

COMPARACIÓN DE PROYECTOS



Módulo II



Curso de
Infografía



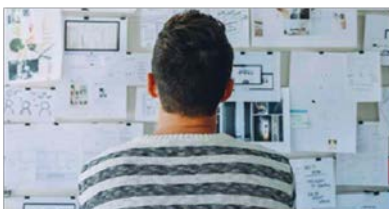
Tema:
Realización de
una infografía



Lección 3

Actividad

- **Breve descripción:** Comparación de los proyectos infográficos de los alumnos para desarrollar soluciones comunes. Esta actividad se basa en los resultados ya obtenidos en el diseño de la infografía. Por lo tanto, hace referencia a T2.L1.2, T2.L2.1, y T2.L2.2.
- **Metodología:** La metodología de esta actividad se basa en el aprendizaje por experiencia y el aprendizaje colaborativo, ya que al generar, compartir, explorar y validar con las personas sus ideas y opciones de diseño, los alumnos aplican un enfoque de Diseño Centrado en el Ser Humano (pensamiento de diseño específicamente), refuerzan sus conocimientos sobre el tema de aprendizaje y mejoran sus habilidades comunicativas y creativas.
- **Duración:** 3 horas
- **Dificultad (alta - media - baja):** Baja
- **Individual / Equipo:** Equipo (máximo 5 alumnos por equipo)
- **Aula / Casa:** Aula
- **¿Qué necesitamos para realizar esta actividad?**



- **Hardware** Ordenador personal, o cualquier otro dispositivo digital con dispositivos de entrada para la introducción de texto.
- **Software** Procesador de textos, Pizarra virtual, en el caso de ordenar digitalmente los post-it.
- **Otros recursos** Bolígrafo, papeles, post-it, pegatinas, pared o tablero, en el caso de ordenar físicamente los post-it.

Descripción

● **Descripción del texto:** A partir de las actividades anteriores del Tema 2 (T2.L1.2, T2.L2.1 y T2.L2.2), los alumnos comparan sus proyectos para la infografía. A continuación, forman grupos para desarrollar soluciones comunes, como la creación de una serie de infografías sobre el mismo tema o patrimonio, o basadas en la misma técnica de visualización. En esta actividad, los estudiantes aplicarán metodologías de pensamiento de diseño para la ideación y la toma de decisiones y se les pide que añadan su creatividad en el proceso.

● **Ilustración:** Ninguna

Instrucciones

1. Cada alumno resume brevemente los resultados de las actividades anteriores del Tema 2 (T2.L1.2, T2.L2.1 y T2.L2.2) en un breve documento (o presentación), indicando el tema, la finalidad y el tipo de contenidos de su infografía. A continuación, comuníquelo al resto de la clase.

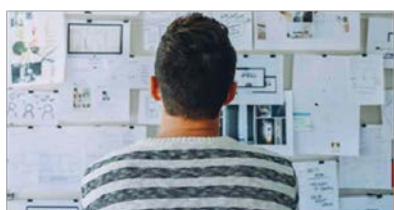
2. Con el apoyo del profesor (si es necesario como facilitador), la clase clasifica todos los proyectos en categorías basadas en correlaciones y forma grupos de máx. 5 proyectos cada uno.

En detalle, cada alumno escribe en un post-it una sola infografía (identificada por tema, patrimonio implicado, autor), presumiblemente la que él mismo ha diseñado.

Todos los post-it (igual al número de alumnos) se pegan en la pared.

A continuación, empezando por un proyecto, la clase utiliza el método de votación por puntos para agruparlos: Cada alumno dispone de 3 votos (pegatinas) y los asigna a los tres post-its con las infografías que cree que se relacionan más con ese proyecto; los 4 post-its (infografías) que reciben el mayor número de votos se agrupan con el proyecto seleccionado como primero. Se procede de la misma manera con los proyectos restantes, hasta agruparlos todos.

3. A continuación, los alumnos forman grupos de máx. 5 personas, según la agrupación de los proyectos.



4. A partir del análisis de las propuestas individuales, los alumnos de cada equipo generan, comparten y discuten ideas con los demás miembros de su equipo con el objetivo de desarrollar soluciones comunes, como la creación de una serie de infografías sobre un mismo tema o patrimonio, o basadas en una misma técnica de visualización.
5. Al final, cada grupo propondrá cómo desarrollar las cinco infografías relacionadas entre sí centrándose en la narración adecuada, es decir, cuál es el propósito de cada visualización y cuál el de conectar las infografías.
6. Para cada infografía, los alumnos deberán especificar qué tipo de contenidos podrían incluirse en ella y cómo podrían representarse mejor, también para ayudar a los usuarios a comprenderlos (si es necesario, véase la actividad T2.L2.2 para más detalles sobre cómo identificar la representación visual de la información y los datos).
7. Además, deben especificar qué conexión se crea entre las diferentes infografías y qué elementos visuales muestran esta conexión dando coherencia a todas ellas.
8. Elaborar un informe final que sintetice las conclusiones de la actividad.
9. Opcionalmente, comunicar a la clase el análisis y la propuesta final realizada por el equipo.

Resultados esperados

- Aprender a analizar las opciones de diseño realizadas en la creación de una visualización de información.
- Aprender a diseñar visualizaciones de información con diferentes niveles de complejidad.
- Aprender algunas metodologías de pensamiento de diseño que ayudan en la ideación y toma de decisiones.
- Comprender la forma de pensar del Diseño Centrado en el Usuario sobre un producto, sistema o visualización de información.
- Realizar y participar en actividades de grupo para colaborar y obtener diferentes puntos de vista sobre un problema de diseño a resolver

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

- Ninguno



DIGICOMP (Competencias desarrolladas):

- 1. ALFABETIZACIÓN EN INFORMACIÓN Y DATOS**
- 2. CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES**
 - 2.1 *Desarrollo de 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. INTO ACTION**
 - 2.1 *Trabajar con otros*
 - 2.2 *Aprender a través de la experiencia*

Ejemplo (cuando sea necesario): Ninguno

