





SUGERENCIA DE MEJORAS



 **Módulo**
II

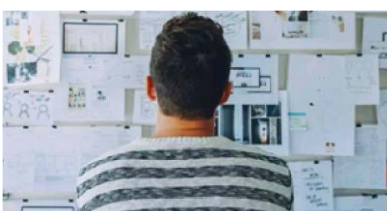
 **Curso**
Infografía

 **Tema**
Proceso de diseño y visual conceptos básicos de diseño en UX

 **Lección 3**

Actividad

- **Breve descripción:** Sugerir algunos cambios que se deben realizar para mejorar el diseño visual y la experiencia de usuario de un caso analizado en las actividades anteriores del Tema 1 (Lección 1 y 2), de acuerdo con el enfoque de Diseño Centrado en el Usuario y los conceptos básicos del Diseño Visual.
- **Metodología:** La metodología de esta actividad se basa en el aprendizaje por experiencia y el aprendizaje colaborativo, ya que al compartir, explorar y validar con las personas sus ideas, los alumnos aplican un enfoque de Diseño Centrado en el Ser Humano (design thinking específicamente), refuerzan sus conocimientos sobre el tema de aprendizaje y mejoran sus habilidades de comunicación.
- **Duración:** 3 horas
- **Dificultad (alta - media - baja):** Alta
- **Individual / Equipo:** Individual / Equipo (máx. 5 estudiantes por equipo)
- **Aula / Casa:** En el aula



- **¿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** Pluma, papeles, post-it

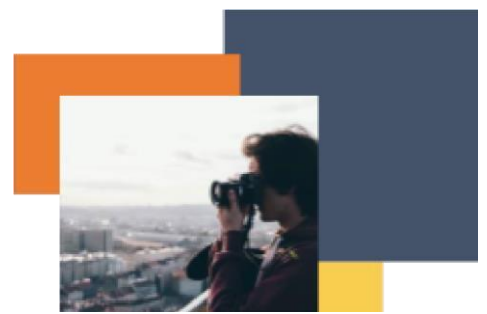
Descripción

- **Descripción del texto:** Al trabajar primero individualmente y luego en grupo (utilizando algunas metodologías de pensamiento de diseño), los estudiantes sugieren algunos cambios que se deben realizar para mejorar el diseño visual y la UX de una interfaz de usuario o visualización de información que analizaron en las actividades anteriores del Tema 1 (Lección 1 y 2). En esta actividad, se requiere que los estudiantes hagan pleno uso de todos los conocimientos y métodos adquiridos a través de la Lección 1 y 2 del Tema 1 (que incluye las actividades), y posiblemente del conocimiento recién adquirido en la Lección 3 del Tema 1, agregando su creatividad en el proceso.
- **Ilustración:** Ninguna

Instrucciones

1. El profesor recoge de los alumnos todos los casos, es decir, las interfaces de usuario o visualizaciones de información, analizados en las actividades previas del Tema 1 (Lección 1 y 2). Luego, los estudiantes forman grupos de máx. 5 estudiantes y el profesor asigna uno de esos casos a cada grupo, por ejemplo, los más recurrentes o los que necesitan el mayor número de mejoras.
2. Al hacer pleno uso de todos los conocimientos y métodos adquiridos en la Lección 1 y 2 del Tema 1 (que incluye las actividades), y posiblemente de los conocimientos recién adquiridos en la Lección 3 del Tema 1, cada estudiante identifica los principales problemas de diseño de la interfaz de usuario o visualización de información asignada a su equipo, de acuerdo con los principios básicos de Diseño Centrado en el Usuario y Diseño Visual, como la usabilidad, las leyes Gestalt, posiblemente la jerarquía, la teoría del color y la psicología de las fuentes, etc.

Al hacer eso, el estudiante debe tener en cuenta quiénes son los usuarios y en qué contexto utilizarán el producto o servicio analizado. Además, debe preguntarse: ¿Qué información necesitan los usuarios? ¿Por qué los usuarios necesitan esa información (objetivo)? ¿Qué harán los usuarios para encontrar o después de encontrar la información (interacción)? De esta manera, puede identificar adecuadamente todos los elementos que no satisfacen adecuadamente las necesidades y requisitos de los usuarios o que no los apoyan en el logro de sus objetivos mientras tienen una buena experiencia.



3. Luego, los estudiantes trabajan en el grupo predefinido y juntos forman la lista de los problemas que identificaron para el caso asignado (eso significa que, si más estudiantes identifican el mismo problema, se informará solo una vez). Escribe cada problema en un post-it (un solo problema para post-it) y adjúntelo en una pared, lo suficientemente lejos de los demás.
4. Luego, avanzando uno por vez, los estudiantes resolverán cada problema procediendo de la siguiente manera:
5. Cada alumno escribe una o más ideas (una idea por post-it) para resolver el problema y mejorar el diseño visual y la UX del caso analizado. Cada uno de estos post-its se adjunta cerca del post-it con el problema relacionado escrito en él. Dale un tiempo de 20-30 minutos para esta actividad.
6. Una vez que todos los estudiantes del equipo han escrito sus ideas, agrupan las similares, luego el equipo discute brevemente las mejoras sugeridas. Posteriormente, el grupo seleccionó los cambios a realizar para mejorar el diseño visual y la UX del caso analizado. Si el equipo no está de acuerdo en alguna decisión, use el método de votación por puntos (cada estudiante en el equipo obtiene 3 votos, usando pegatinas o marcas con bolígrafo, y asignarlos a los tres post-its con las soluciones que más prefieran; Los post-its que reciben el mayor número de votos pasan la selección).
7. Repita el proceso para todos los problemas identificados. No tiene que seguir una orden específica, pero una posibilidad está procediendo en orden, desde las más serias hasta las menos.
8. Producir un informe final con todos los cambios a realizar aprobados por el equipo.
9. Opcionalmente, reportar el análisis realizado y los resultados obtenidos por el equipo a la clase.

Resultados previstos

- Aprenda a analizar una interfaz de usuario o visualización de información identificando adecuadamente información clave sobre el contexto de uso, las necesidades de los usuarios y los elementos visuales que son útiles para crear una experiencia de usuario adecuada.
- Aprenda algunas metodologías de pensamiento de diseño que ayudan a identificar problemas de diseño y en la lluvia de ideas sobre diferentes soluciones.
- 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**



1.1 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

3.4 Trabajar con otros

3.5 Aprendizaje a través de la experiencia

Ejemplo (cuando sea necesario): Ninguno

