



## Taller de Partituras Ciclo 1

# Co-creación de partituras de interacción: Primera etapa

### *Accesibilidad cognitiva en Partituras de Interacción*

Fecha	- - / - / -	Responsables	Alejandra Alcavil Rosario Muñoz
<b>Objetivo General</b>		Utilizar PiX como método de Co-diseño para la ideación tecnológica y como una comprensión común de los flujos de interacción entre personas y sistemas digitales.	
<b>Objetivos Específicos</b>		<ol style="list-style-type: none"><li>1. Evaluar la comprensión del lenguaje visual de PiX, para identificar oportunidades de mejora que apunten a facilitar la lectura y volver más accesible su lenguaje.</li><li>2. Identificar términos propios utilizados en las partituras de interacción</li><li>3. Presentar y reflexionar frente al objeto ideado en el Taller de Épicas.</li><li>4. Desarrollar épica creada a cada capas correspondiente de la partitura.</li></ol>	
<b>Objetivos Fondecyt</b>		<ol style="list-style-type: none"><li>a) Co-Crear apoyos y/o estrategias tecnológicas para el fomento de la VI de adultos con discapacidad intelectual y/o del desarrollo en las dimensiones de interdependencia, derechos y autonomía.</li></ol>	



<p><b>Roles de GA</b></p> <p><b>Roles de los profesionales</b></p>	<p>b) Implementar apoyos y/o estrategias para el fomento de la VI de adultos con discapacidad intelectual y/o del desarrollo en las dimensiones de interdependencia, derechos y autonomía</p> <p>Aprendices</p> <p>Moderadores</p>
<p><b>Descripción del taller</b></p>	<p>Las actividades del Taller de Partituras y su protocolo se diseñan con el objetivo de generar diálogo y debate frente a los objetos que se exponen, por lo que este se compone de dos fases ocurriendo simultáneamente; una fase de preguntas que abra la discusión y opinión, mientras que la segunda fase corresponde a la ejecución de una partitura, en manos de los moderadores; a partir de las respuestas obtenidas de los participantes.</p> <p>La información que se entrega respecto al concepto a trabajar es desde una situación general sin entrar en detalles, para no restringir las posibilidades creativas del resto, a fin de que ellos le otorguen diálogo y funcionalidades al objeto</p> <p>Se abordará PiX mediante los 3 conceptos de apoyo e historias creadas por el grupo asesor en el Taller de Épicas, donde entrarán en un proceso reflexivo y de identificación para finalmente co- diseñar una partitura y sus respectivas capas formalizando en ella los escenarios rescatados.</p>
<p><b>Actividades</b></p>	<p><b>1. Distribución de Equipos</b></p> <p>Se realizarán 6 instancias de taller en total para cada grupo de trabajo</p> <p>a) 3 Instancias : Grupo Asesor y Grupo Disciplinar se distribuyen en diferentes grupos, en cada instancia participaron <b>3 personas GA + 3 personas GD</b></p>



- b) 3 instancias :Grupo voluntarios profesionales: **4 personas de alguna área profesional al azar + diseñador**

## **2. Reunión de Taller**

Se crea una instancia de reunión mediante la aplicación meet y Miró.

## **3. Inicio Taller**

Se presenta cada moderador del taller y se expone brevemente en qué consistirá este.

- a) Se comparte pantalla de una presentación en Genially “Guía de conceptos básicos de PiX” en un formato más corto y certero.

## **4. Actividades**

a) Se expone por medio de la misma presentación anterior el objeto/ concepto presentando de 1 a 2 escenarios para trabajar en la partitura.

### **b) Traducción Lenguaje visual Primera Etapa**

Uno de los moderadores comparte pantalla de la plataforma Miró . Allí habrá una partitura de interacción vacía con el título en base al objeto a diagramar. Mientras que lateralmente se encontrarán divididos los iconos a utilizar clasificados en sus respectivas capas .

En relación al tipo de planteamientos de preguntas y con el fin de desplegar variadas posibilidades de



escenarios y contextos se plantean 3 variantes de cuestionamientos.

1. Preguntas que contemplen el **encuentro de la persona con el objeto**, cuáles son sus intenciones y que generarán estas sobre el producto o persona, ya que esto puede definir los futuros escenarios del producto.  
*Ej: Objeto Ahorrador: ¿ Cómo este objeto invita a la persona a ahorrar?*

2. Plantear preguntas que ayuden a **buscar la funcionalidad del objeto**, mediante las acciones que el usuario ejerce sobre él, lo que permitirá comunicarse mutuamente.  
*Ej: Objeto Ahorrador: ¿ Cómo sabe el usuario que consigue alcanzar la meta de ahorro?*

3. Finalmente preguntas que ayuden a **concebir los mecanismos y funcionalidades del sistema** para cumplir con las tareas asignadas por el usuario.  
*Ej: Artefacto Compartido: ¿ Qué necesita hacer el sistema para que el objeto envíe la notificación?*

La última parte de la actividad consiste en la **revisión y retroalimentación de la partitura** ya realizada, como una manera de verificar si realmente están todos los presentes de acuerdo con la gráfica presentada en ella. Finalmente se hace envío del formulario con nombre “Evaluación Taller de Pix” con el fin de obtener respuestas que se pueden trabajar y analizar con más detalles en el próximo Taller de Metacognición.

## 5. Análisis y conclusión de la actividad



Revisar los avances y concluir la actividad con un repaso de lo completado.

**Materiales**

**Observaciones**