

Fase de diseño de materiales multimedia

Diseño del producto

Tenemos la idea en conjunto, vayamos ahora al diseño de cada una de sus partes y la interrelación entre ellas. Se trata de diseñar y organizar los elementos. Esta fase es clave en el proceso, ya que las decisiones, generalmente de tipo creativo, que se ahora se tomen afectarán al contenido y calidad del material. Dentro de esta fase se incluyen las siguientes actividades:

- Determinar de los objetivos intermedios, su estructura jerárquica y la secuencia en qué se han de conseguir.
- Diseño de las actividades de aprendizaje
- Otras consideraciones sobre el diseño: grado de participación de los profesores (material más o menos abierto), nivel de interactividad y de control por parte del usuario, presencia o ausencia de gráficos, animaciones, video; personalización o neutralidad del material.
- Forma de medir los requisitos, el nivel de entrada de los usuarios
- Sistemas de evaluación y auto evaluación del rendimiento de los estudiantes
- Métodos (actividades introductorias y de desarrollo) para integrar el material en el programa de aprendizaje.

Un material didáctico supone un procedo de comunicación didáctica mediada. Por ello es importe tener en cuenta como se va a presentar la información y cuales van a ser las actividades esperadas del usuario. Por otra parte es importante considerar qué tipo de aprendizaje nos interesa y qué queremos que se aprenda.

Una forma de ordenar y hacer algo más operativo este proceso de creativo es, a partir de la idea general, volver a los elementos de los materiales multimedia citados anteriormente: la comunicación usuario-sistema (la interfaz de comunicación); la base hipermedia (estructura de la información) y el sistema tutor (diseño del aprendizaje) y trabajar en el diseño que cada uno de ellos. Aunque los tratemos por separado nos se trata de diseños distintos ni decisiones separadas, ya que los tres elementos se encuentran íntimamente relacionados.



Diseño de la interfaz.

Al diseñar la interfaz de comunicación trabajamos en el aspecto que va a tener nuestro material, **¿cómo organizaremos y presentaremos la información en la pantalla?**: en la pantalla de inicio, cada una de las pantallas que le seguirán y a nivel más concreto cada uno de los elementos que integraran cada pantalla (texto, elementos gráficos, elementos sonoros, botones...). Algunos de los elementos a tener en cuenta en el diseño de la interfaz son:

- Aspectos generales de diseño de la interfaz.
- Aspectos generales sobre los elementos que vamos a incorporar
- La navegación y control del usuario.

. Estructura hipermedia.

Podríamos diferenciar entre:

- Hipermedia estructurado.
- Hipermedia no estructurado.

. Sistema tutor

El sistema tutor o el diseño del aprendizaje viene determinado por la concepción que tenemos de l aprendizaje, cómo tenemos previsto que el alumno aprenda. ¿Qué destrezas, habilidades y conocimientos nos interesa desarrollar? La forma de presentar los contenidos y/o las actividades determinan cómo se va a trabajar con el material y el tipo de aprendizajes que realizarán los alumnos.