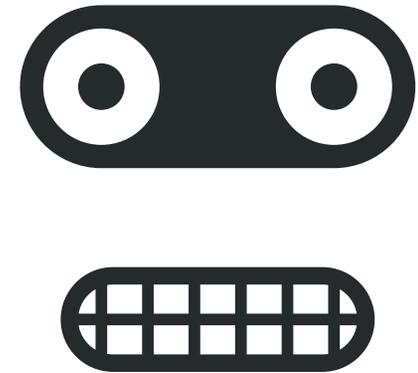




PIX

Partituras de Interacción

Notación gráfica para proyectos digitales



TOOLKIT PIX



INTRODUCCIÓN

Este toolkit contiene una serie de pictogramas, que te permitirá completar una partitura de interacción con un grupo de personas.

Para poder llevar a cabo esta actividad, debes seguir las instrucciones que vienen descritas en este documento.

INSTRUCCIONES

Antes de iniciar se sugiere que los grupos de trabajo no sobrepasen las 7 personas, deben considerar que 1 o 2 integrantes tomen el papel de moderadores.

Cabe destacar, que cada intermediario debe alternar sus funciones.

Moderador 1: Explica las instrucciones del toolkit, materiales y la actividad a realizar.

Moderador 2: Se encarga de guiar la actividad y prestar apoyo.

Se recomienda ver el vídeo de inducción “**Guía de conceptos básicos sobre PiX**” antes de comenzar a trabajar, ya que explica de manera breve los componentes de la herramienta a través de un ejemplo. (para visualizar el video: escanear código qr 2 que se encuentra al final de estas instrucciones)

Una vez visto el video **Moderador 1** explica nuevamente los siguientes conceptos.

¿Qué es PiX?

Lenguaje visual diseñado para modelar la interacción entre usuarios y sistemas.

Partitura:

Secuencia de momentos de Izquierda a derecha, que sirve para coordinar los elementos.

PiX se estructura en 3 capas:

Capa Persona: refleja el contexto del usuario, objetos, emociones, pensamientos en relación al objeto con el que se interactúa.

Capa Diálogo: Muestra los elementos de la interfaz, que le permiten comunicarse con el sistema, ya sean botones, fotografías, gestualidad, arrastrar, hacer click, etc.

Capa Sistema: Son los procesos internos que son invisibles para el usuario, pero que permite que el sistema funcione y responda a las intenciones que tiene este.

Una vez explicados los conceptos se procede a trabajar con la partitura.

Moderador 2 entrega escenario a trabajar. Es importante no abordar con mucho detalle el objeto a graficar, ya que la finalidad es obtener una gran cantidad de ideas por parte de los presentes.

De acuerdo al escenario presentado, se comienza a reflexionar entre todos sobre las interacciones que existen y cómo estas van sucediendo.

Para apoyar esta reflexión **Moderador 2**, puede plantear preguntas abiertas y dirigidas, para la óptima y activa participación, con el fin de desplegar varias posibles funcionalidades. Hacer preguntas intencionadas que contemplen por ejemplo:

1. Encuentro de la persona con el objeto, tener conocimiento de cuáles son sus intenciones y que generarán estas sobre el producto o persona, ya que esto puede definir los futuros escenarios del producto.

Ejemplo: Objeto Ahorrador: ¿ Cómo este objeto invita a la persona a ahorrar?.

2. Plantear preguntas que ayuden a definir la funcionalidad del objeto, mediante las acciones que el usuario ejerce sobre él, lo que permitirá comunicarse mutuamente.

Ejemplo: Objeto Ahorrador:¿ Cómo sabe el usuario que consigue alcanzar la meta de ahorro ?.

3. Preguntas que ayuden a concebir los mecanismos y funcionalidades del sistema, para cumplir con las tareas asignadas por el usuario.

Ejemplo: Artefacto Compartido: ¿ Qué necesita hacer el sistema para que el objeto envíe la notificación ?.

Mientras tanto se van respondiendo las preguntas y desplegando variadas funcionalidades, se da comienzo a pegar los pictogramas que se consideren necesarios para representar la interacción dada.

Bajo cada pictograma, con un lápiz grafito se describe la interacción que está ocurriendo.

Una vez finalizado el trabajo en la partitura, se verifica lo desarrollado en ella, con el objetivo de obtener una retroalimentación comprobando lo realizado por los participantes, de esta manera se evidenciara si realmente todos los integrantes concuerdan con la gráfica presentada, para proceder a remarcar con plumon negro lo ejecutado.

