

EVALUACIÓN DE REQUISITOS



Módulo II



Curso
Infografía



Tema
Proceso de



Lección 2

diseño y visual
conceptos básicos
de diseño en UX

Actividad

- **Breve descripción:** Evaluación colaborativa de los requisitos de una visualización de información sobre un bien natural o cultural de una ciudad identificado individualmente en las actividades T1. L1.1 y T1.L1.2.
- **Metodología:** La metodología de esta actividad se basa en el aprendizaje por experiencia y el aprendizaje colaborativo, ya que al compartir resultados y evaluar con las personas los resultados de sus trabajos individuales, los alumnos aplican un enfoque de Diseño Centrado en el Usuario, refuerzan sus conocimientos sobre el tema de aprendizaje y mejoran sus habilidades de comunicación.
- **Duración:** 3 horas
- **Dificultad (alta - media - baja):** Media



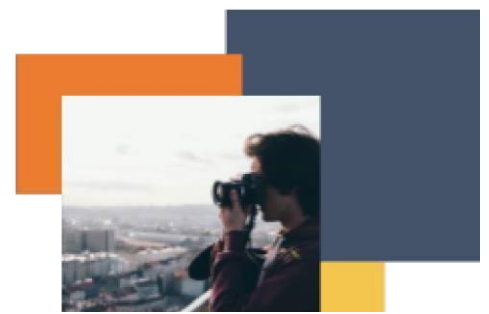
- **Individual /Equipo:** Equipo (primero en parejas y luego todos juntos en clase)
- **Aula / Casa:** Aula
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
 - **Hardware** Ninguno.
 - **Software** Ninguno.
 - **Otros recursos** bolígrafo, hoja (opcional)

Descripción

- **Text descripción:** Basado en la actividad T1.L1.2, Cada estudiante, a su vez, realiza una breve entrevista con un compañero de clase para comprender qué requisitos identificó y si se han definido correctamente. Luego informan brevemente sus conclusiones y pensamientos a la clase (especialmente dudas o ideas contradictorias).

Instrucciones

1. Crear grupos de dos compañeros de clase.
2. Cada estudiante pregunta a su compañero de clase qué producto o servicio visualiza información sobre un bien natural o cultural de una ciudad que identificó.
¿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?
3. Luego pregunta quiénes son los usuarios y cuál es el contexto de uso.
¿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? ¿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?
4. Por último, solicita presentar los requisitos de la visualización de la información identificada vinculándolos a los deseos y necesidades de los usuarios y a las funciones y características efectivas del sistema (o infografía estática). Pueden usar las declaraciones sobre las necesidades y requisitos de los usuarios creadas en T1. L1.2.



5. Discuten brevemente la corrección de los resultados (¿en qué están de acuerdo, en qué no están de acuerdo y por qué?).
6. Dale la vuelta a los roles y repite la entrevista.
7. Finalmente, cada pareja informa brevemente sus conclusiones y pensamientos a la clase (especialmente dudas o ideas contradictorias).

Resultados previstos

- Aprender a evaluar la corrección de los requisitos definidos para diseñar un sistema de acuerdo a los deseos y necesidades de los usuarios.
- Aprende a crear una experiencia de usuario adecuada.
- Comprender la forma de pensar del diseño centrado en el usuario sobre un producto, sistema o visualización de información.
- Realizar y participar en una discusión grupal sobre los resultados y las ideas clave recopiladas durante el proceso de Diseño Centrado en el Usuario.

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

- **Módulo II, Curso Infografía, Tema 2, Lección 3**
- **Módulo II, Curso Infografía, 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 tecnológicas*
- 5.3 *Uso creativo de las tecnologías digitales*

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas):

1. **IDEAS Y OPORTUNIDADES**

1. **EN ACCIÓN**



3.4 *Trabajar con otros*

3.5 **Aprender** a través de la experiencia

Ejemplo (cuando sea necesario): Ninguno

