

CONTEXTO DE USO Y NECESIDADES DE LOS USUARIOS



Modulo II



Curso
infografía



Tema

Proceso de
diseño y visual
conceptos básicos
de diseño en UX



Lección 1

Actividad

- **Breve descripción:** Identificar un producto o servicio visualizando información sobre un bien natural o cultural de una ciudad y definir el contexto de uso relacionado y las necesidades de los usuarios.
- **Metodología:** La metodología de esta actividad se basa en el aprendizaje por experiencia y el aprendizaje basado en la indagación, ya que al investigar y analizar las visualizaciones de información existentes y caminar a través del proceso de diseño seguido por otros diseñadores, los estudiantes aplican un enfoque de investigación centrado en el usuario y refuerzan sus conocimientos sobre el tema de aprendizaje.
- **Duración:** 2 horas
- **Dificultad (alta - media - baja):** Media
- **Individual / Equipo:** Individual
- **Aula / Casa:** Casa
- **¿Qué Necesitamos hacer esta actividad?**



- **Hardware** Smartphone u Ordenador Personal, o cualquier otro dispositivo digital, en el caso de visualizaciones de información digital.
- **Software** Navegador web o aplicaciones móviles en el caso de visualizaciones de información digital.
- **Otros recursos** Ninguno

Descripción

● **Descripción del texto:** En primer lugar es necesario identificar un producto o servicio visualizando información sobre un bien natural o cultural de una ciudad. En función de lo que veas (información a comunicar, tipo de información, elementos visuales, etc.) debes definir dónde y cuándo se utiliza la visualización de la información (contexto de uso), quién la utiliza (usuario) y con qué objetivo. Luego debe identificar los deseos y necesidades de los usuarios que la visualización de información intenta satisfacer. ● **Ilustración:** Ninguna

Instrucciones

- Identificar un producto o servicio visualizando información sobre un bien natural o cultural de una ciudad. ¿Qué es? ¿Cuál es el activo natural o cultural de la ciudad (por ejemplo, museo, exposición, parque natural, monumento, edificio, evento, actuación, etc.) interesado por la visualización? ¿Qué canal (por ejemplo, sitio web, aplicación móvil, panel de información digital o impreso, etc.) se utiliza para entregar el producto o servicio?
- Identifica a los usuarios del producto o servicio visualizando información sobre un bien natural o cultural de una ciudad que elegiste. ¿Quiénes son los usuarios interesados en el bien natural o cultural de la ciudad que pretendes analizar? ¿Cuáles son sus intereses, habilidades (por ejemplo, alfabetización visual) y comportamientos? ¿Cuáles son sus objetivos?
- Identificar otra información sobre el contexto de uso. ¿Dónde y cuándo los usuarios utilizan la visualización de la información? ¿Existen restricciones derivadas de dónde y cuándo se utilizará la visualización de la información?
- Definir las necesidades de los usuarios. ¿Qué necesitan los usuarios para cumplir adecuadamente sus objetivos en el uso del producto o servicio visualizando información sobre un bien natural o cultural de una ciudad? ¿Cuáles son sus deseos?

Resultados previstos

- Aprender a analizar una interfaz de usuario o visualización de información identificando adecuadamente las ideas clave sobre el contexto de uso y las necesidades de los usuarios que son útiles para diseñar una experiencia de usuario adecuada.
- Comprender la forma de pensar del diseño centrado en el usuario sobre un producto, sistema o visualización de información.



Esta actividad se puede utilizar en otros (módulo, curso, tema, lección):

- Módulo II, Curso infográfico, Tema 2, Lección 1
- Módulo II, Curso infográfico, Tema 2, Lección 3
- Módulo II, Curso infográfico, Tema 2, Lección 4

DIGICOMP (Competencias desarrolladas):

1. **INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS**
 - 1.2 *Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenidos digitales*
 - 1.3 *Evaluación de datos, información y contenidos digitales*
5. **SOLUCIÓN DE PROBLEMAS**
 - 5.2 *Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas*
 - 5.3 *Uso creativo de las tecnologías digitales*

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas):

1. **IDEAS Y OPORTUNIDADES 3.**
EN ACCIÓN
 - 3.5. *Aprender a través de la experiencia*

Ejemplo (cuando sea necesario): Ninguno

