

## TEMA 4. PLANIFICACIÓN Y DISEÑO DE CONTENIDOS DIDÁCTICOS DIGITALES

### Guion Multimedia

En 1997 Bou Bauzá define el guion de un contenido multimedia como “la descripción detallada de cada escena de la aplicación” (p. 55) atendiendo a los siguientes elementos:

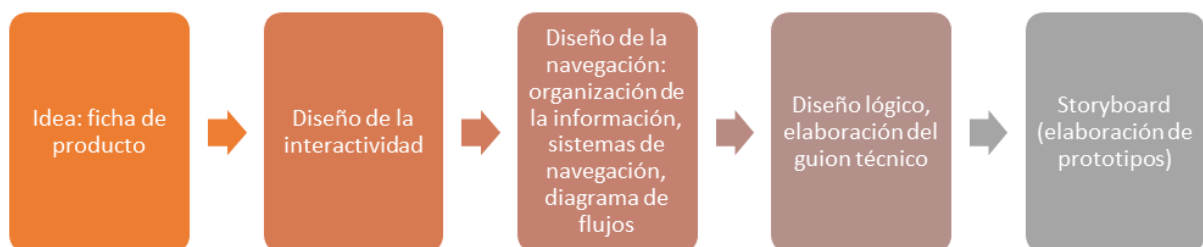
### Escena



- Título de la escena
- Fondos
- Zonas
- Iconos
- Objetivos

- Título de la escena
- Fondos o imágenes de base de la escena
- Zonas sensibles, entendidas como aquellas con las que el usuario interactúa con el contenido, incluyendo una descripción del “comportamiento” o respuesta a las interacciones del usuario
- Descripción de los iconos
- Objetivos que debe alcanzar el usuario

El guion de un contenido multimedia debe atender a dos elementos inexistentes en el guion secuencial: la interactividad y la navegación, además de atender a las necesidades de los usuarios a los que va destinado y prever los recursos técnicos necesarios para su desarrollo contemplando las siguientes fases (Ramon y Serra, 2003):



Fases de elaboración del Guion Multimedia. Elaborado a partir de Ramon y Serra (2003).

## Funciones del Guion Multimedia

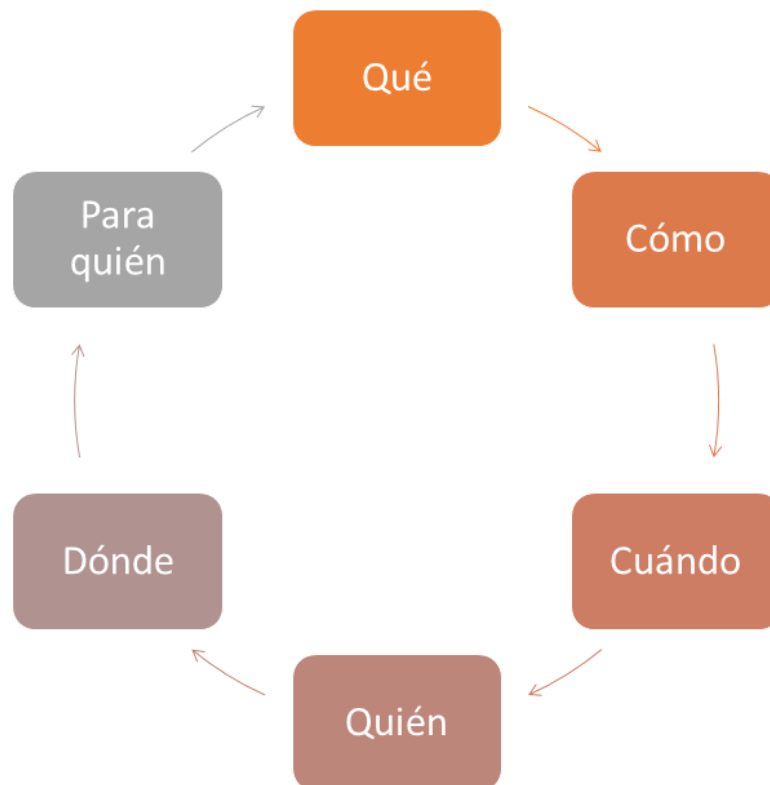
Para desarrollar un contenido multimedia se debe pensar constantemente en una concepción global, es decir, no se puede perder de vista en cada detalle de la aplicación el diseño maestro que rige la estrategia general

El guion multimedia completo es el anteproyecto de todas las actividades de diseño futuras, la creación de los gráficos y los medios que componen cada pantalla, por ello su diseño debe atender a cumplir las siguientes funciones:

- Recoger los resultados de las tareas de documentación.
- Concretar la arquitectura de la información.
- Ordenar y disponer los elementos y el contenido multimedia.
- Seguir una estrategia de selección y presentación, distribución y secuencia de la información.
- Atender, adecuadamente, al perfil del usuario de destino, y a los objetivos comunicativos.
- Definir la utilización de elementos multimedia.
- Definir los elementos narrativos: personajes - acción - espacio - tiempo
- Presentar la estructura narrativa.
- Servir de orientación a las tareas de producción.
- Desarrollar la información, los contenidos, el relato.

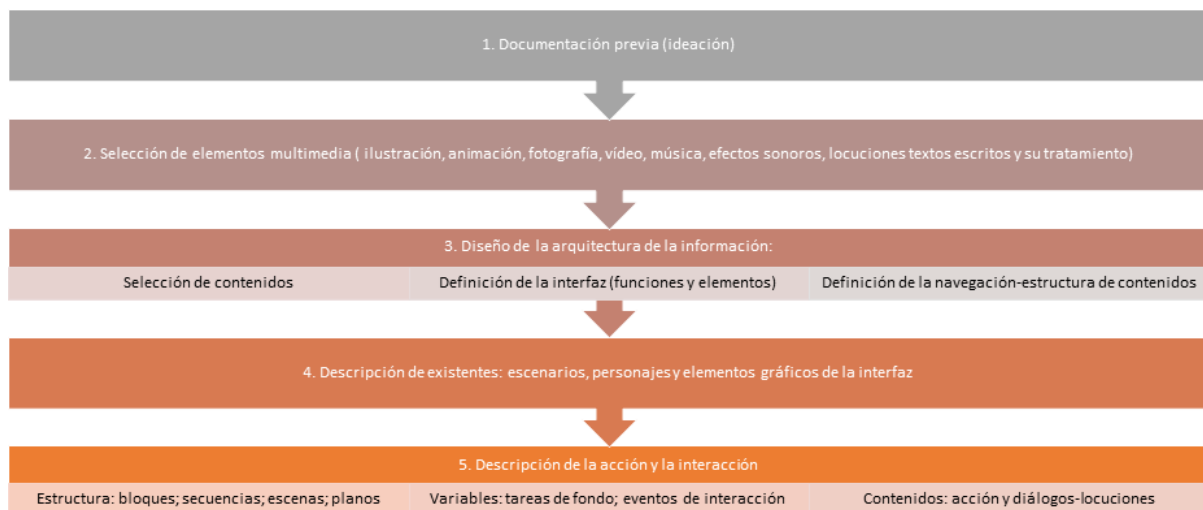
## Fases del Guion Multimedia

El desarrollo del guion multimedia supone dar respuesta a las seis preguntas clásicas:



- el Qué: los contenidos que vamos a contar
- el Cómo: la manera en la que articulamos la presentación multimedia de cada recurso
- el Cuándo: secuencia informativa e interactiva
- el Quién: qué utilizamos para presentar la información
- el Dónde: modelo de organización estructural, distribución...
- el Para quién: nuestro lector buscado

Una vez respondidas, se deben estructurar los contenidos según las siguientes fases:



El **Guion de Contenido** indica el material textual que se va a utilizar en las diferentes secuencias y la manera en la que se va relacionando mediante una jerarquización conceptual que irá de lo más importante o general a lo más específico y que deberá transmitirse de forma muy clara en el guion.

El **Guion Narrativo** establece cómo se va a presentar esa información. Se corresponde a lo que conocemos también como guion literario, indicando el punto de vista y el estilo.

El **Guion Icónico** marca las imágenes que se tienen disponibles, sean gráficos, fotos, figuras, cuadros, imágenes de video o animación, y en qué

momento de la narración serán utilizadas. El Guion de Sonido se debe desarrollar en forma sincrónica con el guion narrativo.

El **Guion técnico** consiste en definir las bases de la realización, la metodología, los programas a utilizar, los formatos de presentación, diseño de pantalla, los efectos a utilizar en cada parte, etc.

Número	Contenido textual por unidad informativa=pantalla	Indicaciones integración		Necesidades técnicas			
		Explicación	Eventos	Ilustración	Fotografía	Animación	Producción audiovisual
Codificar la página	El hombre accede a la Luna en 1969...	Texto comido con enlaces con una foto a la izquierda ocupando toda esta parte de la <b> pantapágina</b>	Bolover sobre la imagen. Texto alternativo: <i> Hombre en la Luna</i>	--	af1a02.jpg	--	--
	Llegará a Marte en 2006...		--	--	--	--	--
1215	Y entonces, se pretendió emular a las aves...	Texto comido Texto con foto Texto con ilustración Actividad <b> helito</b> Actividad <b> evalua</b>	--				
1216	Pero hubo problemas...		--	--	--	--	--

MODELO DE GUIÓN MULTIMEDIA. Fuente: Manuel Gértrudix

### Consideraciones sobre el diseño de interfaz

La interfaz/pantalla es el espacio de comunicación entre el usuario y el sistema, por lo que es necesario establecer unos códigos que permitan el intercambio de información.

Con el diseño de la interfaz se definen cómo se presentarán los contenidos gráficos a los usuarios.

Es muy importante diseñar y escoger adecuadamente las metáforas gráficas que vamos a utilizar, con el fin de hacer que nuestro producto sea usable. Para ello, entre otras medidas, debemos asegurarnos de que las metáforas gráficas que usemos ayuden al usuario a familiarizarse con la

interfaz, minimizando así la curva de aprendizaje, y ser consistentes en su utilización en todas las pantallas de nuestro producto.

En su diseño debemos atender a los siguientes Principios del diseño de interfaces:

- **Familiaridad:** la interfaz debe utilizar términos familiares para los usuarios y los objetos que el sistema manipula deben estar relacionados con el entorno de trabajo del usuario
- **Uniformidad:** los comandos y menús del sistema deben tener el mismo formato. Las interfaces uniformes reducen el tiempo de aprendizaje del usuario
- **Mínima sorpresa:** las personas se irritan demasiado cuando el sistema se comporta de forma inesperada. Al utilizar un sistema los usuarios construyen un modelo mental de la forma en la que trabaja, si sucede algo completamente diferente, el usuario se sorprende y confunde
- **Recuperabilidad:** es fundamental, ya que los usuarios siempre cometen errores al utilizar un sistema. Por ello deben utilizarse recursos que permitan la recuperación, como los tres siguientes: confirmación de acciones destructivas, proporcionar un recurso para deshacer y generar puntos de control.
- **Asistencia al usuario:** la ayuda debe integrarse en el sistema, proporcionando diferentes niveles de asesoramiento.
- **Uso del color:** debe tenerse en cuenta el factor cultural y climática para entender la percepción que se tendrá del mismo

- **Equilibrio:** adecuada distribución del peso óptico en la disposición y correcto reparto de los elementos de la composición.
- **Intuición:** comprensión intuitiva del sistema o *affordance*: es necesario que el sistema se adecue a la experiencia previa del usuario, tanto en el mundo real, como con sistemas interactivos, utilizando metáforas, objetos y comportamientos fácilmente interpretables y deducibles por la familiaridad que transmiten al usuario (Dix, Finlay, Abowd & Beale, 1993)
- **Consistencia:** que todos los elementos y acciones tengan el mismo comportamiento en todo momento

Y tener en cuenta los Principios de Asociación Psicológica: aquellas leyes que explican las relaciones existentes entre ideas:

- **Continuidad:** aquellas ideas que han surgido al mismo tiempo aparecen unidas en nuestra mente.
- **Contraste:** aquellas ideas opuestas suelen surgir unidas en la mente
- **Semejanza:** ideas similares o parecidas suelen aparecer juntas en la mente
- *Cierre:* se produce cuando pensamos en una idea incompleta, pero suficiente para darle sentido tras un conocimiento previo.