

# PROTOTIPO DE EVALUACIÓN



Módulo II



Curso de  
Infografía



Tema:  
Realización de  
una infografía



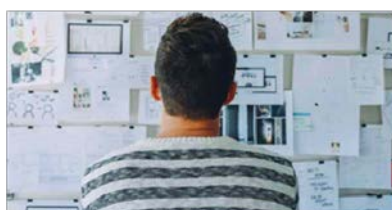
Lección 4

## Actividad

- **Breve descripción:** Evaluación del prototipo infográfico obteniendo la opinión de los usuarios sobre su usabilidad y fiabilidad, antes de pasar a su realización. Esta actividad es la continuación de la anterior sobre la creación del prototipo infográfico (T2.L3.1).
- **Metodología:** La metodología de esta actividad se basa en el aprendizaje por experiencia y el aprendizaje colaborativo, ya que al compartir los resultados y evaluar con las personas los resultados de sus trabajos individuales, los alumnos aplican un enfoque de Diseño Centrado en el Usuario, refuerzan sus conocimientos sobre el tema de aprendizaje y mejoran sus habilidades de comunicación y diseño visual.

**Duración:** 3 horas

- **Dificultad (alta - media - baja):** Media
- **Individual / Equipo:** Equipo (máximo 6 alumnos por equipo)
- **Aula / Casa:** Aula
- **¿Qué necesitamos para realizar esta actividad?**
  - **Hardware** Smartphone u ordenador personal, o cualquier otro dispositivo digital, en el caso del prototipo de infografía digital.



- **Software de visualización de imágenes**, en el caso del prototipo de infografía digital.
- **Otros recursos** Bolígrafo, cuaderno de notas.

## Descripción

● **Descripción del texto:** Cada alumno, por turno, realiza una pequeña prueba con un grupo de compañeros (al menos 5 alumnos) recogiendo y analizando los comentarios y sugerencias para evaluar el prototipo infográfico que ha creado en la actividad T2.L3.1. En primer lugar, el alumno muestra el prototipo infográfico a otro alumno, y luego le pide su opinión y sugerencias, especialmente sobre su usabilidad y fiabilidad. La información recogida se utiliza para mejorar el diseño de la infografía.

● **Ilustración:** Ninguno

## Instrucciones

1. Trabajar en grupos de máx. 6 estudiantes: Un alumno que realiza la prueba y 5 alumnos que evalúan el prototipo infográfico (por turnos). Ten en cuenta que los alumnos pueden trabajar en paralelo realizando el test por parejas al mismo tiempo y luego intercambiando las parejas.

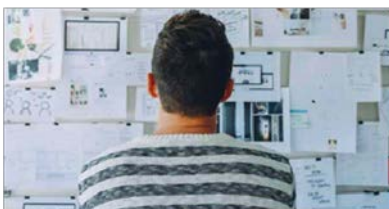
2. El alumno que realiza la prueba muestra el prototipo infográfico que ha creado a otro alumno durante 5 segundos. A continuación, le pide que enumere de 3 a 5 palabras que describan el prototipo infográfico (más concretamente su diseño, teniendo en cuenta que no está evaluando la versión final de la infografía), basándose en su primera impresión.

¿Las palabras son positivas, negativas o neutras? ¿Coinciden con el estilo y el tono identificados de la infografía (es decir, cómo debe hablar la infografía al público y qué debe expresar su estilo y tono) y los rasgos patrimoniales que debe transmitir? Este método ayuda a definir el atractivo y la atracción de la infografía.

3. Después, el alumno muestra de nuevo su prototipo de infografía y pide al otro alumno que lo observe. A continuación, el alumno que realiza la prueba pregunta al otro alumno cómo y por qué utilizaría la infografía; si la información proporcionada es realmente eficaz, útil y fiable, y por qué, y qué haría después de leer esa infografía.

El alumno que realiza la prueba no debe revelar nada al respecto, sino que debe dejar que el otro alumno experimente el prototipo de infografía, y luego escuchar lo que dice.

Este método ayuda a comprender si la infografía cumple los requisitos identificados y las necesidades de los usuarios.



4. Al final, el alumno que realiza la prueba pregunta al otro alumno cómo se puede mejorar la infografía respondiendo a las siguientes preguntas ¿Qué es lo que más te gusta de la infografía? ¿Qué podría mejorarse? ¿Qué es lo que no entiendes? ¿Tienes alguna idea nueva que sugerir?

Este método ayuda a los alumnos a tener rápidamente un feedback sobre la infografía para poder hacer ajustes para mejorarla.

5. A su vez, cada alumno pone a prueba su prototipo de infografía repitiendo los pasos descritos anteriormente.

6. Los estudiantes deben pedir adecuadamente la opinión de los usuarios y ser constructivos, sin hacer que los usuarios se sientan equivocados u obligados a complacerle.

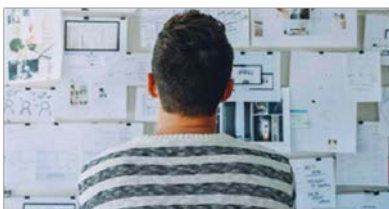
Durante la prueba deben tomar notas sobre lo que dice el usuario y cómo se comporta.

7. Basándose en los comentarios y en la información recopilada, los alumnos realizan los cambios necesarios para mejorar el diseño visual de sus prototipos infográficos. Por supuesto, deben tener en cuenta la distancia que hay entre sus compañeros y sus usuarios objetivo, ya que estos últimos son su principal referencia en términos de usabilidad y experiencia de usuario.

8. Cada alumno elabora un informe final en el que sintetiza las conclusiones de todas las pruebas realizadas (al menos 5) sobre su prototipo infográfico, incluyendo los cambios que finalmente se produjeron en el diseño.

## Resultados esperados

- Comprender qué hace que las infografías sean efectivas, útiles y atractivas, y cómo crear una adecuada experiencia de usuario para las visualizaciones de información.
- Aprender a evaluar la usabilidad y fiabilidad de la información y de los elementos visuales diseñados para una infografía.
- Comprender la forma de pensar del Diseño Centrado en el Usuario sobre un producto, sistema o visualización de información.
- Realizar y participar en una sesión de prueba para obtener y analizar diferentes puntos de vista sobre un problema de diseño a resolver.



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

- Ninguna

**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 ACCIÓN**
  - 2.1. *Aprender a través de la experiencia*

**Ejemplo (cuando sea necesario): Ninguno**

