

STORY TELLING

Maikoll Fabián Ballesteros Pinilla

Docente

Manuel Alexander Cadena Centeno

Universidad de Cundinamarca

Seccional Ubaté

Ingeniería de Sistemas

2025

Contenido

TALLER EN CLASE	3
Conclusión	8
Referencias Bibliográficas	9

TALLER EN CLASE

1. ¿Cuál es el objetivo principal del estudio y qué vacío metodológico pretende cubrir?

El objetivo principal del estudio es validar un conjunto específico de heurísticos para evaluar visualizaciones narrativas. Los autores sostienen que, aunque la visualización narrativa se está convirtiendo en uno de los métodos más populares para comunicar información compleja de una manera atractiva y agradable, es difícil valorar su calidad. Los métodos empíricos y las métricas convencionales son inapropiados, ya que se centran en la competitividad y no en la naturaleza experiencial y narrativa de las visualizaciones. De esta forma, el estudio procura la validación de heurísticas que presenten elementos concretos acerca del storytelling en visualización, con la finalidad de responder a la necesidad de una herramienta efectiva y viable para los evaluadores y creadores.

El vacío metodológico lo constituye la ausencia de métodos de evaluación pertinentes y concreto referidas a la visualización narrativa, cuya utilidad se podría ejercer manera eficiente sin que implique una prueba con el usuario final, las cuales resultarían costosas y extensas. La evaluación heurística, propuesta como solución, no había sido validada empíricamente para este dominio específico, y este estudio busca llenar esa laguna.

2. ¿Cómo definen los autores la “visualización narrativa” y en qué se diferencia de la exploratoria?

Los autores definen la visualización narrativa como una historia compuesta principalmente por pasos de visualización, que pueden incluir texto e imágenes, pero que esencialmente se basan en datos. Esta visualización en particular entrelaza técnicas narrativas desde disciplinas clásicas, como la literatura, el cómic y el cine. La manifestación de la visualización reside en hacer que las continuaciones sean más ricas y afectivas para el lector para permitirle construir una historia.

La visualización narrativa difiere de la visualización exploratoria basada en la jerarquía de la información y las tuberías, pues esta última es una rápida encuesta de datos por parte del usuario sin un guion o narrativa de secuencias intermedias definida. odozure dejó de estar definido.

En palabras de los autores:

"La visualización narrativa se define como una historia que consiste principalmente en pasos de visualización, que pueden incluir texto e imágenes pero esencialmente se basa en datos... Los practicantes de visualización narrativa emplean técnicas narrativas apropiadas de disciplinas clásicas... que pueden crear experiencias lectoras afectivas que ayudan a crear una historia en la mente del lector" (Errey et al., 2025).

3. ¿Qué diseño metodológico siguieron para validar los heurísticos (participantes, muestras y métricas de fiabilidad)?

El estudio utilizó dos enfoques metodológicos para validar los heurísticos: un estudio sumativo y un estudio formativo. En el estudio sumativo, múltiples evaluadores expertos realizaron evaluaciones individuales de visualizaciones narrativas publicadas o prototipos en desarrollo, lo que permitió medir la confiabilidad inter-evaluador mediante la comparación de sus respuestas. Este enfoque buscaba determinar si los heurísticos podían proporcionar una evaluación consistente y estandarizada.

En el estudio formativo, los participantes que eran practicantes de visualización narrativa, usaron el conjunto de heurísticos durante la etapa temprana de diseño y específicamente en la creación de wireframes. Este estudio evaluó la utilidad práctica de los heurísticos para guiar el proceso de diseño.

Respecto a las muestras, participaron profesionales con experiencia en visualización narrativa, aunque el artículo no detalla el número exacto en el resumen. Para la fiabilidad se usaron métricas de confiabilidad inter-evaluador, encontrando un buen nivel de acuerdo entre evaluadores en el estudio sumativo.

4. ¿Cuáles fueron los hallazgos clave sobre la fiabilidad de los heurísticos, especialmente en relación con la interactividad?

Los hallazgos clave indican que el conjunto de heurísticos mostró un buen nivel de fiabilidad inter-evaluador en el contexto sumativo, entonces lo que sugiere que puede estandarizar la evaluación de visualizaciones narrativas al generar respuestas consistentes entre diferentes evaluadores. Esto es relevante porque la evaluación de visualizaciones narrativas es compleja y subjetiva.

En cuanto a la interactividad aunque el artículo reconoce que la interactividad es un aspecto importante en visualizaciones, los heurísticos tienen un enfoque limitado y están centrados en los aspectos narrativos, en ese caso los evaluadores sugirieron que deberían complementarse con otras guías o heurísticos que aborden mejor la interactividad y otros factores técnicos.

5. ¿Qué limitaciones reconocen los autores y qué recomendaciones ofrecen para aplicar los heurísticos en la práctica?

Los autores reconocen varias limitaciones en el uso de estos heurísticos. Primero, su enfoque está muy centrado en los aspectos narrativos de la visualización, lo que puede dejar de lado otros aspectos importantes como la usabilidad general, la interactividad o problemas técnicos. Además, la aplicación de heurísticos puede no ser sencilla para practicantes sin experiencia en evaluación, y podría limitar la creatividad al estar sujetos a un conjunto fijo de reglas.

Por ello, recomiendan que los heurísticos se utilicen como complemento a otras formas de evaluación, incluyendo pruebas con usuarios y otras guías más generales. También sugieren que los heurísticos pueden ser especialmente útiles en fases tempranas del diseño para estructurar el proceso, pero no deben ser la única herramienta evaluativa.

Conclusión

Este artículo aporta un avance significativo al ofrecer una validación detallada y empírica de un conjunto de heurísticos en específico para la evaluación de visualizaciones narrativas es decir, un área que combina storytelling con visualización de datos. Proporciona una herramienta práctica que puede estandarizar y estructurar la evaluación, facilitando tanto la crítica como el diseño de visualizaciones narrativas más efectivas y emocionalmente impactantes.

Asimismo, subraya la importancia de añadir a estos heurísticos otras metodologías que permitan tratar aspectos técnicos y de usabilidad, lo que mejora tanto la práctica profesional como la investigación en storytelling de datos, favoreciendo un enfoque más completo y cuidadoso.

Referencias Bibliográficas

Errey, N., Zowghi, D., Leong, T. W., Wu, Y., Yuan, X., Huang, W., & Liang, C. J. (2025). Heuristics for evaluating narrative visualization: A validation study. *Journal of Visualization*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s12650-025-01051-y>