en el momento que el MNC decida implementar audioguías u otras estrategias en las que esté involucrado el sonido del lugar.

En este sentido, como diseñadora gráfica valiéndome de otras disciplinas para complementar y fortalecer las estrategias de Diseño, estoy generando conocimiento valioso para el Museo, con este estudio el Museo empieza a contemplar la posibilidad de implementar las estrategias de Diseño propuestas en el **“Manual de Diseño para Todos”**.

Esta experiencia fue bastante enriquecedora para mi formación como diseñadora gráfica, ya que en la búsqueda de formas de estudiar



Figura 13
Material informativo

al público, me di cuenta que está abierto un debate sobre las metodologías de Diseño para Todos, aplicada en otros países, pero como el diseñador gráfico se nutre del entorno y teniendo en cuenta que es, el mismo entorno el que crea las condiciones específicas y los escenarios, no podía adaptar una metodología extranjera al pie de la letra, ya que están hechas para un público con un espectro estético adquirido culturalmente distinto al colombiano; es entonces que pongo en práctica la versatilidad del diseñador gráfico, en este caso particular en el que los escenarios y los actores cambian, en los que no se había contemplado este tipo de soluciones de Diseño, generando nuevas estrategias de estudio de público y entorno eficientes. La propuesta de los tres *ámbitos (comunicación, escenarios ambientales y accesibilidad)*; la construcción de estrategias de Diseño que se adapten a los requerimientos y particularidades del público con movilidad diversa del MNC, contemplando al mismo tiempo todos los aspectos que lo rodean y valiéndose de otras disciplinas para ello, se vuelve un apoyo metodológico significativo.

El proceso de la observación de individuos en la antesala del Museo (Ver Anexo 3) era de vital importancia para el proyecto, ya que recabaría la

información para saber cómo está funcionando la movilidad en el lugar, si las estrategias de Diseño implementadas eran eficientes y cómo plantear nuevas o replantear las existentes, siendo éste uno de los principales insumos para el Manual.

Sin embargo, la Dependencia de Accesibilidad daba por sentado que la División de Comunicación ya había hecho el estudio de públicos, por lo cual era innecesario hacerlo y solo se requería pedir la información; pero en el proceso nos dimos cuenta que no.

Las metodologías construidas desde la mirada del Diseño Gráfico, permitieron la generación de nuevo conocimiento, ya que el Museo solo se centraba en la experiencia de usuario en la Sala de Exposiciones, por lo que todos los datos que arrojó el estudio de la antesala fueron nuevos, y el MNC los considera un gran aporte para solventar las dificultades de movilidad que se presentan en dicho lugar debido a la carencia de información gráfica y la ineficiencia de la existente.

En la experiencia de este trabajo de campo, el diseñador, estaba haciendo una mediación entre la División Educativa y la División de Comunicación, a través de un diálogo constante, generando insumos para la construcción del Manual y ganando reconocimiento dentro del equipo interdisciplinar conformado, ya que, dejó de ser visto como el que solo participa de la formalización al final del proyecto; para convertirse en factor importante para el desarrollo y apoyo de proyectos desde perspectivas innovadoras en todas sus fases.

DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS DEL MANUAL

La estructura del manual fue definida para que sirviera como material de consulta metodológica para el MNC y para los museos que conforman la Red de Museos a la que pertenece; por lo que debía tener un carácter didáctico y al mismo tiempo, convertirse en un documento histórico, en el que estén consignadas las acciones de Diseño para todos.

Teniendo como criterio, la diversidad del entorno, el público y los conceptos que posee cada Museo, fue necesario que el **“Manual de Diseño para Todos”** tuviera un carácter flexible que pudiera ser actualizado con facilidad dependiendo de las necesidades del Museo.

Debido a que el desarrollo metodológico no tuvo una estructura lineal, **El manual** se conforma en 3 fascículos, con lo cual se pretende romper con una estructura rígida y facilitar su actualización.

Los contenidos se definieron teniendo como criterio base los resultados del trabajo de campo y la construcción del marco conceptual, los cuales fueron organizados así:

En el **Estado Actual del Museo**; herramientas metodológicas implementadas para la realización del estudio de públicos y entorno; pasos efectuados para la recolección de la información; resultados de estudios. *Figura 14: Folleto, Estado Actual del Museo.*

En el **Marco Teórico**; apuestas teóricas que sustentan los criterios para la elaboración e implementación de las herramientas

metodológicas utilizadas para la recolección de información en el trabajo de campo, y de las estrategias de Diseño propuestas. *Figura 15: Folleto, Marco teórico.*

En las **Estrategias de Diseño**; acciones de Diseño propuestas para ayudar a solventar problemas de accesibilidad; en concordancia con el trabajo de campo y sustentadas desde el marco conceptual; Premisas y las acciones proyectuales de Diseño; Delimitación del espacio, potencialidades, elementos que pueden ser aprovechados, características ambientales y estructurales del espacio en el que será ubicado el diseño propuesto; Acciones de Diseño que intervienen en las tareas de tomas y ejecución de las decisiones del público al orientarse; Criterios de formalización. *Figura 16: Folleto, Diseño.*

LA SISTEMATIZACIÓN DEL ARCHIVO

Aunque la sistematización forma parte de la metodología, debido al carácter documental de mi trabajo de grado, ya que forma parte de uno de los objetivos del proyecto documentar el proceso, he decidido hacer un capítulo dedicado solo a este punto, que se presentará a continuación.

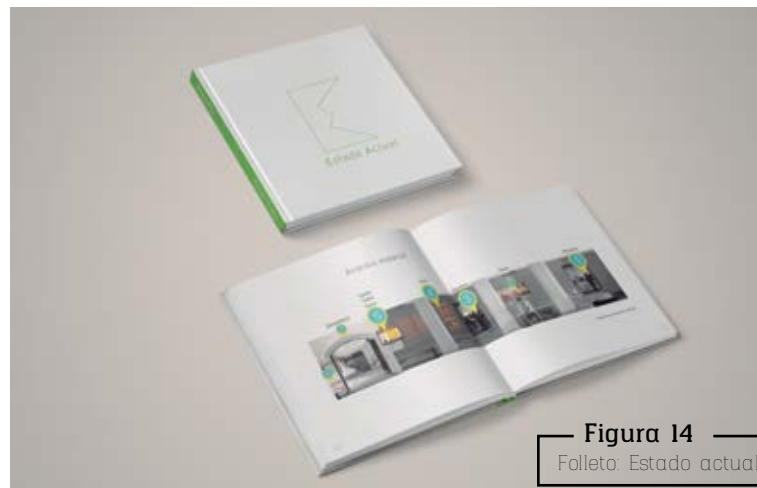


Figura 14
Folleto: Estado actual del museo



Figura 15
Folleto: Marco teórico

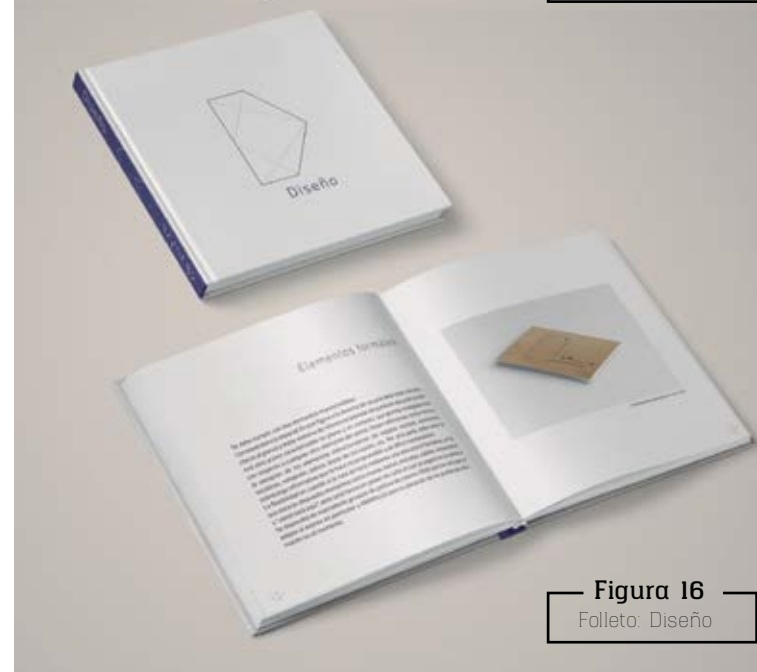
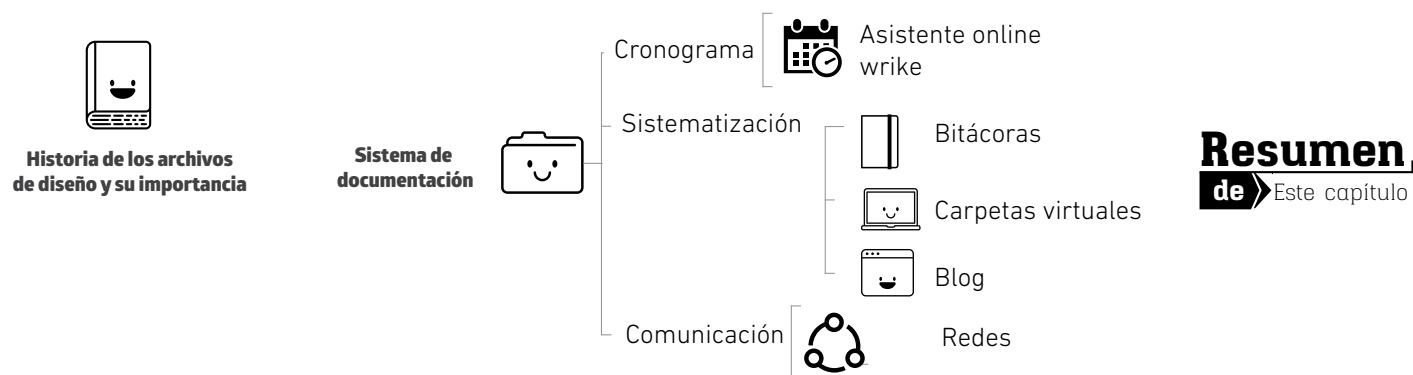


Figura 16
Folleto: Diseño

CAPÍTULO

[2] PROCESO DE DOCUMENTACIÓN

Este capítulo mostrará un contexto histórico de los procesos de documentación y la importancia de los **archivos documentales**; El proceso que se llevó a cabo para la consoliación del **sistema de documentación**, bajo qué criterios y cómo se estructuró el sistema de documentación; herramientas utilizadas para la sistematización de la información; plataformas de almacenamiento; estrategias de comunicación. Responde a preguntas que tuve inicialmente en este proceso ¿Qué recopilar?, ¿Cómo recopilar?, ¿Cómo ponerlo a disposición del público?



LOS ARCHIVOS DOCUMENTALES

El crear un sistema de recolección de archivos documentales, fue pensando en el sentido histórico del Diseño, los pioneros de en este tipo de procesos de documentación en Diseño, se hicieron importantes en el momento en que empezaron a pensar en ello, y empezaron a documentarlo ya fuera como forma de entender el pasado, usarlo de referente para futuros diseñadores, para dar cuentas del pasado (Owen Jones), para darle estatus en las dinámicas sociales y jerarquía en procesos culturales (Henry Cole) o como forma para transformar el futuro (Nikolaus Pevsner), todos y cada uno de ellos eran consciente de la importancia de la conservación de productos de diseño y todo el impacto que aquello tendría para el futuro del Diseño.

Henry Cole, fue uno de los que empezó a tomar conciencia de lo importante que era el Diseño en las dinámicas culturales, habló de jerarquía del Diseño en procesos de desarrollo culturales, enmarcándolo en un papel importante dentro del proceso de construcción socio-cultural, el Diseño como parte de la cultura.

¿En qué momento se empezó a pensar en “el sentido histórico del Diseño”? Margolin afirma que fue en la Revolución Industrial, cuando empezaron a usar productos históricos, como referentes para diseños contemporáneos, posterior a eso Cole hizo el Museo de la fabricación, para exponer los mejores ejemplares de diseño, para que sirvieran de referente para el futuro. Owen Jones iba por un camino parecido, empezó a pensar en “el sentido de la recuperación” Nikolaus Pevsner con el mismo pensar hizo un libro “*Pioneros del Movimiento Moderno*”, Diseño como el medio para transformar el futuro.

En la actualidad existen estos reconocidos, centros de documentación de archivos de Diseño, y personas atrás de ellos, como; Roger Remington “*Archivos de Diseño Gráfico del Instituto de Tecnología de Rochester RIT*”, Arturo Pulos Syracuse University, Victor Margolin Robert Hunter “*Middleton Design Archives*”. Entre los archivos dedicados al Diseño están, Bauhausarchiv, Deutscher Werkbund Archive y Triennale Archiv en Milán.

El objetivo y la finalidad de la historia del Diseño, aún es un tema un poco difuso, en 1982 Clive Dilnot en la revista Design

Issues se habla del estado de la historia del Diseño, *“tanto comprensión del Diseño como su comunicación pública no sólo son demandas profesionales necesarias sino también, necesidades sociales urgentes”*.

¿ Para qué sirven los archivos de Diseño?

Margolin enuncia “Justificar acciones-resolver conflictos y articular posibilidades”, también sirve para contar múltiples historias sobre lo que está pasando en Diseño, en todo el mundo.

A modo de conclusión existen 4 razones para empezar a hacer procesos de documentación.

1. Como forma de entender el pasado
2. Como referente para futuras generaciones
3. Como medio para transformar el presente
4. Para darle jerarquía a la disciplina

En este trabajo de grado, el diseñador entra en diálogo con profesionales de otras disciplinas en procesos investigativos en los que se involucren minorías, y en esa medida este proyecto sirve como referente para otros diseñadores que estén desarrollando proyectos de Diseño con el tema de mejoramiento de la calidad de vida en espacios museísticos y para darle jerarquía a la disciplina.

SISTEMA DE DOCUMENTACIÓN

Para el proyecto desarrollé un sistema de documentación en el que contemplé; un **cronograma** para el cual me apoyé en un organizador de proyectos virtual llamado WRIKE; una **sistematización** de archivo, materializada en un blog, donde se consignó

la información más relevante recolectada, la plataforma tiene fácil acceso, personalización y posibilita un mayor cubrimiento para así impactar a más público; y finalmente una estrategia de **comunicación** para la cual se rediseñó el blog.

En conjunto con algunos alumnos y ex alumnos del programa de Diseño Gráfico, se hizo un estudio del lenguaje adecuado para hablarle al público para que la comunicación fuera más eficiente y finalmente se creó un instagram en inglés, para la difusión del proyecto en otros países.

En este sentido, las herramientas que se utilizaron para la sistematización de la información fueron catalogadas en físicas: bitácoras, archivador y virtuales: Wrike, carpetas, blog.

Las bitácoras se ajustaron dependiendo del entorno y los requerimientos que se tenían y fueron insumos para la construcción de criterios para la propuesta del Manual.

Registré en dos bitácoras análogas apuntes en el trabajo de campo.

La primera, de 17 x 22,5x2 cms, fue ideal para anotaciones grandes o hacer gráficos que requieren más espacio, como planos de piso, mapas conceptuales y diagramas, también me ayudó a registrar algunas reflexiones y allí archivé algunas producciones gráficas del Museo que necesitaba analizar con detenimiento. *Figura 17: Bitácora grande.*

La segunda, de 12 x 16,5x0,6 cms, la usé especialmente durante las jornadas del trabajo



Figura 17
Bitácora grande

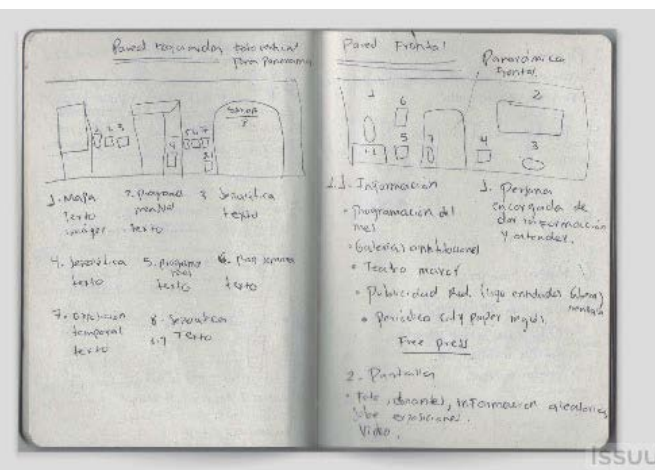


Figura 18
Bitácora mediana

programación, flyers de eventos, mapas, material didáctico de las exposiciones temporales, material educativo del Programa de Accesibilidad.

Existían dos tipos de materiales; el permanente, que era el de la programación del Museo y el mapa; y los correspondientes a las exposiciones temporales, el cual se adecuaba dependiendo de la curaduría.

Debido a que la comunicación con el diseñador gráfico del Museo fue ineficiente, no pude tener acceso a sus paletas cromáticas, tipografías y manual de identidad; sin embargo, gracias al archivo que recolecté de las publicaciones del Museo, fue posible hacer el análisis de este material, lo que me permitió identificar

de campo en el Museo, las anotaciones de los estudios de audio; como tiene pasta delgada no me estorbaba al momento de tomar fotografías y en ella consigné anotaciones cortas, diagramas pequeños y sobre todo datos de registro durante las observaciones¹⁶. *Figura 18: Bitácora mediana.*

Visto desde el valor histórico del Diseño, la bitácora registra momentos de la construcción como diseñador y su desarrollo, y al mismo tiempo va dando cuenta de la realidad política y social que se vive en el momento, ya que es ineludible deslizar el entorno social de la producción creativa.

En el archivador, estaba todo el material gráfico impreso que iba recolectando en el Museo en el periodo de un año,

¹⁷ *Se le llama tráfico al flujo de personas que visitan la página*

¹⁶ <http://www.unavacaenelmuseo.com/p/descargas.html>

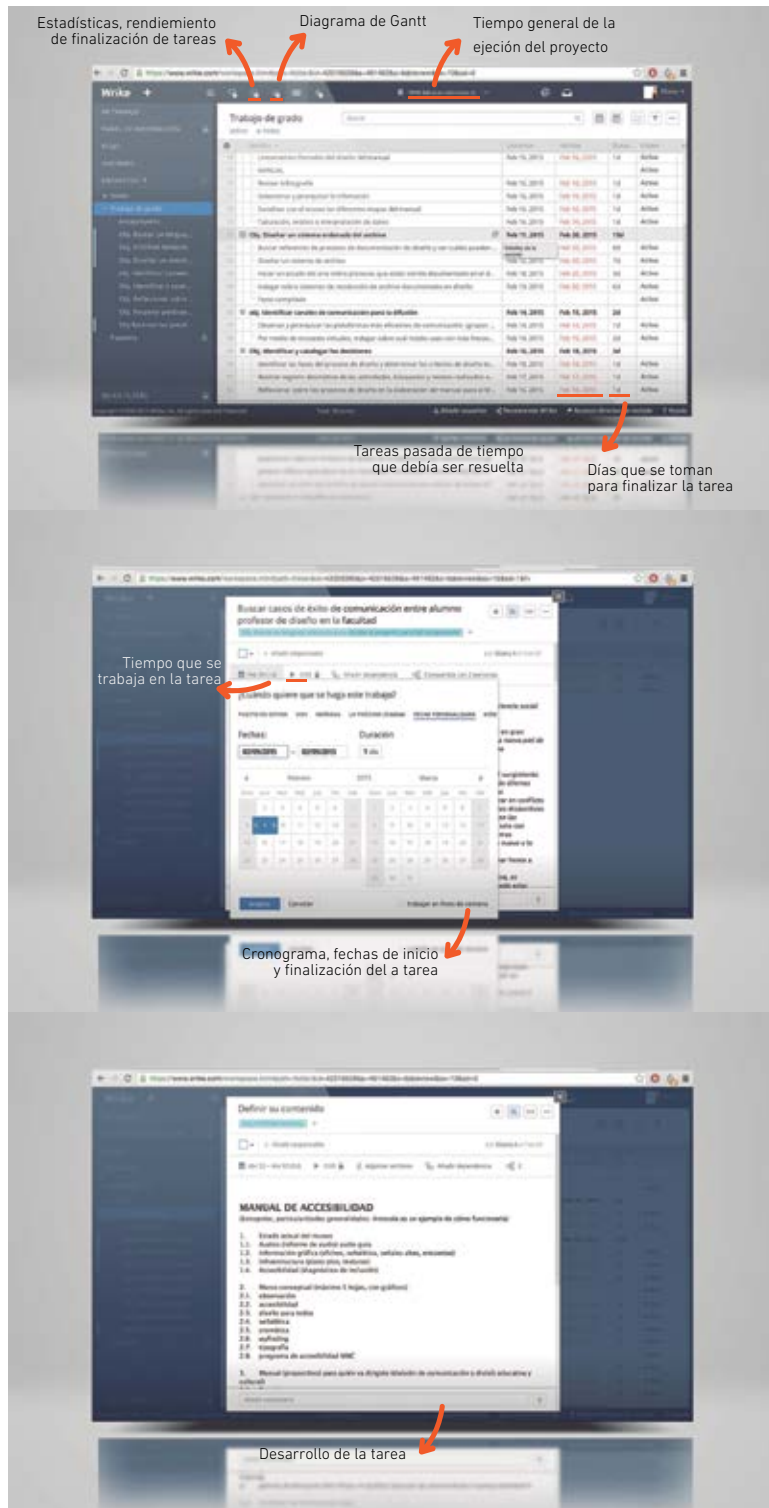


Figura 19
Gestor de proyectos WRIKE

paletas cromáticas y tipografías, para establecer una coherencia gráfica con el material del Museo, al momento de diseñar el manual.

El problema principal con los archivos físicos es que corren el riesgo de deteriorarse por causas externas; este archivo, por ejemplo, sufrió un daño irreparable por agua, lo cual hizo que parte de la información que tenía dispuesta ahí se tuviera que rehacer, y alguna se perdió.

CRONOGRAMA

WRIKE

“Es una herramienta online de gestión de proyectos y colaboración. Permite que sus usuarios ajusten sus planes de proyectos, prioricen tareas, estén al tanto de la planificación y colaboren online con sus compañeros de equipo. El objetivo principal de Wrike es ordenar el proceso de trabajo y permitir que las empresas prioricen las tareas más importantes. Todas las versiones incorporan un flujo de actividad que informa a los usuarios sobre cualquier tipo de acción llevada a cabo por otros usuarios pertenecientes a un grupo de trabajo específico. El software también incorpora funciones de redes sociales.” wrike.com. Figura 19: Gestor de proyectos Wrike.

En Wrike, organicé las actividades que debía hacer para cumplir con todos y cada uno de los objetivos del proyecto de Diseño. En la plataforma aparecen como tareas, y estructuré un calendario destinando un tiempo para cada acción en cada objetivo.

La plataforma misma crea un diagrama de Gantt permitiendo visualizar el tiempo que se está trabajando y al mismo tiempo genera estadísticas de rendimiento; envía las tareas que no se han finalizado, al computador, correo Esta herramienta me permitió organizar mi tiempo de trabajo de grado, ya que era como tener un asistente virtual, lo cual optimizó los tiempos de desarrollo de cada objetivo y terminarlos con más rapidez.

SISTEMATIZACIÓN

El blog

Los blogs son una herramienta efectiva, para la sistematizar información y compartirla, sus interfaces intuitivas, están diseñadas para que la mayor cantidad de personas pueda usarlas, ayudando al usuario a tener una plataforma online, sin la complejidad de las páginas Web, ya que están diseñados para que el usuario tenga el mínimo de conocimiento sobre programación y lenguajes de código.

La plataforma en la que he decidido realizar el blog de este proyecto es Blogger, como pertenece a Google, todas sus funciones se conectan, Google Plus, G-mail, Youtube, Picassa, Google Drive (puedes compartir e incrustar archivos desde ahí) le da prioridad al SEO; da estadísticas de cuántas visitas tienen los post, lugares de dónde lo ven y qué lleva el tráfico, Facebook, Twitter y Plus, entre otras Webs, donde se ha posteado.

También tiene la función de Google Analytics si quieren estadísticas más específicas de tráfico.

Para la interacción con el público, es una gran ventaja que cualquier persona independiente de tener o no cuenta, pueda hacer comentarios en los post sin necesidad de inscripciones.

En cuanto a navegabilidad y diseño, tiene plantillas predeterminadas en la misma plataforma, a las que se le pueden hacer modificaciones de color, fondo, tipografías, HTML5, CSS.

En la personalización de la plataforma en cuanto a contenido, procuré que cada

publicación tuviera una fotografía, o gráfico, ya que se hace más atractivo para el lector e incita a dar click.

Inicialmente escogí una plantilla sencilla, con colores de fondo adecuados para textos largos, con la tipografía Trebuchet, eficiente para lectura en Web y es agradable a la vista, el gris de fondo ayudaba a que hubiese un buen contraste con el negro de la tipografía, daba una variedad de opciones de visualización del blog al lector, lo que quiere decir que cada lector podía disponer, la información del blog, como más le gustara para una mejor interacción, no limita a una lectura lineal.

La principal ventaja de la plantilla es que daba un orden cronológico, lo cual es esencial en el proceso de documentar.

A medida de que el proyecto evolucionó a otra instancia y ya había un concepto gráfico definido y el manual había concluido, el blog que había sido creado como una herramienta para subir solo el contenido del trabajo de campo, se convirtió en la principal herramienta de, interacción, documentación y comunicación del proyecto, por lo tanto sus requerimientos y condiciones cambiaron, ahora era necesario que la plataforma tuviera una coherencia gráfica con la formalización del manual, al mismo tiempo que se adecuara a los nuevos contenidos, lo cual requería otro diseño que incluyera el nuevo contenido generado y siguiera albergando las entradas de blog. *Figura 20: Interfáz gráfica del blog.*

Fue necesario aprender más al respecto, porque la plantilla inicialmente utilizada era limitada, y debido a que requerimientos tan específicos sólo podían ser incluidos mediante lenguaje

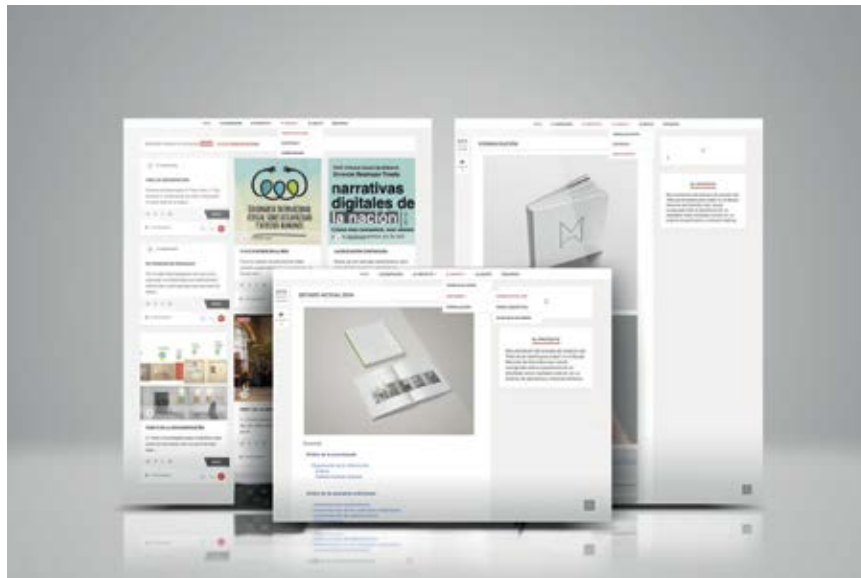


Figura 20
Interfaz gráfica del blog www.unavacaenelmuseo.com

Mapa

de Navegación

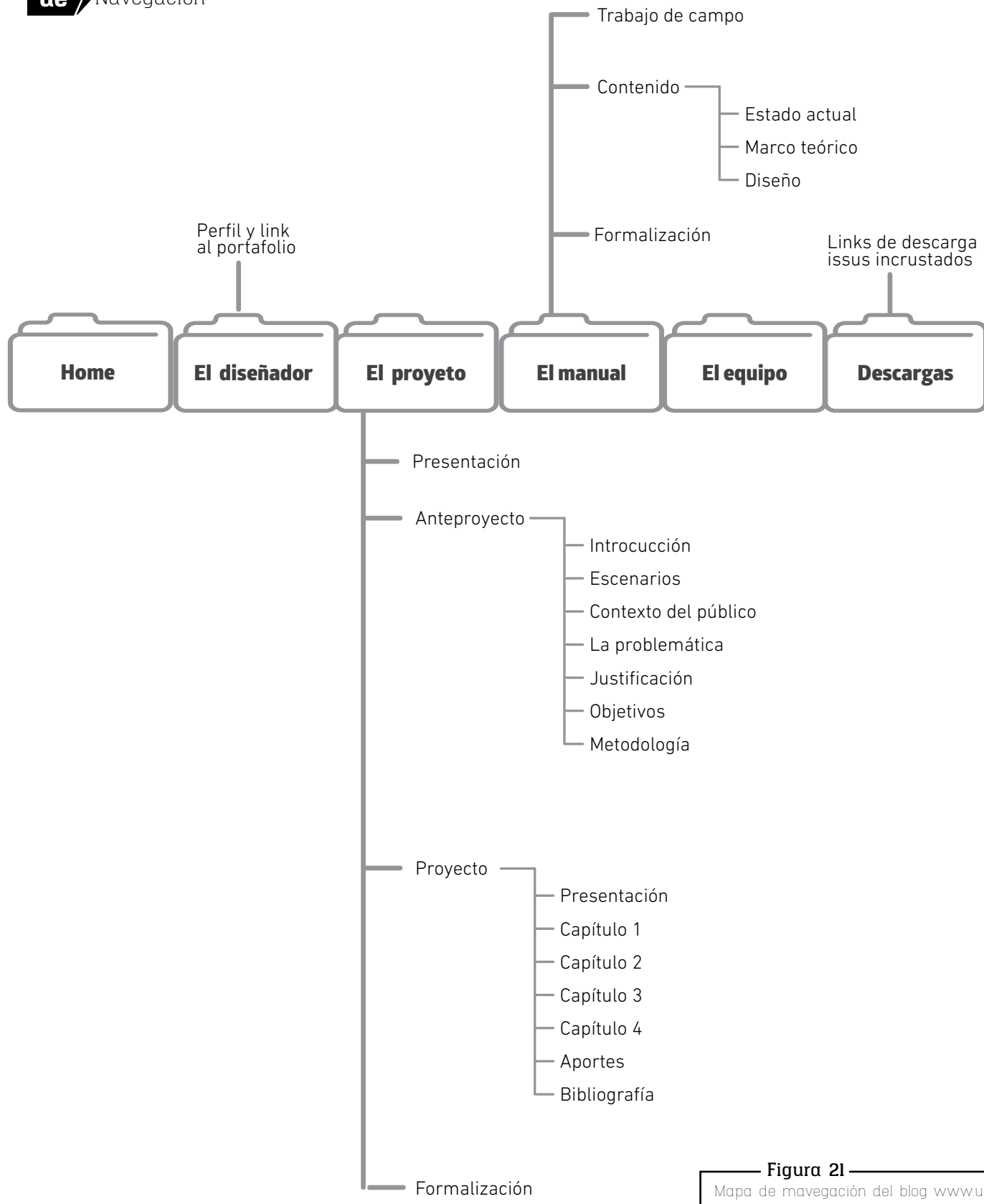


Figura 21

Mapa de mavegación del blog www.unavacaenelmuseo.com

de código HTML5, lenguaje totalmente desconocido el cual debí aprender, por lo que busqué talleres para principiantes, fui invitada por PS4 a un taller de IBM Bluemix para principiantes, en dónde me dieron las bases para poder mejorar la interface gráfica de la Web y conocer un poco del lenguaje.

Es en esta medida que el diseñador debe ser flexible y estar constantemente aprendiendo y conociendo, otro tipo de lenguajes de Diseño que no se profundizaron en la carrera, como en mi caso específico, el Diseño Web, y tener la disposición de cambiar las premisas inicialmente propuestas, de esto depende que estrategias sean eficientes y se pueda cumplir con los objetivos propuestos, ya que a medida de que los proyectos avanzan, lo que teníamos pensado al principio, puede cambiar gracias a los datos que se obtienen en el trabajo en campo.

Para el rediseño del blog, fue necesario reforzar lo aprendido buscando tutoriales en internet, el desarrollo del contenido y la disposición de la información se categorizó de la siguiente manera: en la barra de menú debía estar la información del concerniente al trabajo de grado, en el cuerpo de la página estarían todas las entradas de blog y en el pie de la página, links que redireccionan a portafolios de otros diseñadores de la Universidad del Cauca. *Figura 21: Mapa de navegación.*

18 Son objetos en miniatura realizados por usuarios de Google, Programadores, Webs de Tecnología, que ofrecen contenido fresco y dinámico que se puede colocar en cualquier blog o página web.

19 Un dominio es el nombre personalizado y único de un sitio terminado en .com, .co, .gov, ejemplo.com

COMUNICACIÓN

Una de las características principales de los blogs, o las páginas es que sus nombres deben ser fáciles de recordar, por lo general los blogs gratuitos tienen un nombre como este <http://uvavaca.blogspot.com/>, el Blogspot es difícil de recordar por lo que es necesario comprar un dominio, para lo que se requiere tener un nombre, inicialmente el blog se llamaba "una vaca en el Museo" el nombre surge de cómo un diseñador está en un lugar en el cual es "atípico" y es visto como algo exótico, como una vaca en un Museo, y el juego de palabras con mi apellido vaca, jugando un poco con la comedia.

Es una metáfora que engloba el reto al que nos enfrentamos muchos de querer luchar por un puesto jerárquico entre otras disciplinas y dejar de ser vistos como atípicos en este tipo de entornos.

Como el blog es para todos los diseñadores, hice un post, que compartí en Facebook invitando a los mismos diseñadores que participan proponiendo nombres, para mi sorpresa hubo más interacción de la que esperaba, tanto de diseñadores como gente que no lo era y varios nombres fueron propuestos, y se hizo un debate entre .com y .co.

Para la estrategia de interacción con el público se generó una imagen con los últimos nombres propuestos usando la metáfora de "urna virtual" para escoger el nombre final, la mayoría optó por el nombre inicial, unavacaenelmuseo

argumentando que pese a que fuera muy largo, causaba curiosidad, e imágenes mentales, daban ganas de entrar y se recordaba.

En el análisis que se hizo de buscar un lenguaje adecuado y las estrategias de comunicación de otros proyectos de la facultad, se recolectaron pistas de cómo debía ser el trato con el público y qué estrategias funcionan mejor para la interacción con el mismo, al aplicarlas aprendí que como diseñadora hay que interactuar con el público objetivo, hacerlo partícipe del proceso de creación y estar dispuesto a escuchar sus sugerencias.

Ésto aportó en gran medida al proyecto, en tanto a la disposición del contenido como el nombre que llevaría, esta estrategia ayudó a que se difundiera más entre la comunidad, recibiendo comentarios propositivos respecto a qué querían que estuviera en él, de esta forma el usuario interactuó con la plataforma, familiarizándose con ella, tracé horarios de participación, en los cuales concluí que los diseñadores interactúan en su mayoría en las noches, después de las 11:00 PM.

Debido a que mi trabajo de grado pretende ser un referente para estudiantes de Diseño, es necesario conocer su comportamiento en redes y saber de qué manera se están haciendo los puentes comunicativos y de aprendizaje, ya que la idea es que mi trabajo de grado sea un referente que se pueda transformar y no corra con la suerte de muchos de quedarse en el anonimato de la biblioteca.

La plataforma de blog, me permitió, a través de sus estadísticas, determinar que el Facebook era la principal fuente de tráfico y era a través de éste que debía hacer la difusión, por tanto debía conocer el lenguaje que se manejaba en

él, lo que requirió hacer un estudio del lenguaje en redes, que no tenía pensado al iniciar el principio del proyecto pero que fue fundamental para la comunicación del mismo. (Anexo 4, estudio del lenguaje.)

Jesún Martín Barbero, planteaba que los jóvenes habitan un mundo nuevo y lo digital no es solo tecnología, se vuelve a la oralidad. *"el saber hoy es un interface, es un saber colectivo. El mundo digital no es una tecnología invasiva, es colaborativa, y exige colaboración. Hay un nuevo modo de estar juntos."* Y en ese modo estar juntos y en la construcción de conocimiento colectivo, los jóvenes construyen, forjan su identidad.

A medida de que transcurrió el tiempo el blog como lo dije con anterioridad, se convirtió en el principal vehículo de comunicación del proyecto y no solo para comunicarlo si no que se convirtió en espacio de construcción colaborativa y participativa, donde algunos estudiantes aportaron ideas sobre cómo querían que estuviera dispuesta la información y sobre qué información creía pertinente que estuviera. En el proceso de conocer otras perspectivas, hacer nuevas revisiones bibliográficas y entablar diálogos con otras personas y otros campos, algunas premisas planteadas al inicio se replantearon, debido a que cuando se inició el proyecto tenía una perspectiva un poco ingenua.

CAPÍTULO

[3] CRITERIOS Y
DECISIONES

DE DISEÑO PARA EL
MANUAL

Reflexión en y durante la acción.



Conocimiento en la acción

Es el conocimiento que ya está interiorizado y se hace de forma intuitiva.



Reflexión en y durante la acción

El conocimiento que se produce de la resolución de sucesos inesperados durante la acción.



Reflexión sobre la acción y sobre la reflexión de la acción

El conocimiento después de la acción. El pensamiento como instrumento de evaluación y análisis reflexivo del accionar que se tuvo.

Donald shön
El Profesional reflexivo

A medida de que el proyecto fue avanzando, se generaron baches teóricos y técnicos que fue necesario suplir y fueron esenciales para el desarrollo del mismo.

La premisa inicial “*la estrategia de Diseño es para la inclusión de la población ciega en en el Museo Nacional*” se replanteó ya que, si el papel del diseñador es cumplir el rol de mediador cultural entre la sociedad en general y una minoría facilitando a través del Diseño un mutuo reconocimiento, con el fin de tratar de suplir la carente atención de esta población desatendida por la disciplina, al generar un producto que sea pensando solo en ellos, se estaría entorpeciendo los lazos de interacción y sociabilidad que se crean en los procesos de apropiación de un territorio, porque se trata a la población como un ente aislado y el resultado sería que el producto solo será entendido por la población ciega excluyendo al resto.

Por lo que se planteó la premisa “*El público del manual son todas las personas que entran al Museo, teniendo en cuenta las personas ciegas*” Lo que en consecuencia llevó a un alargamiento

del proyecto en tiempo, ya que el estudio de observación no se haría solo a las personas ciegas sino al público en general, pero ayudó a tener un producto final más completo y consecuente con lo que quería.

El público del manual a medida de que avanzaba el proyecto no era solo la población ciega, también había que tener en cuenta pequeños museos de la red de museos que carecían de recursos suficientes para la adecuaciones físicas en sus instalaciones, lo que convirtió el manual en una guía, por ende la estructura del manual debía ser pensada de forma flexible, lo que influyó en que se dividiera en 3 folletos distintos descritos en la página 41.

Las estrategias de Diseño pensadas y las metodologías a implementar debían ser eficientes y contemplar estudios de bajo presupuesto, materiales económicos y al mismo tiempo tener un impacto significativo en el entorno volviéndolo accesible.

Estas decisiones complejizaron el proyecto, ya que abarcaba más campos no contemplados

desde el inicio, lo que requería más tiempo, recursos y temas por aprender, en este momento en el que me detuve a pensar si estaba dispuesta a invertir más tiempo en el proyecto o dejarlo tal cual, decidí entonces que invertir más tiempo para tener un proyecto más completo que impactaría a una mayor cantidad de personas, incluidos los museos de Popayán, lo cual desencadenó en experiencias positivas y de nuevos aprendizajes que me aportaron a mi desarrollo como diseñadora y al mismo tiempo hizo que empezara a dibujar un perfil definido.

²⁰<http://elmonitor.educ.ar/secciones/dossier/entrevista-con-jesus-martin-barbero/>

CAPÍTULO

[4] EL MANUAL

El **“Manual de Diseño para Todos”** se hace para apoyar, desde el Diseño, el Programa de Accesibilidad del MNC, en el año 2014; el cual se desarrolla con un equipo liderado por mi y descrito en el capítulo uno. *Figura 1: Equipo de trabajo.*

OBJETIVO

El objetivo del Manual es elaborar un diagnóstico con criterios de accesibilidad, de la situación actual 2014.

A partir de dicho diagnóstico construir un marco conceptual, que contemple metodologías que se adapten a las cualidades patrimoniales del edificio y que sirvan de referente para los museos de la Red de Museos del MNC.

Por último generar estrategias de Diseño coherentes con los valores patrimoniales del Museo y de bajo presupuesto que ayuden a la movilidad de la mayor cantidad de personas posibles dentro del Museo, incluyendo la población ciega.

ESTRUCTURA DE CONTENIDOS

La estructura de contenidos del manual se generó en 3 bloques

ESTADO ACTUAL 2014

Ámbito de la comunicación
· Organización de la Información
Gráfica
Talento Humano
Ámbito de los escenarios ambientales

· Caracterización arquitectónica
· Caracterización de las condiciones ambientales
· Caracterización del entorno sonoro
· Análisis espacial
Ámbito de la accesibilidad
· Recursos sonoros
· Recursos gráficos
· Infraestructura

Figura 22: Folleto Estado Actual.

MARCO CONCEPTUAL

Programa de accesibilidad MNC

Observación

Accesibilidad

Diseño para todos

Modelo Wayfinding

Sonido

· Análisis espectrográfico

· Principio de integración multisensorial

Figura 23: Folleto Marco Teórico.

ESTRATEGIAS DE DISEÑO

Premisas

· Limitación a la antesala
· Potencialidades del entorno
· Diseño flexible

Acciones proyectuales

· Diseño de experiencia
· Diseño de estrategias temporales

Figura 24: Diseño.

Figura 22
Contenido folleto: Estado actual



Figura 23
Contenido folleto: Marco teórico



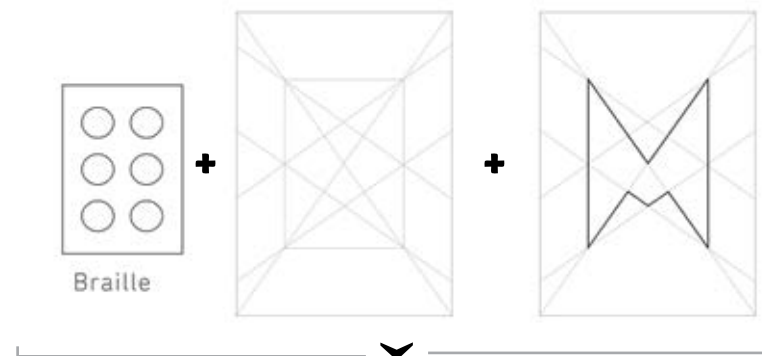
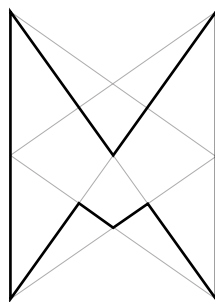
Figura 24
Contenido folleto: Diseño



FORMALIZACIÓN

El Proyecto está enmarcado dentro del MNC, marca sombrilla, pero requería una identidad propia, para de esta manera afianzar su relevancia e importancia estratégica dentro del resto de proyectos que se ejecutan en el Museo.

Su identidad se desarrolló pensando en los públicos del Museo, con los conceptos de inclusión, interacción y para articularse a la identidad visual que de manera general tiene el MNC.

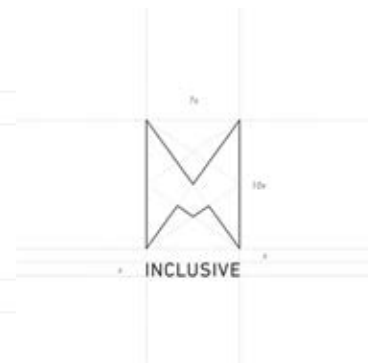


Pensando en la población ciega, se utilizó el cuadro guía del Braille para darle una dimensión espacial al tacto, las conexiones me permitieron crear variaciones de la marca y generar otro tipo de letras, se construyó la letra M de museo y se dejaron visibles las líneas que la conforman, para acentuar el concepto de interacción.

● Área de seguridad



● Proporciones



Tipografías



Imagen tomada de: chasingexperience.com

ABC123

DIN Next Rounded LT pro

USED: Titles / Logo

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

La tipografía del cuerpo de texto es la Titillium de libre distribución, la cual es idónea tanto para formato impreso como en pantalla. La tipografía está a mínimo 12 ptos con un tracking de +10, es una tipografía palo seco, tiene una familia de 16 variables, lo que la vuelve versátil para las distintas aplicaciones de texto, cumpliendo de esta manera con los requerimientos básicos de legibilidad de textos para personas con baja visibilidad.

La tipografía DIN es complementaria para títulos tanto impresos como en pantalla.



Figura 25
Paleta cromática de la marca

Paleta cromática fue escogida pensando en la diversidad, fríos-azul, cálidos-amarillo e intermedios verde. Al mismo tiempo que son colores que están dentro de la paleta cromática encontrada en las diferentes publicaciones del Museo, y contrastan entre sí de forma armónica. El blanco, predomina en toda la publicación, evocando los amplios espacios arquitectónicos con los que cuenta el Museo y contrasta con los puntos de color, que permiten organizar y jerarquizar el contenido del mismo.

Al momento de hacer el estudio de todo el público que vería el manual, y mirar a lo largo de toda la experiencia con las distintas comunidades con las que he trabajado y de la construcción como diseñadora gráfica, contemplando todos y cada uno de los diversos actores que participaron en el proyecto, tomé un poco de cada uno, el diseño se fue sintetizando cada vez más, y empecé a identificar un estilo propio con el que me sentía cómoda y podría llegar a la mayor cantidad de personas posible.

[A P O R T E S]

Tomando como referente conceptual a Donald Shön, las conclusiones que se abordarán en este apartado, estarán fundamentadas en "La reflexión sobre la acción y sobre la reflexión de la acción".
El conocimiento después de la acción.
El pensamiento como instrumento de evaluación y análisis reflexivo del accionar que se tuvo.

Mi construcción como individuo no se puede desligar a mi labor como diseñadora gráfica, ya que todas las experiencias aprendidas desde mi oficio, aportan de forma directa, a mi desarrollo como individuo, de igual forma, el enfoque de diseñadora como mediadora cultural, influye directamente en mi faceta como ciudadana, con responsabilidades para la sociedad, y en esta medida construyo una idea de nación y me configuro como individuo dentro de la colectividad.

En el transcurso del proyecto se fueron adquiriendo competencias de Diseño indispensables para la realización de éste, una de ellas es la metodología de la observación para el estudio de públicos, el aprender a analizar los comportamientos de una persona en un entorno de forma sistematizada, es indispensable cuando se quiere hacer un estudio minucioso pensando en el público, lo puedo aplicar en cualquier proceso que involucre trabajo con comunidades y para comunidades, para así poder lograr un diseño consecuente con el público al que va dirigido, y éste pueda apropiarse y asimilar con más facilidad, las propuestas de diseño que se le expongan.

Aprender a optimizar procesos con la sistematización, me da bases metodológicas que me permitirán desarrollar futuros proyectos de forma más fluida y ordenada, lo cual se desencadenará en optimización de tiempos, indispensables para la ejecución de cualquier proyecto.

El Diseño para Todos, ha sido un gran aporte en mi construcción personal la cual no se puede desligar a mi labor de diseñadora

como mediadora cultural, aportando nuevas perspectivas en el rol que juega el diseñador en los lazos de interacción y sociabilidad que se crean en los procesos de apropiación del territorio, abriéndome nuevos campos de acción enfocados en el Diseño Comunitario, lo que me llevó a formar parte de un nuevo proyecto llamado "marca de comunidad" una empresa colombiana, en la que se utilizan todas las herramientas desde el Diseño y la publicidad para a través de la marca, reforzar lazos entre las personas, hacer evidente potencialidades, en comunidades desatendidas por el estado.

El diálogo con otros profesionales al momento de pensar en construir proyectos, había sido difícil y poco fluído, por el imaginario prototípico que se tiene del diseñador "que pone bonita la presentación", se desconocen las capacidades que un diseñador puede tener y desarrollar, en procesos sociales y es más difícil aún cuando gran parte de los actores que conforman la comunidad de Diseño del País refuerza ese imaginario, esta perspectiva cambió con el equipo de trabajo y el equipo del Museo.

En el transcurso del proyecto fui adquiriendo herramientas para dialogar con otras disciplinas, y aprendí lo más importante de todo, que no es necesario esperar la validación de los otros profesionales hagan sobre tu trabajo ya que si se tiene una claridad y un discurso fundamentado, coherente y consecuente el trabajo hablará por sí solo, sin necesidad de justificarlo ante cada una de las disciplinas y éstas a su vez reconocerán el valor y la importancia del diseñador en este tipo de procesos, volviéndolo indispensable.

El programa de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca, cuenta con un conjunto de características geográficas, sociales y de pênsum, que a mi forma de ver desde afuera como lo hago ahora, es adecuada, ya que le permite estar en contacto directo, por su misma condición geográfica, con el conflicto armado y todo lo que se teje alrededor del mismo; con comunidades minoritarias que forman parte de nuestra cotidianidad; con procesos de consolidación de poblaciones indígenas y un sin número de procesos.

Por estas razones no es atípico que el diseñador de la Universidad del Cauca tanto en su formación como en su ejercicio profesional, aborde problemáticas como las mingas, las poblaciones negras, experiencias de pedagogía entre otros, la Facultad incentiva, promueve y apoya este tipo de iniciativas, que desde sus distintas perspectivas está inmersa la responsabilidad social del diseñador.

Este tipo de procesos necesitan fortalecer su experiencia documental, si bien no se desconoce que dichos procesos existieron y existen, al momento de ser compartidos, toda esa experiencia, en el que el diseñador forma parte activa desde el principio del proceso de investigación, se invisibiliza.

Desde mi experiencia en los distintos grupos de investigación multidisciplinar, donde el diseñador es indispensable para el desarrollo del proyecto, lo que se comparte es el producto final y toda esa experiencia de aprendizaje que es valiosa tanto en la construcción del perfil de diseñador como la personal se deja a un lado.

Este proyecto se consolidó pensando en cómo el diseñador gráfico media entre el público y el Museo Nacional, creando el ambiente propicio para la interacción fluida de los individuos independiente de su diversidad, en procesos de apropiación de territorios colectivos y cómo en esa interacción se está construyendo una identidad propia en la colectividad y de esta manera mejorar su calidad de vida.

Es en este momento que reconozco la inmensa importancia de este proceso de documentación, cumpliendo un deber que se tiene con la disciplina y con la sociedad misma, ya que todo este proceso de conocer a distintas poblaciones, entablar diálogos con comunidades, me ayudó a ampliar el panorama y conocer distintos modelos de trabajo, en el ejercicio del Diseño para la comunidad, que se consolida como nuevo conocimiento referencial para la estudiantes de Diseño Gráfico, facilitando las metodologías y nuevos campos de acción a explorar. De esta forma más población será impactada de manera positiva, tanto la sociedad como el diseñador en su labor social como mediador cultural, aportando desde el oficio, estrategias que aportan al mejoramiento de la calidad de vida para los individuos.

Teniendo en cuenta que el ***“Manual de Diseño para Todos”*** en sí es un proceso de documentación que se entregó al MNC, a partir de un proceso de investigación creación, el proyecto genera nuevo conocimiento, en implementación de metodologías de Diseño que impacten la mayor cantidad de personas posibles, que ha sido documentado y servirá como referente tanto para estudiantes como

profesores del programa de Diseño Gráfico, para por ejemplo, reseñar casos de estudio en esta temática específica, como para los estudiantes del mismo programa interesados en estos o procesos similares.

En tanto al Museo se le aportó, generando nuevo conocimiento, creando estrategias de comunicación y procedimientos para analizar los elementos existentes y diseñar nuevos, creando tipologías y modelos que se adapten a las necesidades de la información, contemplando códigos de color, forma, textura, dimensión. Ordenando la información con códigos de simplicidad y claridad perceptiva para crear contenidos comprensibles. Sintetizando lo anterior, se generan modelos de contenidos adaptados a lo que se quiere informar. Cómo se va poner en el medio, pensando en las necesidades de información, condiciones del espacio y las condiciones y variables perceptuales del público.

Como las condiciones de la documentación cambian según el contexto, la interpretación de distintas variables y la mirada particular de cada diseñador, este proyecto tiene una manera particular de documentar el proceso de creación, en el estudio del público para dicho manual, los hallazgos, entrelazamiento de datos, en las relaciones de éste con el entorno, en el proceso de observación y en todas las herramientas usadas para el desarrollo del proyecto, generaron una descripción particular del público, se está construyendo nuevo conocimiento.

BIBLIOGRAFÍA

*1 www.inclusive Studio

*2 <http://www.once.es/>

*3 www.museos.unal.edu.co

*4 Marta Combariza, William López, Edmon Castell 01 de febrero de 2014

*5 William López Rosas "Museo en tiempos de conflicto: Memoria y ciudadanía en Colombia"

*6 pdf MUSEOS NACIONALES Y REPRESENTACIÓN: ÉTICA, MUSEOLOGÍA E HISTORIA, Óscar Navarro – Maestría Virtual en Museología – UNA – Costa Rica

*7 Museos en la crisis: una visión desde la museología crítica: Óscar Navarro Universidad Nacional de Costa Rica
Christina Tsagaraki Instituto Latinoamericano de Museos (ILAM) Costa Rica.

*8 Jorge Frascara "Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social"
Con colaboraciones de Rubén Fontana, Bernd Meurer, Ronald Shakespear, Jan van Toorn y Dietmar Winkler, ed. Infinito, Buenos Aires, 2000

*9 Jesús de Benito Fernández, Javier García Milá, José Antonio Juncà Ubierna, Carlos de Rojas Torralba y Juan José Santos Guerras. "MANUAL PARA UN ENTORNO ACCESIBLE.

*10 <https://www.youtube.com/watch?v=NVt-QrNFZso>

*11 Cross-Modal Dynamic Capture: Congruency Effects in the Perception of Motion Across Sensory Modalities
Salvador Soto-Faraco Universitat de Barcelona Charles Spence University of Oxford

*12 Ética, museos e inclusión: un enfoque crítico, Oscar Navarro

*13 Canclini, N. (2004). Diferentes, desiguales y desconectados: mapas de la interculturalidad. Gedisa

*14 Investigación en torno al diseño Autores: Varios Edita: CDD-Centre de Documentació IMPIVA Disseny

*15 Buchanan, R. Retórica, Humanismo y Diseño. Ensayo

*16 <http://www.unavacaenelmuseo.com/p/descargas.html>

*20 <http://elmonitor.educ.ar/secciones/dossier/entrevista-con-jesus-martin-barbero/>

* *Número de página del ítem referenciado.*



2015