

EVALUACIÓN DE ICONOS



Módulo II



Curso
Infografía



Tema

Proceso de
diseño y visual
conceptos básicos
de diseño en UX



Lección 3

Actividad

- **Breve descripción:** Evaluación colaborativa de la usabilidad del conjunto de iconos creados individualmente en la Actividad T1.L2.2.
- **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 y diseño visual.
- **Duración:** 3 horas
- **Dificultad (alta - media - baja):** Media
- **Individual / Equipo:** Equipo (máx. 5 estudiantes por equipo)
- **Aula / Casa:** Aula
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**



- **Hardware** Smartphone u Ordenador Personal, o cualquier otro dispositivo digital, en el caso de iconos digitales.
- **Software** Software de visualización de imágenes, en el caso de los iconos digitales.
- **Otros recursos** Lápiz, papeles, post-it.

Description

● **Descripción del texto:** Cada alumno, a su vez, realiza una breve prueba con un grupo de compañeros para evaluar la usabilidad de los iconos que creó en la Actividad T1. L2.2. En primer lugar, el estudiante muestra los iconos a los demás, luego les pide retroalimentación, de acuerdo con tres actividades de evaluación diferentes para probar diseños visuales con los usuarios. La información recopilada se utiliza para mejorar el diseño de los iconos. ● **Ilustración:** Ninguna

Instrucciones

1. Trabajar en grupos de máx. 5 alumnos.
2. Uno de los estudiantes muestra los iconos que creó a los otros estudiantes durante 5 segundos. Luego pide a sus compañeros de clase que enumeren de 3 a 5 palabras que describen el icono (más precisamente su diseño), en función de su primera impresión.
¿Las palabras son positivas, negativas o neutrales? ¿Coinciden con los objetivos identificados (es decir, lo que los iconos deben expresar) y los rasgos de recursos patrimoniales a transmitir?
Este método ayuda a los estudiantes a definir el atractivo y el atractivo de sus iconos.
3. Después, el estudiante muestra su conjunto de iconos nuevamente y les pide a los otros estudiantes que escriban (¡los post-its pueden ser útiles!) para cada ícono el nombre de la categoría que describe, ya que tiene sentido para ellos (es decir, el más adecuado en su opinión). ¡No revele la categoría que representan los iconos de antemano!
¿Coinciden con las categorías identificadas para cada icono?
Este método ayuda a los estudiantes a definir la inestabilidad de sus iconos.
4. Luego, el estudiante revela la categoría que deben representar los iconos. El grupo discute cómo se pueden mejorar respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que más te gusta de los iconos? ¿Qué se podría mejorar? ¿Qué no entiendes? ¿Tienes alguna idea nueva que sugerir?
Este método ayuda a los estudiantes a tener rápidamente retroalimentación sobre la consistencia, legibilidad y claridad de sus iconos.
5. A su vez, cada estudiante prueba su conjunto de iconos repitiendo los pasos descritos anteriormente.
6. Sobre la base de los comentarios y la información recopilada, los estudiantes realizan los cambios necesarios para mejorar el diseño visual de sus conjuntos de iconos. Por supuesto que debes tener en cuenta qué tan lejos



están tus compañeros de clase de tus usuarios objetivo, ya que estos últimos son tu principal referencia en términos de usabilidad.

Resultados previstos

- Aprender a evaluar la usabilidad de los elementos visuales diseñados para una interfaz de usuario o visualización de información.
- Comprender cómo funciona el lenguaje visual y cómo aplicarlo a la creación de una experiencia de usuario adecuada para interfaces de usuario y visualizaciones de información.
- Comprender la forma de pensar del diseño centrado en el usuario sobre un producto, sistema o visualización de información.
- Realizar y participar en actividades grupales para colaborar y obtener diferentes puntos de vista sobre un problema de diseño para resolver.

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

- **Módulo II, Curso Infografía, Tema 2, Lección 4**

DIGICOMP (Competencias desarrolladas):

1. **INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS**

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**

3.4 *Trabajar con otros*

3.5 *Aprender a través de la experiencia*



Ejemplo (cuando sea necesario): Ninguno

