

# Diseño gráfico de un Entorno Virtual de Aprendizaje



Para una mejor visualización del documento se le recomienda descargar el mismo y utilizar alguna herramienta lectora de PDF. Al abrirlo se sugiere visualizarlo en pantalla completa para un mejor uso de la navegación.

A continuación se detallan los botones de navegación para facilitar su utilización:

Flechas para avanzar hacia atrás y hacia adelante.

 Ir a la página principal.



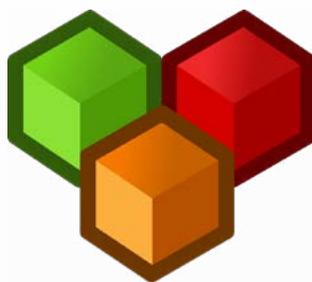


# El diseño gráfico de un EVA

El diseño es el proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de componentes para producir objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados.

Por lo que sus elementos deben ser considerados en el diseño de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), para darle vida a los contenidos propuestos y hacer llamativo el aprendizaje. La definición de estos dependerán de la temática a tratar en el entorno virtual y del público meta que se quiere alcanzar.

Por lo que el diseño gráfico de un EVA conlleva la conjugación de ciertos elementos para hacer este entorno agradable para el aprendizaje.



# Elementos a diseñar en un EVA

## Encabezados principal y secundarios

El encabezado o banner es un componente gráfico que identifica visualmente el curso o tema a tratar, el cual puede estar acompañado de varias imágenes relacionadas con el contenido.

Una herramienta que se puede usar para la creación de banners es Gimp o bien puedes reutilizar banners desde la página de Freepik (<http://www.freepik.es/>).

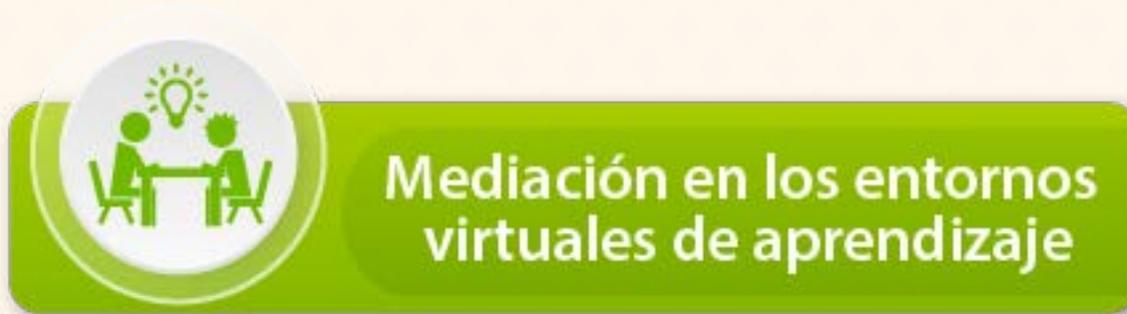
Los elementos que debe contener el banner son: el título, una imagen asociada al tema y a la institución educativa; y un fondo atractivo visualmente. Se debe considerar la tipografía y el uso del color para su diseño.

El **encabezado principal**, contiene elementos que identifican la totalidad del curso en la plataforma, el tamaño sugerido para su diseño es de 800x239 px.



## Banner principal y banner secundarios

Veamos un ejemplo:



Los **encabezados secundarios** están más enfocados a señalar las temáticas específicas de cada semana o sección del entorno virtual. Estos deben ser uniformes en su diseño, y utilizar colores complementarios al encabezado principal. El tamaño sugerido para su diseño es de 700x200 px.

Veamos un ejemplo:



## Etiquetas

Las etiquetas cumplen la función de definir y organizar el contenido temático dentro de los entornos virtuales. Le brinda orden al entorno y permite que los usuarios puedan acceder fácilmente a la información reequerida.

Para su elaboración puede utilizar formas en power point y exportarlas como imagen en PNG, para ser alojadas en el entorno virtual. Es importante mantener uniformidad en tipografía y armonía de colores con los encabezados principal y secundarios. Se recomienda el tamaño de 210x55 px.

Las etiquetas que se deben diseñar para el EVA son las siguientes:

- Información general
- Comunicación e interacción
- Materiales
- Actividades
- Material complementario

Veamos algunos ejemplos:



## Componentes de diseño gráfico

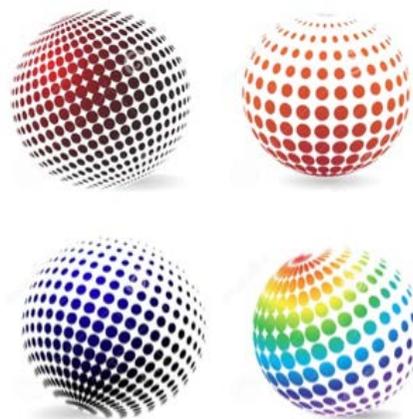
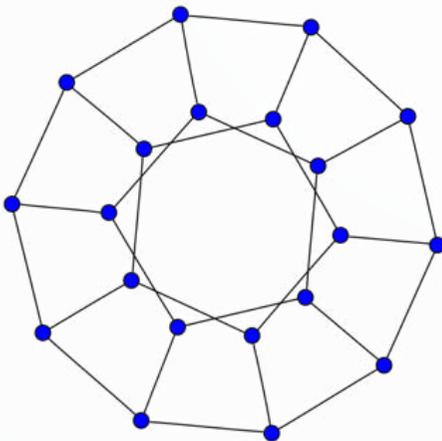
Para fortalecer el diseño de los elementos anteriores, se hace alusión a diferentes elementos básicos del diseño gráfico que puede considerar.

### El punto

Es el elemento más básico del diseño, carece de ángulos y dirección.

Por sí solo tiene gran poder de atracción y múltiples posibilidades de combinación y variación dependiendo de su tamaño, forma y color que adopte.

Veamos algunos ejemplos:

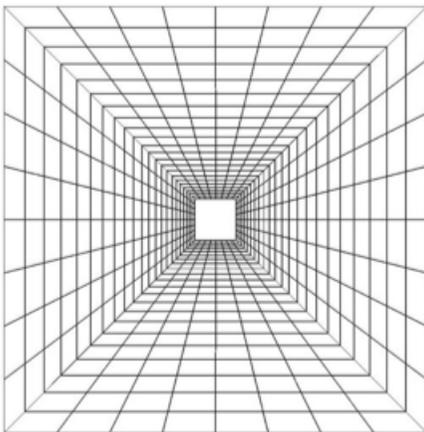


## La línea

Es una serie de puntos, que ayuda a organizar la información y a dirigir el ojo hacia los elementos propuestos.

Son capaces de crear texturas, proporcionar volumen a los objetos, aportar sensación de profundidad a través de las líneas que convergen en puntos de fuga, delimitar la estructura de un objeto y simular efectos de movimiento.

Veamos algunos ejemplos:



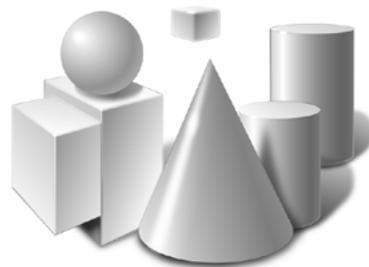
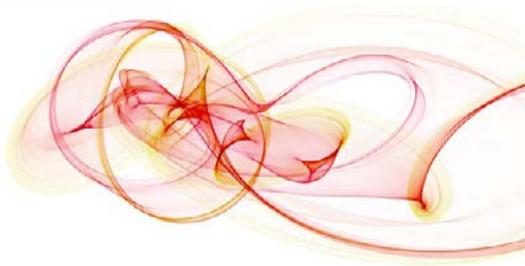
## La forma

Es cualquier figura que se genera con el uso de la línea o el color, posee dimensiones delimitadas y está ligada al espacio bidimensional que ocupa. Su principal función es la definición, articulación, organización del espacio y la comunicación de ideas.

Existen tres diferentes formas:

- Geométricas: es el espacio cerrado por líneas adoptando una figura.
- Naturales: representan a seres vivos o elementos de la naturaleza.
- Abstractas: representan simplificaciones de conceptos no tangibles como el viento, el amor y otras emociones.

Veamos algunos ejemplos:

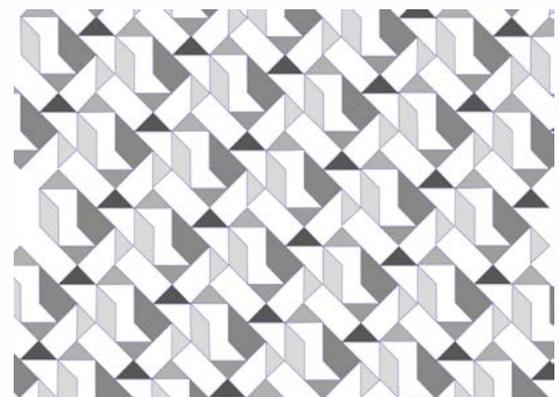
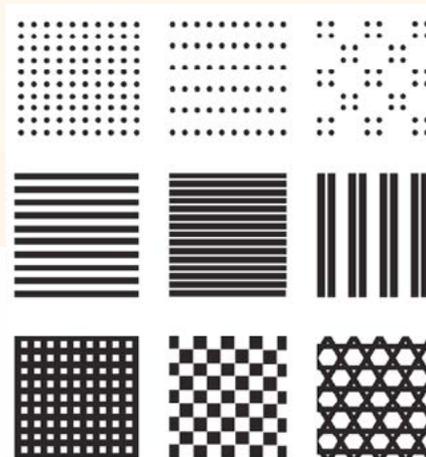


## La textura

La textura le da a la página un sentido de superficie ya sea áspera, lisa, suave o dura. Le brinda tridimensionalidad al diseño. Puede producir efectos emocionales ya que visualmente se relaciona con el sentido del tacto.

Existen dos tipos de texturas: las táctiles que se pueden tocar y las visuales obtenidas por procedimientos gráficos.

Veamos algunos ejemplos:





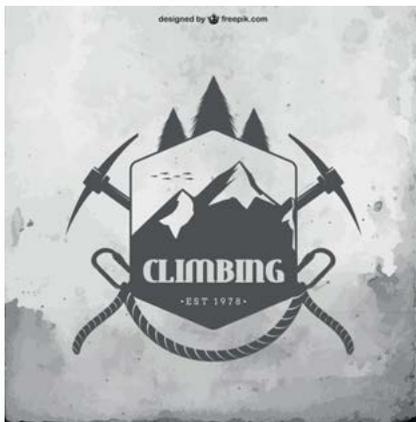
## La tonalidad

Las variaciones desde lo mas claro hasta lo mas oscuro en un solo color se conoce como tonalidad.

La tonalidad de un color se ve afectada por los colores adyacentes. Dependiendo del tono de los colores se establece mayor o menor contraste.

El tema y el carácter emotivo de una pieza se ve afectada por el tono de los colores. El cambio de tono de claro a oscuro crea dirección y movimiento

Veamos algunos ejemplos:



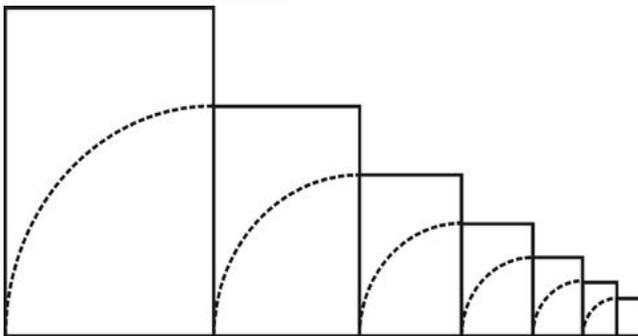
## El tamaño

Este elemento tiene una función específica que es crear una distinción y jerarquía entre los existentes en la página.

Para que un diseño sea funcional, organizado, elegante y efectivo es necesario trabajar con la proporción entre elementos.

Además el tamaño nos permite crear relaciones espaciales creando la sensación de tridimensionalidad.

Veamos algunos ejemplos:

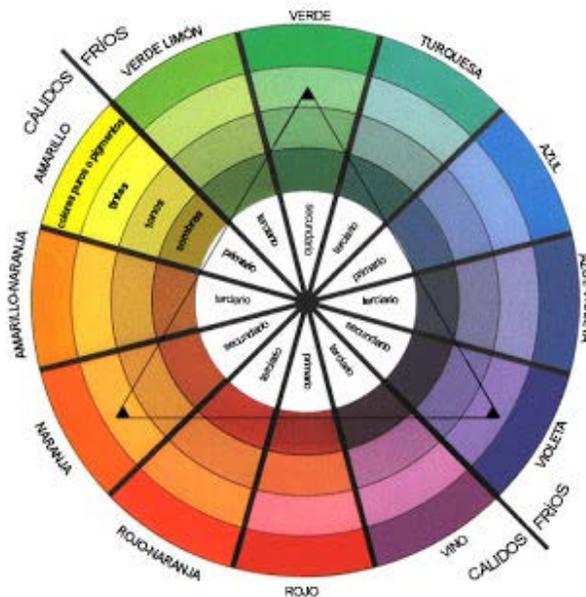


## El color

Este elemento habla sobre la pieza y su carácter emotivo. La combinación correcta de colores determina la funcionalidad del trabajo.

Se pueden emplear tres dimensiones físicas del color para relacionar experiencias de percepción las cuales son la saturación, la brillantez y el tono.

El círculo cromático nos sirve para observar la organización básica y la interrelación de los colores. También lo podemos emplear como forma para hacer la selección de color que nos parezca adecuada a nuestro diseño.

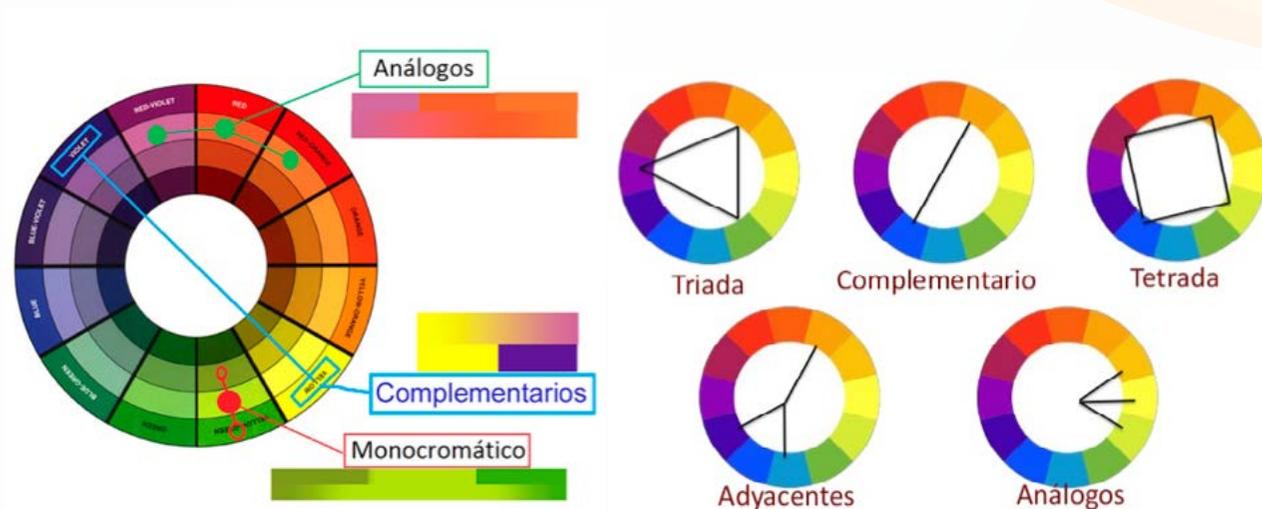


## El color

La armonía del color nos lleva a combinar adecuadamente los colores de modo que se vean bien. Por lo que se definen los siguientes grupos de colores:

- monocromáticos
- complementarios opuestos
- complementarios cercanos
- dobles complementarios
- tríadas complementarias
- tetradas complementarias

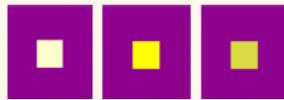
Veamos algunos ejemplos



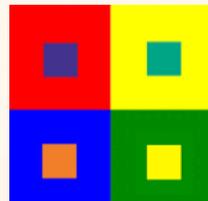
## El color

Se puede definir los siguientes contrastes de colores:

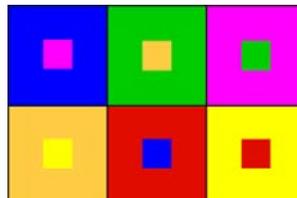
- Contraste de saturación: se da por la modulación de un tono puro saturándolo con blanco, negro o gris. O bien cuando un color está circundado por otro cercano a su complementario.



- Contraste de temperatura: se contrastan colores cálidos con colores fríos.



- Contraste entre colores: se emplean cualquier color puro y luminoso distanciados en el círculo acromático, su fuerza aumenta en la medida que se acercan a los colores primarios



- Contraste de valor: cuando se presentan dos valores diferentes en contraste simultáneo el más claro parecerá mas alto y el más oscuro parecerá mas bajo

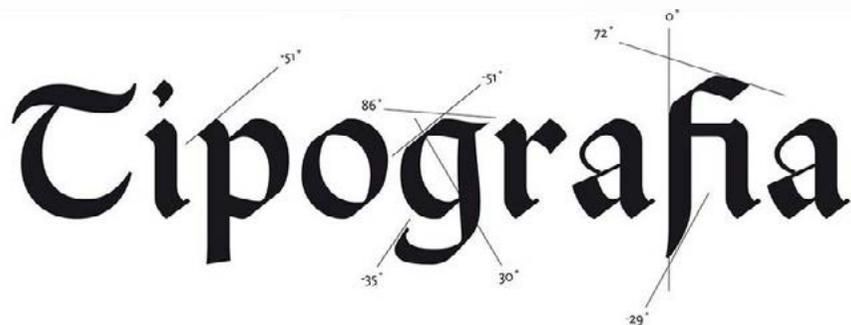
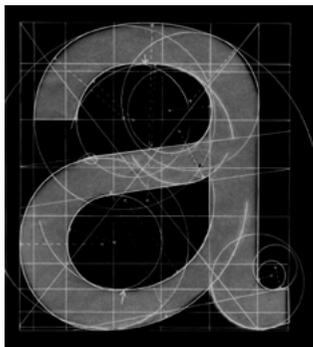


# La tipografía

Es la disciplina que estudia los distintos modos de optimizar la emisión gráfica de mensajes verbales; hace referencia al tipo de letra y sus rasgos que se utilizará para representar fonemas dentro del diseño de un EVA.

Existen varias clasificaciones de tipografías:

- Clásicas o antiguas: se utiliza para documentos formales y serios
- Transicionales: se utiliza para documentos semiformales.
- Egipcias o slab serifs: se utiliza para grandes titulares
- Modernas: se utiliza para documentos informales, nuevos y hasta jocosos.
- Sans serifs: se utiliza cuando hay mucho texto pequeño y debe ser legible.

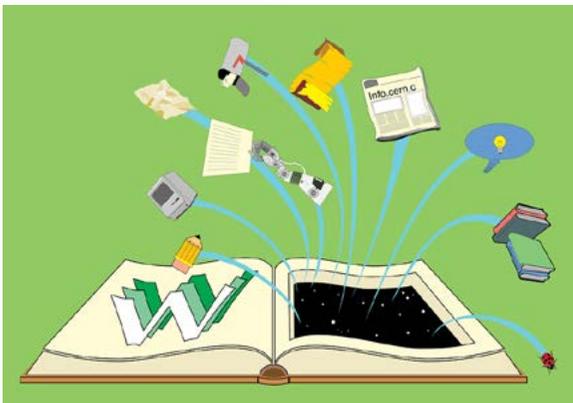


# Las imágenes

Para el uso de imágenes en el diseño de un EVA se recomienda el formato PNG pues garantiza una buena calidad en la visualización de la misma.

Esto es debido a que permite la creación de imágenes de poco peso sin pérdida de calidad y reproduce transparencias.

El peso se recomienda no pasar los 50 kb, en casos donde se requiera mucha calidad como máximo 100 kb, si la imagen sobrepasa este peso, se debe tratar de optimizar.



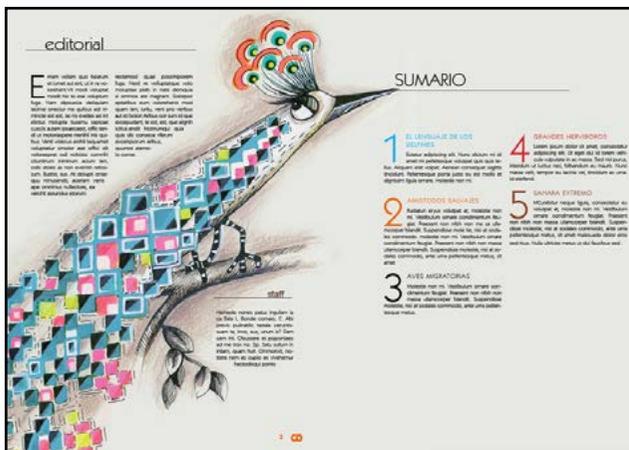
# Maquetación o diagramación

La maquetación es la disposición de los diferentes elementos en el espacio de la página que se está diseñando.

De ahí su relevancia en el diseño de un EVA, pues hay que pensar cómo se va a distribuir la información en el espacio, de modo que sea llamativo al público meta.

Para más información te referimos el siguiente enlace: <https://gasparbecerra.files.wordpress.com/2008/11/maquetacion1.pdf>

Algunos ejemplos son:



# Recomendaciones para el diseño de recursos en un EVA

En cuanto al color, se recomienda colores suaves, cálidos y sus complementarios. Para esta selección se pueden utilizar diversas herramientas de software libre o sitios web que nos permite la combinación de los mismos, como por ejemplo:

- Gimp (<https://www.gimp.org/>)
- Color Scheme Designer (<http://colorschemedesigner.com/csd-3.5/>)

Puedes visitar el siguiente enlace para referirte a información sobre las nuevas tendencias en el uso del color:

<https://corazondpapel.files.wordpress.com/2012/10/45547856-salinas-rosario-la-armonia-en-el-color-nuevas-tendencias.pdf>



## Recomendaciones

En cuanto a la tipografía, algunas recomendaciones para el diseño de un EVA son:

- Utilización de fuentes sans como Verdana, Tahoma o Helvética que ofrecen óptima legibilidad en la pantalla.
- No utilizar más de tres tipos de fuentes en el mismo documento.
- Cerciórese que las letras que utilice sean legibles y armónicas entre sí; para ello considere el tamaño, color y espaciado entre caracteres.
- Juegue con el tamaño de la tipografía para resaltar títulos, subtítulos o conceptos, pero no abuse de este recurso.
- Puede utilizar el contraste tipográfico para resaltar un título o concepto.

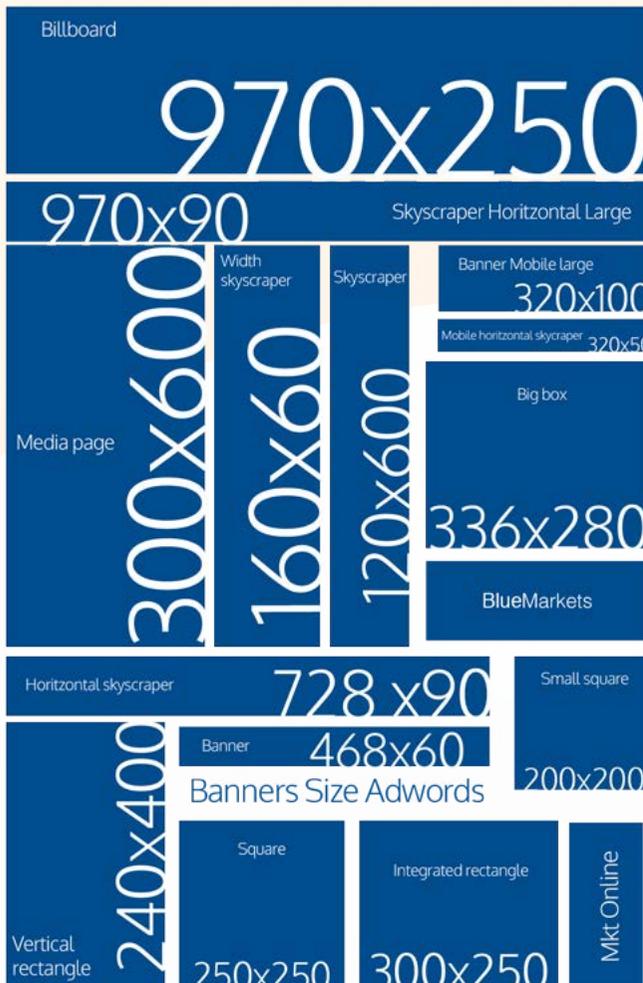
**TIPO***gráfico*  
**TIPOGRAFICO**



## Recomendaciones

Algunas recomendaciones para el diseño del banner son:

- La selección del tamaño dependerá de lo que se este diseñando, entre las más utilizadas están:
  1. 300x250 px, medio rectángulo usado en blogs o bien dentro o al final de los artículos.
  2. 336x280 px, rectángulo grande reúne las características del anterior



3. 728x90 px, suele utilizarse en los encabezados o pies de artículos y páginas y en los foros

4. 320x100 px, es un tamaño muy utilizado con buenos resultados en móviles.

- Utilizar colores suaves y cálidos, asociados a sus complementarios.
- Las imágenes en formato png para que no sean tan pesadas y permitan transparencias.



# Referencias bibliográficas

1. Ecured (2016). Elementos básicos del diseño gráfico. Recuperado de [http://www.ecured.cu/Elementos básicos del Diseño Gráfico](http://www.ecured.cu/Elementos_básicos_del_Diseño_Gráfico)
2. Conejo, M (2005). Principios y elementos del diseño. Recuperado de [http://cita.eap.edu/moodle/pluginfile.php/170/mod\\_resource/content/1/Diseno Grafico/ Principios y Elementos de Diseno.pdf](http://cita.eap.edu/moodle/pluginfile.php/170/mod_resource/content/1/Diseno_Grafico/Principios_y_Elementos_de_Diseno.pdf)
3. Veléz, M; Gonzalez, A. (2001). El diseño gráfico. Recuperado de <http://aipo.es/libro/pdf/11DisGra.pdf>
4. Vega, E. (s.a). Fundamentos de diseño II. Tipografía. Recuperado de <http://www.eugeniovega.es/paidos/type.pdf>

