

Diseño de diapositivas y composición visual

Tecnología e Informática | Informática

Descripción del Curso

Unidad 8: Evaluar y justificar opciones de diseño según la audiencia y el propósito forma parte de la asignatura Informática. Está orientada a estudiantes de 15 a 16 años, sin restricciones de edad adicionales. En esta unidad, los alumnos aprenderán a analizar y seleccionar decisiones de diseño que respondan a la audiencia objetivo y al objetivo comunicativo de la presentación, promoviendo la consistencia visual y la claridad del mensaje. Se trabajará con escenarios prácticos de diapositivas, presentaciones digitales y materiales interactivos para desarrollar habilidades de evaluación crítica, argumentación y toma de decisiones basadas en criterios de legibilidad, accesibilidad y eficacia comunicativa.

Objetivo:

Evaluar y justificar opciones de diseño basadas en la audiencia y el propósito, promoviendo la consistencia visual en toda la presentación.

- Definir perfiles de audiencia comunes en informática (estudiantes, docentes, técnicos, usuarios finales).
- Justificar elecciones de formato, colores, tipografía y distribución según el objetivo de la diapositiva.
- Proponer plantillas y criterios de consistencia para toda la presentación.

Competencias

- Comunicar ideas de diseño de forma clara y persuasiva, adaptando el lenguaje a la audiencia.
- Analizar contextos de uso y propósitos de presentaciones para seleccionar estrategias de diseño adecuadas.
- Aplicar principios de diseño (tipografía, color, distribución) para lograr claridad y cohesión visual.
- Justificar decisiones de diseño con argumentos respaldados por criterios objetivos y datos.
- Trabajar de manera colaborativa para crear plantillas y guías de presentación que fomenten la consistencia.
- Utilizar herramientas digitales para diseñar presentaciones accesibles e inclusivas.

Requerimientos

- Interés y manifestación de actitud abierta hacia el diseño y la comunicación visual.
- Acceso a un ordenador con software de presentaciones (PowerPoint, Google Slides o equivalente) y conexión a internet.
- Conocimientos básicos de informática y lectura de material técnico en español.
- Capacidad para analizar audiencias y objetivos de presentaciones para tomar decisiones de diseño.
- Participación activa en actividades prácticas de revisión y justificación de diseños en equipo.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Identificar los elementos clave de una diapositiva efectiva

Objetivos de Aprendizaje

- Explicar la función de cada elemento de una diapositiva (título, cuerpo, imágenes, gráficos y espacios en blanco) en presentaciones de informática.
- Analizar la importancia de la claridad y la jerarquía para facilitar la comprensión del tema.
- Reconocer buenas y malas diapositivas a partir de criterios de legibilidad y estructura.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Elementos de una diapositiva y su función en informática.
2. **Tema 2:** Cómo la ubicación de cada elemento influye en la lectura rápida.
3. **Tema 3:** Criterios de legibilidad: tamaño, fuente y espaciado.
4. **Tema 4:** Análisis de ejemplos: identificar elementos clave y áreas de mejora.

Actividades

- **Actividad 1: Observa y describe** - En parejas, seleccionan una diapositiva de informática y señalan los elementos clave (título, cuerpo, imágenes, gráficos y espacios en blanco). Puntos clave: identificar cada elemento y explicar su función. Aprendizajes: comprensión de la estructura básica y su impacto en la comunicación.
- **Actividad 2: Análisis de ejemplos** - Analizan 3 diapositivas distintas y destacan qué funciona o no en cuanto a claridad y jerarquía. Aprendizajes: capacidad de crítica constructiva y aplicación de criterios de legibilidad.
- **Actividad 3: Taller de redacción breve** - Redactan el título y dos viñetas cortas para una diapositiva de informática, cuidando tamaño y lenguaje. Aprendizajes: síntesis y claridad en el contenido.

Evaluación

Evaluación de los objetivos mediante:

- Observación de la participación y la capacidad de identificar elementos durante las actividades (formativa).
- Rúbrica de análisis de diapositivas: precisión al identificar elementos y explicación de su función (formativa).
- Cuestionario corto sobre funciones de cada elemento y criterios de legibilidad (sumativa).

Unidad 2: Unidad 2: Principios de composición visual para la diapositiva

Objetivos de Aprendizaje

- Definir cada principio de composición y su función en una diapositiva.
- Identificar situaciones en las que aplicar cada principio mejora la comprensión.

- Realizar revisiones rápidas de diapositivas para corregir problemas de composición.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Alineación y uso de rejillas para ordenar elementos.
2. **Tema 2:** Contraste y jerarquía para guiar la mirada.
3. **Tema 3:** Repetición y ritmo para cohesionar la presentación.
4. **Tema 4:** Análisis de ejemplos: detectar problemas de composición.

Actividades

- **Actividad 1: Taller de alineación** - Organizan elementos en una diapositiva usando reglas de oro de la rejilla. Aprendizajes: mejora de la lectura y orden visual.
- **Actividad 2: Contraste y jerarquía** - Diseñan una diapositiva simple aplicando contraste de color y jerarquía tipográfica. Aprendizajes: lectura rápida y énfasis de información.
- **Actividad 3: Ritmo visual** - Crean una secuencia de 3 diapositivas con patrones repetitivos y variaciones controladas. Aprendizajes: consistencia y flujo visual.

Evaluación

Se evaluarán los criterios de composición:

- Capacidad para identificar y justificar el uso de alineación, contraste, jerarquía, repetición y ritmo (formativa).
- Producto: una diapositiva revisada que demuestre principios de diseño (sumativa).

Unidad 3: Unidad 3: Diseñar una diapositiva con estructura lógica y paleta de colores

Objetivos de Aprendizaje

- Organizar información en una diapositiva con jerarquía clara (título, subtítulos y viñetas).
- Seleccionar paletas de colores adecuadas para temas de informática, considerando contraste y lectura.
- Incorporar imágenes relevantes que complementen el texto sin saturar la diapositiva.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Estructura lógica de una diapositiva (título, subtítulos, viñetas, imágenes).
2. **Tema 2:** Paletas de colores para informática y pruebas de contraste.
3. **Tema 3:** Integración de imágenes y texto de forma equilibrada.

Actividades

- **Actividad 1: Construcción guiada** - Diseñan una diapositiva base con título, subtítulos y viñetas siguiendo una estructura lógica. Aprendizajes: organización y claridad de información.

- **Actividad 2: Paletas y contraste** - Eligen una paleta de colores y prueban contraste en una diapositiva de informática. Aprendizajes: legibilidad y estética ajustada a propósitos.
- **Actividad 3: Integración de imágenes** - Seleccionan imágenes que ilustren conceptos sin saturar la diapositiva. Aprendizajes: balance entre texto e imágenes.

Evaluación

Evaluación enfocada en la estructura y la paleta:

- Diseño de una diapositiva que cumpla la estructura y utilice una paleta adecuada (formativa).
- Rúbrica de legibilidad y cohesión visual (sumativa).

Unidad 4: Unidad 4: Redactar contenido textual breve y legible

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar características de un texto breve y claro para diapositivas.
- Transformar ideas complejas en frases cortas y vocabulario accesible.
- Practicar el uso de viñetas para organizar información técnica.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Claridad y síntesis en el texto para informática.
2. **Tema 2:** Uso eficaz de viñetas y frases concisas.
3. **Tema 3:** Conexión entre texto e imágenes para apoyar la comprensión.

Actividades

- **Actividad 1: Redacción breve** - Redactan el cuerpo de una diapositiva con 3 viñetas, cuidando longitud y significado. Aprendizajes: claridad y economía del lenguaje.
- **Actividad 2: Revisión entre pares** - Intercambian diapositivas y proponen mejoras de redacción y formato. Aprendizajes: edición y feedback constructivo.
- **Actividad 3: Relación texto-imagen** - Seleccionan una imagen y crean un texto corto que la explique o complemente. Aprendizajes: cohesión visual y textual.

Evaluación

Evaluación de objetivos mediante:

- Producto textual: una diapositiva con texto claro y viñetas efectivas (formativa).
- Rúbrica de redacción y legibilidad (sumativa).

Unidad 5: Unidad 5: Herramientas de presentaciones para insertar y ajustar textos, imágenes y gráficos

Objetivos de Aprendizaje

- Dominio básico de funciones de edición (texto, imágenes, gráficos).
- Aplicar alineación, capas y agrupación para un balance visual.
- Evaluar resultados de accesibilidad y legibilidad tras ajustes.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Inserción y edición de textos y viñetas.
2. **Tema 2:** Inserción y ajuste de imágenes y gráficos.
3. **Tema 3:** Balance visual y ajustes de lectura.

Actividades

- **Actividad 1: Edita una diapositiva** - Inserción de título, viñetas y una imagen; ajustan tamaño y posición para balance. Aprendizajes: precisión y control de formato.
- **Actividad 2: Gráficos simples** - Crean un gráfico sencillo que ilustre un dato de informática y lo integran en la diapositiva. Aprendizajes: lectura rápida de datos.
- **Actividad 3: Prueba de legibilidad** - Ajustan colores y contraste para maximizar legibilidad entre fondo y texto. Aprendizajes: accesibilidad visual.

Evaluación

Se evalúa el manejo de herramientas y la calidad visual:

- Demostración de inserción y ajuste de textos, imágenes y gráficos (formativa).
- Evaluación de balance visual y legibilidad del producto final (sumativa).

Unidad 6: Unidad 6: Crear una secuencia de 3 a 4 diapositivas que cuente una historia en informática

Objetivos de Aprendizaje

- Planificar una historia breve con inicio, desarrollo y cierre en diapositivas.
- Aplicar estructura lógica y principios de diseño para garantizar cohesión visual.
- Presentar la secuencia ante la clase y justificar decisiones de diseño.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Planificación de una historia en diapositivas (guion visual).

2. **Tema 2:** Desarrollo de la narrativa visual (texto e imágenes).

3. **Tema 3:** Evaluación de flujo y coherencia de la secuencia.

Actividades

- **Actividad 1: Guion visual** - En equipos, crean un guion de 3-4 diapositivas que cuente una historia sobre un tema informático (por ejemplo, evolución de procesadores). Aprendizajes: estructura narrativa y planificación.
- **Actividad 2: Construcción de la secuencia** - Diseñan las diapositivas siguiendo una progresión lógica y aplican principios de composición. Aprendizajes: cohesión y claridad visual.
- **Actividad 3: Presentación y retroalimentación** - Presentan la secuencia y reciben feedback de pares sobre legibilidad y flujo. Aprendizajes: comunicación oral y mejora continua.

Evaluación

Evaluación basada en:

- Calidad de la historia y claridad de mensaje (formativa).
- Correcta aplicación de principios de diseño (formativa).
- Producto final 3-4 diapositivas con justificación de decisiones (sumativa).

Unidad 7: Unidad 7: Analizar ejemplos de diapositivas para legibilidad, accesibilidad y estética

Objetivos de Aprendizaje

- Detectar errores de lectura, contraste insuficiente y problemas de navegación en diapositivas.
- Evaluar la accesibilidad para diferentes audiencias (tamaño de fuente, contraste, lectura de color).
- Proponer mejoras prácticas para aumentar estética y claridad.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Lectura y legibilidad en diapositivas.
2. **Tema 2:** Accesibilidad y consideraciones para audiencias diversas.
3. **Tema 3:** Estética y criterios de mejora.

Actividades

- **Actividad 1: Análisis crítico** - Analizan 2 diapositivas complejas y señalan problemas de legibilidad y accesibilidad. Aprendizajes: pensamiento crítico y criterios de mejora.
- **Actividad 2: Propuesta de mejoras** - Proponen cambios concretos en formato de lista para cada diapositiva analizada. Aprendizajes: habilidades de edición y justificación.

- **Actividad 3: Caso práctico** - Rediseñan una diapositiva problemática siguiendo guías de accesibilidad y estética. Aprendizajes: implementación práctica.

Evaluación

Se evalúan las competencias de análisis y mejora:

- Informe de análisis con hallazgos y sugerencias (formativa).
- Producto rediseñado de una diapositiva con mejoras (sumativa).

Unidad 8: Unidad 8: Evaluar y justificar opciones de diseño según la audiencia y el propósito

Objetivos de Aprendizaje

- Definir perfiles de audiencia comunes en informática (estudiantes, docentes, técnicos, usuarios finales).
- Justificar elecciones de formato, colores, tipografía y distribución según el objetivo de la diapositiva.
- Proponer plantillas y criterios de consistencia para toda la presentación.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Identificación de la audiencia y objetivo de la diapositiva.
2. **Tema 2:** Selección de estilos consistentes (plantillas, fuentes, colores).
3. **Tema 3:** Evaluación de coherencia y consistencia a lo largo de la presentación.

Actividades

- **Actividad 1: Perfil de audiencia** - Definen un perfil de audiencia para una breve presentación de informática y ajustan el diseño en consecuencia. Aprendizajes: empatía y objetivo claro.
- **Actividad 2: Justificación de decisiones** - Justifican elecciones de color, tipografía y distribución para una diapositiva específica. Aprendizajes: razonamiento de diseño.
- **Actividad 3: Plantilla coherente** - Proponen una plantilla de presentación que asegure consistencia visual y legibilidad en todas las diapositivas de un tema de informática.

Evaluación

La evaluación se centra en la capacidad de justificar decisiones y mantener consistencia:

- Informe de audiencia y decisiones de diseño (formativa).
- Proyecto final: presentación de 4-6 diapositivas con una guía de uso de plantillas (sumativa).