

PRINCIPIOS GESTÁLTICOS



Módulo II



Curso

infografía



Tema

Proceso de diseño
y visual conceptos
básicos de diseño
en
UX



Lección
2

Actividad

- **Breve descripción:** Análisis del uso de los elementos visuales de un sitio web o infografía sobre un patrimonio natural o cultural según los principios de la Gestalt.
- **Metodología:** La metodología de esta actividad se basa en el aprendizaje por experiencia y el aprendizaje basado en la indagación, ya que al investigar, analizar y aplicar el lenguaje visual y los principios sobre las visualizaciones de información existentes y las interfaces de usuario, los estudiantes se familiarizan con los conceptos básicos de diseño visual necesarios para crear una infografía y reforzar sus conocimientos sobre el tema de aprendizaje. ● **Duración:** 4 horas
- **Dificultad (alta - media - baja):** Media
- **Individual / Equipo:** Individual
- **Aula / Casa:** Casa
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad??**



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

Descripción

- **Descripción del texto:** Analizar los principios Gestalt divididos o descompuestos por los elementos visuales de un sitio web o infografía sobre un patrimonio natural o cultural y comparar el elemento analizado con uno similar de la plataforma O-City (por ejemplo, un museo con un museo) evaluando la idoneidad de las elecciones realizadas en el diseño visual.
- **Ilustración:** Ninguna

Instrucciones

1. Identificar un sitio web o infografía que visualice información sobre un bien natural o cultural de una ciudad. Puede elegir un patrimonio de su ciudad, o uno que visitó o conoce, o incluso uno que acaba de encontrar en la web. Considerar la clasificación del patrimonio natural y cultural realizada por el proyecto O-City. ¿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?
2. Analiza los elementos visuales de la interfaz de usuario o imagen que ves, según los principios de la Gestalt. Por ejemplo, ¿a qué elementos y cómo se aplica el principio de proximidad? Etc. ¿Qué principios de la Gestalt identificas? ¿Se aplican adecuadamente? ¿Por qué? ¿En qué casos el uso de los elementos visuales no respeta los principios de la Gestalt? ¿Por qué?
3. Por último, compare el elemento analizado con uno similar de la plataforma O-City (por ejemplo, un museo con un museo) identificando similitudes y diferencias en la aplicación de los principios de la Gestalt y evaluando cómo cambia la interacción de acuerdo con las diferentes opciones de diseño.

Resultados previstos

- Aprender a analizar una interfaz de usuario o visualización de información identificando y evaluando adecuadamente los principios y elementos de diseño visual que son útiles para diseñar una experiencia de usuario adecuada.
- Comprender cómo funciona la teoría Gestalt y cómo aplicarla a la creación de una visualización de información.
- 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): Ninguno

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*
- 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

