

soportes para la Emergencia



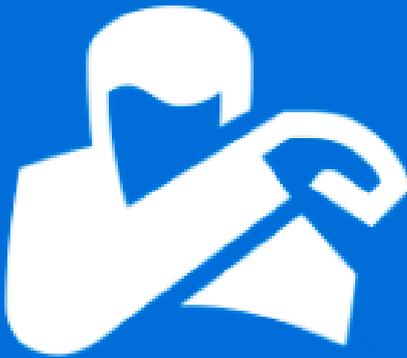
Xijtekiui motenpijka
Utiliza mascarilla

Guemil Icons
guemil.info



**Takuunge trvfon
echiu mu ka**
Cúbrete al toser
o estornudar

Guemil Icons
guemil.info



छींकते समय खुदको ढकें
Cover yourself
to sneeze

Guemil Icons
guemil.info



Mascarillawan pistukuy
Utiliza mascarilla

Guemil Icons
guemil.info



Diseñar información para el riesgo, las crisis y emergencias: oportunidades colaborativas

Rodrigo Ramírez

Escuela de Diseño

Pontificia Universidad Católica de Chile

Centro de Investigación para la Gestión Integrada del Riesgo de Desastres (Cigiden)

CONICYT/FONDAP/15110017

Resumen: El diseño de la información implica desarrollar formas de comunicación visual que sean visibles, entendibles y aplicables en múltiples contextos; entre ellos, los de crisis y emergencias. Diseñar la información puede tener impacto en el antes, durante y después de un evento. Así pues, se expone, a través de un proyecto, cómo impacta el pensamiento proyectual y su aplicación como diseño de información en contextos de crisis o emergencias. Un desafío para ello es disponer de información oportuna, diseñada empatizando con la experiencia de las personas, sus significados y sus necesidades, en diversas etapas:

- Antes del evento, facilitando el aprendizaje individual o la familiarización colectiva de las comunidades sobre posibles amenazas y riesgos. Este es, probablemente, el momento más apropiado para un proceso co-creativo que permita reconocer y dialogar sobre la experiencia del riesgo.
- Durante el evento, facilitando la reacción eficiente a través del despliegue de soportes tangibles o intangibles —como la información oportuna— para mitigar impactos y evitar un desastre de mayor escala.
- Después del evento, articulando la reconexión entre personas y contribuyendo a reducir la vulnerabilidad, promoviendo así la resiliencia como aprendizaje.

De esta forma, se generan nuevas perspectivas colaborativas conectadas a través del desarrollo de un proyecto de diseño con múltiples actividades. Uno de los paradigmas agotados de nuestro tiempo es, tal vez, aquel del “espectador pasivo” a la espera de indicaciones o soluciones desde la autoridad. En la experiencia, diseñar participativamente y medir el alcance de la información ayuda a transformar la experiencia de emergencia. Este es un desafío a nivel local y regional, en el que una visión creativa y colaborativa desde el diseño realiza contribuciones innovadoras y significativas.

Palabras clave: Información, iconos, riesgo, emergencia, testeo, colaboración.

Un proyecto de diseño para crisis y emergencias

Diseñar es atender necesidades y facilitar experiencias cotidianas, contribuyendo así a generar nuevas posibilidades y a transformar realidades. Para hacerlo, es clave reconocer y entender problemas, necesidades y escenarios, en un proceso que va desde observar hacia proponer creativamente y transformar. A partir de esta comprensión de lo que significa diseñar es que este texto da cuenta del proceso de diseño y desarrollo de Guemil Iconos para la Emergencia (2016 - 2021), proyecto de acceso abierto que integra lo visual, el desempeño y la colaboración. Guemil es el diseño colaborativo de un equipo de la Escuela de Diseño UC y Cigiden.

El contexto de desarrollo del proyecto es la emergencia como un activador de necesidades, entre ellas, las de comunicación e información. Se busca, entonces, abordar un paradigma en cambio: desde lidiar con el desastre hacia el gestionar los riesgos, definido como la gestión del Riesgo de Desastres (GRD). Al ser observada desde la experiencia de personas y comunidades, la GRD presenta desafíos concretos cuyas acciones son priorizadas en documentos internacionales como el Marco de Acción de Sendai 2015 - 2030 (ver figura 1).

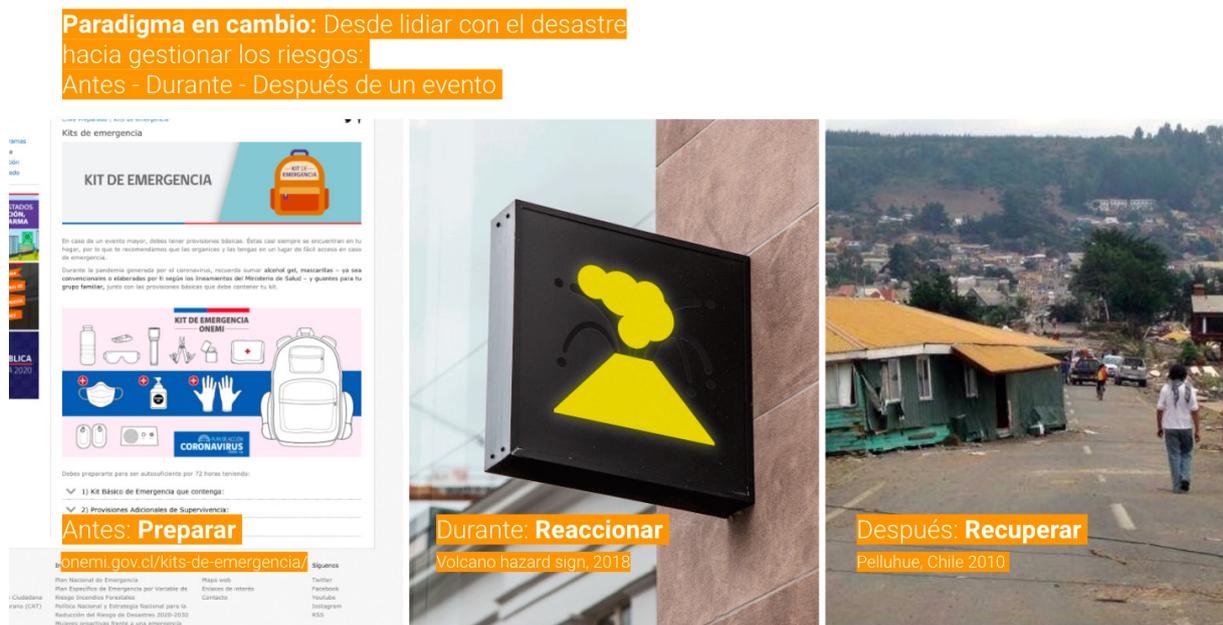


Figura 1. Paradigma en cambio, gestionar los riesgos. Antes: Preparar > Durante: Reaccionar > Después: Recuperar.

Diseño para transformar la experiencia de emergencia

¿Cómo impacta el pensamiento proyectual al diseñar para este contexto? Un primer ejemplo del vínculo entre diseño y emergencias es la línea de trabajo en investigación y desarrollo del Diseño para Emergencias de la Escuela de Diseño UC, cuyos resultados son publicados en el sitio Design for Resilience (2020), colaboración entre la Escuela de Diseño UC y Cigiden (ver figura 2).

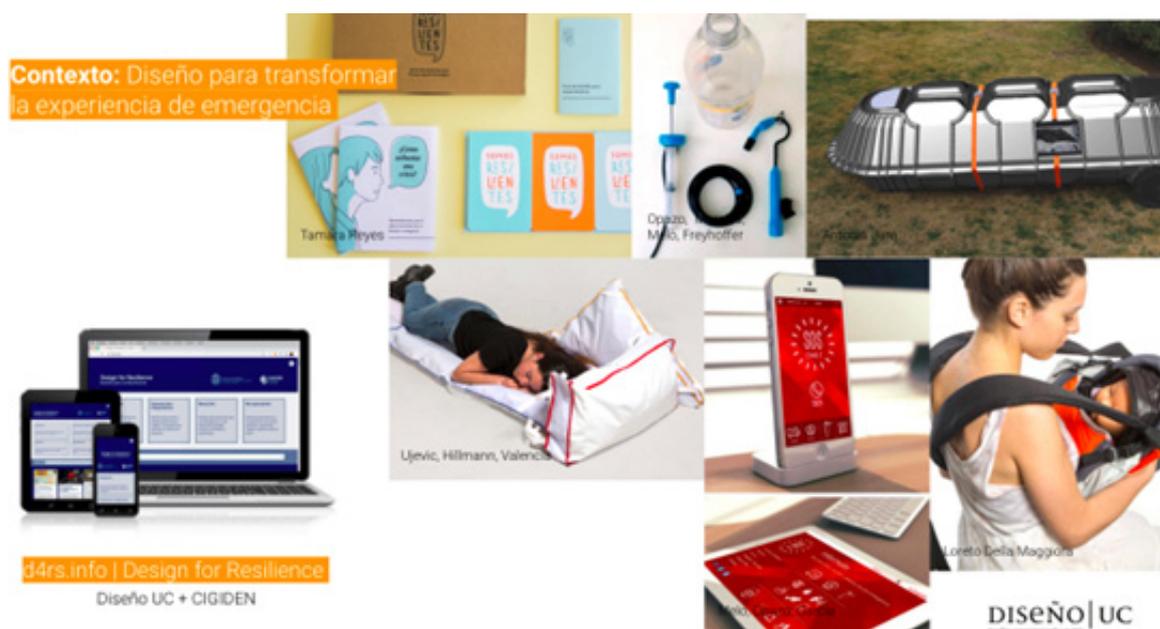


Figura 2. Sitio Design for Resilience (d4rs.info), Escuela de Diseño UC + CIGIDEN.

Diseñar la Información

Idealmente, un mensaje diseñado le permite a las personas visualizar, entender y tomar decisiones. A través del diseño de información, disciplina que ha sido definida como el arte y la ciencia de preparar información que sea usable por seres humanos con eficiencia y efectividad (Horn 1999), se desarrollan soportes de comunicación visual, que sean visibles, entendibles y aplicables en múltiples contextos.

El concepto de diseñar información para lo cotidiano es sintetizado en tres pasos: Ver - Entender - Aplicar Información (ver figura 3). Ello significa aportar al visualizar, comprender o aplicar contenidos que sean claros, oportunos y transferibles a acciones (Allard, Briones et al., 2014). Sin embargo, este concepto también es proyectable a las necesidades generadas por las crisis y emergencias. Así, la información diseñada puede tener impacto antes, durante y después de un evento de emergencia (Ramírez, 2018).

Contexto: Diseñar la información



Idealmente, un mensaje bien diseñado le permite a usuarios visualizar, entender y facilitar sus decisiones. Puede tener impacto en el antes, durante y después de un evento de emergencia.

Basado en Allard, Briones et al, 2014; Ramírez, 2018

Figura 3. Modelo conceptual en pasos al diseñar la información.

Desarrollo

Los íconos o símbolos son elementos de información fácilmente visibles, ubicuos y flexibles. Constituyen unidades de significado reproducibles en diferentes formatos, reconocibles, por ejemplo, en señalizaciones y medios digitales. Conjugando su diseño como información visual para experiencias de emergencia, se propone el proyecto Guemil Iconos para la Emergencia, conjunto de 85 símbolos de acceso abierto. Guemil plantea la oportunidad de desarrollar un lenguaje visual simple y versátil, una *lingua franca* para situaciones de emergencia, la que debiera ser también significativa en contextos críticos (ver figura 4).

**Guemil Iconos
para Emergencia**
+85 símbolos
Open Access

www.guemil.info



Figura 4. Guemil Iconos para Emergencias.

En paralelo al diseño visual, gracias a un fondo de investigación en diseño (FONDART 2020), se actualizaron íconos y plataformas, generando un sistema de diseño que explora una participación adaptada al escenario COVID-19. Se desarrollaron múltiples actividades de testeo y co-creación participativa, que permitieron sumar interpretaciones desde el contexto local, regional latinoamericano y global. Para testear significados y preferencias de los símbolos, se implementaron dos pruebas con usuarios para levantar información sobre el desempeño. En ambas se recogieron al menos 200 respuestas por ícono (figura 5).



Figura 5. Dos tests para medir el desempeño de los iconos.

El resultado fue: se cruzó el Diseño + Datos + Desempeño de los símbolos como evidencia del rol de la información visual para emergencias. El desempeño reveló si estos se asocian al significado esperable, o si puede haber otros factores en la interpretación, tales como la base cultural, experiencia o familiaridad con lo representado (ver figura 6).

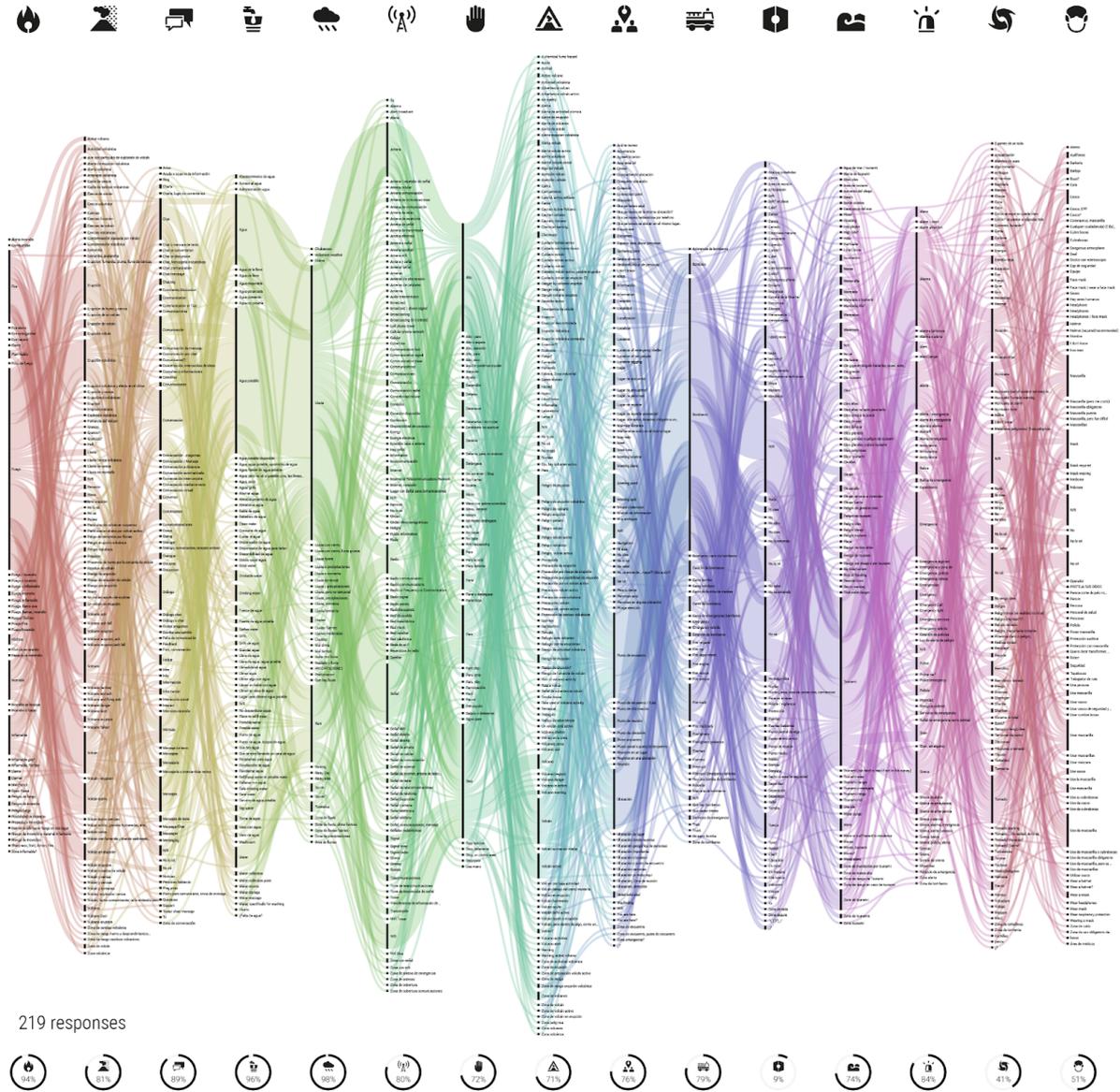


Figura 6. Visualización de resultados del tercer test de significados 2020, 219 respuestas.

La combinación entre diseño y validación generó un corpus de contenidos para la investigación y el desarrollo, accesible desde el sitio guemil.info. La figura 7 ilustra el alcance de las tres rondas de testeo 2020 (648 respuestas - cerca de 30 países).

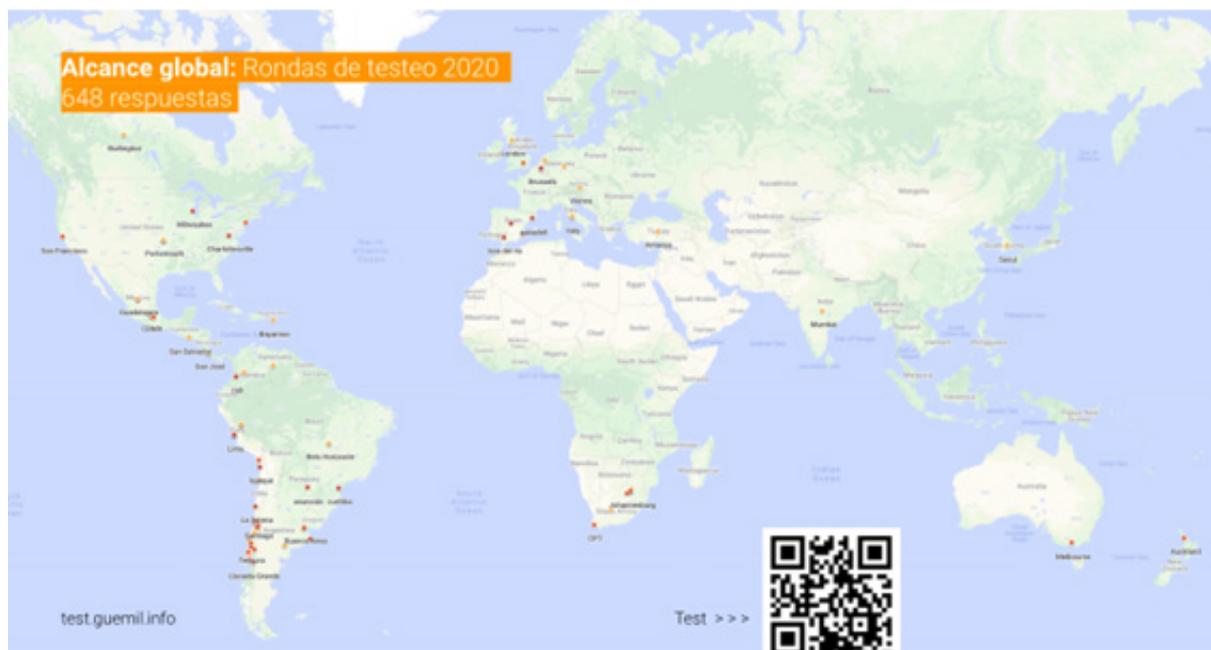


Figura 7. Alcance global de los testeos 2020.

Oportunidades

1. Lenguaje visual para emergencias como diálogo multicultural

Facilitar el acceso a la información es clave para enfrentar desafíos venideros. Diseñar para las experiencias de crisis y emergencias es una oportunidad para nuevas visiones creativas que resulten significativas, a nivel local y regional. Generando lenguajes y verificaciones comunes, es posible co-crear futuros posibles.

2. Educar colaborativamente para gestionar riesgos

Otra oportunidad para ampliar el campo de acción del diseño es la creación de redes colaborativas ante desafíos comunes. Más aún, para dialogar multiculturalmente también se debiera contar con herramientas visuales que permitan visibilizar amenazas, comprender escenarios y accionar la preparación de forma compartida

3. Proyectar despliegues de información para la emergencia

Una tercera oportunidad es diseñar la información sistémicamente, integrando múltiples soportes y aplicaciones, desde los que las comunidades promuevan y generen sus propias herramientas para comunicar crisis y emergencias.

Un ejemplo de estas oportunidades es el Guemil Infokit COVID19, soportes de información

visual desarrollados colaborativamente (figura 8), donde se incluye una versión Quechua-Español, traducida por un equipo docente de la PUCP.

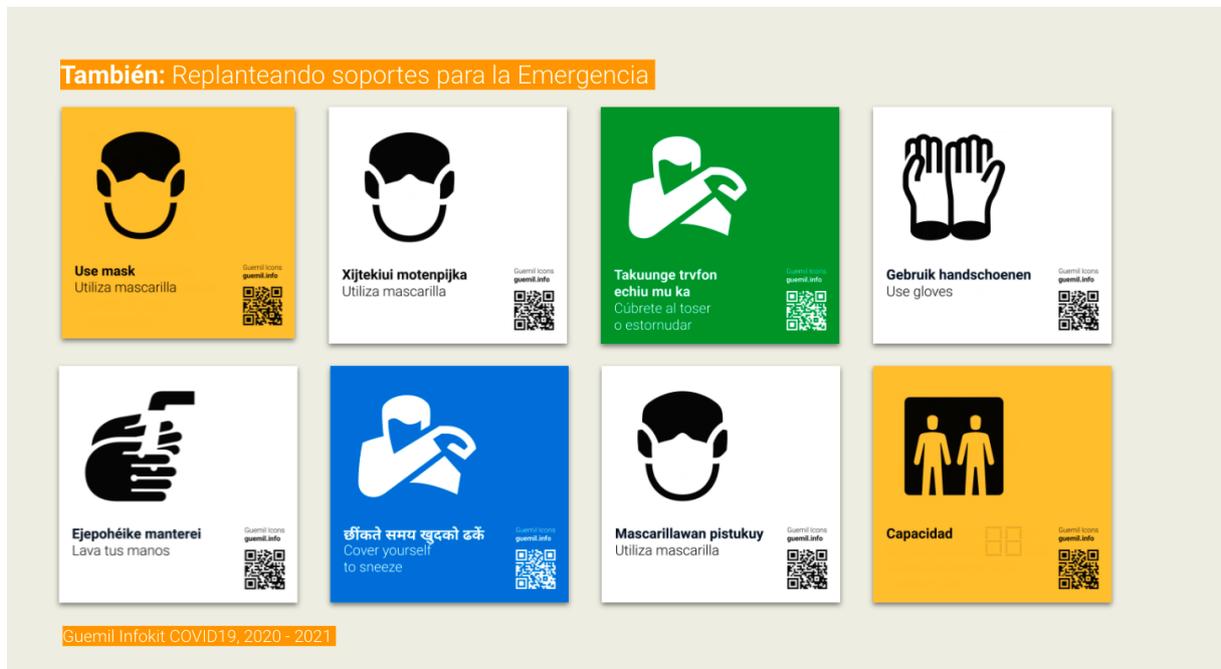


Figura 8. Guemil Infokit COVID19, desarrollo colaborativo.

Conclusión

El caso expuesto en el Laboratorio de Proyectos PUCP 2021 proyecta líneas de desarrollo en las que se integran las crisis y emergencias como un tema a abordar desde el diseño. Los símbolos constituyen una suerte de pretexto para facilitar diálogos, desplegando posibilidades creativas, medibles y adaptables. Diseñar participativamente y medir el alcance de la información, invitando permanentemente a testear, contribuye a transformar la experiencia de emergencia. Ejemplificando estas posibilidades la figura 9 presenta: (1) La guía práctica Design for Emergency Management, en co-autoría por DNEM.org, (2) la colaboración con Openmji.org, proyecto desarrollado por la Escuela Schwabisch Gmund, donde Guemil se suma al conjunto de emojis; (3) CreaGuemil, una webapp para facilitar el trabajo remoto con participantes en talleres, desarrollada en el marco del FONDART 2020

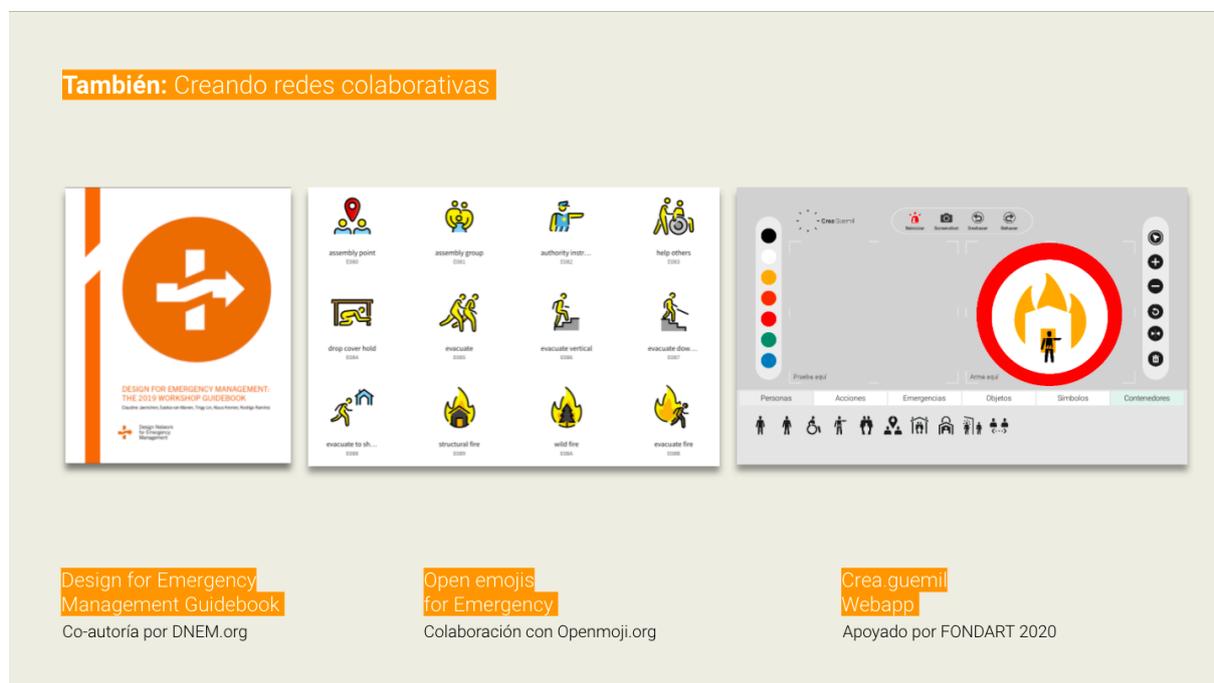


Figura 9. Ejemplos de colaboración generados desde Guemil.

Referencias

Allard, J.; Briones, M.; Gálvez, F.; Ramírez R.; Ramírez, S.; Zurob, C. (2014). El diseño que pasa inadvertido. Escuela de Diseño Pontificia Universidad Católica de Chile.

Centro de Investigación para la Gestión Integrada del Riesgo de Desastres. www.cigiden.cl

Diseño para la Resiliencia. www.d4rs.info

CreaGuemil. <https://crea.guemil.info/>

Guemil Iconos para la Emergencia. www.guemil.info

Horn, R. (1999). Information Design: Emergence of a New Profession. In Jacobson, R. ed. Information Design. Cambridge: MI Press, 15–33

Jaenichen, C.; Kremer, K.; Lin, .; Ramírez, R.; van Manen, S. (2019). Design for Emergency Management, The Workshop Guidebook. DNEM, Orange.

Ramírez, R. (2018). El desempeño de íconos como herramienta gráfica para comunicar la

emergencia. Revista de Estudios Latinoamericanos sobre Reducción del Riesgo de Desastres REDER, Santiago.

Ramírez, R. (2021) What does this symbol mean? Icons as a Language for Emergency. Cumulus Rome 2020 Proceedings

Ramírez, R. (2020) Diseñar la información de emergencia: Experiencias para gestionar el riesgo y educar la resiliencia. Serie Policy papers, CIGIDEN

United Nations Office for Disaster Risk Reduction, UNDRR (2015). Sendai Framework for Disaster Risk Reduction 2015-2030. <https://www.undrr.org/implementing-sendai-framework/what-sendai-framework>