



# Manual para el diseño de recursos Multimodales

## INTRODUCCIÓN Definición Recurso Multimedia

Es la forma de presentar un contenido de una unidad de aprendizaje que conjuga elementos sonoros, visuales y o textos, reunidos para realizar un producto digital que permita a los estudiantes y docentes interactuar con la información, contribuyendo al logro de competencias establecidas.



### Micro Learning

Módulos de aprendizaje que tienen muchas presentaciones y características diversas que son consumidos en un corto espacio de tiempo.



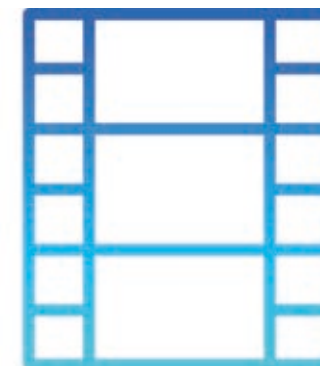
### Flexibilidad

Los recursos pueden ser estudiados y visualizados en distintos lugares, desde cualquier dispositivo y momento.

## FILMACIONES

Aquellos recursos de vídeo en que se graba a una o más personas, cuyo objetivo es:

- Bienvenida
- Contenidos
- Cierre
- Indicaciones
- Conversatorios
- Entre otras

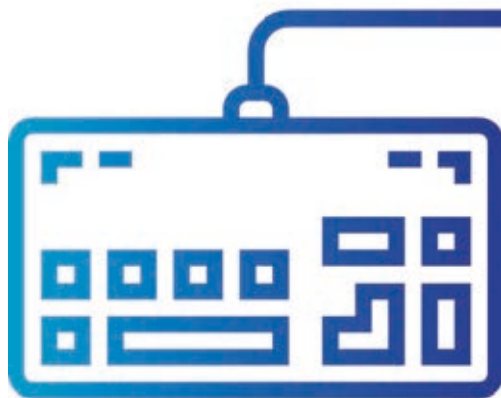
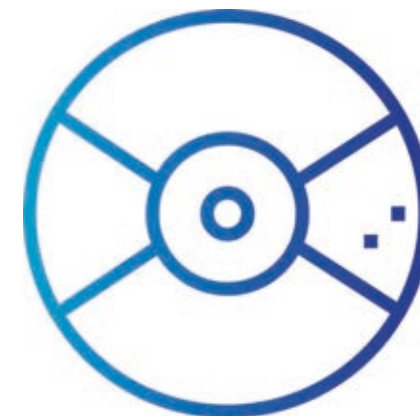


### Formato

- Archivo editable en Adobe Premiere
- Archivo final en MP4 (H264)
- Tamaño 1089 x 1920 (Full HD)
- Tiempo promedio 2 a 3 minutos para bienvenidas y cierres
- Tiempo promedio 5 minutos para contenidos

## REQUERIMIENTOS

- Incorporar siempre cortinas de inicio y salida institucionales (no se deben alterar)
- Logo Universidad Autónoma en una ubicación predeterminada y especificada en este manual



### Tipografía a utilizar:

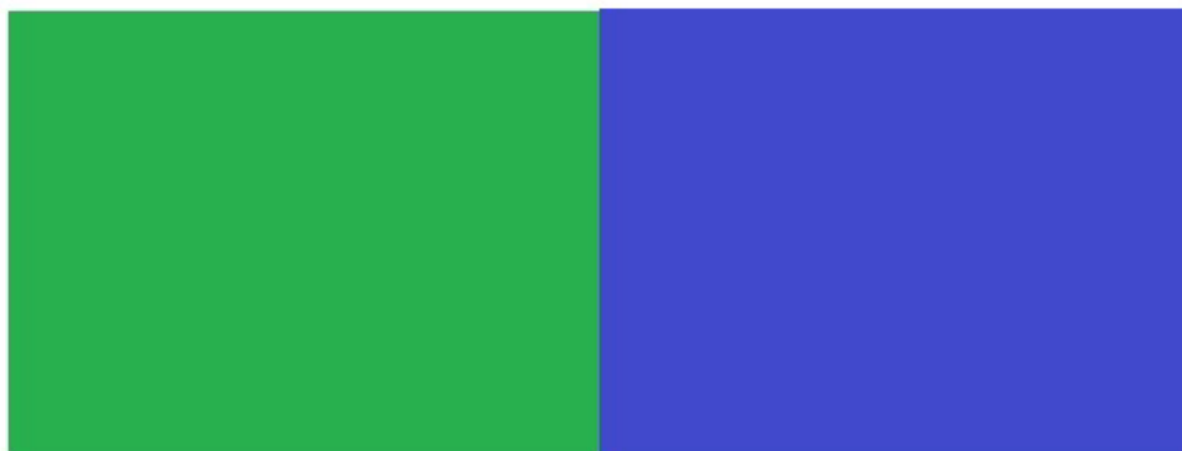
- Barlow (light, regular, semibold y bold) Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Aa **Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Aa** **Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Aa**



## ENTREGABLES UNIVERSIDAD AUTÓNOMA

Para alinear los recursos con la gráfica corporativa y mantener un mismo lenguaje, se entregará al proveedor el siguiente material, que es de uso obligatorio y no alterable. Este material no se debe intervenir, ya que forma parte de la gráfica corporativa definida por Universidad Autónoma, quienes proporcionarán los respectivos formatos.

- Fondo Chroma Key (2 tonos) Ai.
- Cortinas de entrada y salida con gráfica Universidad Autónoma (mp4).





## LOGO





## REQUERIMIENTOS TECNICOS

Todos los recursos audiovisuales deben incorporar, antes de la cortina de salida, la referencia a la fuente desde la que se obtuvo el contenido expuesto en el video (Formato APA).



Todo recurso de aprendizaje audiovisual que involucre la participación de terceros, debe contar con la respectiva cesión de derechos de imagen.

Si se utiliza música de fondo debe ser sin copyright  
(Comprobar el uso libre), sin letra, instrumental, acorde a  
la temática del recurso y no debe interferir en la locución.



Si se incluyen filmaciones o material de origen  
propio o privado  
debe contar con la cesión de derecho de imagen.



## ACCESIBILIDAD

**Todos los recursos audiovisuales, deben incorporar los siguientes elementos de accesibilidad:**

### **Subtítulos:**

Deben estar insertos dentro del video. En el proceso de revisión, se deberá entregar un link (a cuenta de Vimeo) para revisar el material con los subtítulos incorporados. Una vez que se apruebe, se implanta en la plataforma.





## SUBTITULOS

- Correctos ortográfica y gramaticalmente.
  - Tipografía: Tipografía recta, sin serif.
  - Tamaño: Tamaño máximo de los caracteres debe ser aquél que permita presentar en pantalla un subtítulo con 35 caracteres, que debería ser el límite máximo de caracteres por línea.
  - Deben ocupar dos líneas como máximo.
  - La separación entre líneas de texto de subtítulos debe ser de interlineado sencillo.
- Usar fondos de subtítulos. (por revisar)



## EJEMPLO DE SUBTITULO



## LENGUAJE DE SEÑAS

**El uso de lengua de señas se especificará en cada proyecto, según sus requerimientos.**



- En las animaciones, no se ocuparán para evitar la saturación de elementos.
- El intérprete de lengua de señas debe demostrar formación, respaldo de la comunidad sorda (por ejemplo, encontrarse en la nómina de intérpretes evaluados y acreditados por ASOCH) y/o inscripción en el registro civil como servicios de apoyo para persona en situación de discapacidad.
- El recuadro destinado a lengua de señas, debe estar ubicado en el lado derecho de la pantalla a una altura media, en proporción con el Logo y que no tape los subtítulos.
- El tamaño del recuadro no debe competir con la imagen principal, por lo tanto, no debería superar el 34% de la pantalla completa.



## EJEMPLO LENGUAJE DE SEÑAS

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHILE  
MÁS UNIVERSIDAD

**ORGANIZA TU RUTINA**

Es muy importante tener una rutina adecuada

 , Altura baja  
sector izquierdo



## Transcripción:

Todos los recursos audiovisuales deben llevar su correspondiente transcripción, elaborada en base a las indicaciones del documento: **Accesibilidad Audiovisual: Recomendaciones sobre Subtitulado y Lengua de Señas.**

<https://www.senadis.gob.cl/documentos/listado/146/accesibilidad/page/1>

## Audiodescripción

Los recursos audiovisuales Recreación y Reportaje, así como extractos de películas, documentales, obras de teatro y otros que presenten mayor complejidad de imagen y argumento, deberán llevar su correspondiente audiodescripción, **según especificaciones de la Norma UNE 153020, contenidas en el documento Formatos de Comunicación Accesible Senadis junio de 2019.**

<https://www.senadis.gob.cl/documentos/listado/146/accesibilidad/page/1>



## VIDEO TUTORIAL

Es un recurso audiovisual a modo de guía para los estudiantes, se ubica dentro de la plataforma y en zonas de fácil acceso, cuentan con gráficas e indicaciones para ejemplificar y señalar óptima mente, además de la narración del proceso a seguir.





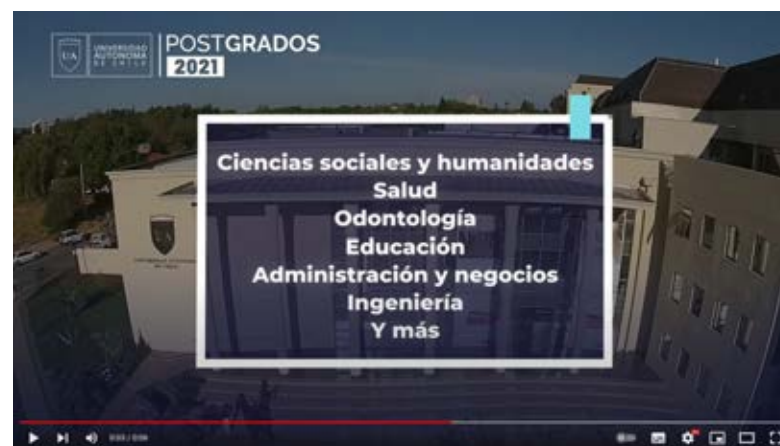
## VIDEO REPORTAJE

Recurso de tono más vivencial, que presenta diversas capturas de: procesos, explicaciones y experiencias mostradas en primera persona.

### RESTRICCIONES

- Uso de vídeos e imágenes de autoría propia.
- Uso de GC para quienes expongan.
- Permitido el uso de imágenes vectoriales a modo de apoyo.







## VIDEO SIMULACIÓN

Recurso audiovisual, en base a grabación in situ de algún procedimiento que requiera ser mostrado como contenido del programa.

### RESTRICCIONES Y ORIENTACIONES

- La grabación debe ser con dos cámaras.
- Usar algún elemento con el color de la facultad
- Máximo 45 hora, si es más dividirlo en 2 partes.
- Es necesaria la cesión de derechos de imagen para alumnos o terceros (de lo contrario tapar los rostros). También se requiere la cesión de derechos de marca en caso de usar ciertos productos (de lo contrario tapar la marca).



## ANIMACIONES

Son todos aquellos recursos de vídeo que cuentan con gráficas a modo de explicación de contenidos de una manera más dinámica.

### Formato

- Archivo editable en formato asociado
- Archivo final en MP4 (H264)
- Tamaño 1089 x 1920 (Full HD)

### Duración y cantidad de palabras:

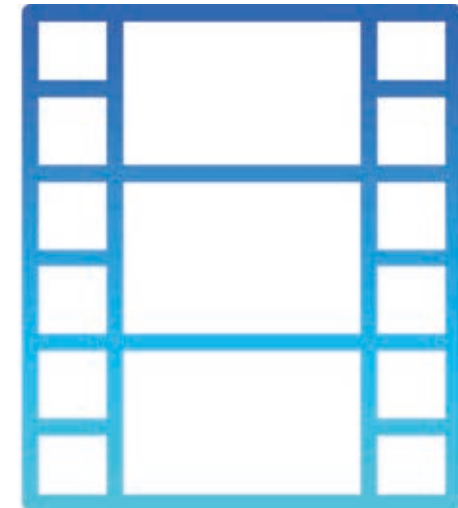
- Tiempo promedio 3 a 5 minutos
- 490 palabras en promedio.





## REQUERIMIENTOS

- Incorporar siempre cortinas de Inicio y Salida institucionales (no se deben alterar)
- Logo Universidad Autónoma en una ubicación predeterminada en este manual por el equipo de Diseño de Universidad Autónoma



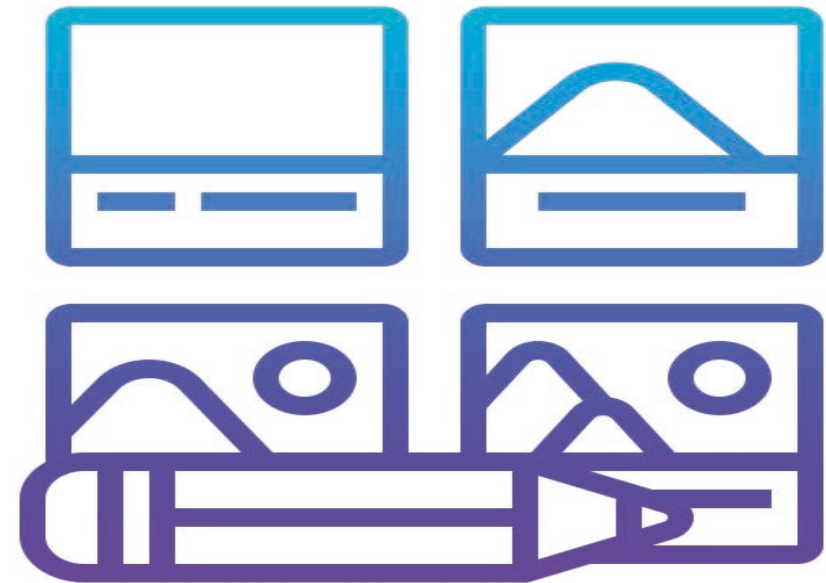
### Tipografía a utilizar:

- Barlow (light, regular, semibold y bold) Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Aa **Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Aa** **Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Aa**

## STORYBOARD

*Toda animación debe contar con un storyboard para validación de la propuesta gráfica.*

***El storyboard se refiere a la presentación de las láminas finales que se llevarían posteriormente a la animación. Es un pre recurso obligatorio, entregable en PDF editable.***





## Ejemplo animación con imágenes y/o vídeos de apoyo

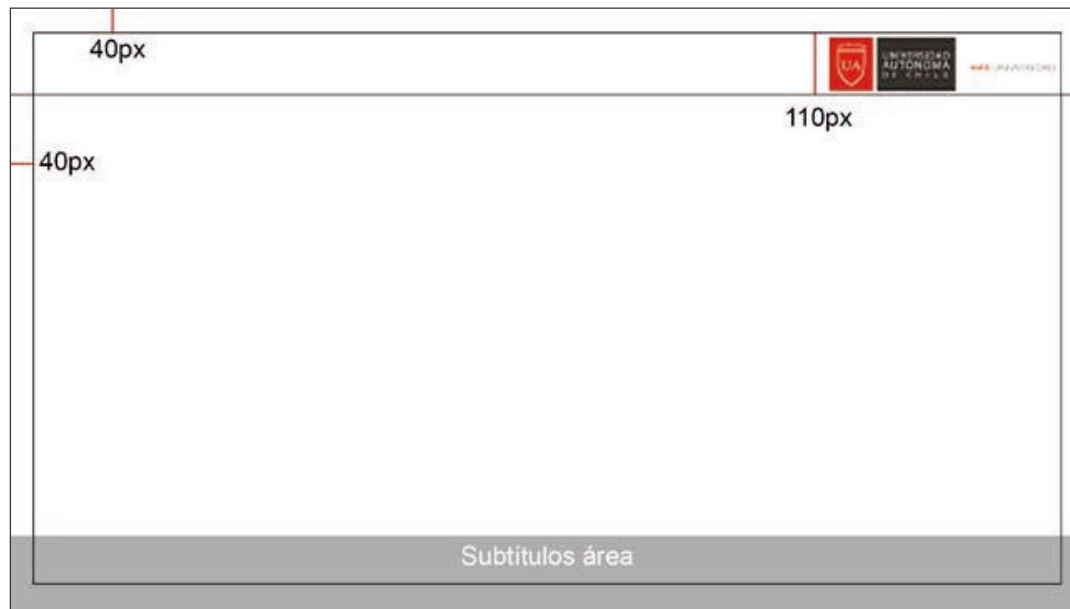




## ESTRUCTURA DE ANIMACION

**Toda animación debe incluir el mismo material institucional utilizado en los videos:**

- Cortinas institucionales de Entrada y Salida
- Logo interno Universidad Autónoma
- Subtítulos



### Elementos:

La estructura de una animación debe contener 3 elementos:

- Textos destacados (ideas fuerzas)
- Logo Institucional
- Subtítulos (Especificación en la sección de videos)

## Grilla de Distribución en pantalla



- *Si se utiliza música de fondo, el volumen no debe interferir con la locución.*



## USO DE IMAGENES

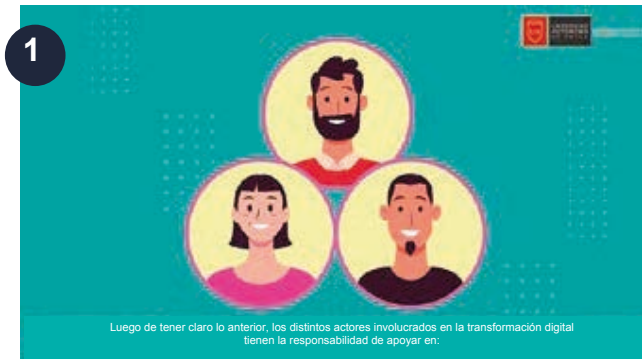
Para uso de imágenes en las propuestas de diseño, se debe recurrir a fotos, ilustraciones propias o bancos de imágenes con los que se pueda contar.

- Una vez aprobada la propuesta, se deben adquirir las imágenes desde un repositorio autorizado con licencia.
- Todas las imágenes utilizadas deben contar con los derechos de uso correspondientes.
- No usar recursos con licencia creative commons.

## Tipos de Animación

### Tipo vectorial

Consiste en animaciones que se componen solo de recursos ilustrados -vectorizados (dibujos, diagramas, iconos, isotipos, etc).



### Tipo Imagen de Apoyo

Son animaciones que se conforman con fotos y/o videos de personas reales, en apoyo a iconografía explicativa.





## Restricciones:

El uso de animaciones, se debe utilizar sólo cuando se especifica dentro de la solicitud de elementos requeridos por el programa.

- Las animaciones deben ir en sincronía con la narración
- Deben seguir una misma línea y lenguaje gráfico, no mezclar fotos e ilustraciones.
- Siempre poseer carácter de apoyo visual y explicativo
- Es de suma importancia distinguir el tipo de animación y su correcta aplicación.
- Evitar saturación de elementos o movimientos
- Mantener siempre el tono formal e informativo, pero a la vez lúdico del recurso.
- En las animaciones no se ocupa el cuadro de lengua de señas para evitar las saturación de elementos.

## White Board

Animación Whiteboard: estilo de animación que simula dibujar los gráficos en una pizarra.

Para este estilo de animación se considera los mismos requerimientos solicitados que en la animación en cuanto estructura, tamaño y formato.

### Ejemplo de White Board





## Restricciones:

El uso de White Board como recurso, se especificará en la solicitud de archivos y elementos para cada programa.

- Uso de elementos en 2D, a modo de pizarra de clases (no efecto tiza).
- Incluir en algunas secuencias el lápiz y/o la mano como guía de la narración.
- Es primordial que la narración este sincronizada con el movimiento del lápiz y el trazo que se va dibujando.
- Se pueden usar recursos a color, siempre y cuando se respete los tonos de los rotuladores.
- No incluir dibujos tipo Infografía o Animación



## Interactivos

Son actividades que presentan una interacción directa por parte del estudiante, en las cuales puede mover, arrastrar y/o seleccionar elementos, entre otras opciones. Recibiendo una respuesta inmediata de la interfaz.



## Tipos de Interactivos:

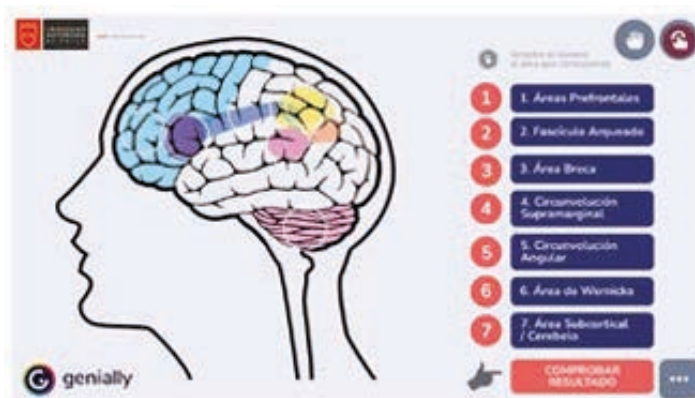
### Scorm

Recurso interactivo que permite realizar actividades más dinámicas dentro de la plataforma, siendo usado para actividades formativas y sin calificación.



## Genially

Herramienta de Gamificación, amigable e interactiva para el usuario. Es un recurso para evaluar aprendizajes sin calificación asociada y con respuesta inmediata.





## PODCAST

Material de audio informativo y narrado.



### Formato

- Recurso entregado en Mp3 y Au (editable)
- Calidad de audio: 192 kpbs
- Formato para guión: Podcast

### Duración y cantidad de palabras:

- En promedio 3 a 5 minutos
- 490 palabras en promedio

## Requerimientos

- Incorporar siempre cortinas de inicio y salida institucionales (no se deben alterar)
- Estructura: Al inicio solo se debe entregar el nombre del podcast según contenido.



- Extensión: La duración del podcast no debe superar los 5 minutos como promedio. Si es más extenso, se debe dividir en cápsulas.
- Transcripción: El recurso debe llevar su correspondiente transcripción en un documento elaborado en base a las indicaciones del documento:

***Formatos de Comunicación Accesible Senadis junio de 2019***

<https://www.senadis.gob.cl/documentos/listado/146/accesibilidad/page/1>



## Locución

Debe ser realizada por un locutor profesional, en tono neutro. En caso de ser la grabación de un académico, tiene que mantener el tono neutro y claro para los oyentes.

- Si se utiliza música de fondo, el volumen utilizado no debe interferir con la locución, bajo ningún motivo.



## Transcripción de podcast

La transcripción del podcast es básicamente un documento en formato PDF que, en el proceso de implantación, debe quedar disponible junto al archivo reproducible, con el objetivo que los estudiantes con algún tipo de discapacidad auditiva puedan descargar y leer el contenido del podcast.



**Se solicitará a los proveedores que, al desarrollar un recurso de tipo podcast, entreguen dos productos en la versión final: El primero será el archivo de audio en mp3 y el segundo el documento en PDF con la transcripción del audio.**

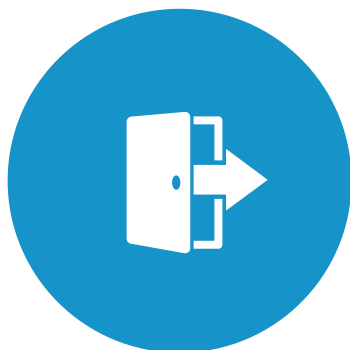


## INFOGRAFÍAS

Recurso visual que busca informar, ejemplificar y mostrar los contenidos de modo más dinámico, fluido y pregnante en una imagen, tabla y/o esquema, suele ir apoyado de variedad de elementos y colores que lo hacen más cercano al lector, facilitando la lectura de contenidos.



### Formato



- Dimensiones: 1920 x 1080
- Una plana
- Permitido uso vertical u horizontal
- Entregar pre-recurso gráfico
- Formato en plataforma PDF (para descarga y SVG (para visualización).
- Editable en formato .ai (debe ser entregado)
- Colores en RGB (pantallas)



## Requerimientos



- Uso de plantillas finis terrae online (será entregada): título, logo y bajada, son recursos inamovibles.
- Los elementos no pueden ser alterados, solo para cambiar el nombre del título y datos de bajada, además del color de la franja inferior y parte del título (se explicará en las próximas páginas).

## Tipografía a utilizar:

- Barlow (light, regular, semibold y bold)

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn**

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn



## Iconografía

Iconos, Isotipos e Ilustraciones son apoyos visuales fundamentales para la composición y entendimiento de los contenidos mostrados en las infografías, es de suma importancia la coherencia de su uso y el buen manejo del lenguaje visual.

### Planos o Flat



- Isotipos de borde delgado, tamaño en p dependiendo de la medida del elemento.
- Uso de tonalidades pastel para destaca ciertos elementos dentro del isotipo.
- Demuestran ideas

## Colores



- Iconos sin bord
- Vectorizados en colore
- Contienen mayor cantidad de elemento
- Demuestran acciones

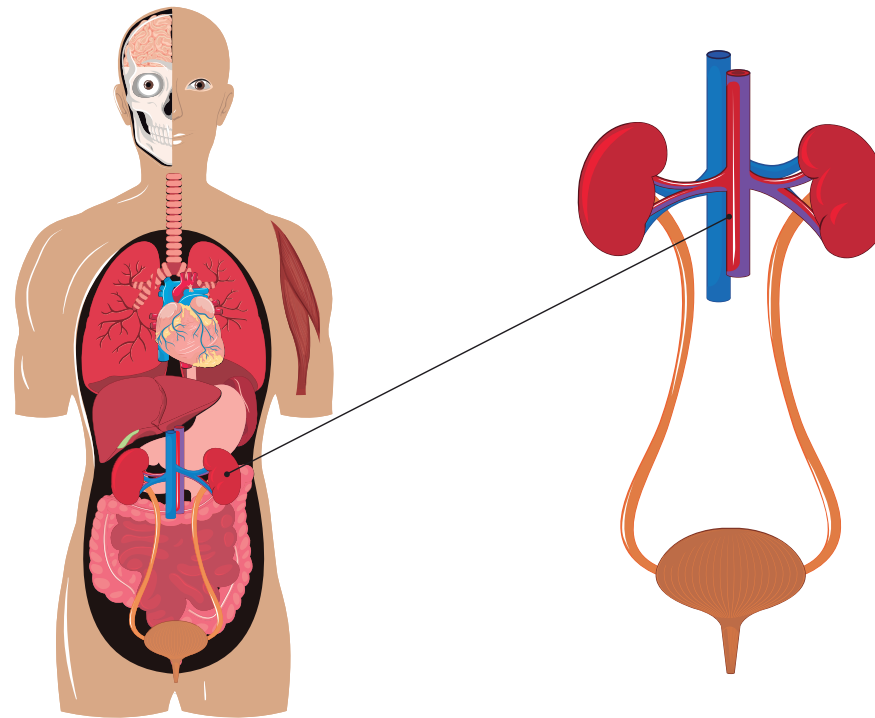


## Ilustraciones + iconos

- Ilustraciones vectorizadas que mezclan un composición de dibujo e iconos explicativos.
- Demuestran acciones + ideas
- Importancia en la armonía de la composición

## Ilustraciones informativas

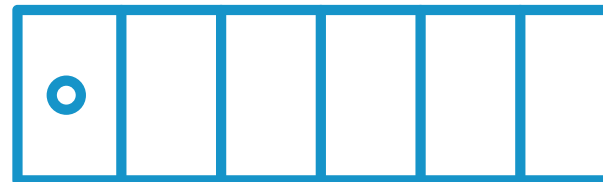
- El uso de este tipo de ilustración es de vital importancia y aporte para los programas que necesitan apoyo visual explicativo.
- Puede mostrar disecciones y componentes





## Escala de Grises

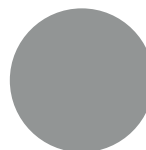
Nuestra escala de grises cuenta con tres colores, los cuales se puede ir alternando o combinando, son tonalidades neutras



## Grises



**CMYK:** C: 8 / M: 6 / Y: 7 / k: 0  
**RGB:** R:237 / G: 237 / B: 237 **Hex:**# EDEDED



**CMYK:** C: 40 / M: 31 / Y: 32 / k: 10  
**RGB:** R:157 / G: 157 / B: 156 **Hex:**# 9D9D9C

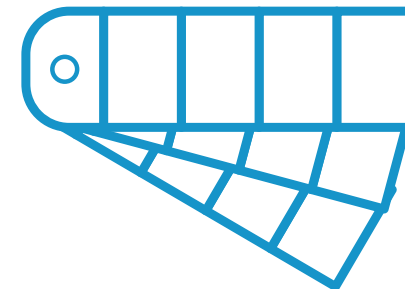


**CMYK:** C: 27 / M: 9 / Y: 20 / k: 0  
**RGB:** R:197 / G: 214 / B: 208  
**Hex:**# C5D6D0



## Colores y Uso del Color

El contraste de luminosidad entre el color de fondo y el color del texto debe garantizar una buena legibilidad en situaciones desfavorables de luz, pantallas con poco contraste o brillo y para personas con dificultades visuales no utilizar tramas, degradados o imágenes de fondo.



**RGB:** R:162 / G: 204 / B: 131  
**Hex:** #98ff96



**RGB:** R:23 / G: 101 / B: 50  
**Hex:** #006414



**RGB:** R:2 / G: 151 / B: 58  
**Hex:** #009929



**RGB:** R:103 / G: 181 / B: 98  
**Hex:** #5ccb5f



**RGB:** R:30 / G: 56 / B: 35  
**Hex:** #003400



## APUNTES Y DOCUMENTOS

Son archivos de lectura en formato PDF que se encuentran embebidos en la plataforma y con la posibilidad de ser descargados por los usuarios.



### Formato

- PDF para uso en plataforma
- Editable en Word
- Tamaño carta



## Diseño Documentos

- Portada con la información del documento, nombre del archivo facultad, escuela, centro u oficina a la que pertenece y Logo de Universidad Autónoma.
- El cuerpo del documento debe de tener el diseño, los colores corporativos y de cada facultad.
- Debe estar inserto el logo Universidad Autónoma al pie de página en todo el cuerpo del documento.

### TEXTO ALTERNATIVO

El texto alternativo es un atributo de accesibilidad que describe una imagen en un documento de texto. Posee dos funciones principales, una es permitir a los motores de búsqueda rastrear y clasificar mejor la página o sitio, la otra es que ayuda a los softwares de lectura de pantalla a describir las imágenes para las personas con algún grado de discapacidad visual.

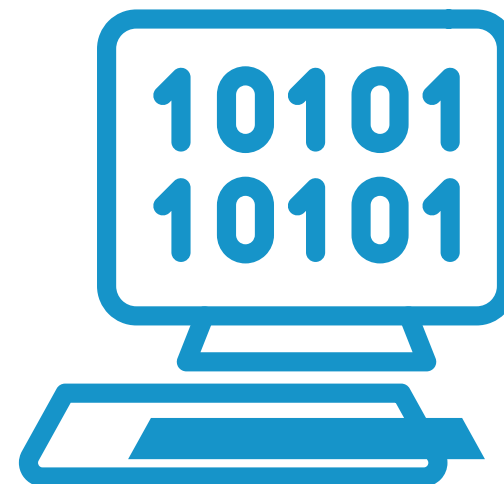
Ayudar a las personas con discapacidad visual es la principal motivación para incorporar este atributo en las imágenes de los documentos. Logrando mejorar la experiencia de estudiantes con esta discapacidad para que alcancen una mejor comprensión de los contenidos integrados en los recursos de aprendizaje.



## CODIFICACIÓN

Para el nombramiento de cada archivo contamos con una nomenclatura específica.

**códigoasignatura\_año\_trimestre\_semana\_nombrerecurso**



### Ejemplos:

**GOI7001\_2022\_T1\_S1\_Animacion1**

**IFRS7003\_2022\_T1\_S1\_Infografía2**



# Manual para el diseño de recursos Multimodales