

# PROTOTIPO DE INFOGRAFÍA



Módulo II



Curso de  
Infografía



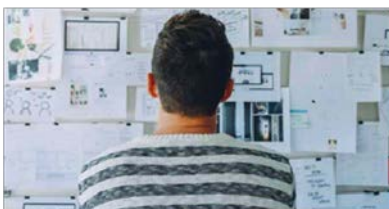
Tema:  
Realización de  
una infografía



Lección 3

## Actividad

- **Descripción breve:** Definición de la propuesta infográfica y elaboración de un prototipo a través de un boceto preliminar que defina las principales características visuales de la infografía y muestre su posible aspecto. Esta actividad es la síntesis de los resultados y la continuación de las actividades anteriores del Tema 2 (T2.L1.2, T2.L2.1 y T2.L2.2).
- **Metodología:** La metodología de esta actividad se basa en el aprendizaje a través de la experiencia, ya que, mediante la creación de los prototipos de su infografía, los alumnos se familiarizan con el enfoque del Diseño Centrado en el Usuario y con los pasos y requisitos clave para crear una infografía. Además, refuerzan sus conocimientos sobre el tema de aprendizaje.
- **Duración:** 6 horas
- **Dificultad (alta - media - baja):** Alta
- **Individual / Equipo:** Individual
- **Aula / Casa:** Casa
- **¿Qué necesitamos para realizar esta actividad?**
  - **Hardware** Opcionalmente, Ordenador personal, o cualquier otro dispositivo digital para gráficos, en el caso de las visualizaciones digitales de información.
  - **Software** Navegador web, y, opcionalmente, cualquier software de gráficos, en el caso de las visualizaciones digitales de información.
  - **Otros recursos** Lápiz y papel, colores



## Descripción

● **Descripción del texto:** Elabore una propuesta clara para su infografía sintetizando toda la información recopilada sobre los usuarios, el contexto de uso, el propósito, el tema y los tipos de contenido. A continuación, crea un boceto de tu infografía que defina sus principales características visuales y muestre el aspecto que podría tener. Esta actividad es la continuación de las anteriores sobre la recopilación, organización y elección de contenidos y propósitos de la infografía que se creará para la plataforma O-City World (T2.L1.2, T2.L2.1 y T2.L2.2). De hecho, en esta actividad, se requiere hacer uso completo de todos los conocimientos y métodos adquiridos a través de las lecciones y las actividades del Tema 1 (Lección 1, Lección 2, Lección 3) y 2 (Lección 1, Lección 2, Lección 3), especialmente considerar los consejos y reglas rápidas de la Lección 1 del Tema 2.

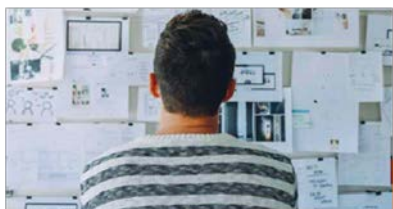
## ● Ilustración:



Ejemplo de boceto de diseño. Foto de Eugene Chystiakov en Unsplash (<https://unsplash.com/photos/c31wI6AmExM>)

## Instrucciones

1. Defina claramente los usuarios, el contexto de uso, el propósito, el tema y los tipos de contenido de su infografía en una propuesta que identifique sus principales requisitos y responda a las preguntas que definió a grandes rasgos en las actividades anteriores del Tema 2 (T2.L1.2, T2.L2.1 y T2.L2.2), como, por ejemplo



¿Quiénes son los usuarios de su infografía? ¿Por qué necesita esa infografía? ¿Qué efecto tendrá la infografía en el patrimonio (por ejemplo, atraer nuevos turistas, informar mejor a los visitantes, entretener, etc.)?

¿Qué información necesita el usuario? ¿Por qué necesita el usuario esa información (objetivo)?

Sería útil tener en cuenta también las actividades T1.L1.1 y T1.L1.2, para poder responder a las siguientes preguntas  
¿Cuáles son los intereses, las habilidades (por ejemplo, la alfabetización visual) y los comportamientos de los usuarios?  
¿Cuáles son sus deseos?

¿Dónde y cuándo utilizan los usuarios la visualización de la información? ¿Existen limitaciones derivadas del lugar y el momento en que se utilizará la visualización de la información?

¿Qué elementos de la infografía cumplen los requisitos de los usuarios y cómo?

2. Sintetiza todos los resultados en una breve propuesta. Toma como base lo siguiente para elaborarla: "Mi infografía sobre (añada el tema y el patrimonio) permite a (los usuarios) (propósito y contexto de uso de la infografía) presentar (tipos de contenidos)".

Ten en cuenta que tienes que crear una infografía estática que se pueda subir a la plataforma O-City World.

3. En este punto, debe identificar claramente el tono y el estilo para su infografía, es decir, la forma en que se dirigirá a la audiencia (por ejemplo, de forma amistosa, seria, profesional, científica, etc.) y lo que quiere que exprese su infografía, de acuerdo con la aplicación prevista en el contexto de uso y con las emociones a evocar sobre el patrimonio afectado.

Considere también qué rasgos del patrimonio deben transmitirse, por ejemplo, la reputación, la apertura, el atractivo, etc.

4. Haga un boceto rápido de su infografía dibujando la idea aproximada de sus elementos visuales clave. Incluya algunas notas que especifiquen las opciones de diseño y ayuden a captar la esencia de la infografía.

Dibuje a mano los primeros bocetos con lápiz y papel. Después, si lo prefiere, puede hacer una versión digital. Sin embargo, recuerde que el objetivo de hacer un prototipo es producir rápidamente una solución comprobable que le permita probar y discutir fácilmente si el diseño cumple con los requisitos identificados y si debe considerar otras ideas antes de pasar a la etapa de implementación. Por lo tanto, debes representar los conceptos básicos mostrando la idea general y los objetivos, sin exagerar.

Al hacer el boceto de tu infografía, céntrate principalmente en la composición (es decir, cuántas secciones hay y cómo se organizarán en el diseño) y en la disposición de los elementos en el gráfico, pero sin ser extremadamente preciso. Por el contrario, muestra sólo el esqueleto de tu infografía.

5. Organiza una versión semi-definitiva de los contenidos, basándote en las técnicas de visualización que definas en la actividad T2.L2.2. Sólo tienes que redactarlas para visualizar el esquema textual que vas a insertar en la infografía. En general, recuerda que debes crear contenidos textuales atractivos y fáciles de leer: Cortos, claros, eficaces, normalmente separados en secciones.

Al crear contenidos pregúntese:

¿Qué hará el usuario para encontrar o después de encontrar la información (interacción)?

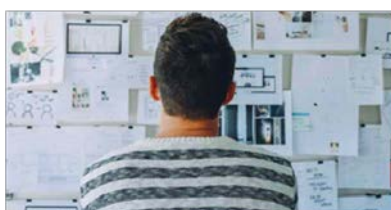
¿La información proporcionada ayuda efectivamente al usuario a alcanzar su objetivo?

6. Cree la paleta de su infografía, pero no añada color a los elementos del gráfico. Tenga en cuenta que debe ser coherente con el tono y el estilo de la infografía.

7. Identifica los posibles tipos de letra de tu infografía, pero no los apliques al texto. Tenga en cuenta que deben ser coherentes con el tono y el estilo de la infografía.

8. Realice cambios y ajustes, o incluso diferentes bocetos de la misma infografía, hasta conseguir un diseño satisfactorio (todavía una versión aproximada).

9. Puedes encontrar algunos ejemplos de bocetos del diseñador de infografías Adolfo Arranz aquí: <https://www.behance.net/gallery/37869347/Infographics-The-importance-of-the-rough-sketch>



## Resultados esperados

- Comprender la importancia de los prototipos en el proceso de diseño centrado en el usuario y por qué son útiles para diseñar una experiencia de usuario adecuada.
- Comprender los pasos y requisitos clave en el diseño de una visualización de información.
- Aprender a diseñar un prototipo de infografía que permita una adecuada experiencia de usuario.
- Comprender la forma de pensar del diseño centrado en el usuario sobre un producto, sistema o visualización de información.

Esta actividad puede ser utilizada en otros (módulo, curso, tema, lección):

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

**DIGICOMP (Competencias desarrolladas):**

- 1. ALFABETIZACIÓN EN INFORMACIÓN Y DATOS**  
*1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales*
- 2. CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES**  
*2.1 Desarrollar contenidos digitales*
- 3. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS**  
*3.1 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas*  
*3.2 Utilización creativa de las tecnologías digitales*

**ENTRECOMP (Competencias desarrolladas):**

- 1. IDEAS Y OPORTUNIDADES**
- 2. EN LA ACCIÓN**  
*2.1. Aprender a través de la experiencia*

Ejemplo (cuando sea necesario): Ninguno

