Deconstrucción de

Knowledge Cartography

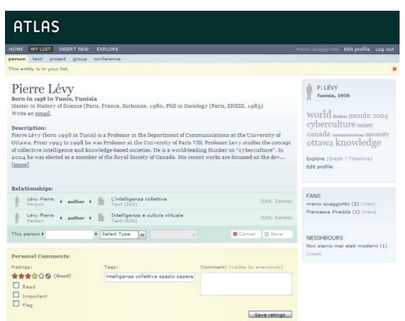
de Marco Quaggiotto

Paisajes intelectuales

El proyecto ATLAS está es una aplicación web social (a manera de wiki), que busca mapear los dominios del conocimiento y producir un dispositivo de comunicación enfocado a describir algunos espacios epistemológicos, efatizando sus aspectos polifacéticos

Aunque aún está en desarrollo, se podrá usar como herramienta de investigación y networking, además de la función básica como base de datos bio-bibliográfica.

Proceso

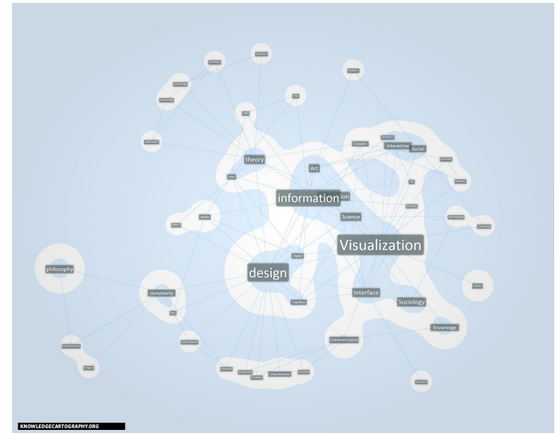


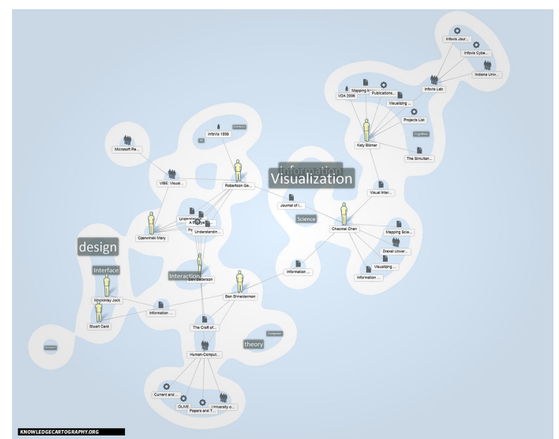
1. Selección de datos

Correlaciones
Distribuciones
Relevancia

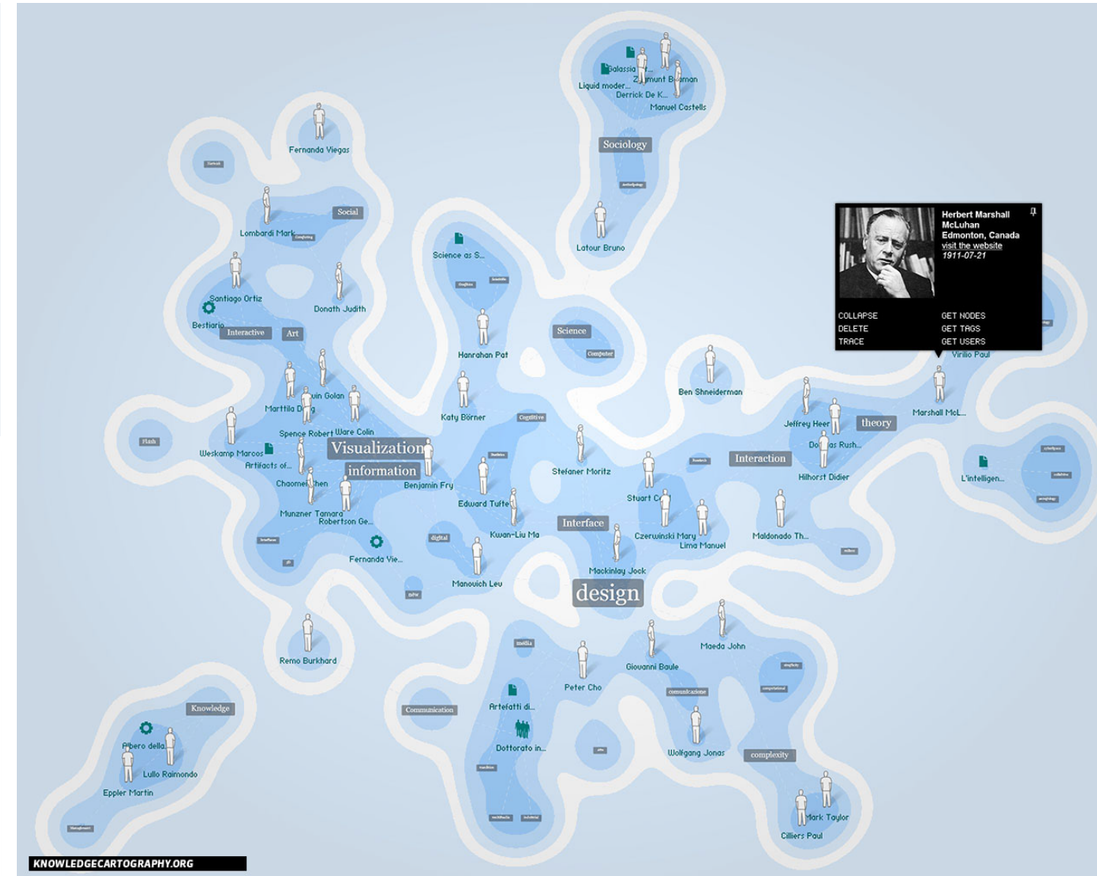
Publicaciones
Profesionales
Foros
Compañías
Conceptos
Palabras claves

Autores
Textos
Proyectos
Conferencias
Grupos
Instituciones





Categorizado



Detallado

2. Disposición de las partes

Disposición de las partes

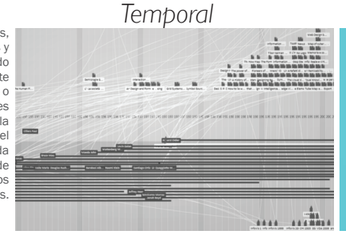
Análisis de las funciones y finalidades posibles y determinación de cómo irán agrupados los datos (Variables dependientes e independientes, posibilidades de visualización, temáticas, etc.).

Modos de proyección

Los mismos datos pueden ser interpretados de formas diferentes. Cada tipo de visualización está especializada en cierta perspectiva de análisis. Varían según tiempo, espacio, agrupaciones e interacciones.

Temporal

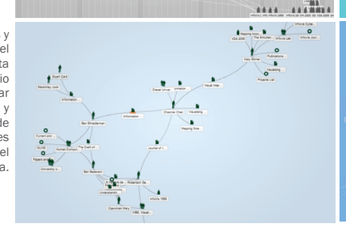
Muestra fuentes, obras, textos, publicaciones y demás material producido (íconos en la parte superior) por autores o instituciones importantes (barras oscuras en la parte media), indicando el tiempo de trabajo de cada uno y la fecha de producción de los documentos.



Geo-Temático

Visualización de la posición geográfica de los actores involucrados. Varía con respecto al tiempo y las áreas de estudio.Utiliza íconos para diferenciar organizaciones, autores, grupos de investigación, empresas, etc.

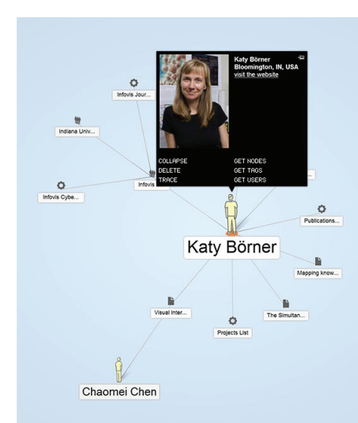
Relaciones entre actores y conceptos a nivel abstracto. En esta aplicación el usuario puede personalizar íconos, colores, y jerarquías, además de vincular entre sí los entes que conforman el diagrama.



Relacional

Semántico

Red de relaciones entre dominios del conocimiento. Es un mapa expandible. Muestra los entes más generales de la aplicación, para luego ubicar los detalles de cada dominio y entender su posición a mayor escala.



3. Forma

Elección del estilo visual según la función esperada
Leguaje de representación (e.g. símbolos, íconos, colores)
Espacio, distribución y densidad de datos
Nivel de generalización o especificidad
Rutas narrativas
Navegación: Ventanas, progresiones, movimientos
Tipografía

4. Desarrollo

Realización del prototipo. Aqui se visualiza el dominio del diseño de la información. Todo soportado por una base de datos especializada en la materia. Muchos de los referentes alli empelados fueron usados para la sustentación del proyecto. El mapa permite crear mapas personales, guías para la investigación, organización en bibliotecas, áreas de alguna organización, gestión y visualización de datos en proyectos, etc.).