

DISEÑO, COLOR, TIPOGRAFIA



Módulo II



Curso
Infografía



Tema

Proceso de
diseño y visual
conceptos básicos de
diseño en UX



Lección 3

Actividad

- **Breve descripción:** Análisis y comparación del uso de elementos visuales básicos, como la maquetación, el color y la tipografía, en interfaces de usuario y visualizaciones de información sobre un patrimonio natural o cultural.
- **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 mejorar el uso de los elementos visuales básicos en visualizaciones de información existentes e interfaces de usuario, los alumnos 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?**

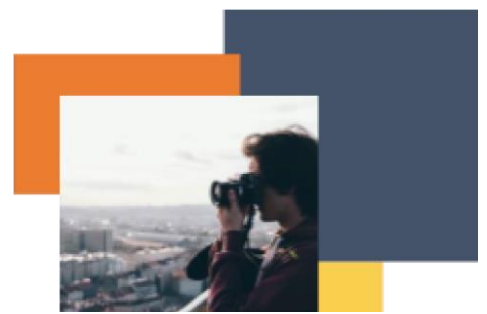
- **Hardware** Smartphone u Ordenador Personal, o cualquier otro dispositivo digital, en el caso de visualizaciones digitales de información.
- **Software** Navegador web o aplicaciones móviles en el caso de visualizaciones de información digital.
- **Otros recursos** Ninguno

Descripción

- Descripción del texto: Analizar el diseño y el uso del color, y la tipografía en una interfaz de usuario (por ejemplo, un sitio web o una aplicación) o infografía sobre un patrimonio natural o cultural y evaluar la idoneidad de las elecciones realizadas por el diseñador visual. Luego, recopilar y comparar diferentes alternativas en diseño, color y tipografía de contenidos similares (por ejemplo, el mismo tipo de producto o servicio) y definir cuáles son las malas y las buenas prácticas implementadas.
- **Ilustración:** Ninguna

Instrucciones

1. Identificar una interfaz de usuario (por ejemplo, un sitio web o una aplicación) o una infografía sobre un patrimonio natural o cultural. Puede elegir una interfaz de usuario o infografía ya analizada en las actividades anteriores del Tema 1 o puede identificar una nueva, también a partir del patrimonio natural y cultural mapeado por el mundo O-City.
2. Analizar el diseño de la interfaz de usuario o infografía elegida. Identificar sus principales características y evaluar si logra crear un flujo de usuario adecuado y apoyar la Experiencia de Usuario. En caso afirmación, ¿cómo? Si no, ¿por qué?
3. Analizar el uso del color de la interfaz de usuario o infografía elegida. Identificar sus principales características y evaluar si logra transmitir los mensajes adecuados y apoyar la Experiencia de Usuario, En caso afirmación, ¿cómo? Si no, ¿por qué??
4. Analizar el uso de tipografía de la interfaz de usuario elegida o infografía. Identificar sus principales características y evaluar si logra que el contenido sea comprensible y que apoye la experiencia del usuario. En caso afirmación, ¿cómo? Si no, ¿por qué?
5. Por último, recopile y compare diferentes alternativas en el diseño, el color y la tipografía de artículos similares (por ejemplo, el mismo tipo de producto o servicio o el mismo tipo de patrimonio). Obsérvalos y defina cuáles son las malas y las buenas prácticas implementadas. ¿Qué se debe evitar absolutamente? ¿Qué opción de diseño funciona mejor? ¿Hay alguna idea que te inspire?



Resultados previstos

- Aprender a analizar una interfaz de usuario o visualización de información identificando y evaluando adecuadamente los elementos visuales básicos que son útiles para diseñar una experiencia de usuario adecuada.
- Comprender cómo estructurar adecuadamente el diseño y cómo usar correctamente el color y la tipografía para crear 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 (módulo, curso, tema, lección):

- 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

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas):

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

Ejemplo (cuando sea necesario): Ninguno

