

Fase de producción de materiales multimedia

El guión del material multimedia

La guionización del material consiste en relacionar, ordenar y secuenciar cada una de las pantallas (incluyendo los contenidos, elementos y la forma de presentación) y la interrelación entre las diversas pantallas. Se trata de recoger y organizar las decisiones tomadas en la fase de diseño (del interfaz de comunicación, de la base hipermedia y del sistema tutor).

Tenemos ya las decisiones tomadas, sabemos qué elementos utilizaremos, cual será el aspecto de nuestro material, qué contenidos y actividades propondremos y de qué recursos disponemos. Es el momento de elaborar el guión: de plasmar en un papel la estructura del mapa general de navegación del programa y realizar esquematizaciones de cada una de las pantallas y las interrelaciones entre ellas.

La elaboración del guión nos será de gran ayuda y nos ahorrará mucho tiempo cuando iniciemos la etapa de creación del material.

La elaboración del guión pasa por dos etapas:

1. Creación del mapa general de navegación. Descripción gráfica de la estructura general del programa que incluye de cada uno de los bloques del material (información, ejemplos, actividades...), como será la navegación entre uno de los bloques o módulos señalados, identificando cómo se podrá mover el usuario. Es importante que este esquema incluya ya todas las pantallas.
2. Creación del guión final. El guión final recoge todos los elementos y acciones de cada pantalla. Concretamente presenta una miniatura del aspecto de cada pantalla concretando los elementos gráficos (títulos, imágenes, animaciones, vídeos), el texto, sonidos, enlaces y el comportamiento de cada una de las zonas activas. Deben aparecer todos y cada uno de los elementos, atendiendo al color, temática, tipografía...puesto que a partir de este guión se creará el material.

Es importante que el guión sea sometido a revisión por el equipo de diseño y por otros expertos (docentes, expertos en contenidos, diseñadores). Es importante revisar si los contenidos son correctos y actuales, si se explican de forma clara, si los ejemplos son buenos, si las actividades son adecuadas a los usuarios y a los contenidos, si la interfaz es atractiva, motivadora y adecuada al perfil de destinatario, y si la estructura de navegación diseñada no tiene errores en la movilidad y control del alumno. Los errores o deficiencias que ahora encontremos nos evitaban mucho tiempo y trabajo después.