

E207. Producción de material educativo digital: el rol del diseñador gráfico

Fecha de recepción: abril 2010
 Fecha de aceptación: septiembre 2010
 Versión final: diciembre 2010

Suanny Pinzón Rodríguez y Juan Manuel Castañeda Barón (*)

Resumen: El sector educativo vive momentos de transformación con la incorporación de las TIC en el trabajo del aula. Para el diseñador gráfico este es un nuevo espacio de desarrollo profesional ya que la creación de AVA y el desarrollo de MED exigen la elaboración de piezas gráficas que trascienden su formación profesional inicial.

Palabras Clave: Material educativo - Digital - Diseño Gráfico - Tecnologías de Información - Comunicación

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 240]

El sector educativo vive momentos de transformación con la incorporación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en el trabajo de aula. Para el Diseñador gráfico este es un nuevo espacio de desarrollo profesional ya que la creación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) y el desarrollo de Material Educativo Digital (MED) exigen la elaboración de piezas gráficas que trascienden los conocimientos adquiridos en su formación universitaria. Actualmente el diseñador gráfico en Colombia se desempeña casi siempre en los mismos roles, en una agencia, una empresa, como *freelance* o en el sector de la educación en el área de diagramación e ilustración de textos. El Centro de Tecnologías para la Academia (CTA) siendo una Unidad Académica de la Universidad de La Sabana, que fomenta la incorporación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la academia, ha brindado la oportunidad desde hace 7 años a diferentes diseñadores de explorar en un nuevo campo y desempeñarse en este nuevo rol, en la producción de Material Educativo Digital. Son diversas las áreas en las que el diseñador gráfico puede poner en práctica sus conocimientos en los escenarios de implementación tecnológica; apoyando gráficamente los espacios de VirtualSabana¹ (trabajo independiente), en los proyectos de telemática (pregrado), en la Maestría en Informática Educativa, (postgrado) en la integración de TIC en ambientes de formación, y en la producción de material educativo digital.

Equipo de trabajo para la producción de Material Educativo Digital

Para responder a las necesidades de desarrollo de materiales educativos digitales el Centro de Tecnologías para la Academia de la Universidad de La Sabana cuenta con el siguiente equipo de profesionales:

- Un experto temático quien se encarga de proporcionar los contenidos. Esta persona sabe qué quiere y qué espera del material.
- Un experto pedagógico, quien estructura los contenidos del Material Educativo Digital (MED). Este es el “tra-

ductor” entre el experto temático y el diseñador gráfico, para lo cual realiza un guión para que de esta manera el diseñador realice su labor.

- Un corrector de estilo quien ajusta los contenidos en aspectos como la ortografía y la redacción.
- Un diseñador gráfico, que analiza el material del guión, realiza toda la parte gráfica, desarrolla la imagen y es responsable del montaje de contenidos.
- Un desarrollador quien se encarga de la programación de actividades de un nivel avanzado y del montaje en plataforma.

Cada producto debe pasar por un proceso antes de ser usable con fines educativos. El Ciclo de Producción de Material Educativo Digital consta de las siguientes fases:

1. Fase de Análisis

Como su nombre lo indica, en esta fase se realiza un análisis de los siguientes factores:

- Perfil de usuario: En este análisis se tiene en cuenta la población, conectividad y las competencias digitales para poder realizar un diseño funcional.
- Interfaz de usuario: Aquí se revisan temas como usabilidad, navegabilidad, interactividad y arquitectura de la información.
- Elementos gráficos: Se tienen en cuenta los diferentes elementos gráficos que se van a utilizar, las fuentes, el color, las formas y los íconos.
- Aspectos técnicos: Es necesario tener en cuenta los recursos tecnológicos que posee la población, la conectividad, los formatos que se van a utilizar, y el tamaño de los archivos.
- Recursos: Se realiza un listado de los recursos que se necesitan, imágenes, ilustraciones, animaciones, videos, audios, etc.