

## Multimedia interactivo para la enseñanza del color: una experiencia empírica

Alejandra Gaudio, Javier De Ponti, Silvana Nessi, Susana Sautel

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad Nacional de La Plata - Argentina.

gaudiothies@ciudad.com.ar; jdeponti@ciudad.com.ar

**Multimedia «Color Básico» has an interface that takes into account interaction levels, textual resources, icons, sound and movement, the «gestalt» of the screen, usability and its practical applications. Everything is structured to make a «knowledge interface», so that color contents are part of an interactive experience. Some aspects of design information are analyzed as part of the conclusions of an empiric research.**

**Interface, interaction, information design, usability, command mode.**

### Multimedia interactivo para la enseñanza del color: una experiencia empírica

El *multimedia* «Color Básico» propone una *interfase* estructurada a partir de dos ejes: no-color/color.

Los aspectos sistémicos y sistemáticos del multimedia son funcionales a esta estructura. Los niveles de interacción, recursos textuales, icónicos, sonoros y de movimiento, la gestalt de pantalla, la usabilidad y las aplicaciones prácticas se estructuran de modo tal que los contenidos visualizados actúan como interfase al conocimiento.

Las acciones entre los dos ejes se desarrollan de modo concatenado: los conocimientos se vinculan en relación de avance o retroceso según lo requiera el usuario, permitiendo una visión global (esquema del círculo cromático) o particular (ejemplo en imagen de par complementario puro). La elección de este modo de navegación es deliberada y forma parte del diseño interactivo del multimedia.

La interacción implica una modalidad de presentar la información en forma no lineal (Bonsiepe, G. 2001), es decir el multimedia se estructura secuenciando módulos de contenidos cuyas conexiones estructuran una red conceptual alrededor de la cual el usuario puede moverse a voluntad. El diseño interactivo del multimedia propone pantallas con bloques de contenido resueltos por signos lingüísticos, sonoros y visuales: esquemas, imágenes y animaciones. La interacción entre estos signos permite la comprensión de un concepto, sin dejar de lado el contexto de aplicación del multimedia (contexto educativo).

Así se dispone en pantalla un menú principal que permite navegar los diferentes módulos, un submenú de contenidos específicos que permite el acceso a la información de cada módulo y un menú localizador que es congruente con el modo comando del multimedia que señala el espacio de contenidos (Mok, C. 1996).

El diseño interactivo de «Color básico» se basa en la puesta en práctica de tres premisas:

una relación forma-función donde los recursos se subordinan a los contenidos; una interfase que permita al usuario concentrarse en la tarea que lo ocupa y mantener el interés en la misma, y un sistema multimedia que no de respuestas, sino que ayude a encontrarlas.

Estas tres premisas se corroboran con la evaluación de *usabilidad* del multimedia: en la búsqueda de una concordancia entre las aproximaciones teóricas y metodológica en el marco de una experiencia empírica.

### Definiciones

*Diseño interactivo*: por *diseño interactivo* se entiende aquel que utiliza cualidades del diseño de identidad y del diseño de información para contextualizarlas valiéndose de ellas con un fin cognoscitivo.

**Interfase:** “ámbito en el que se estructura la interacción entre usuario y producto para permitir acciones eficaces” (Bonsiepe, G. 1999)

**Modo comando:** Clement Mok diferencia tres modos de interactuar con un sistema multimedia: el *modo comando* –decir al sistema una instrucción, buscar una palabra, ir a un módulo de contenido-; *modo de manipulación* –seccionar una imagen, cambiar variables de texto-; *modo de grabación* – ingresar información, hacer notas-.

**Usabilidad:** reunir condiciones para el uso. Implica una comunicación eficaz y efectiva entre usuario y sistema: facilidad en la navegación, calidad estética, interés. Contempla: niveles de jerarquía en la información, estructura de navegación que derive en acciones concretas, y desarrollo de una percepción selectiva que favorezca la atención del usuario.

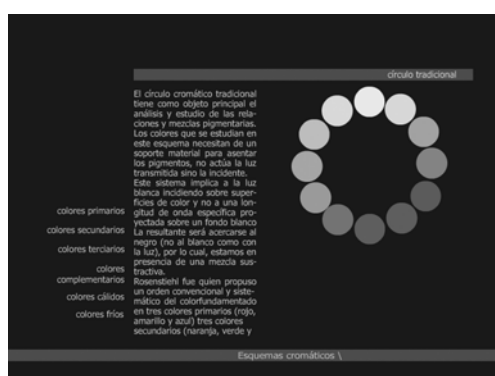


Fig1. Interactividad a partir del Círculo Cromático



Fig 2. Relación imagen-texto

## Referencias

- Bonsiepe, G.: 1999, *Del Objeto a la interfase*, Ediciones Infinito, Buenos Aires.
- Bonsiepe, G.: 2002, Diseño y Cognición. De la producción a la presentación de conocimiento, *Revista TipoGráfica*, 47, pp. 34-40