

TOUR DE INVESTIGACIÓN



Módulo II



Curso
infografía



Tema

Proceso de
diseño y visual
conceptos básicos
de diseño en UX



Lección 1

Actividad

- **Breve descripción:** Explore un museo o un parque natural y recopile información y datos sobre los posibles requisitos del usuario no cumplidos, especialmente en lo que respecta a la comunicación visual, para mejorar la experiencia del usuario entregada.
- **Metodología:** La metodología de esta actividad se basa en el aprendizaje por experiencia y el aprendizaje basado en la indagación. Al investigar, analizar y evaluar la experiencia del usuario entregada en entornos de información física existentes, los estudiantes se familiarizan con el enfoque de diseño centrado en el usuario necesario para crear una infografía efectiva y satisfactoria en diferentes tipos de contextos. Además, refuerzan sus conocimientos sobre el tema de aprendizaje.
- **Duración:** 4 horas
- **Dificultad (alto - media - baja):** Alta
- **Individual / Equipo:** Individual
- **Aula / Casa:** Calle (Museo o parque natural)



- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**

- **Hardware** Cualquier dispositivo con cámara.
- **Software** Ninguno.
- **Otros recursos** Lápiz, papel

Descripción

- **Descripción del texto:** Cada estudiante visita un museo o un parque natural y explora su entorno físico recopilando información y datos sobre posibles requisitos de los usuarios, especialmente en lo que respecta a la comunicación visual. Basado en los conocimientos y habilidades adquiridos en la Lección T1. L1 y en las Actividades T1. L1.1 y T1. L1.2, seguir un proceso de Diseño Centrado en el Usuario con el fin de mejorar la Experiencia de Usuario entregada por el museo o el parque natural. Durante el recorrido de investigación, el estudiante debe observar el contexto y los comportamientos de las personas, recopilando información y datos sobre sus necesidades, objetivos y nivel de satisfacción con los servicios e instalaciones existentes. El estudiante debe prestar especial atención a la eficacia y eficiencia del sistema de comunicación para apoyar a los visitantes en sus tareas u objetivos, permitiéndoles tener una experiencia agradable.
- **Ilustración:** Ninguna

Instrucciones

1. Haga un recorrido en un museo o en un parque natural y explore el entorno centrándose en las personas que lo rodean.
2. Observar los comportamientos, actitudes, aptitudes, metas, preocupaciones y cosas que más les gustan y valoran de las personas. Preste atención al contexto y a la eficacia y eficiencia del sistema de comunicación para apoyar a los visitantes en sus tareas u objetivos, permitiéndoles tener una experiencia agradable.
3. Recopilar la mayor cantidad de información y datos posible, para poder aplicar el mismo proceso utilizado en las Actividades T1. L1.1 y T1. L1.2 en un espacio físico para identificar posibles necesidades de los usuarios que no se encuentran, especialmente en lo que respecta a la comunicación visual.
4. Produzca un informe final con todas sus observaciones.

Resultados previstos

- Aprenda a analizar un entorno de información física 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.



- Aprender a analizar un entorno de información física identificando adecuadamente los requerimientos que hacen que la información y los servicios satisfagan las necesidades de los usuarios permitiendo 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 (módulos, cursos, temas, lecciones):

- **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**
 - 1.1 *Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenidos digitales*
 - 1.2 *Evaluación de datos, información y contenidos digitales*
5. **SOLUCIÓN DE PROBLEMAS**
 - 5.2 *Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas*

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas):

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

Ejemplo (cuando sea necesario): Ninguno

