

**Análisis de los Elementos Gráficos de la Plataforma E-learning Campus Xplora  
Constructora Bolívar desde la Matriz DOFA como Método de Evaluación**

Danna Michelle Poveda Cañón  
Universidad Santo Tomás  
Diseño Gráfico

Director de trabajo de grado  
Oscar Javier Cubillos Pinilla

*2022*

### **Agradecimientos**

Este proyecto está dirigido a todos los que fueron un apoyo considerable e imprescindible en el transcurso de mi carrera y para el desarrollo posterior de este proyecto de grado, agradezco a Dios principalmente por las oportunidades que me ha brindado durante cada una de mis etapas, Es importante destacar este logro agradeciendo a mi mamá y familiares, que fueron el apoyo moral y espiritual necesario para continuar cuando las dificultades se presentaron. Resaltó grandemente al equipo de profesores de la Facultad de diseño gráfico que fueron guías y soporte intelectual en este proceso de investigación, sin ellos esto no hubiese podido ser posible. Gracias por su esfuerzo, paciencia, consideración y finalmente a cada uno de mis compañeros por las experiencias y oportunidades haciendo significativo mi paso por la Universidad Santo Tomás.

**Tabla de Contenidos**

<b>1. Introducción</b>	<b>4</b>
<b>2. Justificación</b>	<b>5</b>
<b>3. Pregunta Articuladora</b>	<b>7</b>
<b>4. Objetivo general</b>	<b>7</b>
<b>5. Tema de Reflexión y Discusiones Académicas</b>	<b>7</b>
5.1. E-learning: La Metodología de Formación en Línea	8
5.2. Características y Ejemplos de Plataformas E-learning	10
5.2.1. Características generales del e-learning.	10
5.2.1.1. Variedad de contenidos.	10
5.2.1.2. Reducción de costos.	11
5.2.1.3. Flexibilidad.	11
5.2.1.4. Disponibilidad.	11
5.2.1.5. Mayor compromiso y motivación.	11
5.2.1.6. Disminución de tiempo.	11
5.2.1.7. Videotutoriales.	11
5.2.1.8. Chats de diálogo.	11
5.2.2. Plataformas e-learning.	12
5.2.2.1. Plati.	12
5.2.2.2. Moodle.	13
5.2.3. Características gráficas en una plataforma e-learning.	14
5.2.3.1. Tipografía.	14
5.2.3.2. Imágenes e ilustraciones.	14
5.2.3.3. Iconos.	15
5.2.3.4. Botones.	15
5.2.3.5. Hipervínculos.	15
5.2.3.6. Formas.	16
5.2.3.7. Color.	16
5.3. Técnicas y Estrategias de Diseño Gráfico para el Aprendizaje	16
5.3.1. Focalización: puntos relevantes para mejor atención.	17
5.3.2. Navegación: usabilidad e interactividad.	17
5.3.3. Legibilidad: comprensión del contenido.	18
5.3.4. Información, redundancia y ruido.	18

ELEMENTOS GRÁFICOS EN PLATAFORMAS E-LEARNING	4
5.3.5. Diseño responsive: libre accesibilidad y navegación.	18
5.3.6. Memorización.	19
5.4. Matriz DOFA de la Plataforma E-learning	19
5.4.1. FO: Fortalezas en oportunidades.	20
5.4.2. DO: Debilidades en oportunidades.	20
5.4.3. FA: Amenazas en fortalezas.	21
5.4.4. DA: Solución de debilidades y amenazas.	21
<b>6. Discusión y Conclusiones</b>	<b>22</b>
<b>7. Bibliografía</b>	<b>23</b>
<b>8. Anexos</b>	<b>26</b>

#### **Tabla de Figuras**

<i>Figura 1. Infografía de momentos en Constructora Bolívar.</i>	<b>6</b>
<i>Figura 2. Ventajas del e-learning en una empresa.</i>	<b>9</b>
<i>Figura 3. Interfaz de la plataforma Platzi - Curso Online</i>	<b>12</b>
<i>Figura 4. Moodle LMS 4 - Última versión de Moodle.</i>	<b>13</b>
<i>Figura 5. Matriz DOFA de Plataforma Campus xplora - Constructora Bolívar</i>	<b>20</b>

## 1. Introducción

En la empresa Constructora Bolívar existen momentos de inducción por los que pasa el trabajador al ingresar en la empresa, para constituir dichas oportunidades se postuló el ecosistema de universidad corporativa, concepto en el cual se desarrolla todo el ambiente de inducciones y formaciones de la empresa Constructora Bolívar, este concepto ha sido diseñado y evaluado constantemente para velar el progreso personal y profesional de sus trabajadores. La practicante se involucra como diseñadora gráfica al realizar el plan estratégico de comunicación en cuanto a promoción, gestión y control en los sistemas virtuales alojados en la plataforma Campus Xplora. Esta plataforma de aprendizaje se ha utilizado como una herramienta amena a sus trabajadores y tener de manera intuitiva y cercana el aprendizaje interactivo, esto ha permitido que cada una de las capacitaciones sea realizada gracias a empresas aliadas expertas en virtualización y generación de contenidos, con el fin de poder llegar a transformarse en una comunidad de aprendizaje implementando a futuro el microlearning.

Sin embargo, basados en reportes de esta plataforma (anexo 1) y la estadía de la practicante en la empresa, se evidencia que la activación, interacción y finalización de estos momentos de inducción tienen muy poca presencia, por lo cual surge esta investigación, teniendo en cuenta los elementos gráficos y estrategias comunicativas dentro de la plataforma de E-learning: Campus Xplora para así determinar qué factores y qué puntos débiles imposibilitan una mejor estancia dentro de la plataforma.

Desde Campus Xplora (anexo 2) existen categorías y divisiones para impulsar el crecimiento personal de todos los trabajadores denominadas ofertas de aprendizaje y desarrollo. Esta herramienta de aprendizaje, como espacio de interacción, posibilita que suceda acoplarse con otros; dominar y modificar los instrumentos de actuación sobre el medio en este caso en construcción sea parte de áreas administrativas o de áreas directamente relacionadas a la construcción. El carácter y los conceptos generados por los antecedentes, características formales y características generales permiten convertir a la propia plataforma de aprendizaje en una meta de desarrollo, por lo que es necesario una renovación constante ya que es un medio útil para el crecimiento y desarrollo intelectual y afectivo de las personas que aprenden. Por tales motivos se

propone una matriz DOFA (anexo 3) empezando por la realización de un análisis del perfil actual de la plataforma, agrupando elementos de la matriz como: Debilidades (D), Oportunidades (O), Fortalezas (F) y Amenazas (A). Con el fin de proponer un plan estratégico que pueda tener en cuenta la constructora al momento de su próxima actualización, y así conocer las características internas (Debilidades y Fortalezas), también su escenario externo (Oportunidades y Amenazas).

## 2. Justificación

La práctica laboral de la estudiante se realiza en la empresa Constructora Bolívar para el área de talento humano, que se enfoca en la realización de piezas gráficas (ver anexo 3) para toda la empresa. Esta área consiste en generar espacios formativos donde los trabajadores realizan el proceso de inducción a sus funciones, recibiendo un acompañamiento a lo largo de la empresa, con el fin de desarrollar habilidades y alcanzar su máximo potencial, el área de talento humano promete desde su eslogan oficial: despertar en el ser humano querer formarse como persona íntegra.

Dentro de este proceso existen tres momentos (ver figura 1) en los que la practicante está involucrada. El primer momento se ha denominado como “Pertenezco a la compañía”, donde le ofrecen al trabajador primerizo cursos de aprendizaje tales como: políticas corporativas, principios y valores, seguridad y salud en el trabajo (SST), entre otros programas más. El segundo momento se reconoce como “Adquiero nuevos conocimientos” momento en el cual están los programas de formación específica por área y equipo de trabajo, se encargan de reforzar alguna habilidad para continuar y mejorar procesos en conjunto con la empresa. La mayoría de estos programas de formación se encuentran alojados en el sitio web corporativo denominado Campus Xplora, que tiene como fin incentivar al personal de manera cercana al autoaprendizaje teniendo cursos dirigidos a su profesión o para potencializar responsabilidades y/o logros de metas propuestas en su cargo.

### **Figura 1.**

*Infografía de momentos en Constructora Bolívar.*



*Nota.* Realizado por Constructora Bolívar. (2018)

El tercer y último momento es B.R.O (Born to Rise to the top) y BRO ejecutivo, son espacios de inglés corporativo creados para perfiles de liderazgo, cuyo objetivo es formar al personal en el segundo idioma con un enfoque profesional y competitivo de las habilidades comunicativas.

Teniendo en cuenta lo anteriormente explicado y para entender el rol que desempeña la practicante es necesario describir el contexto de su función principal. La comunicación interna o corporativa, según Pizzolante (2004), define situaciones en donde dos o más personas intercambian o comparten principios, ideas o sentimientos de la empresa, resaltando los elementos gráficos donde sintetizan y se hace explícita la estrategia de comunicación de la empresa, definiendo los parámetros de organización y gestión de su función comunicativa.

La intención de este proyecto investigativo es hacer una revisión de la pertinencia y los elementos acertados, puesto que haciendo dicha revisión se podrá generar propuestas de cambio desde sus contenidos hasta su estructura gráfica de tal manera que el alumno (trabajador) se sienta más acompañado influyendo positivamente en la calidad del aprendizaje. Para ello cada uno de los apartados estará relacionado en la solución al objetivo principal e ilustraremos con

situaciones de aprendizaje concretas varios aspectos en los que es factible notar el impacto respecto a la plataforma: Campus Xplora.

Sin embargo, en calidad de diseñadora gráfica se evidencia que en dichos momentos existen falencias de forma y estructura en la plataforma Campus Xplora puesto que el nivel de interacción con la plataforma es casi nulo, dentro del personal nuevo de constructora bolívar más del 50% no asiste, no activa y finaliza las formaciones alojadas en dicha plataforma, esto se debe a que la plataforma es poco intuitiva y posee direcciones y elementos confusos, que hacen al usuario no tener el uso correcto, entender la usabilidad y la funcionalidad de la plataforma.

Es por esto que surge la necesidad por determinar y diagnosticar la relación que conlleva tomar decisiones gráficas para brindar por medio de una herramienta e-learning, capacitaciones y formaciones que generen alto impacto a la empresa siendo parte fundamental el proceso creativo para el surgimiento de nuevos métodos de aprendizaje, apoyados en sistemas multimediales y visuales haciendo que adquiera una relevancia especial en el ámbito del diseño gráfico.

### **3. Pregunta Articuladora**

¿Cómo identificar los aspectos a mejorar en el diseño de la plataforma e-learning: Campus Xplora, utilizada en la empresa Constructora Bolívar, que le permitan ser más intuitiva y atractiva para los nuevos trabajadores?

### **4. Objetivo general**

Analizar los elementos gráficos utilizados en la plataforma e-learning: Campus Xplora, de la empresa Constructora Bolívar, desde la matriz DOFA como método de evaluación para la identificación de los aspectos a mejorar en su diseño, en el marco de las capacitaciones profesionales de la empresa Constructora Bolívar durante el segundo periodo de 2022.

### **5. Tema de Reflexión y Discusiones Académicas**

Para la empresa Constructora Bolívar cada uno de sus trabajadores son valiosos puesto que para cumplir con el propósito superior de enriquecer la vida con integridad se necesita de personas formadas y profesionales íntegros. Con este propósito y durante cuatro años, la

empresa ha implementado el método de aprendizaje desde las herramientas e-learning<sup>1</sup> para la inducción básica (primer momento) y actualmente también para procesos personalizados en educación profesional a su cargo (segundo y tercer momento). Lo cual se reconoce la importancia que tiene y la visión de la empresa en un futuro cercano de poder implementar el microlearning<sup>2</sup> para su evolución.

Sin embargo, esta visión dentro de la plataforma Campus Xplora se ve descuidada la pertinencia a estos procesos, lo que surge la necesidad de poder diagnosticar y revisar los elementos gráficos y sus decisiones identificando algunas falencias y conceptos relevantes para los procesos de e-learning que hoy en día ocupan un lugar muy importante en la enseñanza digital, programa de aprendizaje el cual postula que las competencias para autorregular el aprendizaje constituyen adquisiciones culturales que no aparecen de manera espontánea, sino que deben ser aprendidas estimuladas a partir de la intervención adecuada.

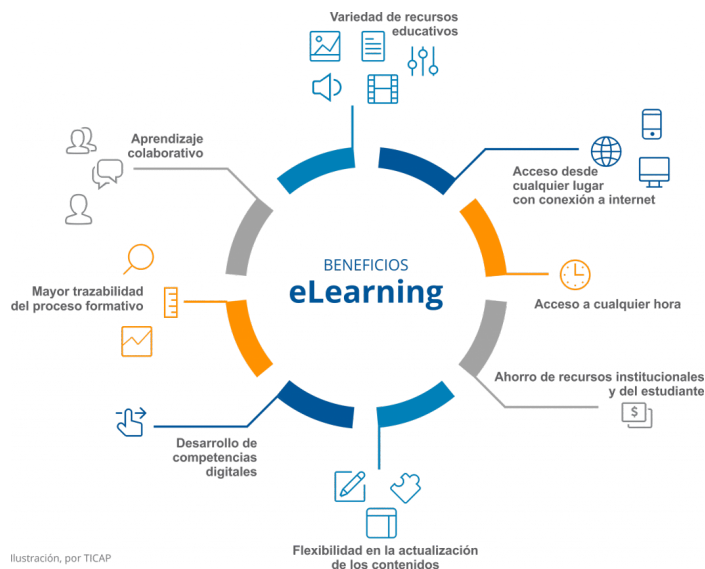
### **5.1. E-learning: La Metodología de Formación en Línea**

El e-learning corporativo es una metodología formativa del ámbito empresarial cuya enseñanza es virtual, como lo indica su nombre al inglés *electronic learning* se refiere a todas aquellas formaciones de aprendizaje que se hacen a través de un medio electrónico que esté conectado a la red (Santander Universidades, 2022). Una solución creativa al crecimiento empresarial del trabajador educado y formado, entre sus principales características se puede destacar la personalización de la formación, la flexibilidad horaria y la autogestión de la formación. Estas características pueden, de igual manera, detectarse como claras ventajas de aplicar e-learning a procesos de aprendizaje dentro de una corporación.

---

<sup>1</sup> El e-learning es una modalidad de formación basada fuertemente en las tecnologías de la información y comunicación

<sup>2</sup> El microlearning, es una metodología educativa que se basa en la fragmentación de los contenidos para un rápido y eficaz aprendizaje con el objetivo de evitar largas sesiones de estudio.

**Figura 2.***Ventajas del e-learning en una empresa.**Nota. Tomado de TICAP e-learning.*

Para señalar procesos importantes desde la vista gráfica y pedagógica, la figura anterior muestra las ventajas que brinda el e-learning para entender qué relevancia tiene dentro del ámbito organizacional. Downes (2012) describe la evolución del e-learning a partir de una serie de generaciones a lo largo del tiempo, sin embargo, solo se tomará en cuenta dos de las generaciones que el autor explica. En primer lugar, señala la existencia de una generación cero caracterizada por el diseño y la publicación de los recursos multimedia en línea, esto quiere decir que ya se tiene en cuenta la integración de elementos gráficos específicos, como imágenes, videos y formas. En esta generación, lo más importante es usar los ordenadores para transmitir contenidos instructivos y realizar actividades basadas en cuestionarios evaluativos. Por otro lado está la tercera generación, el desarrollo de los gestores de aprendizaje LMS (Learning Management System) que permite conectar los contenidos de la generación cero con las plataformas, una de las características más significativas de esta fase es la interacción social entre los alumnos, cambiando la interacción entre usuario y ordenador, esta orientación social también se ve impulsada gracias al uso de los dispositivos móviles por lo cual la información es adquirida con mayor facilidad.

Un elemento importante en la evolución descrita es que se van generando recursos y espacios cada vez más amplios y complejos. En este sentido, García-Peñalvo y Seoane-Pardo consideran el e-learning como “[...] un proceso formativo, de naturaleza intencional o no intencional, orientado a la adquisición de una serie de competencias y destrezas en un contexto social, que se desarrolla en un ecosistema gráfico-tecnológico en el que interactúan diferentes perfiles de usuarios que comparten contenidos, actividades y experiencias y que, en situaciones de aprendizaje formal, debe ser estructurado por docentes cuya actividad contribuya a garantizar la calidad de todos los factores involucrados” (2015, p. 132). En las tres etapas mencionadas no solo hay un cambio o evolución tecnológica sino también, como señalan Siemens, Gašević, y Dawson (2015), hay un cambio en las relaciones que se establecen entre el control del aprendizaje, la integración del sistema visual y los enfoques de enseñanza-aprendizaje.

En este sentido, se observa una clara tendencia a desarrollar desde las herramientas gráficas menos estandarizadas y que se adapten con mayor facilidad a las necesidades de los alumnos (trabajadores). Para el área de formación y desarrollo en Constructora Bolívar se actualiza e innova en todos sus procesos por ende es importante darse a conocer por medio de las capacitaciones y así incentivar en desarrollo de su cargo durante la estadía en la empresa.

## **5.2. Características y Ejemplos de Plataformas E-learning**

La planificación de construir el aprendizaje en una plataforma e-learning está compuesta por metodologías, estrategias comunicativas y gestión de recursos tecnológicos promoviendo la interacción directa con los contenidos, dando prioridad a el alumno y volviendolo el protagonista y el objetivo principal a lo que va la empresa Constructora Bolívar como la autogestión del aprendizaje. Algunas de la características generales se muestran a continuación según el autor Badillo (2021):

### **5.2.1. Características generales del e-learning.**

#### **5.2.1.1. Variedad de contenidos.**

La plataforma debe ofrecer una vasta diversidad de catálogos para que el usuario pueda escoger los contenidos según la preferencia y de acuerdo a su interés.

#### **5.2.1.2. Reducción de costos.**

Permitir que la empresa posea una plataforma e-learning que contribuya a invertir poco capital en las formaciones planeadas para el año. Utilizar en repetidas ocasiones el contenido de este tipo de formación y que pueda estar alojada de forma dinámica y digitalizada en una plataforma que se pueda acceder desde cualquier lugar y en cualquier momento, ahorrando costes como propósito final.

#### **5.2.1.3. Flexibilidad.**

La posibilidad de tener contenidos alojados en una plataforma e-learning, facilita poder actualizar o modificar la información según la época.

#### **5.2.1.4. Disponibilidad.**

La oportunidad de tener una formación sin tiempo limitado permite adaptarse a los tiempos de los alumnos, aportando autonomía y empoderamiento de su gestión en el aprendizaje.

#### **5.2.1.5. Mayor compromiso y motivación.**

Los contenidos virtualizados proporcionados con la ayuda de una empresa e-learning para la formación están diseñados de forma dinámica, interactiva y atractiva. Esto permite a los trabajadores afrontar el proceso de formación con un mayor interés.

#### **5.2.1.6. Disminución de tiempo.**

Contar con conocimiento y recursos que le apoyen en situaciones laborales, desde las medidas y competencias digitales, brinda la posibilidad de tener acceso inmediato a las formaciones educativas y adaptarse a su puesto de trabajo.

#### **5.2.1.7. Videotutoriales.**

La presentación de los contenidos internos deben ser explícitos lo cual se sugiere tener la posibilidad de reforzar conocimientos con formaciones virtuales dictadas por grabaciones del docente.

#### **5.2.1.8. Chats de diálogo.**

En caso de tener dudas para los alumnos remitir con eficacia un asistente virtual para entender su necesidad desde las estrategias de comunicación.

Un proyecto e-learning comprende varios aspectos, entre ellos destacan la plataforma virtual de aprendizaje y el desarrollo de las formaciones, elementos indispensables que son visibles cuando abordamos la formación/capacitación online. Teniendo en cuenta la plataforma de Constructora Bolívar y su plataforma e-learning (Campus Xplora) cumple con algunas características mencionadas anteriormente como la variedad de contenidos, ya que sus formaciones se dirigen a distintos grupos objetivos y desarrolla en los trabajadores motivación y la flexibilidad que conlleva el auto aprendizaje.

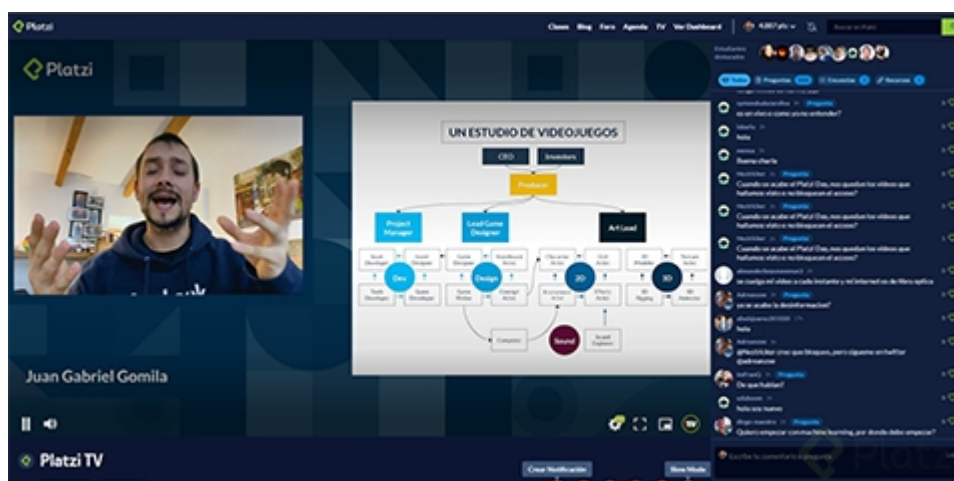
### 5.2.2. Plataformas e-learning.

#### 5.2.2.1. Platzi.

Según la revista Cursiola (2020), Platzi se constituye como un medio digital que provee a sus usuarios de una plataforma para la educación en línea (ver figura 3) donde el estudiante construye su propio plan de estudio en relación a sus intereses. Los cursos están diseñados en base a complementar, iniciar o mejorar los conocimientos de una persona en relación a su futuro profesional, cada curso cuenta con una serie de tareas, ejercicios y clases particulares, clases grabadas y clases en vivo que el estudiante puede realizar a su ritmo, desde cualquier lugar en cualquier momento.

#### Figura 3.

*Interfaz de la plataforma Platzi - Curso Online*



*Nota.* Curso online dado por Juan Gabriel Gomilla. Tomado de Platzi.com

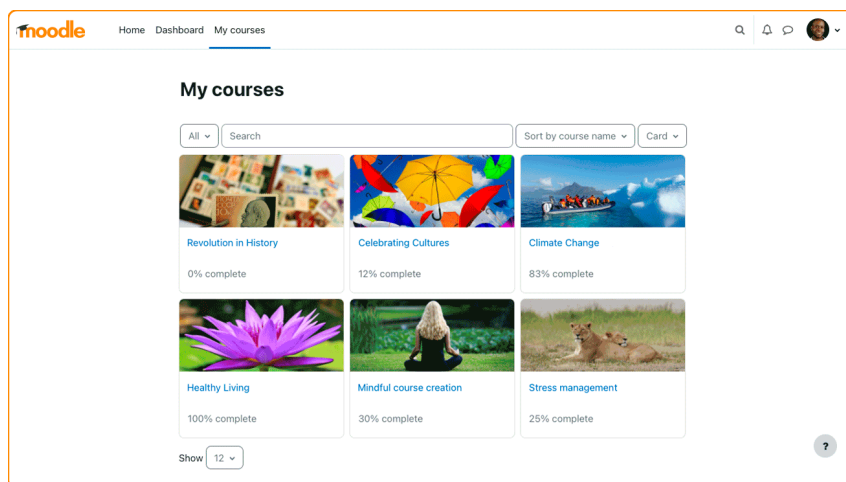
Una de las claves del éxito de Platzi se basa en que la plataforma “[...] fuera de fácil accesibilidad, que los contenidos educativos fueran breves, concisos, fáciles de entender, y por sobretodo, amigables con los usuarios.” (Legal, 2021).

#### 5.2.2.2. Moodle.

Moodle, tal y como lo plasma la compañía en su página de documentación (2020), es una plataforma de aprendizaje personalizado que cuenta con una implementación de código abierto (*open source*) que permite una constante modificación y actualización de las necesidades requeridas por el usuario. Su diseño tiene un enfoque hacia el constructivismo (ver figura 4), pues los cursos hechos en esta plataforma virtual están basados en dos tipos de elementos, las actividades y los recursos, le permite una gran versatilidad en su uso de modo que puede ser usado en entornos donde se requiera impartir educación formal como instituciones de educación superior, también se puede usar en capacitación corporativa para la adquisición de competencias laborales específicas.

#### Figura 4.

*Moodle LMS 4 - Última versión de Moodle.*



*Nota.* Interfaz de la plataforma Moodle en su última versión 4.0. Recuperado de:

<https://moodle.com/es/moodle-4/>

### **5.2.3. Características gráficas en una plataforma e-learning.**

Hasta el momento se han clasificado las características y mostrado ejemplos de plataformas e-learning, conviene ahora analizar las decisiones tanto de forma y color de los elementos gráficos que se han utilizado comúnmente dentro de las plataformas e-learning. Esto con el fin de comprender el uso que hace la plataforma Campus Xplora hasta la actualidad en los procesos estéticos, que sin embargo, no está muy alejada de las características funcionales básicas que debe tener una plataforma virtual. Las particularidades a tomar en cuenta para reconocer que se está haciendo buen manejo de los elementos gráficos son:

#### **5.2.3.1. Tipografía.**

El correcto uso de un carácter, o familia tipográfica puede mejorar la capacidad para transmitir un mensaje teniendo en cuenta el contenido y la jerarquización de la información, permitiendo utilizar una sola familia tipográfica y la variaciones de la misma, en este caso dentro de la plataforma.

La tipografía es el Arte y técnica de crear y componer tipos para comunicar un mensaje. También se ocupa del estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas. Un tipo es el modelo o diseño de una letra determinada. Fuente es el estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, regidos por unas características comunes (Soro, 2012).

Características como el tamaño que debe tener un tipo de letra para poder ser legible por el usuario debe estar orientada al grupo objetivo al cual se va presentar la plataforma. Siendo estos los principales aspectos que se aprecian los cuales podrían ser llamados parámetros o conjugar un parámetro que expresa aquellos aspectos, dependiendo de la realización de los contenidos.

#### **5.2.3.2. Imágenes e ilustraciones.**

Dentro de este aspecto, los elementos visuales tienen un gran poder en las plataformas y aunque no sean frecuentes en las plataformas e-learning, incorporar imágenes es una técnica natural para captar la atención de los usuarios. De hecho, se considera esencial poder aprovechar este recurso incluso en sitios web con un gran contenido de texto como diarios en línea o plataformas virtuales como menciona la editorial Aula Formativa (2018). Para las imágenes de

un plataforma e-learning se pueden emplear fotografías o ilustraciones, existen formas sutiles de combinar estos dos elementos y son tan efectivas que ni el usuario nota que se han empleado dos recursos distintos.

#### **5.2.3.3. Iconos.**

Se emplean en el diseño flat<sup>3</sup> como puede ser la suposición más lógica, sino que se utilizan en una gran variedad de sitios web con diversos estilos. Son utilizados para la descripción de características o servicios dentro de la plataforma, indicar datos de contacto o ingresar a formularios internos, además de optimizar la navegación de forma lógica, los iconos ayudan a explicar conceptos de forma visual, utilizando como elementos distintivos, de tal forma que es más sencillo localizar cierta sección de la plataforma. Es una estrategia que se suele emplear en paneles de control de plataformas e-learning.

#### **5.2.3.4. Botones.**

El botón es el elemento principal de *call to action*. Permite involucrar al alumno en la guía de ruta estratégica para la continuidad y desarrollo de los contenidos dentro de la plataforma. Las decisiones tomadas sobre la utilidad de este componente son realmente importantes ya que hacen parte de la interactividad y usabilidad de la plataforma, permitiendo una mejor experiencia de usuario el cual “[...] se puede traducir en la pregunta ¿cuánto tiempo demora un usuario en aprender a utilizar los botones básicos para navegar?” (Murillo, 2018). En este orden de ideas, la definición de utilidad y forma que emprenderán los botones en toda la plataforma son de las más importantes para que el sitio funcione correctamente y el usuario no se agobie.

#### **5.2.3.5. Hipervínculos.**

Los hipervínculos internos tienen una importancia significativa para la usabilidad de una plataforma. Un proyecto con una estructura de enlaces adecuada ofrece a los usuarios la ruta más corta para llegar a los contenidos que buscan y a su vez los invita a conocer otros ámbitos de los contenidos. Asimismo, una buena estructura de enlaces trae también consigo el incremento del tiempo de permanencia de los alumnos.

---

<sup>3</sup> El flat design, o diseño plano es una tendencia que nace en el diseño de interfaces. Se caracteriza por el uso de colores claramente diferenciables, planos y muy vivos.

#### **5.2.3.6. Formas.**

Las formas permiten mejorar los gráficos de sus plataformas agregando varias figuras vectoriales modernas. Puede cambiar el tamaño de las formas sin distorsión, agregar el relleno y usar el degradado y la sombra en formas básicas, como rectángulos y círculos. Todo esto a disposición de las decisiones gráficas definidas en un kit de interfaz o diseño de interfaz previamente realizado.

#### **5.2.3.7. Color.**

Incorporar una variedad de colores en una capacitación en línea hacen más atractivo cualquier tipo de curso, además de que permite personalizarlo con base a la identidad corporativa de cualquier empresa. La combinación adecuada de colores debe lograr un aspecto unificado a través del uso de diversos tonos del mismo color, además permitir incorporar texturas haciéndolo más agradable a la vista, según Wilhelm Ostwald (1916) en la teoría del color es un grupo de reglas básicas en la mezcla de colores para lograr el efecto deseado combinando colores de luz o pigmento.

Según lo anteriormente explicado los elementos de diseño son aspectos fundamentales de cualquier diseño visual, incluida la forma, el color, el espacio, el tamaño, la línea, la dirección, el intervalo y la textura. Estos son los componentes básicos de una composición de diseño. Cuyo objetivo es presentar al cliente en este caso el trabajador, transmitir mensajes y contenidos incluyendo ciertos estado de ánimo y atraer la atención de los visitantes del sitio. Por otro lado, los principios de diseño incluyen el uso de elementos esenciales, la combinación de equilibrio simétrico y asimétrico, patrones, el uso correcto de áreas y movimiento, y las proporciones de figuras en el espacio. Los diseñadores utilizan reglas y técnicas para crear efectos sorprendentes.

### **5.3. Técnicas y Estrategias de Diseño Gráfico para el Aprendizaje**

La aplicación del diseño gráfico en el e-learning se ha convertido en parte fundamental para su desarrollo ya que “[...] facilita experiencias, impacta en las interacciones y hace que el contenido sea más interactivo y didáctico” (Rivera, 2017). Así como es importante una buena estructuración de software para que una plataforma e-learning provea un mejor rendimiento en la estancia de la misma, del mismo modo es importante una estructuración y definición gráfica de los elementos visuales dentro de la plataforma, tal y como se observa en la clasificación

realizada anteriormente de las características gráficas en una plataforma e-learning. Estos elementos característicos, además de permitir una mayor interactividad y facilitar un aprendizaje significativo, el diseño de los elementos de interfaz posibilitan un mayor reconocimiento de la plataforma accediendo a una diferenciación en el ámbito e-learning.

Examinando brevemente las discusiones y razonamientos generados en este análisis hasta el momento, se pueden llegar a una serie de deducciones y recomendaciones sobre las buenas decisiones que puede llegar a tomar Constructora Bolívar desde ámbitos del diseño, que no estén muy alejados del contexto y concepto del e-learning que se expusieron anteriormente. Es por ello que desde el diseño gráfico y los conocimientos que la practicante ha adquirido durante la carrera, se plantean las siguientes estrategias en la plataforma:

#### **5.3.1. Focalización: puntos relevantes para mejor atención.**

Una plataforma e-learning diseñada de forma correcta, aprovecha de sus elementos y formas como guía a los alumnos. Siendo así importante crear puntos focales que centren la atención sobre las partes más importantes de la formación desde sus recursos multimediales, su interacción o su grado de recordación. Esto a su vez permite incorporar recursos como imágenes, textos, animaciones facilitando el aprendizaje dentro de la plataforma y desde la herramienta que le brinda un equipo multidisciplinar, el contenido web de la plataforma permite cumplir con los estándares de calidad que hacen parte del proceso de enseñanza.

Esta característica permite ver que con elementos de croma, tipografía y maquetación permite romper y resaltar relevancia en un concepto determinado para contribuir al objetivo por el cual se implementó una plataforma e-learning haciendo que el alumno utilice un orden y preste toda su atención.

#### **5.3.2. Navegación: usabilidad e interactividad.**

El siguiente punto trata de mezclar los principios del diseño y conceptos que Jorge Frascara menciona en su libro *Diseño gráfico y comunicación* (2000); los elementos que se involucren dentro de la plataforma deben cumplir con los principios de usabilidad e interactividad. En este sentido, el alumno debe navegar en su totalidad de manera fácil e intuitiva ya sea por medio de la maquetación previamente hecha de todas las páginas, además de que

permite generar estímulos mentales en el ser humano que motivan la comprensión a través de la simplificación de la navegación.

### **5.3.3. Legibilidad: comprensión del contenido.**

El contenido de las lecciones que sea altamente complejo, debido a sus tecnicismos en el temario, implican grandes retos para el diseñador gráfico, hacerlo comprensible para el alumno es todo un desafío y por fortuna el diseño cuenta con elementos visuales que lo hacen posible. Rivera (2017) explica que el uso de variedad de fuentes y tamaños de letra, los espacios en blanco, las imágenes, entre otros recursos, mejoran la legibilidad y la comprensión del contenido del curso.

### **5.3.4. Información, redundancia y ruido.**

Según Frascara (2000) la información connota la novedad y representa el nivel del mensaje, la información debe de tener la habilidad de ser concreta para la transformación en el ser humano por tal motivo las rutas de acceso deben ser claras y dispuestas de manera intuitiva en la plataforma. Por otro lado, la redundancia por su parte posee dos funciones en este caso se hará énfasis a la aclaración puesto que es importante para el seguimiento y el control de la plataforma en el usuario, siendo así, se da a presentar la misma información bajo diferentes aspectos. Desde la coherencia, economía y simplicidad estos fueron conceptos altamente valorados en el Bauhaus, vistos como naturalmente relacionados con funcionalidad y con belleza, menciona Frascara, y así para la creación de soluciones formalmente simples, esta simplicidad formal se transformó en cierto momento en estilo y, por lo tanto en un «a priori» del proceso de diseño.

### **5.3.5. Diseño responsive: libre accesibilidad y navegación.**

Las distintas posibilidades que permite navegar en el internet actualmente permite tener el contenido de manera cercana desde un computador, celular o tablet cuya resolución en píxeles va variando según la medida del dispositivo por el cual empezará el alumno en tomar su formación, esta es una de las características más fundamentales de una página web. El diseño de la plataforma no puede ser estática en ninguna de sus presentaciones, debe ser capaz de adaptarse a los diferentes dispositivos y ser accesible para los usuarios sin importar el medio por el que intenten visualizarlo y que responda a las interacciones que necesita realizar el alumno.

### 5.3.6. Memorización.

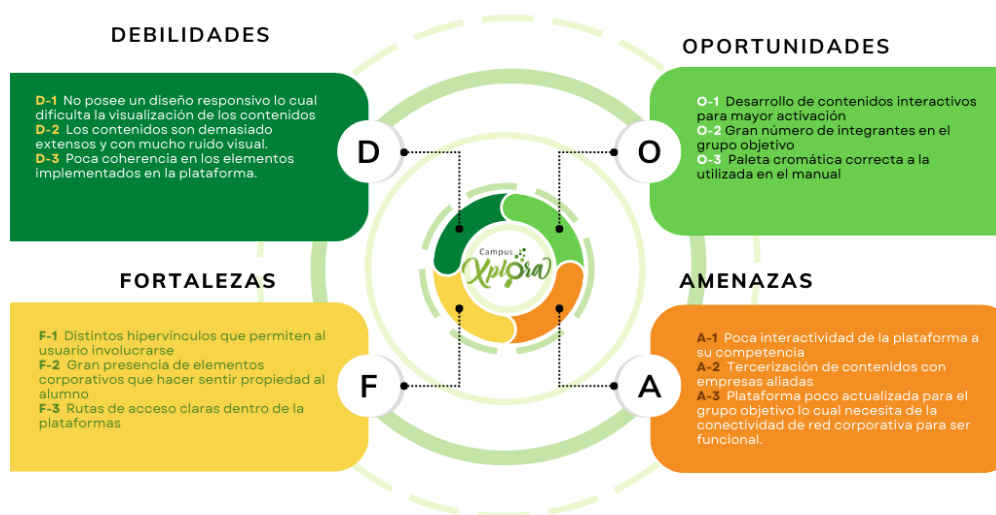
Dadas las condiciones precedentes, un mensaje que atrae la atención, que comunica sin contradicciones, y que retiene la atención sobre plataforma durante una sostenida extensión de tiempo, será más recordado que los menos atractivos, incoherentes, menos placenteros y pasajeros. Pero el objetivo de un mensaje no es sólo ser recordado por el público, lo más importante es verificar si, además de la recordación, el público ha desarrollado las conductas perseguidas por los objetivos del mensaje, es necesario indicar que la memorización de un mensaje tiene que ver con muchos factores. De manera que no sólo no es posible entender el poder de lo estético sin ponerlo en contexto.

### 5.4. Matriz DOFA de la Plataforma E-learning

Retomando todo lo dicho anteriormente se podrá realizar un análisis evaluativo de las características de Campus Xplora y así aplicar todo lo plasmado en esta investigación. La metodología a emplear se llevará a cabo a partir de la creación de una matriz DOFA el cual “[...] consiste en realizar una evaluación de los de los factores fuertes y débiles que, en su conjunto, diagnostican la situación interna de una organización, así como su evaluación externa, es decir, las oportunidades y amenazas.” (Ponce, 2007).

**Figura 5.**

*Matriz DOFA de Plataforma campus xplora - Constructora Bolívar*



*Nota.* Creación propia.

De la anterior figura, que clasifican una evaluación actual de los elementos gráficos y corporativos de Campus Xplora, se resuelven las siguientes coyunturas que permitirán a la plataforma a tomar mejores decisiones para la optimización de sus espacios de aprendizaje:

#### **5.4.1. FO: Fortalezas en oportunidades.**

Esta sección permitirá convertir las actuales fortalezas en oportunidades para el perfeccionamiento de la plataforma:

- **(F1-O1):** Desarrollo estructural de un mapa de navegación para una mejor distribución de los hipervínculos que permitan interacción del usuario con esos contenidos interactivos.
- **(F2-O2):** Visual estético de la plataforma acorde con las características gráficas corporativas, permitirán un gran número de integrantes en la plataforma que se sientan cómodos con la interfaz.

#### **5.4.2. DO: Debilidades en oportunidades.**

- **(D1-O1):** Propuesta de diseño de botones y rutas de acceso que posibiliten la interacción y visualización de los contenidos para una mayor activación.
- **(D2-O2):** Reducción y simplificación de los contenidos ofrecidos, además de una propuesta de diseño interfaz con buena jerarquía, tipografía, decisiones de color, iconos, imágenes e ilustraciones de apoyo posibilitan el acceso a un mayor número de integrantes.
- **(D3-O3):** Coherencia de los elementos gráficos acorde a las decisiones de color establecidas en un manual de identidad o kit de interfaz (UI Kit).

#### **5.4.3. FA: Amenazas en fortalezas.**

- **(F1-A1):** Desarrollo de hipervínculos interactivos dentro de la plataforma, los contenidos le permitirán diferenciarse de la competencia y más si se perfecciona la navegación entre hipervínculos.
- **(F2-A2):** La presencia de elementos corporativos, que estén diseñados adecuadamente para la interfaz, posibilitan la preservación de la marca y diferenciación de los contenidos

compartidos con empresas aliadas. Esto difiere en una mejor visibilidad de los contenidos de la constructora como primordial.

- **(F3-A3):** La simplificación de contenido permitirá la constante actualización de los contenidos ya que requiere de menor tiempo y esfuerzo para construcción de nuevo contenido.

#### **5.4.4. DA: Solución de debilidades y amenazas.**

- **(D1-A1):** Es necesario establecer un diseño responsivo en la plataforma, así con el objetivo de aumentar la interactividad para que pueda diferenciarse de la competencia.
- **(D2-A2):** Contenidos simplificados y de fácil lectura, las imágenes e ilustraciones como recurso de apoyo posibilitan el aprendizaje significativo, destacando entre las compañías aliadas.
- **(D3-A3):** Decisiones de elementos gráficos optimizados para una interfaz que permita la actualización constante de la misma, es decir, el adecuado uso de tamaños de elementos gráficos que no vayan a saturar el rendimiento de la plataforma.

Todos estos aspectos de evaluación parecen indicar que desde esta matriz DOFA se lograron identificar los aspectos a mejorar para la plataforma e-learning: Campus Xplora de Constructora Bolívar, además de recomendaciones de propuestas que podrían implementar en su interfaz.

## **6. Discusión y Conclusiones**

Como resultado de este análisis se obtiene una serie de discusiones y conclusiones que competen e interesan al estudiante de diseñador gráfico, especialmente en la presentación de las actividades que realiza un practicante de diseño en una empresa de renombre como lo es Constructora Bolívar. Con el objetivo de informar al estudiante, próximo a terminar su carrera, sobre los posibles desafíos y obstáculos que se encontrará en el mundo laboral. Todo el análisis generado hasta el momento se construyó a partir, no sólo de la investigación y documentación externa realizada por la practicante, sino también desde una profundización de los temas visto en las clases de diseño de la Universidad Santo Tomás que proporcionaron contenido a discutir

dentro de esta investigación. En criterios personales, el diseñador gráfico debe emprender múltiples problemáticas de diversas índoles que no aplican siempre al diseño gráfico pero que pueden nutrir el campo investigativo de profesión gráfica, esto nos da a concluir y con este análisis que se puede llegar a evidenciar el alcance del diseño para poder resolver problemáticas de interacción con los clientes de las empresas, aunque no se tenga conocimiento de todas las disciplinas manejadas para ofrecer soluciones a las personas.

Las prácticas laborales, en términos generales, y desde el punto de vista del diseño, pueden ayudar a acercar al estudiante al mundo laboral y complementar su perfil profesional y ético desde las decisiones que toma a estos desafíos que proponen las prácticas laborales.

## 7. Bibliografía

Anónimo. (2020, mayo 19). *Platzi: ¿Qué es?, ¿Cómo funciona?, Precios - Cursolia*. Cursolia.

Recuperado de:

<https://cursolia.com/platzi/#:~:text=Platzi%20constituye%20un%20medio%20digital%20que%20provee%20a,una%20empresa%20o%20la%20b%C3%BAqueda%20de%20un%20ascenso>

Aula Formativa. (2018). Formas de utilizar fotografías e ilustraciones en un sitio web. Blog Aula Formativa — Tutoriales, Recursos y Novedades Para Diseñadores y Desarrolladores Web. <https://blog.aulaformativa.com/utilizar-fotografias-e-ilustraciones-armonia-web/>

Belloch, C. (n.d.). *Diseño Instruccional*. Recuperado de:

<https://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>

Boneu, J. (2007). Vista de Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. RACO – RACO. Recuperado de:

<https://www.raco.cat/index.php/RUSC/article/view/58133/68225>

Cortez, J (2019, mayo 3) e-Learning empresarial. (2019). Comunidad eLearning Masters | edX.

<http://elearningmasters.galileo.edu/2019/05/03/e-learning-empresarial/>

Downes, S. (2012, febrero 11). *E-Learning Generations*. Blogspot.com; Blogger.

Recuperado de:

<https://halfanhour.blogspot.com/2012/02/e-learning-generations.html>

Frascara, J. (2000). Diseño gráfico y comunicación. (7<sup>a</sup> ed.). Provincia de Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito. Recuperado de:

[https://www.academia.edu/11588438/jorge\\_frascara\\_Dise%C3%B1o\\_Gr%C3%A1fico\\_y\\_comunicaci%C3%B3n](https://www.academia.edu/11588438/jorge_frascara_Dise%C3%B1o_Gr%C3%A1fico_y_comunicaci%C3%B3n)

Fuentes, P. (2013). El diseño gráfico en el E learning. Share and Discover Knowledge on SlideShare. Recuperado de:  
<https://es.slideshare.net/karalaman/el-diseo-grafico-en-el-elearning>

Gros Salvat, B (2018). La evolución del e-learning: del aula virtual a la red. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 21(2), pp -82. Recuperado de:  
<http://dx.doi.org/10.44/ried-21-2-20-77>

Gutiérrez, M.A. (1997). Educación multimedia y nuevas tecnologías. Madrid: Ediciones de la Torre. Recuperado de: (PDF) Educación Multimedia y Nuevas Tecnologías (researchgate.net)

Legal, P. (2021, December 14). *Nuestro aliado Platzi y sus 4 claves de éxito para sus rondas de inversión*. Phylo Legal.  
<https://phylo.co/blog/coyuntural/platzi-ronda-de-inversion-claves-de-exito/>

Martínez Rodríguez, A. D. C., (2009). El diseño instruccional en la educación a distancia. Un acercamiento a los Modelos. Apertura, 9(10),104-119. ISSN: 1665-6180. Recuperado de:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68812679010>

Moodle (2020). *Acerca de Moodle - MoodleDocs*. Recuperado de:  
[https://docs.moodle.org/all/es/Acerca\\_de\\_Moodle](https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle)

Moreira, I. y Pierre, J. (2017). Repositorio Digital PUCESE: Análisis de los parámetros de legibilidad tipográfica para el diseño de Weblogs de educación superior en las Universidades de la Zona 1 del Ecuador. Repositorio Página de inicio.  
<https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/1272>

Murillo, A. (2018, enero 15). *La importancia de la usabilidad en el e-learning*. Koideas

Aprendizaje; koideas Aprendizaje. Recuperado de:

<https://www.koideas.com/post/2018/01/15/la-importancia-de-la-usabilidad-en-el-e-learning>

Orlando, E., Ordoñez, R., Francisco, A., & Velandia, V. (2019). *Platzi: Transformando la sociedad -Parte A 1*. Recuperado de:

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/45409/Caso%20Platzi%20-%20Transformando%20la%20sociedad%20-%20Parte%20A.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Ponce Talacón, H. (2007). La matriz FODA : alternativa de diagnóstico y determinación de estrategias de intervención en diversas organizaciones. *VirtualPro.co*. Recuperado de:

<https://doi.org/http://www.revistavirtualpro.com/biblioteca>

Santander Universidades. (2022, julio 20). *¿Qué es el e-learning? | Blog Becas Santander*.

Becas-Santander.com; Santander Universidades. Recuperado de:

<https://www.becas-santander.com/es/blog/e-learning.html#:~:text=E%2Dlearning%20proviene%20del%20ingl%C3%A9s,formaci%C3%B3n%20online%20o%20aprendizaje%20virtual>

Siemens, G., Gašević, D., & Dawson, S. (2015). *Preparing for the digital university: A review of the history and current state of distance, blended, and online learning*. Recuperado de:

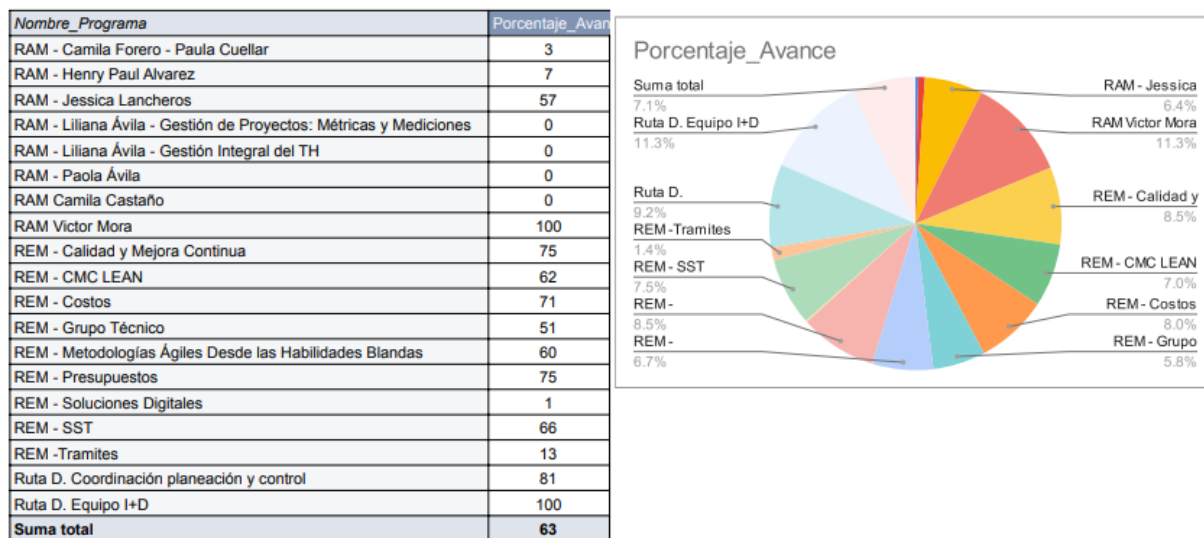
<https://www.raco.cat/index.php/RUSC/article/view/58133/68225>

TICAP, (2022, agosto 12). Beneficios del Elearning en la Capacitación Corporativa (2021)

*TICAP*. Recuperado de: <https://www.ticap.mx/beneficios-del-elearning/>

## 8. Anexos

### Anexo 1. Reportes de curso, Campus Xplora - Constructora Bolívar.



### Anexo 2. Vista interna de la plataforma Campus Xplora.

**CONSTRUCTORA BOLÍVAR**  
**DANNA MICHELLE POVEDA**  
 Cargo: PRACTICANTE - 3250  
 Correo electrónico: danna.poveda@constructorabolivar.com  
 Empresa: Constructora Bolívar

### Anexo 3. Comunicación interna - Campaña del plan de estudios Campus Xplora.

**Desde nuestro Campus te invitamos siempre a tener tu plan de estudios en verde.**

En caso tal de que no te salga el programa al 100% esto obedece a que en su momento no finalizaste un curso.

Tendrás la oportunidad de dejarlo al 100%

El próximo  11 y 12 de Septiembre

SAGRILAFT 100%

fechas las cuales habilitaremos todos los cursos alojados en Campus Xplora

CONSTRUCTORA BOLÍVAR

RETEMOS JUNTOS EL MAÑANA

Campus Xplora

**Anexo 4. Campus Xplora - Oferta de programas**

Campus Xplora PLAN DE ESTUDIO NUESTRA OFERTA MIS RESULTADOS Mis Cursos 474 Créditos Hola, Danna Michelle Poveda

CONSTRUCTORA BOLÍVAR

**NUESTRA OFERTA**

- getabstract compressed knowledge
- crehana
- Tienda Virtual
- Oferta Corporativa
- davinci Flix

Anexo 5. Campus Xplora - Plan de estudios

