

TOUR DE EVALUACIÓN



Módulo II



Curso
Infografía



Tema
Realización de
una
infografía



Lección 1

Actividad

- **Breve descripción:** Recorrido de evaluación sobre el sistema visual de comunicación aplicado en un museo o un parque natural con el fin de utilizar la visualización de la información para ofrecer una experiencia de usuario adecuada.
- **Metodología:** La metodología de esta actividad se basa en el aprendizaje por experiencia y el aprendizaje basado en la indagación. Al investigar, analizar y evaluar los elementos visuales y los principios aplicados en los entornos de información existentes, los estudiantes experimentaron algunas técnicas y prácticas útiles para hacer infografías y visualizaciones de datos efectivas. Además, refuerzan sus conocimientos sobre el tema de aprendizaje.
- **Duración:** 4 horas
- **Dificultad (alta - media - baja):** Alta
- **Individual / Equipo:** Individual
- **Aula / Casa:** Calle (Museo o parque natural))
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
 - **Hardware** Cualquier dispositivo con cámara.



- **Software** Ninguno.
- **Otros recursos** pluma, papel.

Descripción

- **Descripción del texto:** Cada estudiante visita un museo o un parque natural y evalúa su sistema visual de comunicación, con el fin de utilizar la visualización de la información para mejorar la Experiencia de Usuario y promover el patrimonio natural y cultural analizado. Durante el recorrido de evaluación, el estudiante debe observar los paneles, etiquetas y todo tipo de visualizaciones de información interactivas y estáticas presentes en el museo que afectan la experiencia de usuario de un visitante típico. Cada estudiante analiza las interfaces visuales de los elementos identificados, junto con todo el entorno de información del que forman parte, de acuerdo con los principios de diseño visual y los requisitos específicos del usuario, con el fin de evaluar su usabilidad y la fiabilidad de los datos y la información. En esta actividad, se requiere que los estudiantes hagan pleno uso de todos los conocimientos y métodos adquiridos a través de las Lección 1, 2 y 3 del Tema 1 (que incluye las actividades), y del conocimiento recién adquirido en la Lección 1 del Tema. 2.
- **Ilustración:** Ninguna

Instrucciones

1. Haga un recorrido en un museo o en un parque natural.
2. Identifique los elementos que transmiten el sistema de comunicación (es decir, el lenguaje visual) aplicado en el museo o en el parque natural, como paneles, etiquetas y todo tipo de visualizaciones de información interactivas y estáticas (como sugerencia, puede hacer una lista de los artículos).
Describa brevemente qué tipo de artículos son (por ejemplo, un panel de información física sobre la historia del edificio del museo), quién los usa y con qué objetivo (por ejemplo, los visitantes que desean información adicional sobre el museo, además de visitar la colección)?
3. Evalúe la interfaz visual de cada uno de estos elementos y todo el entorno de información de acuerdo con los principios de diseño visual (especialmente los principios de la Gestalt), junto con los otros principios que permiten la efectividad (ver consejos y reglas dadas en la Lección T2. L1). ¿Qué se debe considerar para mejorar la UX? ¿Qué funciona bien y qué no?
Tome fotos y notas de lo que observa para respaldar su actividad de evaluación.
4. Reflexione sobre la capacidad de los objetos gráficos (por ejemplo, iconos, pictogramas, gráficos, etc.) para ser consistentes, legibles, claros y atractivos.
5. Reflexionar sobre la fiabilidad de los datos y la información. ¿Cómo se asegura y transmite?
6. También considerar si los elementos visuales que constituyen el sistema de comunicación del museo o del parque natural cumplen con los requisitos del usuario y si son suficientes para una UX adecuada (es decir, si el museo o el parque natural necesita más infografías estáticas o interactivas). ¿Qué visualizaciones de información se necesitarían para mejorar la UX del museo o del parque natural?
7. Produzca un informe final con todas sus observaciones.



Resultados previstos

- Aprender a evaluar la adecuación de un sistema de comunicación visual, con un enfoque en la efectividad de las visualizaciones de información de acuerdo con la confiabilidad y la Experiencia del Usuario.
- Comprender cómo se aplica el análisis de datos en la visualización de la información y cómo contribuye a crear una buena experiencia de usuario.
- 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 en diferentes tipos de contextos.
- 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):

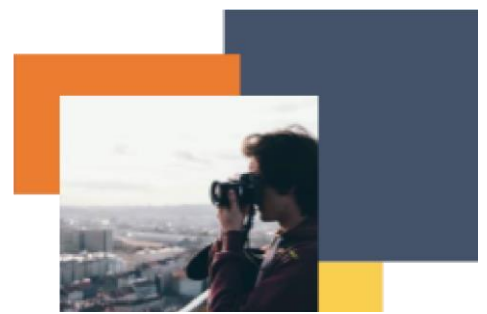
- **Módulo II, Curso Infografía, Tema 2, Lección 2**
- **Módulo II, Curso Infografía, Tema 2, Lección 3**

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

