

Experiencias en comunicación visual y producción multimedia

Rafael Oliver García Trigos

Experiences in visual communication and multimedia production

Resumen

El presente trabajo presenta el proceso de recopilación de experiencias realizado por la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL) mediante testimonios de profesionales de la comunicación visual y producción multimedia que colaboran en los programas de bachillerato a distancia pertenecientes a la Red de Bachilleratos Universitarios Públicos a Distancia (RED) en México. También se incluyen los videos donde relatan sus experiencias como productores de recursos audiovisuales y explican la importancia de contar en sus bachilleratos con profesionales en estas disciplinas.

Palabras clave: Red de Bachilleratos Universitarios Públicos a Distancia, educación a distancia, comunicación visual, producción multimedia, creatividad, educación digital.

Abstract

This work presents the process that Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL) undertook in order to group testimonies of professionals of visual communication and multimedia production who collaborate in the distance high school programs of Mexico's Red de Bachilleratos Universitarios Públicos a Distancia (RED). In the videos they share their experiences as producers of audiovisual resources and explain the importance of having professionals in these disciplines in their high school programs.

Keywords: Red de Bachilleratos Universitarios Públicos a Distancia, distance education, visual communication, multimedia production, creativity, digital education.

Introducción

Con la llegada y consolidación de la Industria 4.0, la llamada 4ª Revolución industrial, se ha hecho posible la transformación de otros sectores productivos, como la industria creativa, donde la publicidad, las redes sociales, el *software* audiovisual, la mercadotecnia y la misma televisión se transforman para transmitir su contenido. Esta transformación digital también se refleja en el sector educativo con las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital (TICCAD).

Ante el reto que representa para las instituciones educativas la transición del aprendizaje presencial al digital, las universidades que forman la Red de Bachilleratos Universitarios Públicos a Distancia (RED) han identificado y valorado la importancia de incorporar a profesionales de la comunicación visual en sus equipos de desarrollo: productores audiovisuales, diseñadores gráficos, animadores digitales, ilustradores y guionistas.

Experiencias de los profesionales de la comunicación visual y producción multimedia que transforman la educación digital en la RED

En la actualidad, la RED está integrada por diez instituciones educativas: Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Instituto Politécnico Nacional (IPN), Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL), Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM), Universidad de Guadalajara (UdeG), Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS), Universidad Autónoma de Yucatán (UADY), Universidad Virtual del Estado de Guanajuato (UVEG), Universidad Autónoma de Guerrero (UAGro) y Universidad Digital del Estado de México (UDEMEX).

La RED se distingue por agregar valor a cada uno de sus programas de bachillerato, y el ámbito de la creatividad no es la excepción, ya que diseñadores instruccionales, expertos en contenido, profesores y creativos (diseñadores gráficos y productores audiovisuales) integran la célula de trabajo para el desarrollo de materiales educativos.



Figura 1. Ejemplo de una célula de trabajo: el caso de UANL. Elaboración propia

Los profesionales de la comunicación visual son parte estratégica de un equipo multidisciplinario en constante diálogo para la producción, desarrollo, edición y presentación de recursos multimedia que complementan los programas de estudio del nivel de bachillerato; por ello, es importante saber cómo estos profesionales interactúan con los profesores y expertos en contenido para plasmar, de forma interactiva, un conocimiento trascendente en la formación de los estudiantes.

Las aportaciones de este tipo de expertos pueden orientar al maestro para transformar las ideas generadas en las reuniones de trabajo en videos, animaciones e ilustraciones para los canales de comunicación propios de la era digital: plataformas digitales, laboratorios virtuales, presentaciones interactivas y realidad aumentada y virtual, así como juegos enriquecidos con gamificación.

Para poner en contexto el aporte de la creatividad, pongamos como ejemplo la “gamificación”: una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los videojuegos al ámbito educativo y cuyo proceso de trabajo es *ad hoc* para ser captado y transformado por el personal creativo. A continuación, se enlistan las etapas de un proceso de gamificación:

- Concepción de la idea
- Creación del nombre del juego
- Desarrollo de la historia
- Creación de los personajes
- Generación de los entornos inmersivos
- Diseño de los fondos complementarios
- Selección de una paleta de colores
- Elaboración de las secuencias de animación
- Instrumentación de un sistema de recompensas
- Obtención de los premios
- Establecimiento de los retos
- Clasificación de los usuarios conforme a puntuaciones
- Definición del estilo de la narrativa



Figura 2 Ilustración para animación digital. Elaboración por UANL (Miguel Estrada, 2020)

Si bien el concepto de creatividad se asocia con los perfiles profesionales descritos, no es exclusivo de ellos, ya que se ha demostrado que se puede aplicar esta forma de trabajo en otras áreas de conocimiento. En este sentido, el éxito en la formación de equipos multidisciplinarios radica en la riqueza de pensamiento divergente para reconocer y conocer otros puntos de vista, los cuales se suman al desarrollo de un concepto o idea.

Un aspecto adicional que debe considerarse respecto a los profesionales de la comunicación visual es su necesidad de capacitarse constantemente en las tendencias de las industrias creativas para mantener un enfoque vanguardista en su desempeño: pensamiento digital, innovación, diseño de experiencias, diseño de futuros, contenidos estratégicos, narrativas creativas y análisis de tendencias, entre otras.

Para conocer de primera mano los casos de éxito y experiencias de superación en la producción creativa, se grabaron videos con los testimonios de profesionales de la comunicación que laboran en el ámbito universitario de la RED y desarrollan contenidos educativos. A continuación, se comentan algunos.

Enlace a los videos testimoniales: <https://bit.ly/3sERrwt>

- **Guido Bautista Serrato**, vocero de la Dirección de Educación Virtual del Instituto Politécnico Nacional, explica que la participación de profesionistas del área de la comunicación visual y producción multimedia en la elaboración de contenido educativo ayuda a plasmar conocimiento de manera funcional, multiplataforma y accesible mediante herramientas tecnológicas y software especializado para enriquecer el contenido generado por el docente. Asimismo, explica que tanto el profesor como el experto multimedia son piezas fundamentales en constante comunicación e interacción, ya que juntos son capaces de generar productos de aprendizaje de calidad para el alumno.
- **Juan Silvestre Salinas Valadez**, jefe en el Departamento de Producción de Materiales Educativos de la Universidad Autónoma de Guerrero, plantea que el profesionista en comunicación visual y producción multimedia tiene como objetivo ayudar a los docentes a crear materiales educativos con el apoyo técnico que necesiten para transmitir conocimiento dentro de un aula virtual.
- **Maribel Cruz Ramón**, diseñadora gráfica de la Universidad Autónoma del Estado de México, considera que los profesionistas en comunicación visual y producción multimedia tienen la responsabilidad de producir, con recursos educativos, contenidos cuyo propósito sea mejorar el aprendizaje de los alumnos.
- **La Universidad Nacional Autónoma de México**, a través de su equipo creativo, sugiere que para la creación de recursos educativos de calidad es fundamental que el docente y el profesionista en comunicación visual y producción multimedia trabajen de manera cooperativa y colaborativa. También propone que el docente y el profesionista deben implementar canales de comunicación abiertos, sólidos y cercanos para ser capaces de crear materiales relevantes, pertinentes y eficientes para los estudiantes.
- **Rafael Oliver García Trigos**, diseñador gráfico, y **Josué Cisneros López**, productor, ambos responsables de la comunicación visual de la Dirección de Educación Digital en la Universidad Autónoma de Nuevo León, ponderan la riqueza de crear una experiencia visual con adaptaciones de contenidos educativos, pues, por medio de presentaciones, videos y animaciones, contribuyen de manera significativa a que las nuevas generaciones de estudiantes sean capaces de consumir y disfrutar de contenido educativo, lúdico e inmersivo. Su objetivo, comentan, es crear material audiovisual efectivo y de calidad como parte de la transformación digital.
- **Octavio Hernández Castillo**, responsable del Departamento de Diseño Gráfico y Producción Multimedia del Bachillerato Virtual del Centro de Universidad Virtual de la Universidad Autónoma de Sinaloa, menciona que los

profesionales de la comunicación visual son importantes, ya que ayudan a la implementación de técnicas y procedimientos para la producción e investigación de mensajes visuales y producción audiovisual. Asimismo, explica que en la UAS trabajan en conjunto el especialista en desarrollo multimedia y el profesor responsable del diseño, para lograr un material didáctico audiovisual de manera exitosa.

- **Gabriela Díaz Chacón y César Moreno Guevara**, miembros académicos de la Universidad Digital del Estado de México, trabajan para crear contenidos multimedia que refuercen el desarrollo por competencias, implementado en su bachillerato en línea. Advierten que es importante considerar el impacto que el asesor desea lograr en el alumno, de tal manera que el desarrollador pueda generar un producto eficaz. Para ello, entre asesores y desarrolladores existe una comunicación y retroalimentación constante, hasta que el producto es el ideal deseado para complementar el desarrollo de competencias.
- **Armando Soltero Cruz**, por parte de la Dirección de Educación Continua, Abierta y de Distancia de la Universidad de Guadalajara, explica que el beneficio del contenido audiovisual es la creatividad. Relata cómo entre los maestros y el planeador instruccional intercambian ideas y se apoyan para el desarrollo de un material didáctico; sin embargo, señala que los maestros debiesen ser más empáticos con el departamento de video y multimedia, ya que los trabajos de este tipo involucran un proceso de preproducción, producción y postproducción que necesitan su debido tiempo.
- **Ricardo Alberto Reynoso Ojeda** y el diseñador gráfico **Néstor Ávalos** explican que, dentro de la Universidad Virtual del Estado de Guanajuato, la interactividad es uno de los puntos fuertes del material didáctico dentro del bachillerato en línea; debido a su impacto visual y al desarrollo de las generaciones actuales, los colores llamativos y sonidos son los principales receptores de atención de los alumnos. También destacan que la interacción entre profesores y el equipo de diseño instruccional es fundamental porque así se encuentran en constante mejora, tanto técnica como conceptual.

Los testimonios aquí recopilados aportan experiencias desde la práctica profesional que busca fortalecer con expresiones visuales el diseño, la planeación y la comunicación de contenidos.

La aportación del diseño gráfico al desarrollo de materiales educativos radica en los múltiples componentes del saber que implican el ejercicio de esta disciplina, pues, a decir de Frascara (2000), participa del arte, por lo intuitivo; de la ciencia, por los principios naturales aplicados a la funcionalidad; de la artesanía, por la destreza para crear los artefactos que plasman los proyectos, y de la tecnología, por los procesos utilizados para la reproducción de los objetos.

Conclusiones

Es posible distinguir que los encargados del desarrollo de recursos multimedia en la Red de Bachilleratos coinciden en que esta clase de materiales y herramientas tecnológicas son fundamentales para cumplir con las competencias y objetivos que propone la educación en línea, debido al impacto que generan las imágenes, el sonido y los colores en los jóvenes.

Los profesionales en comunicación visual y producción multimedia argumentan que dicho impacto en los jóvenes proviene del constante consumo de información en redes sociales y páginas de internet. Por lo tanto, el trabajo colaborativo entre profesores y profesionales es fundamental para desarrollar recursos y herramientas audiovisuales efectivas en la educación digital. Ambos elementos contribuyen a la construcción y reforzamiento del conocimiento tanto en el estudiante como en el docente.

Por otro lado, si bien la consolidación de un equipo de trabajo creativo que incluya a profesores y profesionales de la comunicación visual puede tomar tiempo, la clave es la apertura a nuevas formas de expresión y adquisición de conocimiento.

Una actitud sensible al cambio en las organizaciones educativas puede propiciar la retroalimentación constante y la planificación para producir materiales didácticos y recursos de aprendizaje innovadores que induzcan el aprendizaje como resultado de una experiencia de usuario formativa.

Es de reconocer los alcances y logros de los colegas de la comunicación y producción visual de cada institución que forma la RED, ya que, al compartir sus casos de éxito y experiencias de superación, impulsan el crecimiento de la comunidad creativa en la educación digital.

Referencias

Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito. <https://bit.ly/3upm4rn>

Mtro. Rafael Oliver García Trigos

rafael.garcia@uanl.mx

Universidad Autónoma de Nuevo León

ORCID: [0000-0003-0055-7135](https://orcid.org/0000-0003-0055-7135)