

El Rol del Diseñador Gráfico en el Diseño de Cursos e-learning

Pamela Martínez Fuentes

pmartinez@utemvirtual.cl

Diseñadora Mención en Comunicación Visual, Universidad Tecnológica Metropolitana
© Magíster en Informática Educativa, Universidad Tecnológica Metropolitana
Diplomado en Inglés para Propósitos Profesionales, Universidad Tecnológica Metropolitana
Coordinadora Virtualización Programas Académicos Utemvirtual

Abstract

En este artículo se exponen algunos de los aspectos relacionados con el desarrollo de material educativo para un curso en línea, considerando la labor y la participación del diseñador gráfico en el proceso de virtualización.

Resumen

Este artículo tiene como objetivo evidenciar el rol del diseñador gráfico en el diseño de cursos en línea desde los siguientes ámbitos:

1. El diseñador como parte de un equipo multidisciplinario,
2. como comunicador visual,
3. como coautor de materiales.

Palabras Clave

e-learning - virtualización de contenidos - diseño instruccional - diseño de materiales educativos – interactividad – usabilidad - diseño centrado en el usuario

El Rol del Diseñador Gráfico en el Diseño de Cursos e-learning

Sin duda, el desarrollo del diseño gráfico y el diseño de la información de páginas web, ha evolucionado como resultado de las constantes pruebas de sus desarrolladores y a consecuencia de la incorporación de nuevos recursos interactivos. No es difícil para el profesional del diseño, encontrar información o directrices para el desarrollo de páginas web: aspectos tales como el uso cromático, uso tipográfico, datos técnicos en cuanto a formato o resolución, son sólo una parte de la información que se puede encontrar en textos especializados del área, e incluso disponibles en Internet.

Pero, ¿cómo conocer los aspectos que debe considerar un diseñador para el desarrollo de materiales educativos que se aplicarán en e-learning? Podríamos decir simplemente, - "sólo es desarrollar una página web"- . Definitivamente, el diseño de una página web con fines educativos, requiere de una formulación, estructura y desarrollo específicos. Mucho

más compleja es la virtualización de contenidos de un curso que se realizará a través de Internet.

¿Cuál es el rol del diseñador gráfico en el ámbito del e-learning?

1. *El diseñador, es un profesional de las comunicaciones, y como comunicador visual, debe tener presente que cuando el medio de comunicación cambia, la forma en la que se presenta la información también debe cambiar.*

El uso de Internet, como medio para dar a conocer información, le permite incorporar recursos *multimediales* (texto, imágenes estáticas y en movimiento, sonido, etc.) elementos que hacen mucho más atractiva la comunicación y entrega de la información, en comparación, a que si lo mismo se distribuye a través de un documento de texto.

Los recursos que se incluyen: escritos, visuales y sonoros, son lenguajes naturales del ser humano, pero al ser incorporados en un Ambiente Virtual de Aprendizaje requieren de un tratamiento especial para hacerlos más atractivos hacia el usuario.

2. El diseño de materiales educativos, *exige* el trabajo conjunto de un equipo de profesionales que deben estar en permanente contacto durante el desarrollo de sus tareas. *Un diseñador gráfico nunca trabaja solo, y no es la excepción, el trabajo de desarrollo de materiales para e-learning; sólo el trabajo en equipo, permitirá tomar decisiones que repercutirán en el resultado de un óptimo material educativo.*



- Un *experto en contenidos*, o experto en la temática específica, es el responsable de la generación de los textos o contenidos que se distribuirán en el curso. Una de las interrogantes que surge en esta etapa decisiva es: *¿son pertinentes los contenidos para el grupo objetivo?*, no olvidemos que es muy distinto desarrollar material educativo para alumnos de postgrado, que para alumnos de pregrado, y más aún, si se desarrolla materiales para usuarios con algún tipo de discapacidad.
- El *Diseñador Instruccional*, es un especialista en metodología, orienta al experto en contenidos en el diseño de instancias pedagógicas, que facilitarán el aprendizaje de los alumnos. Una de las interrogantes que se plantea en la etapa del Diseño Instruccional de los materiales es: *¿Las actividades consideradas en el diseño del curso, permitirán al alumno alcanzar los objetivos propuestos?*
- El *Experto Informático*, es el responsable de verificar el correcto funcionamiento de las herramientas tecnológicas que se utilizarán durante la etapa de implementación del curso en línea. *¿Cuál será la plataforma en que se entregarán los contenidos?*, *¿Los usuarios pueden acceder a los contenidos?*, *¿Cuál es el grado de interacción de los usuarios con los recursos?*

Las decisiones tomadas por cada uno de los actores, que participan en el desarrollo de materiales educativos, darán la pauta, para el diseño comunicacional o diseño gráfico de los materiales.

- El *diseñador gráfico*, es el responsable del tratamiento comunicacional de los recursos pedagógicos, considerando aspectos cromáticos, tipográficos, de usabilidad y funcionalidad. Es quien debe tomar las decisiones comunicacionales, con el objetivo de potenciar los mensajes. *¿Qué referentes visuales utilizar?*, *¿se utilizarán gráficos animados o estáticos?*, *¿se utilizarán videos?*
- Otro factor importante a considerar en el desarrollo de materiales, antes de ser utilizados en el curso, son *las pruebas*, considerando aspectos técnicos como usabilidad e interactividad, facilidad para descarga de archivos y acceso a la información. Debemos tener presente que quienes utilizarán los recursos son los *alumnos, los profesores o tutores*.

El diseño de materiales, está estrechamente relacionado con las **características de los usuarios**, aspecto que deben ser considerados en cada una de las etapas decisivas del diseño del material.

En definitiva, una serie de decisiones deben ser tomadas por el equipo desarrollador de los materiales, considerando *siempre las características de los usuarios*: conductas de

entrada, condiciones de acceso y manejo de y en plataforma tecnológica, nivel de interacción de los usuarios con los materiales.

3. Por último, *el diseñador gráfico se debe comportar como un coautor de los materiales y no como un “traductor” al lenguaje visual de lo que el creador de los contenidos quiere comunicar*¹, para lograr esto, es imprescindible la comunicación fluida entre el equipo desarrollador de los materiales.

La utilización de los recursos gráficos y audiovisuales en general, se han considerado generalmente para -“dejar bonitos”- los contenidos, sólo con la finalidad de captar la atención de los usuarios. Olvidamos en algunas ocasiones, que el diseño gráfico es *comunicar la información*, y como comunicadores visuales nos limitamos sólo a intervenir en la etapa final de la producción de los recursos, aplicando un tratamiento estético que en muchas ocasiones deslumbra con la interactividad y la espectacularidad, dejando en segundo o tercer plano el objetivo comunicacional.

Conclusiones

Considero que el trabajo en equipo, es clave para el desarrollo de materiales educativos: la decisión de qué tipo de materiales se desarrollarán para determinado curso, deberá ser tomada por el equipo desarrollador de los materiales. Sea el profesor o el experto en contenidos, el diseñador instruccional, diseñador gráfico; teniendo de esta forma una visión global del proyecto en donde se consideran aspectos pedagógicos, técnicos y comunicacionales, manteniendo siempre como norte el destino final de los recursos: la formación pedagógica de los usuarios. Es claro que el desarrollo de material educativo, requiere de una inversión considerable de recursos, que en muchas ocasiones, son escasos: recursos humanos, económicos, técnicos, e incluso el tiempo que se puede dedicar para cada proyecto es escaso.

Considero además, que existe un desconocimiento general respecto al rol del diseñador gráfico, como profesional que interviene en el diseño de material educativo para e-learning: un indicador importante es la escasa o nula formación existente en el campo del diseño gráfico orientado al e-learning tanto a nivel de pregrado como de posgrado. La oferta educativa existente para la producción o diseño de materiales se orienta al desarrollo de contenidos, y la labor del profesor del aula virtual.

El rol del diseñador gráfico debe ser revalidado dentro del equipo de trabajo, ya que es pieza fundamental en la interpretación gráfica de los materiales educativos en e-learning. Existen muy pocas entidades que forman a profesionales en esta especialidad, ya sea en pregrado o posgrado. La oferta educativa existente para la producción o diseño de materiales se orienta al desarrollo de contenidos, y la labor del profesor del aula virtual, más que a la producción de materiales educativos desde una perspectiva de la comunicación visual.

¹ Bonsiepe, Gui. Del Objeto a la Interfase. Ediciones Infinito, Buenos Aires.

Bibliografía

- Adell, Jordi; La Navegación Hipertextual en el World-Wide Web: Implicaciones para el Diseño de Materiales Educativos, Dept. d'Educació, Universitat Jaume I
- Bonsiepe, Gui; Del Objeto a la Interfase, Mutaciones del Diseño, Ediciones Infinito, Buenos Aires.
- Caplin, Steve. Diseño de Iconos. Iconos Gráficos para el Diseño de Interfaces. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.
- Castillo, Sharon; Hancock, Steven; Hess, Garin. Using Flash MX to Create E-learning. Rapid Intake Press. Vancouver, 2004.
- Fainholc, Beatriz. La Interactividad en la Educación a Distancia. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- Horton, Sarah; Lynch, Patrick J. Manual de Estilo Web. Principios de Diseño Básicos para la Creación de Sitios Web. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.
- Lombeyda, Santiago V. Masters Thesis: A Graphic User Interface for a Conceptual & Collaborative Design Environment
- <http://nti.uji.es/docs/nti/edutec95.html>
La navegación hipertextual en el World-Wide Web: implicaciones para el diseño de materiales educativos.
Comunicación presentada a EDUTEC'95. II Congreso de Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación para la Educación.
Universitat de les Illes Balears. Palma de Mallorca.
Consultado el 26 julio 2006.
- <http://www.nosolousabilidad.com>
Consultado el 27 julio 2006.