

# INFOGRAFÍA INTERACTIVA



Módulo II



Curso de  
Infografía



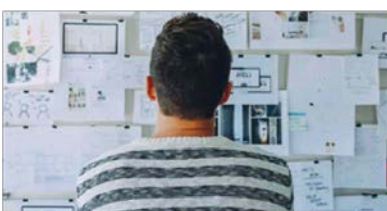
Tema:  
Realización de  
una Infografía



Lección 4

## Actividad

- **Breve descripción:** Diseño de una versión interactiva de la infografía. En esta actividad, los alumnos deben considerar la versión actualizada del prototipo de infografía, es decir, la definida según los resultados de la sesión de evaluación realizada en la actividad T2.L4.1, como punto de partida para el diseño.
- **Metodología:** La metodología de esta actividad se basa en el aprendizaje por experiencia, ya que, al diseñar la versión interactiva 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 interactiva. Además, refuerzan sus conocimientos sobre los temas de aprendizaje.
- **Duración:** 3 horas
- **Dificultad (alta - media - baja):** Media
- **Individual / Equipo:** Individual
- **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** Navegador web; procesador de textos.
  - **Otros recursos** Ninguno.



## Descripción

● **Descripción del texto:** Diseñe una versión interactiva de su infografía, partiendo de la versión actualizada del prototipo infográfico (es decir, la definida según los resultados de la sesión de evaluación realizada en la actividad T2.L4.1). En primer lugar, identifique los requisitos del usuario y los correspondientes elementos interactivos de la infografía. A continuación, defina las interacciones que se producen entre los usuarios y los elementos interactivos de la infografía. Por último, destaque los cambios que se produjeron en la visualización.

● **Ilustración:** Ninguna.

## Instrucciones

1. Considere la versión actualizada de su prototipo de infografía, es decir, la que ha cambiado según los resultados de la sesión de evaluación realizada en la actividad T2.L4.1, para definir cómo crear interactividad para su infografía.

2. Defina los requisitos de los usuarios para implementar la interactividad en su infografía. Complete el siguiente enunciado sobre las necesidades y requisitos de los usuarios: "El <usuario> necesita <algo o hacer algo> para <realizar un objetivo>" (por ejemplo, los visitantes necesitan tener una visión clara de las partes específicas del edificio que han cambiado en los últimos diez años para descubrir la historia del museo).

Elabore todos los enunciados necesarios para satisfacer las necesidades del usuario.

Al crear los requisitos del usuario, pregúntese ¿Qué tipo de información podría entenderse mejor o ponerse en evidencia mediante la interactividad? ¿Por qué es importante esa característica interactiva para el usuario? ¿Cuál es el objetivo del usuario al utilizar esa característica interactiva?

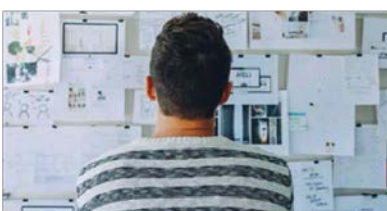
3. Para cada afirmación (sobre la interactividad) defina y describa el requisito funcional correspondiente, es decir, las operaciones y acciones que el sistema debe realizar de acuerdo con las necesidades y objetivos de los usuarios: "<Quién> deberá <qué>" (por ejemplo, la infografía deberá relacionar visualmente una parte específica del edificio del museo con un año concreto).

¿Qué características o elementos de la infografía deben ser interactivos para cumplir un requisito específico? (por ejemplo, los elementos gráficos individuales de la ilustración del edificio del museo deberán estar conectados a un año específico en la línea de tiempo).

4. Para cada característica o elemento interactivo de la infografía, describa la interacción entre el sistema y el usuario (por ejemplo, al seleccionar un solo elemento gráfico de la ilustración del edificio del museo, se resalta visualmente el año correspondiente de su realización en la línea de tiempo coloreando ambos elementos con los mismos colores).

Pregúntese: ¿Qué hará el usuario para encontrar o después de encontrar la información?

5. Por último, elabore un informe final en el que se sinteticen los resultados de la actividad (enunciados de los requisitos de los usuarios, descripciones de los requisitos funcionales,



descripciones de las interacciones) y en el que se describan todos los cambios que deben introducirse en su visualización de la información.

### Resultados esperados

- Comprender cómo utilizar mejor la interactividad para crear una experiencia de usuario adecuada.
- Comprender los pasos y requisitos clave en el diseño de una visualización de información interactiva.
- Aprender a diseñar visualizaciones de información con diferentes niveles de complejidad.
- Comprender la forma de pensar del Diseño Centrado en el Usuario sobre un producto, sistema o visualización de información.

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

- Ninguna

### DIGICOMP (Competencias desarrolladas):

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

### ENTRECOMP (Competencias desarrolladas):

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

Ejemplo (cuando sea necesario): Ninguno

