

Fases del diseño de materiales multimedia

La tarea de diseño de un material multimedia implica un proceso de toma de decisiones en relación a la estructuración del material, a la manera de presentar esa información y las vías de comunicación que existirán entre el usuario y el sistema, junto a un conjunto de decisiones de carácter docente. Se trata de decisiones entrelazadas y muchas veces superpuestas y en muchos casos es difícil separarlas. Sin embargo su análisis por separado nos contribuyen, sin duda, a la creación de materiales didácticos más adecuados a los objetivos, a los destinatarios y a la metodología de enseñanza.

Por otra parte, diseñar un material multimedia, generalmente requiere de un proceso de trabajo en equipo, generalmente interdisciplinar formado por pedagogos, docentes, expertos en contenidos, diseñadores gráficos, programadores,.... Así mismo, se trata de un proceso que pasa por lo menos por dos fases que agrupamos en: fase de diseño y fase de producción.



La **fase de diseño** recoge actuaciones como: determinar la audiencia, los contenidos, los códigos de presentación de la información, la estructura del programa, las actividades que se van a proponer, diseño del plan de trabajo. Este conjunto de decisiones culmina con la elaboración un guión multimedia en el cual se recogen y organizas esas decisiones.

Partiremos de una idea general de lo que queremos producir y luego, tomando en consideración las características de los usuarios, los objetivos y las características del medio en si, llegaremos a la elaboración del un guión del material.



Un primer paso es obtener una idea general de lo que deseamos realizar : un cuento, un herbolario virtual, ejercicios de lengua, un diccionario.... Y tal vez el surgir de la idea vendrá de diversas necesidades: un proyecto de aula, adecuar material a las necesidades de los alumnos.... Esta idea nos ofrece el marco general en canto al tipo de material, objetivos, destinatarios...sobre el que iremos trabajando.

En esta primera etapa de trabajo vamos a tomar decisiones acerca de todos los componentes del material a producir delimitando a quien va dirigido, que se trabajará, como se presentará la información, cual será el comportamiento del programa, qué margen de flexibilidad permitiremos al usuario, si va a ser un multimedia interactivo y cual será el grado de interactividad, la estructura y secuenciación del programa, etc. Como puede apreciarse, no es tarea fácil. Aquí tomamos todas las decisiones.

La **fase de producción y evaluación** supone el momento de desarrollo del material, así como la evaluación y prueba del mismo por distintos tipos de usuarios para detectar errores de diseño y ejecución antes de ponerlo en circulación.

La fase de producción de material multimedia supone la concreción de las decisiones de la fase anterior en un producto concreto. Mientras que la fase de diseño constituye una toma de decisiones que determinan el contenido, aspecto y metodología del material, la fase de desarrollo es la fase en la que dichas decisiones son puestas en práctica y cuyo resultado es ya un producto. En el ámbito del diseño de materiales audiovisuales la fase de producción suele concretar-se en diferentes momentos.