Capítulo 2

Metodología

En este capítulo se mencionará el proceso metodológico que se siguió para la realización del producto de diseño propuesto. Se generó el siguiente esquema visual (Fig 2) que considera etapas de: diseño centrado en el usuario y el diagrama de Shedroff (2007) en el que se abarcan las etapas de diseño de información, diseño de interacción y diseño visual.

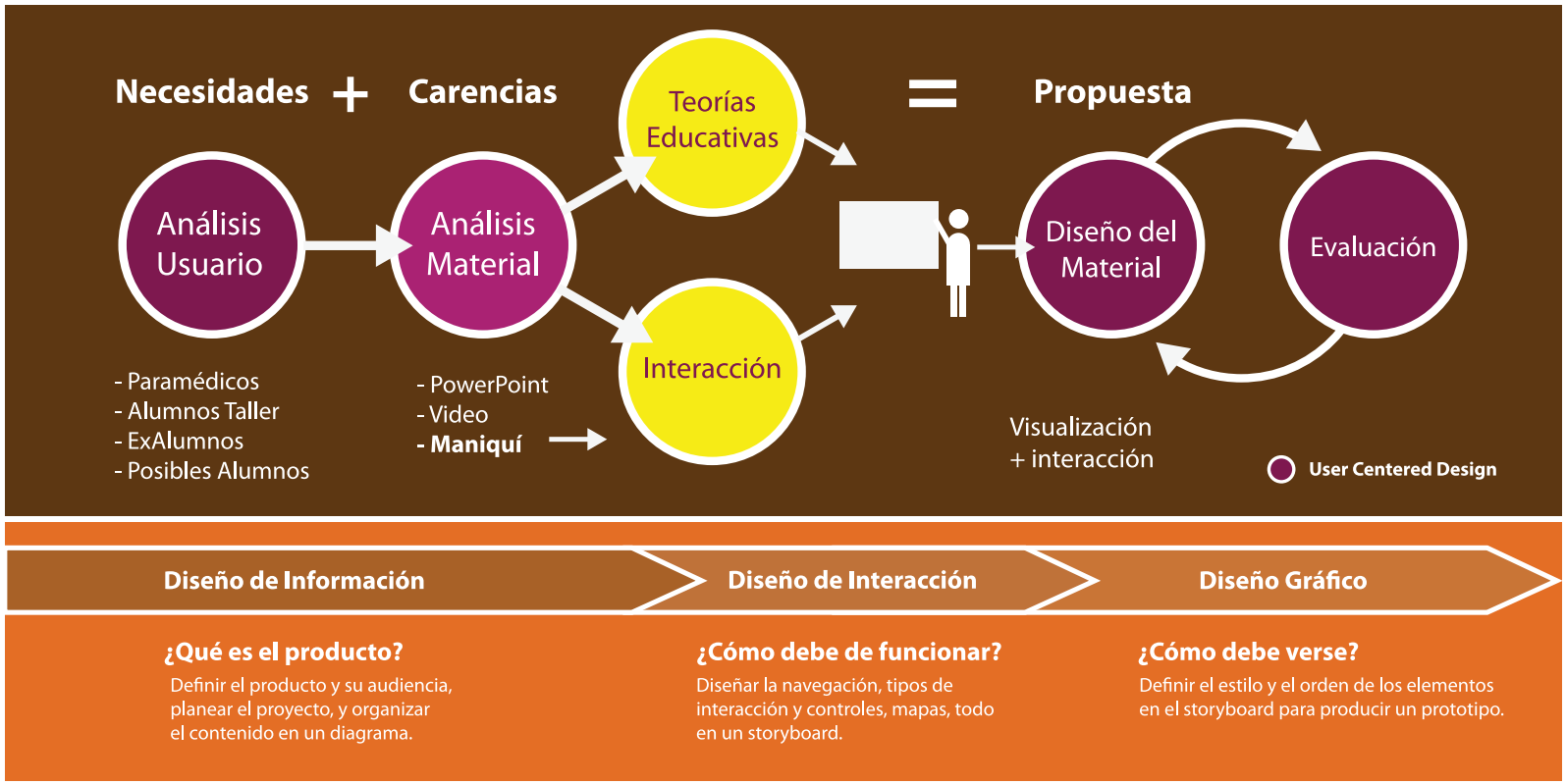

Figura 2. Proceso Metodológico

Etapa 1 - Análisis del Usuario

Esta etapa consiste en tener identificadas a las personas que utilizarán el producto, para que lo utilizará y entender las condiciones en las que lo van a utilizar, mediante estrategias de investigación cualitativa. Este primer acercamiento a los usuarios es indispensable para establecer tanto las bases del producto como las estrategias de diseño.

Primero se abordará a los usuarios por medio de la observación para obtener información cualitativa, a través del registro de esta experiencia. Se asistirá a una sesión de RCP del taller de primeros auxilios de la Universidad para registrar la dinámica generada entre el paramédico-facilitador, y el grupo interesado en el proyecto.

De esta observación se encontrarán patrones de conducta y además se obtendrán la información necesaria para la construcción del producto de diseño.

Además se realizarán una serie de cuestionarios para conocer la pertinencia del curso así como las necesidades de cada uno de los usuarios involucrados en la investigación: paramédicos,

Etapa 2 - Análisis de los materiales existentes

alumnos del taller y posibles alumnos.
En esta parte, se muestra el resultado del análisis realizado a los materiales, de donde se obtiene información relevante con respecto a la aportación que hacen al objetivo del curso y también identificar carencias en los materiales existentes que impidan el acercamiento a estos objetivos.

Este análisis se realizará para el material de presentación, bajo el proceso de significación de Barthes (1967), describiendo para cada elemento visual su significante y su significado para así construir el mito y contrastarlo con la percepción de la realidad de los usuarios. Además se evaluarán los materiales audiovisuales a través de criterios de evaluación de videos didácticos.

Tras haber realizado una investigación cualitativa, mediante observación, entrevista y análisis de lo existente, en esta etapa se realiza la categorización de aspectos a considerar en las etapas de producción del producto de diseño.

Etapa 3 - Diseño de Información

Para esta etapa ya se estableció a la audiencia, pero se falta definir, de acuerdo a las variables ya consideradas, lo que será la propuesta del producto de diseño.

Una vez establecidas las necesidades y los requerimientos, se plantea la solución a través de una descripción detallada de lo que será la propuesta planteada, considerando aspectos didácticos y de uso, factores claves en la decisión sobre el soporte y el contexto en que se aplicará.
Una vez definido el producto y su contenido, se organiza la información mediante una estructura que permita su comprensión basada en objetivos de uso. Se establecen después las etapas del prototipo y su estructura mediante un mapa de navegación.

Etapa 4 - Diseño de Interacción

Esta etapa consiste en establecer el nivel de interacción del prototipo y su adaptación en el contexto del pizarrón táctil. Se describirán los factores del
entorno que influyen en la experiencia y de que manera aprovecharlos para el beneficio de la enseñanza.

Se establecerán los elementos que permitan la orientación dentro del proyecto, indicando ubicación y su relación con los demás elementos del proyecto en general.
Se presentarán las metáforas utilizadas para establecer una relación entre la vida del usuario y el material propuesto.

Finalmente para esta etapa se presentarán todos estos elementos dentro del *storyboard*. Este elemento facilita la construcción del prototipo, especificando cada una de las secciones y su función para poder establecer una misma línea de trabajo.

Etapa 5 - Diseño Visual

Establecer la retórica visual y definir el estilo a través del grado icónico, entendido como la relación entre el tipo de imagen y su referente (Iradi, 2004). Se planteará los elementos esquemáticos del producto y el orden de los elementos para producir un prototipo.

Una vez realizado esto se presentará la paleta de colores junto con la retícula pensando en el beneficio de los usuarios.

Una vez aterrizados los tres tipos del diseño, se realizará la primera versión del prototipo, en un programa que integre elementos multimedia y permita la animación y la interacción con los elementos dentro del escenario. Este prototipo será funcional y se utilizará para realizar las primeras pruebas de usabilidad del producto.

Etapa 6 - Evaluación del Proyecto

La parte más importante del proceso es la evaluación idealmente a través de pruebas de usabilidad con usuarios reales de las cuales se obtendrá información valiosa sobre el uso del prototipo en un contexto real.

Primero se presentará el prototipo en un contexto de uso real para obtener retroalimentación por parte del paramédico-instructor. De esta prueba se realizarán cambios y consideraciones para la construcción del prototipo final.

Con el prototipo final, se realizará una sesión de uso. Se registrará la actividad mediante la grabación de video y se analizarán tanto aspectos de uso como observaciones y opiniones sobre el producto.

De estos resultados se mostrarán las áreas de oportunidad y las fortalezas que cubre el producto para finalmente presentar recomendaciones al producto final.

Etapa 7 - Conclusiones

Finalmente se aterrizarán las ideas encontradas durante la construcción del proyecto,la parte más valiosa de la investigación en donde se presentan las reflexiones realizadas a lo largo de la investigación.

También se presentan las consideraciones a futuro, buscando ampliar los alcances definidos del proyecto.