

**La visualidad en los entornos virtuales de aprendizaje:
el caso del diseño del Campus Virtual UNLa**

Andrea Gergich; Victoria Gilles Fernández
Universidad Nacional de Lanús, Argentina
andreagergich@gmail.com; gf.victoria@gmail.com

II Workshop sobre Innovación en Centros Educativos y de Investigación (II WICEI)

**Eje Temático: Innovación en Centros Educativos y de Investigación
Tema Innovación en e-learning, b-learning, m-learning**

Resumen

El Campus Virtual UNLa se propone a la comunidad educativa de la Universidad Nacional de Lanús como un entorno de enseñanza y de aprendizaje que permite un encuentro académico entre profesores y estudiantes independientemente de la situación real de tiempo y espacio. También se ofrece como espacio de interacción para el desarrollo de otras actividades de la Universidad, tales como la gestión académica, la investigación y los proyectos de cooperación con la comunidad. En un momento de consolidación del proyecto en el año 2015, el equipo de Diseño y Comunicación propuso el rediseño de la identidad visual del Campus Virtual UNLa y todas sus comunicaciones, materiales y entorno virtual. Este cambio permitió reposicionar al Campus Virtual dentro y fuera de la comunidad educativa UNLa, facilitando y propiciando un mayor y mejor uso del entorno virtual y su aplicación en el desarrollo de propuestas curriculares virtuales.

Palabras clave: diseño gráfico - entornos virtuales - visualidad - comunicación

Caso de Innovación

Diseño gráfico del Campus Virtual UNLa 2015-2017. Vicerrectorado, Universidad Nacional de Lanús.

Directora Campus Virtual UNLa: Prof. Laura Virginia Garbarini.

Equipo de Diseño y Comunicación.
Coordinadora: Andrea Gergich.

Integrantes: Beatriz Acosta, Maira Barrera Silva, Clarisabel Cardona, Yanina Fuchs y Victoria Gilles Fernández.

Contacto: Andrea Gergich - Victoria Gilles Fernández

agergich@unla.edu.ar
andreagergich@gmail.com /

vgfernandez@unla.edu.ar /

gf.victoria@gmail.com

Introducción a la innovación

El Campus Virtual UNLa se crea en el año 2009 bajo la dependencia del Vicerrectorado de la Universidad Nacional de Lanús, para satisfacer necesidades de formación académica y de cooperación en la modalidad a distancia. Desde entonces, se propone contribuir a fortalecer la misión social de la UNLa, relativa a la producción y distribución de conocimiento y de innovaciones científico-tecnológicas para el desarrollo económico, social y cultural de la comunidad, a fin de mejorar su calidad de vida y fortalecer los valores democráticos en el conjunto de la sociedad (Ministerio de Educación, 2014). De este modo el Campus Virtual UNLa acompaña la creciente demanda de espacios ampliados de enseñanza y aprendizaje en la modalidad a distancia mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que favorecen la inclusión, la democratización del conocimiento y las mejoras en las propuestas formativas (Campus Virtual UNLa, 2017); en el marco de la universidad considerada como ámbito creativo e

innovador, que interroga su modelo académico y prácticas docentes, renovando las metodologías de enseñanza con un enfoque de educación permanente (Garbarini, 2015).

Para responder a este desafío, y a lo largo de un proceso de crecimiento del Campus Virtual, se elaboró un abordaje multidisciplinario que permitió dar cuenta de la diversidad de aspectos que conforman los procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales en la Universidad. Esta forma de trabajo se consolidó con la conformación del equipo actual en el que interactúan docentes y profesionales de distintas disciplinas, organizados en los equipos de: Asesoramiento didáctico, Capacitación tecnológica y pedagógica, Diseño y Comunicación, Desarrollo e Innovación, y Administración técnica. Reconociendo la compleja relación entre tecnologías y prácticas universitarias, y que la mera incorporación de las TIC no garantiza la mejora en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, sino a través de la reconstrucción de los encuadres pedagógicos y las prácticas educativas en relación a la renovación tecnológica (Maggio, 2000), el trabajo

del equipo del Campus Virtual se propone acompañar a la comunidad educativa UNLa en los procesos de elaboración y apropiación del sentido y la significación de los proyectos educativos en el entorno virtual, contextualizados en nuestro particular ámbito universitario (Elissetche, Fernández, Negri y Palmieri, 2017).

En este marco, el equipo de Diseño y Comunicación se ocupa del diseño de los materiales de estudio y del entorno visual de las propuestas curriculares virtuales, así como del diseño de las comunicaciones internas y externas. Establece criterios y estrategias de organización de la información e identidad visual del Campus Virtual, articulados en diferentes acciones y piezas de comunicación, teniendo en cuenta el contexto institucional y los públicos con los que establece contacto: fundamentalmente docentes y estudiantes de la UNLa, más la comunidad académica con la que interactúa la institución.

Acompañando el afianzamiento del proyecto, en el año 2015 el equipo de Diseño y Comunicación propuso el rediseño de la identidad visual del Campus Virtual UNLa y todas sus comunicaciones, así como del entorno digital educativo: las aulas virtuales.

De este modo, se propuso una imagen integral que identificara la tarea y actividades del Campus Virtual dentro y fuera de la UNLa, y diera pertinencia y coherencia a sus expresiones visuales, facilitando los intercambios y las prácticas educativas mediadas por tecnologías.

Así como reconocimos la complejidad de las prácticas educativas universitarias en relación al uso de TIC y las nuevas modalidades sociales de comunicación e intercambio, consideramos también para el abordaje del diseño del Campus Virtual, la complejidad del fenómeno visual en la comunicación social en general y en las situaciones de enseñanza y de aprendizaje en particular, en relación a los múltiples intercambios, identificaciones, interpretaciones y apropiaciones de sentido que propician.

En primer lugar, para abordar la visualidad en sistemas de identificación e información como el que nos ocupa, es necesario comprender, tal como observa José Luis Brea (2007), que la misma no es neutra, ni concluye en sí misma como resultado de un simple proceso sensorial de percepción visual, sino que se inscribe en un *régimen*

escópico particular, en términos de Martin Jay (2007), es decir que responde a cierto paradigma visual compartido por una comunidad determinada, con cierta pertenencia cultural y situado históricamente. De este modo, en toda propuesta visual para un entorno de uso compartido como una plataforma educativa en el contexto de una institución universitaria, es importante tener en cuenta el contexto previo, los usos, imágenes y experiencias visuales ya reconocidas por la comunidad, para a partir de allí desarrollar un nuevo planteo visual.

En este sentido, en el campo del diseño de información específicamente, y tal como afirma Jorge Frascara (2011), la centralidad del usuario de todo sistema visual es una premisa fundamental que debe guiar todas las decisiones. La concepción de “diseño centrado en el usuario” entonces permite orientar las prioridades y clarificar los objetivos que debe cumplir la propuesta de diseño.

Por otra parte, en el diseño de entornos digitales en particular, es importante considerar los rasgos característicos que presenta el medio en función de una materialidad y un

soporte visual que difiere considerablemente de los propios del diseño gráfico impreso. La inmaterialidad, la provisionalidad, la simultaneidad, la intertextualidad, la aleatoriedad, la espacialidad digital (Landow, 1995; Machado, 1996), son características del diseño en entornos digitales que interrogan necesariamente la tarea del diseñador, cuestionando en alguna medida su capacidad de control sobre el resultado visual de la pieza de diseño, en comparación a la gráfica impresa, y que habilita el desarrollo de nuevas discursividades visuales (Gergich, 2006). Asimismo se ponen en juego las concepciones que autores como Daniel Mordecki (2004) caracterizan como “diseño de la interacción”, en el que el diseño gráfico se integra a las lógicas que definen una interfaz que además de la cuestión visual debe responder a las premisas de usabilidad, accesibilidad y arquitectura de la información para definir una experiencia de usuario satisfactoria y efectiva.

Descripción

Teniendo en cuenta estas premisas, el rediseño de la identidad visual del Campus Virtual planteó un sistema de

comunicación visual flexible e integrado al particular contexto de la universidad, haciendo foco en la interacción dinámica en los dos espacios centrales: el entorno virtual de aprendizaje (las aulas virtuales bajo plataforma Moodle) y el portal del Campus Virtual UNLa. El diseño contempló asimismo los dispositivos didácticos y otros materiales complementarios, de forma de dar respuesta a la diversidad de expresiones y actividades que desarrolla el Campus Virtual UNLa.

El proyecto desarrolló los siguientes aspectos:

> Nuevo diseño de identidad visual del Campus Virtual: marca, paleta cromática, tipografías, estilo de imágenes y gráficos. El sistema visual contempló todas las dimensiones requeridas por el Campus: diseño editorial, diseño de información y diseño de acciones de comunicación.

> Nuevo diseño web del Campus Virtual: estructura de navegación, secciones y subsecciones, íconos, tratamiento de imágenes, banners.

> Nuevo diseño del entorno visual para la plataforma Moodle versión 2.9.2, incluyendo: entrada al entorno virtual, configuración del Aula Virtual, íconos,

imágenes, gráficos.

> Nuevo diseño editorial para los materiales didácticos: Módulos teóricos, Guiones de Clase; Manuales y Guías orientadoras; así como los materiales complementarios para el uso en el aula –presentaciones digitales, videos, gráficos–.

> Sistema de comunicación visual de actividades y proyectos del Campus Virtual: campañas digitales, banners, mailings, volantes, folletos.

Proceso de implementación

Partiendo de la marca como dispositivo central de la identidad, se desarrollaron los conceptos que guiaron todo el sistema y la estrategia visual: la idea de comunidad digital y espacio inclusivo; y el Campus Virtual como espacio que aloja a docentes y estudiantes de la UNLa en un ámbito común de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de las TIC. [1]

De este modo, se trabajó la idea central de la tecnología y lo virtual atravesando la vida académica de toda la comunidad educativa UNLa, en un proceso inclusivo y significativo para las prácticas educativas. Para ello se desarrollaron distintas estrategias visuales para el diseño

tanto de la página web y las aulas como de los materiales didácticos. Entre otros recursos, se priorizó el uso de fotografías de gran tamaño para mostrar dos aspectos simbólicos: por un lado el componente tecnológico, representado por imágenes abstractas, tramas o encuadres de objetos relacionados con la computación y el mundo digital; mientras que por el otro, se presentó el aspecto “humano” mediante fotografías de estudiantes y docentes de la Universidad en situaciones reales. El contraste y convivencia de dimensiones se reforzó con el uso del color y la escala de grises. [2]

Para la elección tipográfica se tuvieron en consideración las premisas de funcionalidad e identificación, por lo que se optó por fuentes que faciliten la lectura, de trazos simples y definidos. Se seleccionaron tipografías de palo seco de *open source* de Google Fonts, que ofrecen gran riqueza en cuanto a diseño y rapidez en la carga. [3]

Asimismo, se diseñó un sistema de categorías cromáticas para cada nivel de formación en la Universidad – Pregrado, Grado, Posgrado y Cursos–, integrada con la paleta ya existente, identificatoria de cada Departamento. [4]

Este discurso visual se desarrolló ampliamente en el portal del Campus como espacio central de comunicación, vinculado estrechamente con las aulas virtuales. En ambos se respetaron criterios estéticos y funcionales acordes al sistema global.

La web se desarrolló con tecnología *WordPress*, en conjunto con el área de Desarrollo e Innovación. Se optó por esta aplicación web de *content management* ya que es muy extendida en la comunidad de desarrolladores y actualmente se ha convertido en un estándar. Al ser una aplicación de *software* libre brindó muchas posibilidades de modificación, tanto visuales como funcionales.

Este criterio ya había sido adoptado para las aulas virtuales, mediante la utilización de la plataforma educativa Moodle de uso libre, con la cual el Campus Virtual UNLa ya venía trabajando desde sus comienzos. Para el relanzamiento se actualizó a la versión 2.9.2., que cuenta con mejoras en cuanto a estabilidad, funcionalidad y seguridad, a la vez que permitió una adecuada personalización a la nueva imagen del Campus.

Para el diseño de las aulas virtuales en particular se tuvo en cuenta esta

experiencia previa de la comunidad UNLa, partiendo de la identificación de los elementos y configuraciones visuales ya reconocidos por los usuarios. De este modo, se respetó el área central del aula como espacio principal del campo visual, que aloja los principales intercambios y acciones; y se estableció una columna lateral izquierda para las herramientas y funciones adicionales -correo, calendario, navegación, etc-. Considerando al aula virtual como el espacio privilegiado de los intercambios educativos, se diseñó en sintonía con el conjunto de materiales y herramientas didácticas desarrolladas para cada espacio curricular, respetando la elección tipográfica, la paleta de colores y la imagen fotográfica, que en el aula virtual se usa como encabezado.[5] Otro elemento clave del rediseño fue la actualización de los íconos, elementos de uso extendido en los entornos virtuales. Se generaron de este modo nuevos íconos para las aulas, reemplazando los genéricos que propone Moodle, por una propuesta de fondos plenos y cierta profundidad que enriquece el elemento, teniendo en cuenta que estos íconos se utilizan en tamaño

pequeño. Mientras que para la página web se diseñaron íconos lineales y planos, en la paleta de colores de la marca del Campus. Siguiendo esta misma línea, para la web se planteó también un diseño limpio con campos bien definidos para presentar la información de forma clara y accesible. Se definió un bloque principal y una columna lateral con las últimas noticias, links a otras secciones, redes sociales, etc. [6]

Además de los objetivos específicos relacionados a las funciones educativas, el relanzamiento de la identidad visual del Campus Virtual UNLa tuvo la intención de conectar y posicionar a la Universidad y al Campus Virtual en relación con la comunidad y el ámbito académico. Por lo que la accesibilidad y la difusión del conocimiento fueron temas claves a la hora de plantear el proyecto. Se adoptó para todas las producciones del Campus una licencia de Creative Commons Internacional 4.0, en la cual los usuarios pueden utilizar todos los materiales, salvo expresa aclaración en contrario, mencionando su autoría, sin realizar modificaciones y sin fines comerciales. En cuanto a accesibilidad, se tuvieron en cuenta las recomendaciones de la Comisión

Asesora de Discapacidad de la UNLa.

Resultados y conclusiones.

Tal se ha detallado más arriba, y como resultado de un trabajo colaborativo del equipo del Campus Virtual UNLa, se obtuvo un sistema de diseño integral y consistente para todas sus comunicaciones y actividades. La nueva imagen permitió reubicar al Campus dentro de la UNLa, acompañando su crecimiento y afianzamiento, y reforzó su presencia y comunicaciones en la comunidad interna, ampliando asimismo su llegada a la comunidad educativa en general.

De acuerdo a datos cuantitativos recabados en los Informes de Gestión del Campus Virtual UNLa, se registró un incremento significativo del uso del entorno virtual en los años 2015 y 2016, coincidentemente con el proceso de implementación del rediseño y el nuevo sistema de comunicación del Campus. Cabe destacar que esto es el resultado del trabajo multi-disciplinario de todos los equipos del Campus, que acompañan al docente que virtualiza su espacio curricular, en el asesoramiento pedagógico y didáctico de la propuesta educativa; el diseño de materiales, y la

capacitación pedagógica y tecnológica, conformando de esta manera una propuesta integral e innovadora para la Universidad Nacional de Lanús.

Como proyección, la próxima etapa que se plantea el equipo de diseño del Campus Virtual UNLa es el desarrollo de diseños para propuestas didácticas interactivas, que permitan poner en práctica los recursos innovadores que brinda actualmente la tecnología.

Referencias

- Brea, J.L. (2007). “Cambio de régimen escópico: del *inconsciente óptico* a la *e-image*”. *Estudios Visuales* Nº 4. Disponible el 11/5/17 en: <http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num4/JLBrea-4-completo.pdf>
- Campus Virtual UNLa (2017). Modelo pedagógico. Vicerrectorado, Universidad Nacional de Lanús, marzo 2017.
- Elissetche, G.; Fernández, A.; Negri, A.; Palmieri, L. (2017). Del Procesamiento Didáctico al Asesoramiento Didáctico: una experiencia en el Campus Virtual de la UNLa. Ponencia en el “VIII Encuentro nacional y V Latinoamericano: La universidad como objeto de investigación. La Reforma

universitaria entre dos siglos”, Universidad Nacional del Litoral, mayo 2017.

-Frascara, J. (2011). ¿Qué es el diseño de información? Buenos Aires: Ediciones Infinito.

-Garbarini, L. (2015). La alfabetización digital como política educativa. Revista Viento Sur Nº 10, Universidad Nacional de Lanús, junio 2015.

-Gergich, A. (2006). El diseño en los medios interactivos. Un cambio discursivo. Tesis de Especialización en Teoría del Diseño Comunicacional. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires (FADU-UBA). Inédito

-Jay, M. (2007). Ojos abatidos. La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX. Madrid: Akal.

-Landow, G. (1995). Hipertexto. La convergen-cia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología. Barcelona: Ediciones Paidós.

-Machado, A. (1996). «El advenimiento de los medios interactivos», en El medio es el diseño. Buenos Aires: Oficina de Publicaciones del CBC.

-Maggio, M. (2000). El tutor en la educación a distancia. En: Litwin, E. (comp.) La educación a distancia.

Buenos Aires: Amorrortu Editores.

-Ministerio de Educación (2014). Estatuto de la Universidad Nacional de Lanús. Resolución ME nº 228/2014, Artículo 3. 13 de marzo de 2014

-Mordecki, D. (2004). Pensar primero. Montevideo: Biblioteca Concreta, Universidad ORT, Uruguay.

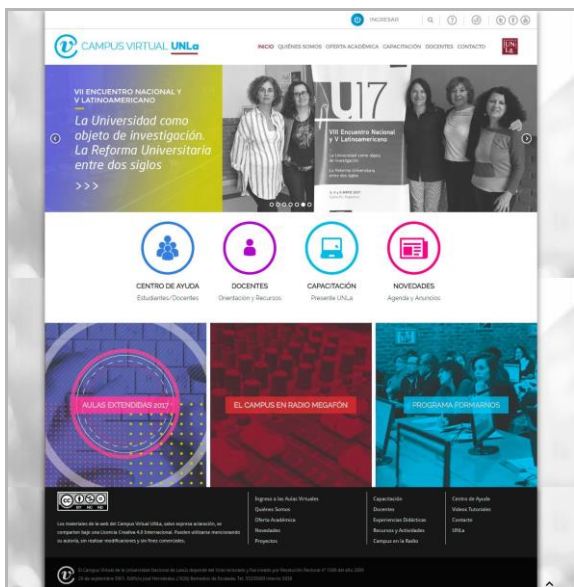
Mordecki, D. (2012). Miro y entiendo. Montevideo: Biblioteca Concreta, Universidad ORT, Uruguay.

Referencia de imágenes

[1] Marca Campus Virtual UNLa



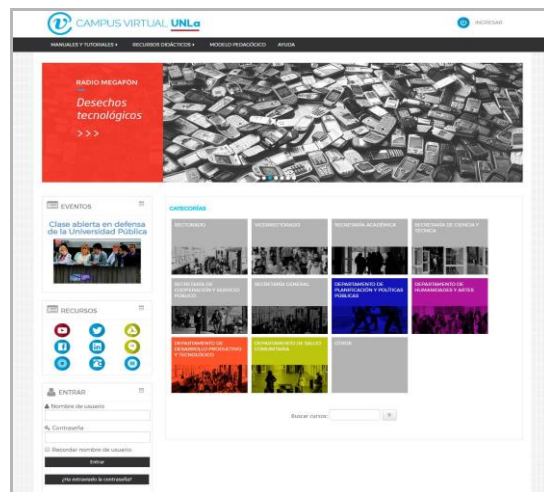
[2] Vista principal de la web



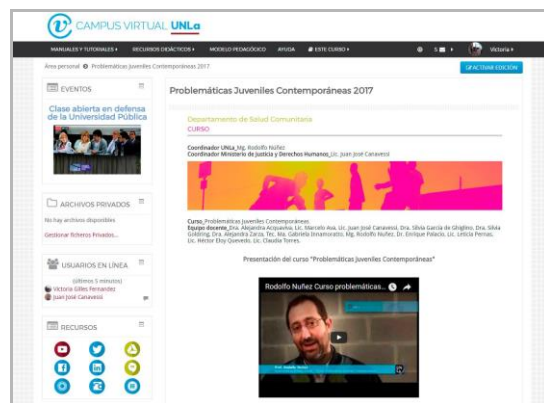
[3] Ejemplo selección de tipografías



[4] Ejemplo categorías cromáticas



[5] Ejemplo aula virtual



[6] Vista interior de la web

