

Prestador: Alejandro Jair Vicencio Trujillo

Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica

División: Ciencias y Artes para el Diseño

Matrícula: 203238565

Teléfono: 044 55 1477 1646

E-Mail: conjysinh@yahoo.com.mx

Lugar de Realización: Coordinación de Servicios de Cómputo

Periodo de Realización: Del 29 de Octubre de 2008 hasta el 27 de Mayo de 2010

Nombre del Proyecto: El Diseño Gráfico en la Educación Continua y a Distancia

Responsable del Proyecto: Mtro. Jesús Alberto Rosado Briceño
Coordinador de Eduación Continua y a Distancia

INTRODUCCIÓN

El Entorno virtual de Aprendizaje (*envia*) fue desarrollado en la UAM Xochimilco en el 2002, desde entonces ha sido utilizado en diferentes modalidades y niveles educativos, experiencias que a la vez son consideradas como un elemento de evaluación continua sobre sus características tecnológicas y las posibilidades educativas en línea dentro de la universidad.

En un punto de vista tecnológico, representa la convergencia de una diversidad de aplicaciones digitales en red y es accesible por Internet desde cualquier nodo. Tiene un diseño modular y contiene las siguientes herramientas: Documentos, Foros, Chat, Agenda, Formularios, Buzón, Ayuda, Usuarios y una liga al portal UAM en Línea. En la página principal se ubica un espacio para presentar documentos recientemente subidos a la plataforma, un pizarrón de avisos y un calendario para consultar los eventos académicos programados por el tutor.

Desde sus inicios *envia* fue utilizado como un recurso pedagógico en apoyo a la educación presencial y para sustentar cursos a distancia. El modelo impulsa permanentemente la construcción de ambientes educativos independientes del tiempo y del espacio físico, que apoya a la enseñanza, el aprendizaje y facilita los procesos de comunicación entre las personas y la institución, para mejorar la formación profesional. Su principal fortaleza ha sido su potencial comunicativo: favorece la socialización, participación, creatividad, y expresión de los diferentes sectores educativos, al abrir un ambiente virtual interactivo propicio para el aprendizaje constructivo y la creación de comunidades virtuales.

OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

Dentro de los objetivos que se plantearon al principio de mi servicio social, se encontraba el rediseño de la página (<http://envia.xoc.uam.mx/site/>) a través de la cual los alumnos y profesores acceden a la plataforma de *envia*, todo esto para dar una mejor presentación y para que sea más atractiva a la vista del usuario.

Otro objetivo que se planteó era el de rediseñar todos los iconos que se utilizan para navegar a través de los módulos dentro de la plataforma, así como los de las herramientas que se usan para determinadas funciones dentro de la misma.

METODOLOGÍA UTILIZADA

Para el rediseño de la página fue necesario plantear 3 puntos:

1. Análisis de contenidos y diseño actual

En este caso, y sin dejar de lado la filosofía y las necesidades de la página, se estudió y analizó el sitio web para obtener un detallado planning de actuación que permitiera actuar en aquellos apartados que necesitaran mejorarse y en aquellos otros que requirieran un rediseño web.

2. Propuesta de rediseño (lay-out)

Fue necesario crear una idea visual conceptual basada en los resultados de la fase anterior y se rediseñaron y distribuyeron de nuevo todos los elementos y contenidos del proyecto: estructura, navegación, imágenes, secciones, estilos, etc. Esta idea de rediseño se transmite mediante imágenes que expresan el resultado final comparado con el actual.

3. Desarrollo web

Establecidas y aprobadas las dos fases anteriores, se procedió a aplicar la maquetación de todos los apartados mejorados, al diseño creado, dando como resultado final la imagen siguiente:

En el caso del desarrollo de los iconos de la plataforma *envia*, se tomó en cuenta que la misión fundamental de un icono es ofrecer una información visual concreta, para esto debe reunir una serie de características, entre las que destacan las siguientes:

- Debe ser lo más sencillo posible, con los suficientes detalles como para expresar lo que debe, pero no más.
- Debe seguir los modelos ya aceptados por el público que los va a visualizar. Por ejemplo, existen iconos característicos dentro de una comunidad o país, así como otros asumidos a nivel mundial. Salirse de este modelo ya aceptado hace perder la claridad al icono.
- Debe estar perfectamente concebido para la información concreta que va a representar.

Después de analizar estos puntos, se procedió con el diseño de los iconos tomando como base los modelos ya aceptados por el público, dándoles un diseño personalizado y especializado para la plataforma *envía*.

Tomando en cuenta que los usuarios de la plataforma pueden cambiar el color de fondo dentro de su cuenta de usuario, fue necesario crear iconos con un color que fuera compatible o combinable con los demás colores seleccionables dentro de la plataforma con el propósito de lograr un mejor equilibrio visual y que éstos a su vez se fusionaran con el diseño de *envía*, de tal modo que después de hacer varias pruebas se optó por usar colores neutros como son el blanco y el negro, dando como resultado el diseño actual de *envía* como se muestra a continuación.

Tecnologías de la Información y la Comunicación
Mtro. Vicente Ampudia Rueda

Usuario: **Admin** Principal Documentos Foros Chat Formularios Buzón Usuarios UAM Ayuda Salir

BIENVENID@S

La Universidad Autónoma Metropolitana, campus Xochimilco, brinda una cordial bienvenida a todos los docentes y tutores que se han integrado a una nueva experiencia educativa en línea y a la comunidad virtual de aprendizaje.

La apertura de este espacio tiene el objetivo de adquirir conocimientos y compartir experiencias en torno al tema de la aplicación de TIC en la educación, considerando la necesidad social de adquirir saberes que enriquezcan la práctica educativa. La propuesta se fundamenta en la implementación de TIC en apoyo a las estrategias de aprendizaje, dentro del aula presencial y del aula virtual, como una forma de contribuir al desarrollo individual y social. Estamos seguros de que este instrumento será de utilidad para ustedes. Cualquier comentario sobre su uso y/o funcionamiento así como propuestas y sugerencias de mejora son bienvenidas.

Avisos
No Tiene Nuevos Mensajes...
Recientes Admin Todos

Calendario de Actividades
Hoy Selección Evento
mayo 2010
Dom Lun Mar Mié Jue Vie Sab
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29
30 31

Recursos y Sitios de Interés

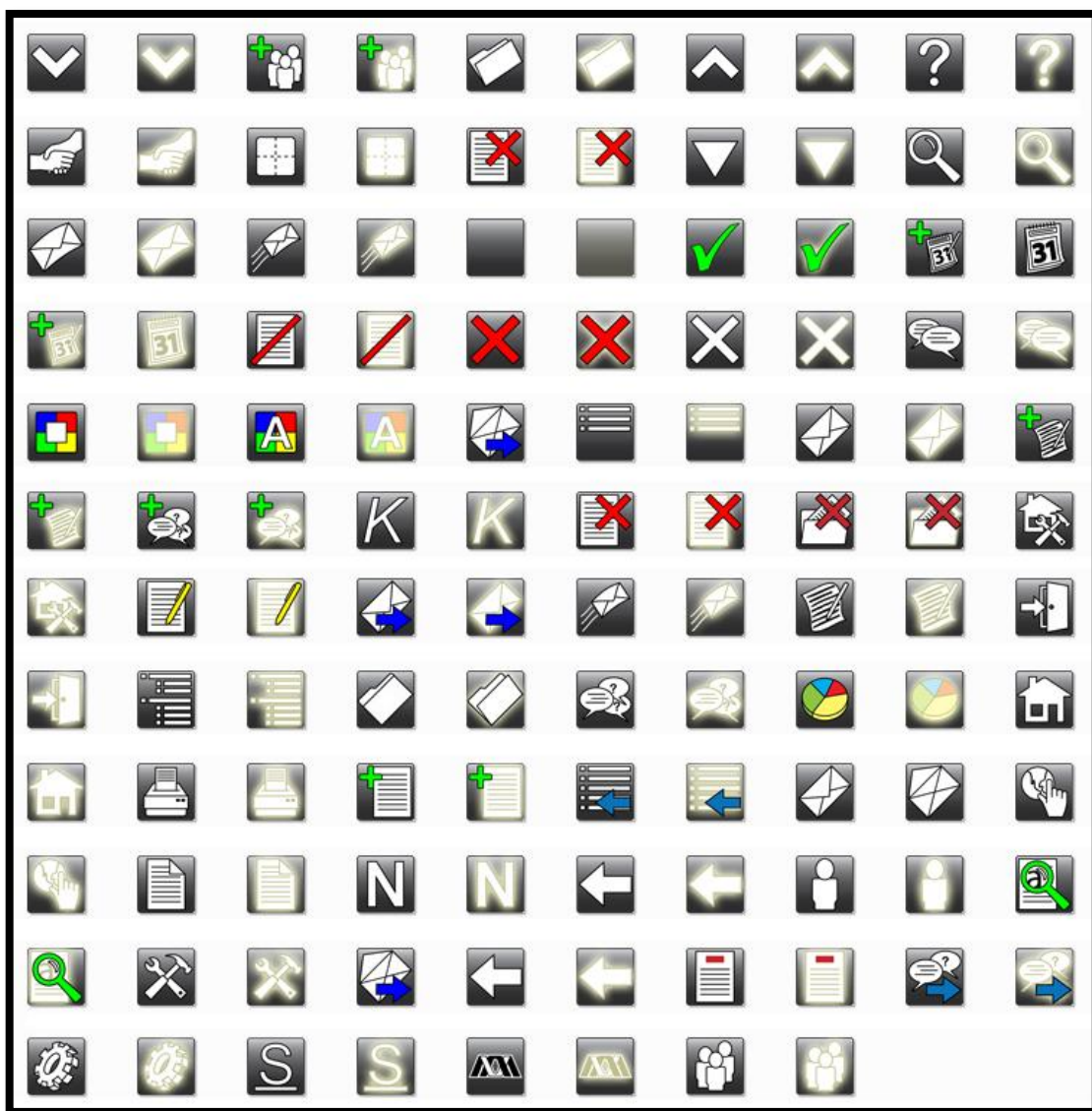
- Universidad Autónoma Metropolitana - Xochimilco
- Aula Multimedia UAM Universidad
- EDUWAT

Favoritos
Página Principal
Bienvenida
Recursos y Ligas
Crear Foros
Crear Formulario
Enviar Avisos
Agregar Actividad
Agregar Usuario
Depurar Carpetas

envía © UAM Xochimilco, 2007
Coordinación de Educación Continua y a Distancia
Coordinación de Servicios de Cómputo
Sistemas

La mayoría de los iconos de la plataforma resultaron siendo dos por cada opción, debido a que cuando se pone el cursor encima de éstos, dan la apariencia de brillar para dar énfasis e interacción dentro del *envia*.

Finalmente los iconos quedaron del modo siguiente:



OBJETIVOS Y METAS ALCANZADOS

Los objetivos que se dieron desde el principio de mi servicio social fueron logrados debido a que el sitio de *envía* obtuvo una mejor apariencia en cuanto a diseño se refiere, recibiendo de este modo una mejor presentación y apariencia para los usuarios.

Los iconos de la plataforma *envía* finalmente lograron su cometido, siendo la función de estos más clara para los usuarios (profesores y alumnos) gracias a su rediseño que permitió un mayor entendimiento e interacción dentro del sistema, además, los colores usados permitieron una mayor homogeneidad con los colores seleccionables dentro de la plataforma debido a que el blanco y el negro son colores que combinan con las demás tonalidades que se pueden seleccionar dentro de dicha plataforma.

Como parte de mi servicio social me dieron la tarea de introducir a los alumnos del TID al uso y manejo de la plataforma *envía*, dándoles cursos de su funcionamiento para así poder interactuar con su profesor o profesora y/o compañeros dentro de su clase desde cualquier lugar con acceso a Internet.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES OBTENIDOS EN EL PROYECTO

Es en éstos casos donde el diseño cumple su papel en la construcción del entorno virtual y consiste en una labor integral donde pueda ponerse al alcance del usuario la interfaz que le permita acceder a la información y a herramientas de trabajo, de manera que el uso de una plataforma virtual no signifique una carga adicional de trabajo sino una manera distinta de intercambio de experiencias de enseñanza–aprendizaje. Y, aunque aún exista renuencia a la credibilidad que puedan tener los cursos en línea, puede comprobarse por el creciente número de ellos que más que evitarlos se debe tratar de mejorarlos.

La gráfica del entorno no se coloca entonces en segundo plano, sino que acompañada de la adaptación del curso y las herramientas de la plataforma, es aquí donde la imagen permite al usuario deducir intuitivamente mejor y de manera más rápida el modo de operación del medio donde se desenvuelve así como optimizar el tiempo que le toma participar en las actividades y regular personalmente su aprendizaje.

Cabe mencionar que el proceso para lograrlo es complicado y la información de la que se dispone para esto es aún escasa comparada con otros rubros del diseño de interfaces de interacción. Sin embargo es a través de la experimentación que se van logrando avances en el campo de desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje.

En conclusión, la intervención realizada es pertinente además de necesaria, y puede continuar desarrollándose y explotándose, no sólo para lograr contribuir a una mejora en la enseñanza del Diseño Gráfico en México, sino para aplicarla y adecuarla en cualquier disciplina educativa y de recreación en la que sea necesaria incluirse.

RECOMENDACIONES

La prestación de mi servicio social en el proyecto denominado “El Diseño Gráfico en la Educación Continua y a Distancia” fue demasiado ilustrativo porque comprendí la importancia de un Entorno Virtual de Aprendizaje dentro de la comunidad estudiantil de la UAM Xochimilco.

El personal que trabaja en el desarrollo de la plataforma *envia* es muy profesional y el trato que dan a los prestadores de servicio social hace que el ambiente de trabajo sea agradable y ameno.

Como única recomendación sugiero seguir invirtiendo en recursos y dedicando el tiempo necesario para el crecimiento de la plataforma *envia*, debido a que es una herramienta indispensable y muy necesaria para el desarrollo educativo de los alumnos en la UAM Xochimilco y seguramente también lo sería para los demás campus de la Universidad Autónoma Metropolitana.