

# Aportes multidisciplinarios en el diseño de entornos virtuales

**Christian Milillo**  
FLACSO Argentina



Diseño - plataformas - entornos virtuales - iteración - multidisciplinariedad

Palabras  
Clave

Cuando nos invitaron a participar en esta mesa, titulada “Consideraciones detrás del diseño estético de un campus”, me pareció importante aprovechar la oportunidad para conversar con ustedes sobre lo que podríamos denominar “la cocina del campus”.

Muy a menudo nos sucede que, cuando mostramos los desarrollos que llevamos adelante en el PENT, nos preguntan qué versión de Moodle usamos porque se ve muy diferente a la versión estándar de la plataforma. Lo que sucede, en realidad, es que nosotros/as “destrozamos” las plataformas, las rehacemos, las rediseñamos a partir de un arduo trabajo multidisciplinario que tiene un montón de etapas y momentos. Esto es así porque consideramos que el modo en que se piensa la plataforma influye en el modo en que se ejecutan y piensan las intervenciones educativas. En este sentido, no debemos perder de vista que para el/la usuario/a –que es un/a estudiante o un/a docente– la plataforma y la propuesta educativa van de la mano. Rara vez alguien puede diferenciar el Moodle (la plataforma, el entorno donde está montado un curso) del curso en sí mismo (lo que el/la docente quiso hacer y lo que el equipo pudo desarrollar). Por eso, cuando pensamos una plataforma, debemos hacerlo en términos del/a usuario/a final.

Ese proceso, por supuesto, presenta muchas tensiones. Cuando nos reunimos con equipos que quieren desarrollar un curso (un seminario, un diploma, una carrera, etc.), habitualmente descubrimos que llegan a la primera reunión con muchas ideas previas acerca de cómo quieren hacerlo. La pregunta es qué hacer con esas ideas previas: ¿las tomamos?, ¿las desarmamos?, ¿las repensamos juntos/as? Porque, muchas veces, el modelo que se implementa en el campus de una institución condiciona las propuestas educativas que se piensan luego. Y, quizá, para esa propuesta modelo es necesario repensar el espacio, los formatos, los recursos, las actividades, el lenguaje, la manera en que la plataforma habla al/a usuario/a, los objetivos de aprendizaje, la secuencia didáctica, etc.

Todo esto implica poner el foco en la experiencia del/a estudiante. No podemos pensar solo en términos de estética, recursos y contenidos. Docentes y estudiantes llegan al campus

a participar de una experiencia que puede durar una semana o un mes; puede entrar todos los días o una vez cada tanto; desde el celular o desde la computadora; y en la que puede trabajar con otros/as colegas y con más de un/a docente, etc. Por eso, cuando pensamos el diseño estético, también debemos tener en cuenta el aspecto funcional, que es sumamente complejo porque ese diseño debe funcionar en todos los ámbitos. Hay que tener en cuenta el tipo de actividades que van a desarrollarse, dónde van a hacerse, cuál será la metodología del curso, cuál es el clima que queremos generar, cómo va a darse el acompañamiento (quiénes acompañan, cómo, cuánto y de qué manera) y quiénes tienen la voz. Esto último es muy importante porque, a veces, no nos preguntamos quién habla en la plataforma, quién presenta la sesión, quién presenta la consigna de actividad. ¿Dónde está el factor humano en todo esto?

Lo interesante es poder tomar todas estas decisiones de manera multidisciplinar. Esto es, que pedagogos/as, diseñadores/as, programadores/as, tutores/as, docentes, usuarios/as, funcionarios/as y gestores/as puedan aportar su mirada y dialogar. Siempre van a existir obstáculos. Lo importante es que podamos afrontarlos en equipo. Algo que nos da buenos resultados en el PENT es la *iteración*. Es decir, no llevarle al/a diseñador/a una propuesta cerrada, sino trabajar todos/as juntos/as. A medida que las ideas van avanzando, simultáneamente vamos bocetando, probando, configurando la plataforma, testeando actividades y consignas, desarrollando un documento de montaje, etc. En definitiva, el proceso sería así: se diseña, se hace una prueba, se escribe, se arma un boceto, se ensaya una consigna de actividad y se la prueba con el mismo equipo. Si es necesario, hacemos una prueba piloto, una muestra con pocas personas. Testearlo nos da insumos para poder rediseñar la propuesta, ajustarla, mejorarla, y finalmente, plasmarla.

Trabajar juntos/as nos da la posibilidad de aprender de lo que sabe hacer el/la otro/a. Así, por ejemplo, todas las personas involucradas en el diseño pueden desarrollar el pensamiento visual e imaginar cómo se ajustará a la plataforma aquello que piden para el campus. Es importante que podamos mostrarles cómo se va plasmando la idea original y darles la posibilidad de colaborar en la toma de decisiones y en el proceso creativo en general.

Por otro lado, todo este trabajo de desarrollo también debe tener en cuenta la accesibilidad. En la actualidad, el dispositivo que más se utiliza para ingresar al campus es el celular. Pensar las experiencias implica romper con la idea de que los/as usuarios/as trabajan mayoritariamente con una computadora porque la pantalla del celular es pequeña y tiene limitaciones. Debemos pensar el diseño en formato adaptativo, esto es, que pueda adaptarse a distintas pantallas, tamaños, tecnologías y resoluciones. En definitiva, el diseño debe adaptarse a distintos contextos.

En la misma línea, hay que tener en cuenta que los aspectos técnicos son diversos, no todos/as los/as estudiantes tienen las mismas posibilidades de conexión, por ejemplo. De la misma manera, debemos preguntarnos qué sucede cuando nuestros/as estudiantes tienen disminución visual, cuando no escuchan, cuando no pueden percibir correctamente los colores o cuando tienen dislexia. Muy pocas veces se tiene en cuenta a las personas con dislexia en el diseño de las plataformas y en la redacción de las consignas.

Por otro lado, el diseño debe ser sostenible y sustentable. Tenemos que pensar quién y cómo va a modificarlo cuando haya una nueva versión de la propuesta educativa. A veces, lo

mejor es dejar documentado cómo va a implementarse ese cambio. Esto nos permite acortar los tiempos para probar y programar los cursos.

También es importante saber delegar en los equipos. Aunque hayamos interactuado intensamente durante el proceso creativo, luego debemos apoyarnos en los/as especialistas, que miran específicamente el diseño, las consignas, los contenidos, la configuración del campus, etc.

Solo después de haber pensado en todos estos aspectos podemos volver a la cuestión estética de la propuesta. La metáfora visual es lo que encontramos después de todo ese proceso: ¿cómo va a ser ese entorno?, ¿qué sensación queremos transmitir?, ¿es un tablero, una sala de reuniones virtual, una sala de exposiciones, una serie de encuentros por orden cronológico, una línea de tiempo?, ¿con qué formatos trabajamos?, ¿cómo va a ser la interactividad?, ¿cómo será esa comunicación “humana”?, ¿quién tiene la voz y cómo les habla a los/as usuarios/as? Todas esas preguntas son las que dan lugar al proceso de construcción de identidad del entorno.

El desafío es cómo pensamos todo esto para un campus, cómo construimos un modelo a partir de una propuesta innovadora, que nos gustó, que funciona y que queremos que sirva de base para otras propuestas dentro de la misma institución. Al mismo tiempo debemos cuidar que las ideas base de ese modelo no condicionen el desarrollo de las propuestas educativas. Tenemos que tener una mirada global sobre un entorno único para no separar el aula virtual del curso y de la clase. Los distintos espacios deben funcionar como una unidad. El desafío, entonces, es generar un modelo que funcione y que, al mismo tiempo, esté abierto a otros modelos, a otras posibilidades. El campus debe propiciar la construcción de modelos exitosos, con instancias de innovación; debe permitir que el entorno evolucione y sea sostenible. En ese sentido, considero que el manual de estilo y procedimiento debe ser un elemento vivo, que se adapte a los cambios en el contexto y que nos permita evaluar las distintas tensiones que se producen a lo largo de todo el proceso de desarrollo.