

DISEÑO GRAFICO DIGITAL: UNA PROPUESTA DE DISEÑO EDITORIAL ELECTRONICO



Abstract

Editorial design has changed its traditional support and it has to use the new digital means. This support provides its own characteristics and limitations in its double function: producer, reproducer. A new way of addressing the visual text, a receptive model reader and a frequent image user, made the authors think of the way of controlling variables related to the digital support capacity to access through different channels to the user's perceptual field and in this way to catch and keep his interest. Likewise the authors tried to prove the efficiency in controlling independent variables variables in design of informative, persuasive and educational texts.

I Introducción

Uno de los conceptos claves del sistema multimedia es el de *integración*; la integración que debe realizar el sujeto con los estímulos, mayoritariamente visuales, que el medio pone a su disposición. En este sentido los investigadores se han propuesto aplicar un modelo desarrollado en 1998², el que, modificado de acuerdo a sucesivas pruebas y análisis, permitió establecer determinados criterios para la producción de diseño editorial en soporte digital.

El trabajo que se presenta a continuación da cuenta de los resultados obtenidos en la aplicación del modelo y se propone contribuir al conocimiento de las pautas básicas sobre una sintaxis de la imagen visual para los programas de multimedia, en especial aquellos con fines educativos, como asimismo intentar una aproximación hacia una normativa básica para la producción de programas multimedia considerando los objetivos del contenido del soporte multimedial (educativos, persuasivos e informati-

vos).

II Objetivo General

Probar la eficiencia del modelo modificado propuesto, aplicándolo a la generación y producción de soportes digitales de contenido informativo, persuasivo y educativo.

III Material y Metodo

Se trabajó con una muestra de tres tipos de contenido: textos informativos, textos persuasivos y textos educativos. Para cada muestra se diseñaron diferentes propuestas de interface visual, manejando las variables independientes propuestas por el modelo: navegación, gráfica, redundancia, canales de percepción y ruido, de acuerdo a las características de los objetivos del contenido. Se mantuvieron como variables dependientes la denotación y la connotación del mensaje.

Cada contenido se sometió a contrastación controlando variables y probando los resultados con una mues-

Ninón Jegó Araya

Universidad del Bío-Bío. Chile.

Gonzalo Alarcón Vital

Universidad Metropolitana de México.

México.

Y cols.¹

tra representativa de usuarios tanto en Chile como en México. (Muestra por conglomerado).

IV Resultados y Conclusiones

Aunque aún es difícil establecer constantes que permitan una propuesta definitiva debido a la heterogeneidad cultural de los usuarios, al menos es posible **prescribir algunas normas básicas** (modelo), a partir de aquellos aspectos que resultaron mejor evaluados por los usuarios de Cds.

A continuación se presenta un cuadro esquemático que resume las características que se consideran más apropiadas para el diseño de programas multimediales y que resultaron constantes en los programas analizados y evaluados positivamente por los usuarios.

MODELO BASICO PARA EL DISEÑO DE INTERFACE DE SOPORTES MULTIMEDIALES

	EDUCATIVOS	INFORMATIVOS	PERSUASIVOS	LUDICOS
Objetivos del CD	<ul style="list-style-type: none"> - Apoyar la docencia o servir como instrumento de aprendizaje. 	Satisfacer necesidades informativas del usuario.	Promocionar, ya sea con fines publicitarios o propagandísticos	Entretener
Requisitos de preparación	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer los objetivos de la presentación de modo preciso y operacional. - Determinar el perfil del receptor o lector modelo³ - Ambiente de uso, lugar y circunstancia (dónde y cuándo), - Redactar los contenidos de modo consistente. - Guión o libreto visual verbal claro y directo y que sirva de hilo conductor. - Selección del material para el uso de a lo menos dos canales de percepción⁴ simultáneos. - Preparar autoevaluación, con retroalimentación inmediata por temas. - Jerarquizar información, planteándola por temas, subtemas o capítulos. - Desarrollar un producto completo desde un punto de vista comercial (manuales, cajas, etc.). - Diseño probatorio a nivel de contenidos y diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Especificar el qué y para qué de la información. - Determinar el perfil del usuario. - Redactar el guión verbal de modo simple, directo y breve. - Seleccionar material icónico visual de apoyo en un nivel principalmente denotativo. - Organizar la entrega de la información ya sea de menor a mayor o de lo simple a lo complejo. - Procurar riqueza tanto en datos como en imágenes de apoyo a la información. - Soporte para actualizar la información. - Campos de Información con datos dinámicos y fijos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Determinar el perfil del producto y el perfil del receptor. - Desarrollar el concepto núcleo. - Establecer las motivaciones en relación con las bondades del y beneficios del producto. - Preparar los mensajes basándose en transacciones complementarias y dirigidas al estado del yo que "enganche" con los atributos o particularidades del producto o servicio⁵. - Definir los objetivos comunicativos. Aquellos que responden al qué, para qué, dónde y al cómo. - Recopilación de material visual y musical ad-hoc. - Diseño probatorio a nivel de perceptual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Definir el perfil del receptor. - Determinar los objetivos del juego - Seleccionar el estilo iconográfico para la representación visual de los diferentes estadios del juego. - Evaluar los niveles de dificultad en atención a la intención de despertar en los usuarios los deseos de competencia y la sensación de logro. - Diseñar instrucciones breves y precisas. - Definir sonidos.
Redundancia (tolerancia observada)	<ul style="list-style-type: none"> - Icónica alta - Visual verbal media - Auditiva verbal media - Auditiva musical media 	<ul style="list-style-type: none"> - Visual verbal alta. - Icónica alta. - Auditiva verbal media. - Auditiva musical baja. 	<ul style="list-style-type: none"> - Visual verbal baja - Visual icónica alta. - Auditiva verbal baja. - Auditiva musical alta 	<ul style="list-style-type: none"> - Visual verbal baja - Visual icónica alta - Auditiva verbal baja - Auditiva musical alta.
Navegación esperada	<ul style="list-style-type: none"> - Acceso directo y simple de los items que conforman el menú principal. - Botón para saltarse presentación. - Enfatizar visualización de entradas y salidas. - Considerar item de ayuda. - Botones de diseño pertinente, legible y visualizable. - Visualización <i>permanente</i> del lugar visitado en todas las pantallas. - Acceso a cualquier "capítulo" desde cualquier pantalla visitada. - En los textos extensos utilizar el paradigma "libro" evitar uso de scroll. - Utilización de texto sensible para aclaraciones, notas, anexos, ejemplos, etc. La idea es evitar en lo posible la lectura de textos extensos en la pantalla. 	<ul style="list-style-type: none"> - Navegación directa al dato. (la metáfora para este caso es "dos clics y listo") - Presentaciones breves con información nuclear⁷. - Entradas y salidas simples y claras. - Item de ayuda con acceso directo. - Botones tradicionales (flecha para avanzar o retroceder p.ej.), legibles puestos en el mismo lugar en todas las pantallas. - Mantener el index presente en cada pantalla, indicándole al usuario el lugar donde se encuentra. - Interactividad observada: baja 	<ul style="list-style-type: none"> - Navegación en varios niveles. - Menú con variedad de alternativas. - Botones legibles para salida. - Botón para saltar presentación. - Mantener un "movie" para lo kinestésico. - Interactividad observada: alta 	<ul style="list-style-type: none"> - Navegación en varios niveles. - Diferentes grados de dificultad. - Uso de frecuente de recursos multimediales, como animaciones, sonidos, música. - Botones de incentivos (premios, trampas, etc) diferentes, según nivel de pantalla y grado de dificultad. - Interactividad observada: alta

	<ul style="list-style-type: none"> - Ubicación fija de botones, evitar cambiar de lugar en cada pantalla. - Incorporar botón para impresión, activación o supresión de música, repetición de video. - Diseñar un índice y ponerlo en el menu. - Interactividad observada: Alta⁶ 			
Diseño Gráfico (requisitos)	<ul style="list-style-type: none"> - Alta resolución en las imágenes. - Tipografía no inferior a cuerpo 16.⁸ - Probar el ancho de columna, ya que se relaciona con la facilidad de lectura. - En cuanto a color, este debe relacionarse principalmente con la legibilidad (contrastes entre complementarios p.ej). - Uso de imágenes y color a nivel connotativo (en las presentaciones y pantalla principal), y a nivel denotado en el desarrollo del tema educativo. 	<ul style="list-style-type: none"> - La información debe complementarse con el máximo de elementos multimedia (fotografía, video , color y texto). - Tipografía no inferior a cuerpo 16. - Uso de colores de alta visualización y con intencionalidad principalmente denotativa. - Seleccionar tipografía simple, ojalá bold y sin serif. 	<ul style="list-style-type: none"> - Alta legibilidad y visualización de imágenes de productos o ideas presentadas. - Uso de las variables de diseño principalmente con fines connotativos. - Cuidar la legibilidad de la tipografía y su visualización. - Los tipos pueden elegirse por su connotación, principalmente en textos breves, como títulos o subtítulos. - Mantener la coherencia formal entre pantallas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lograr sorprender al usuario con el uso novedoso y creativo de los recursos multimedia. - Alta resolución de imágenes. - Proponer el máximo de interactividad., - Proponer el máximo de interactividad. - Enfatizar la calidad estética de las imágenes.
Ruido	<ul style="list-style-type: none"> - Evitar: - Imágenes de baja resolución o impertinentes. - Exceso de video. - Musicalización incoherente con el tema del Cd o muy importante. - Voces en off poco claras o de tonos extremos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Evitar: - Diseño de herramientas de búsqueda ineficientes por su rebuscamiento, baja legibilidad o poca visualización. - Exceso de interactividad - Imágenes de baja resolución. 	<ul style="list-style-type: none"> - Evitar - Imágenes de baja resolución. - Exceso de ideas o conceptos sobre los que construir el soporte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Evitar - Imágenes mal diseñadas o de baja resolución. - Redundancia en lo verbal auditivo. - Falta de ítem de ayuda.



V Bibliografía

Bartolomé, Antonio. Multimedia interactiva y sus posibilidades en la educación superior. Barcelona. Edic. Universitarias, U. De Barcelona, España. 1992.

Buerger, Jeff. La biblia del multimedia. Edit. Addison-Wesley Iberoamericana S.A. Wilmington. Delaware. USA. 1994.

Carlson, David. Hyperintelligence. The next frontier. En Communications of AMC. Vol 3 de Marzo.

Jerram, Peter. El manual de multimedia. Edit. Escuela de cine y video. 1995.1990.

Rosell, Eugenio. Diseño gráfico digital. Edit. Gustavo Gilli S.A. de C.V. Naucalpan. México. 1997.

Román, J.M. Análisis transaccional. Modelos y Aplicaciones. Edit. CEAC. Barcelona, España. 1983.

Vaughan, Tay. Todo el poder de multimedia. Edit. McGraw-Hill, México DF. 1994.