

Diseño Gráfico y Multimedia Para la Generación de Cursos de Idiomas On-line / Multimedia Para la Certificación Lingüística y Profesional Europea.

Dra. Mercedes Rico García (mricogar@unex.es), Dra. Eva Domínguez Gómez (evadomin@unex.es), Dra. Patricia Edwards Rokowski (pedwards@unex.es), Lic. Paula Ferreira da Silva (paula.br.fer@gmail.com).

Introducción

Muchas han sido las acciones propiciadas por el Consejo de Europa desde su creación en 1994 para el establecimiento de bases adecuadas para proteger y desarrollar la pluralidad lingüística europea, destacando, dentro de la política europea actual, la apuesta por una homologación de niveles y competencias lingüísticas entre todos los países miembros para el desarrollo profesional en todos los ámbitos productivos. Esta perspectiva intercultural indica que el entendimiento y la comunicación a través de las lenguas sea un elemento básico, transferencia de información, cultural y lingüística que encuentra en las tecnologías de la información uno de los pilares fundamentales en la sociedad actual.

Estas nuevas cualificaciones básicas se definen como parte de las habilidades requeridas para fomentar una participación activa en la sociedad y en el mercado laboral, tanto en contextos tradicionales como en entornos virtuales de teleformación y trabajo.



Nuestra propuesta, desarrollada al amparo de un proyecto de innovación y transferencia de tecnología entre grupos de investigación y empresas, se basa en el diseño y creación de herramientas y objetos de aprendizaje para el aprendizaje de idiomas en ámbitos ocupacionales (Comercio y el Sector Turístico /Hotelero) (Figura 1) en soporte

CD-ROM y Web siguiendo las directrices y niveles de competencia europeas. La adaptabilidad del entorno de aprendizaje virtual, desde los entornos gráficos y su funcionalidad, propiciará que la plataforma, una vez creados los contenidos, pueda adaptarse a diferentes idiomas (inglés, francés, italiano y portugués), posibilitando formación lingüística a cuantos profesionales y usuarios pudiera interesar, independientemente de la ubicación geográfica, incompatibilidad de horarios del desarrollo profesional y la realización de los cursos (Graf & List, 2005).

El sector turístico español, como uno de los destinos principales de visitantes de todo el mundo, es el contexto en el que se ubica la dicotomía que nos ocupa:

idiomas y tecnologías. Partimos de la premisa que la capacitación en ambos son factores claves de competencia de sus profesionales y de obligado cumplimiento. Para cumplir estos objetivos será imprescindible prestar especial atención al diseño gráfico de los cursos. El diseño facilita la usabilidad y visibilidad de los contenidos, además de facilitar el acercamiento tecnológico de los mismos. El tandem tecnología Informática y diseño gráfico, debe estar coordinado para producir productos multimedia con una adecuada comunicación visual, aspecto cada vez más importantes en el campo global de la comunicación. En este sentido, las actividades deben tener una plataforma que sirva de soporte para llevar a cabo la comunicación entre todos los participantes en los procesos de enseñanza/aprendizaje, y además debe permitir que los usuarios potenciales puedan interactuar entre sí.

Metodología de trabajo

Dos de los principales agentes presentes en los cursos online son la tecnología, como soporte de la información (contenidos), y el diseño gráfico, como mediador y facilitador de la comunicación de los mismos con el usuario. Estos componentes nos garantizan un campo amplio para el desarrollo de espacios virtuales de enseñanza a distancia (*e-learning*), un área hasta el momento bastante experimental.

El proyecto que presentamos está construido en dos entornos diferentes, por un lado los contenidos generados serán parte de una herramienta de autor, plataforma de propiedad privada FMIⁱ con distribución en CD y, por otro, estos mismos contenidos serán implementados dentro de la filosofía de trabajo de la plataforma de libre distribución Moodle (*Modular Object Oriented Distance Learning Environment*)ⁱⁱ. Moodle es una plataforma virtual de aprendizaje, es decir, una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes de un proceso de enseñanza-aprendizaje, que nos permite distribuir material educativo en formato digital (textos, imágenes, audio, simulaciones...) y acceder a él para realizar debates, la creación de textos de manera conjunta, combinando en su sistema diferentes tipos de herramientas de comunicación, gestión y de docencia.

La filosofía pedagógica de ambos entornos (CD-ROM y Moodle es diferente, pero no se trata en este momento de analizar cual de las dos plataformas pudiera resultar más apropiada según qué contextos o supuestos formativos. El mejor sistema formativo es aquel que mejor se adapta a las necesidades y a las posibilidades del estudiante. Cada sistema será más o menos efectivo en función de su diseño y correcta aplicación, diseño y concreción de contenidos para los que resumimos las líneas de actuación siguientes:

- 1) Desarrollo de contenidos. Además de la identificación y establecimiento de los contenidos lingüísticos y actividades (análisis de necesidades y estudio de competencias formativas a nivel europeo), en esta primera fase se inicia también la definición de los personajes, los posibles roles y los perfiles psico/sociológicos que desempeñarán en las diferentes unidades. Los dos cursos –idiomas para profesionales de la restauración y el comercio- estarán divididos en dos niveles de

competencia lingüística (niveles A1 y A2), e incluirán en cada uno de los mismos cinco unidades en cuatro idiomas diferentes (francés, inglés, italiano y portugués).

2) Generación y diseño de los elementos multimedia así como la configuración gráfica de los personajes. En esta fase se diseñarán también todos los contenidos gráficos que apoyarán a los contenidos lingüísticos en la exposición de unidades y tareas.

3) Desarrollo y creación de una plantilla en la que puedan reflejarse la relación entre los contenidos lingüísticos, los elementos multimedia necesarios y las referencias y anexos necesarios para la implementación posterior de las unidades.

4) Implementación por parte de la empresa colaboradoraⁱⁱⁱ de los contenidos en la plataforma FMI (CD multimedia).

5) Adaptación de los contenidos a la plataforma Moodle para la generación de estos mismos cursos on-line.

6) Evaluación de los resultados. Es evidente que este último paso es fundamental para la mejora de los resultados, por lo que esta evaluación es intrínseca y continua en el transcurso de los pasos anteriores.

Diseño gráfico en productos multimedia

Cualquier producto multimedia, en el caso que nos ocupa cursos multimedia para aprendizaje de idiomas, debe presentar un componente estético relevante. No sólo por el hecho de ser más atractivo, sino porque este tipo de producto establece siempre comunicación con el usuario a través de la vista, por lo que unas soluciones gráficas adecuadas favorecerán el uso de las herramientas y el aprendizaje de los alumnos. En este sentido, caben dos posibles caminos: ser efectistas o ser efectivos (Sigüenza, 1999). Desde nuestro punto de vista no cabe otro que ser efectivos. Tal y como señala Frascara (2000), los entornos gráficos de comunicación de masas deben ser construidos sobre la base de un buen conocimiento de la percepción visual y de la psicología del conocimiento y la conducta, y considerando las preferencias personales, las habilidades intelectuales y el sistema de valores culturales del público al que se dirigen. Ante este planteamiento, el desempeño del área de diseño gráfico de grupo girará en torno a dos objetivos. Por un lado, la adecuación gráfica para la mejor comunicación de los contenidos lingüísticos y de los espacios de aprendizaje y, por otro, la implementación de recursos sencillos de diseño gráfico en la plataforma Moodle. Este segundo objetivo deviene de la necesidad de cumplir el primero ya que esta implementación facilitará la personalización y adecuación de los entornos gráficos de Moodle, mejorando la comunicación de contenidos, ejercicios, tareas, etc. La generación de estos recursos irá de la mano de la creación de nuevas herramientas multimedia, que vendrán a enriquecer los procesos de enseñanza aprendizaje y mejorarán la comunicación audiovisual de forma eficaz.

La clasificación sobre la que trabajaremos para la generación de recursos multimedia está basada en la clasificación sistemática tradicional de Sigüenza (1999) que aun creemos vigente: hipertexto, imágenes, animaciones, vídeos y sonido. Analicemos brevemente los recursos que serán objeto del trabajo de diseño gráfico para los cursos de idiomas.

Hipertexto

Primer elemento multimedia que se introdujo como soporte de información a través de nodos, enlazando unos contenidos con otros. Desde el punto de vista perceptivo, es un elemento gráfico con capacidad para organizar y jerarquizar la información de una forma rápida y efectiva. Para ello es necesario tener en cuenta sus cualidades como elemento de comunicación visual, no sólo por la transcripción del significado escrito, sino por su connotación como signo. Por ello, se deberá considerar su aspecto en cuanto forma (fuente/tipografía), color y tamaño. El uso adecuado de estos parámetros gráficos nos ayudará a organizar la información de una manera lógica y ordenada. Un entorno hipertextual bien diseñado deberá facilitar la navegación de forma que la información esté dividida en unidades lógicas y visualmente localizables, establecer el orden de jerarquía entre dichas unidades y establecer las relaciones necesarias con los contenidos. El resultado del empleo de herramientas que mejoren las soluciones gráficas de los hipertextos debe tener como fin la presentación de los contenidos de una forma eficaz, práctica y estética.

Imágenes

Elemento multimedia de mayor complejidad que el anterior pero que enriquece sobremanera la comunicación visual. En los inicios, este elemento fue infrutilizado siendo, en la mayoría de las ocasiones, meramente acompañante estático de los textos al más estilo literario. Hoy su importancia es tal que ha generado una cantidad ingente de formas y recursos con difícil clasificación. Ha traspasado el mero estatus de soporte estático de información para tener autonomía propia como elemento central en gran parte de nuestras comunicaciones diarias.

No obstante, se debe insistir en que su uso debe ser justificado y no gratuito si se pretende ser eficaz. El uso de elementos que necesitan altos recursos de memoria (dentro del contexto online) debe estar justificado por los objetivos de enseñanza aprendizaje y por los requisitos de una comunicación clara y sencilla con el usuario. En ocasiones el abuso de elementos gráficos puede entorpecer nuestros objetivos, confundiendo al usuario, dificultando la fluidez de la navegación y entorpeciendo el aprendizaje.

El concepto más amplio de imagen, como recurso multimedia, puede dar lugar a imágenes estáticas y dinámicas. Las dinámicas, en nuestra clasificación, forman parte de las animaciones y vídeos, de las que hablaremos seguidamente.

Animaciones / Vídeos

Nos ofrecen infinidad de posibilidades desde un punto de vista estético e incrementan la comunicación visual de contenidos ofreciéndonos inmediatez. Son los elementos multimedia que aglutinan las ventajas de los recursos anteriores pero con el inconveniente de un alto consumo de memoria en su proceso de reproducción. Este tipo de recursos nos facilita la simulación de situaciones reales y favorece la recreación de espacios o entornos conocidos. Esta representación

de la realidad despierta en el usuario cierta empatía hacia el entorno de aprendizaje, haciéndolo amable y atractivo.

Dentro de esta categoría podríamos incluir, desde las tradicionales animaciones de dibujos e imágenes, de procesos más sencillos y más livianos para plataformas online, hasta procesos complejos de animaciones virtuales en 3D, con resultados vistosos pero más costosos (espacio/tiempo), tanto en el proceso de producción como en la reproducción online posterior. Debemos tener en cuenta las limitaciones tecnológicas de los usuarios que pudieran acceder a los cursos, por lo que la inclusión de estos recursos deberá estar justificada por incrementar y beneficiar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Sonido

Por último, ocupando un lugar destacado dentro de los multimedia, el sonido acompañará la mayoría de los elementos anteriores en diferentes formas, efectos sonoros, locuciones textuales o música.

Para un curso online de aprendizaje de idiomas este elemento multimedia es especialmente relevante e imprescindible. Por un lado, podríamos distinguir la parte profesional realizada fuera de la plataforma y, por otro, las herramientas de interacción del usuario con la plataforma para poder desarrollar las destrezas orales. En el aspecto profesional se necesitaría realizar locuciones de gran calidad y con locutores profesionales, en el caso de este proyecto, con nativos de las lenguas que se pretende enseñar. Este tipo de locuciones formaría parte, con otros elementos multimedia, de la exposición de contenidos para el desarrollo de las destrezas de comprensión oral y lectora.

Diseño gráfico aplicado al proyecto de cursos de idiomas

Teniendo en cuenta los dos entornos en los que se construirán los cursos, queremos señalar que en estos momentos estamos en la fase inicial del proyecto, esto es, en la generación de contenidos para la realización de los cursos en la plataforma FMI (apartados 1, 2 y 3 de las fases de trabajo presentadas en la sección 2 de este artículo –metodología-). En esta parte del proyecto partimos con una imagen de la empresa que no puede ser modificada. Tanto las presentaciones iniciales, que configuran la identidad corporativa de la empresa, como la ventana de navegación que nos acompañará a lo largo de todo el curso, son inalterables por motivos funcionales de la plataforma FMI. Esto nos limita hasta cierto punto el desarrollo y mejora de las funciones de navegación a través del diseño gráfico, dejándonos reducido el campo de innovación. Partiendo de esta limitación, centraremos nuestro trabajo en la creación de los contenidos que adaptaremos al entorno preestablecido.

Creación y diseño de personajes

Las primeras directrices del aspecto de los personajes vendrán de los propios contenidos. Las áreas de lingüistas y diseñadores trabajan en conjunto para perfilar los roles y desempeños que realizarán cada uno de los personajes.

La maduración de los personajes, tanto desde el punto de vista psico/sociológico como visual, deberá pasar por diferentes filtros dentro del grupo.

Una vez definidos y aprobados los personajes, se inicia el proceso de animación, que en este proyecto, deberá ser muy sutil y somera. Uno de los requisitos solicitados para el curso es que sea ligero, es decir, que facilite la fluidez de contenidos para poder ser reproducidos con facilidad. En este sentido, la



Figura 2. Ilustración de alguno de los personajes.

economización de medios multimedia será un handicap importante. Las animaciones deberán tener más de imaginación y creatividad que de virtuosidad virtual.

En el proceso de maduración de los personajes, teniendo en cuenta los usuarios potenciales, se acordó optar por una estética de ilustración tradicional que

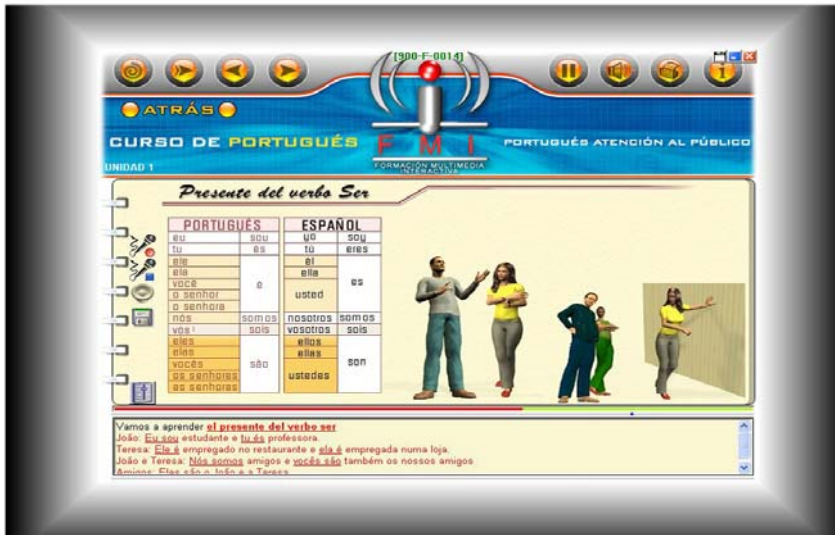
produzca una sensación de cercanía y empatía con el usuario. (Figura 2)

El aspecto demasiado tecnológico, desde nuestro punto de vista, que presenta el marco de navegación será mitigado por el empleo de unas ilustraciones sencillas y unos contenidos muy higiénicos visualmente.

Creación visual del contexto

Como ya hemos comentado, el entorno de presentación y navegación nos viene definido por la empresa, directamente sobre ello poco podemos hacer. Nuestro objetivo es intentar hacer una inclusión de los contenidos lingüísticos mediante aportaciones visuales que no rivalicen con el marco prediseñado y, que además, amortigüen el exceso de estética tecnológica que ha sido muy utilizado en estos últimos años en los entornos de aprendizaje multimedia. (Figura 3)

La mejor forma de conseguir estos objetivos es, como se ha dicho, el empleo de una estética tradicional y manual, que trataremos con posterioridad de forma digital para ser más efectivos. Para ello, optamos por fondos muy sutiles que se integren sin complicación en el marco. Líneas ligeras, de trazado suelto y colores



suaves serán suficiente para insinuar los diferentes contextos en los que se desarrollarán los diálogos y las acciones.

Organización visual de contenidos lingüísticos.

En el transcurso del desarrollo de los contenidos lingüísticos observamos que no se habían definido criterios de diseño para aquellos que deberían aparecer en tablas. Los resultados no fueron buenos, se transmitía desorden, además de un resultado estético poco aconsejable. Una vez marcados los criterios para la



Figura 3. (Superior): diseño original de los contenidos de la plataforma FMI.

generación de tablas para los contenidos, el resultado mejoró considerablemente, no sólo desde la coherencia estética, también desde la comunicación visual de los contenidos. La medida fue tan simple como unificar el formato y definir un color para cada tipología de contenido: verde para gramática (Figura 4), azul para vocabulario, naranja para aspectos culturales, etc. El color facilita de forma intuitiva la relación de los contenidos y ubica al usuario en el aspecto sobre el que se está tratando.

POSSESSIVOS / POSESIVOS				
	MASCULINO		FEMENINO	
	SINGULAR	PLURAL	SINGULAR	PLURAL
eu	[o] meu	[os] meus	[a] minha	[as] minhas
tu	[o] teu	[os] teus	[a] tua	[as] tuas
você				
ele / ela				
o senhor / a senhora	[o] seu	[os] seus	[a] sua	[as] suas
nós	[o] nosso	[os] nossos	[a] nossa	[as] nossas
eles / elas				
vocês				
os senhores as senhoras	[o] seu	[os] seus	[a] sua	[as] suas

Figura 4. Tabla de contenido gramatical del curso de portugués.

Situación actual del proyecto y primeras conclusiones

El sector turístico español, como uno de los destinos principales de visitantes de todo el mundo, es el contexto en el que se ubica el trabajo que presentamos: creación de cursos online / multimedia para la homologación lingüística en diferentes sectores productivos a nivel europeo. En este contexto, y dado que parece haber discrepancias entre los niveles prácticos requeridos y las habilidades reales de idiomas de muchos trabajadores de Turismo, las metodologías, tecnologías y herramientas didácticas para la enseñanza-aprendizaje de lenguas han de ser investigadas e implementadas para obtener los resultados deseados de formación. Así, y Aunque nos encontramos en el desarrollo de las primeras fases del proyecto, la terminación de la primera unidad piloto servirá de base para la primera evaluación y análisis de los resultados que ayudaran a detectar carencias en el funcionamiento y comunicación de los contenidos, facilitando de esta forma la generación de pautas de actuación para su mejora.

Bibliografía citada

Comisión Europea (2000). Comunicación al Consejo sobre la “Actuación local a favor del empleo. Una dimensión local para la Estrategia Europea del Empleo”. Bruselas, 7 de abril.

Comisión Europea (2000). Programa de trabajo detallado para el seguimiento de los objetivos concretos de los sistemas de educación y formación en Europa”. DOCE de 14 de junio.

Council of Europe (2001). A Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Estrasburgo.

European Language Portfolio (2000). Strasbourg, France: Council of Europe
Frascara, J.(2000) *Diseño gráfico para la gente: comunicación de masa y cambio social*. Ediciones infinito, Buenos Aires.

Graf, S. & List, B. (2005). "An Evaluation of Open Source E-Learning Platforms Stressing Adaptation Issues." *Proceedings of the International Conference on Advanced Learning Technologies*. Kaohsiung, Taiwan, pp. 163-165.

INCUAL (Instituto Nacional de las Cualificaciones). En:

http://www.mec.es/educa/incual/ice_incual.html

Sigüenza, J.A. (1999) "Diseño de materiales docentes multimedia en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje." en *Cuadernos de Documentación Multimedia* - Número 8 - Bloque 1. Universidad Complutense de Madrid. España. Disponible en: <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num8/siguenza.html#resumen>

ⁱ FMI. Formación multimedia Interactiva, en soporte CD-ROM, propiedad del Instituto de Tecnologías, Electrónica, Informática y Comunicaciones. (Badajoz, España). <http://www.multimediafmi.com/index.htm>

ⁱⁱ Moodle, más información en www.moodle.org

ⁱⁱⁱ Instituto de Formación de Técnicas Comerciales, S.L. (Badajoz, España). En

<http://www.multimediafmi.com/index.htm>