

Parte II: proyecto de visualización

Parte II: Proyecto de Visualización

En esta segunda parte de la práctica, el estudiante tendrá el reto de desarrollar una visualización de datos que no solo demuestre conocimientos técnicos y teóricos en el campo de la visualización de datos, sino que también integre de manera efectiva las decisiones de diseño necesarias para alcanzar los objetivos planteados. Este proyecto será una oportunidad para consolidar lo aprendido durante la asignatura y poner en práctica habilidades de análisis, diseño y comunicación visual. Este proyecto no solo busca evaluar los conocimientos adquiridos, sino también fomentar la creatividad, la innovación y la capacidad del estudiante para comunicar historias a partir de los datos, utilizando visualizaciones que sean tanto efectivas como impactantes. Os recomendamos que intentéis ir más allá de representar los datos en un dashboard y que la visualización realmente sirva el propósito que describisteis en la primera parte de la práctica.

Así, utilizando el conjunto o conjuntos de datos previamente seleccionados y validados en la primera parte de la práctica, se espera que el estudiante implemente las mejoras sugeridas por el profesor, reforzando la calidad del proyecto.

Objetivos principales de la práctica:

1. Elección adecuada de herramientas y técnicas: Identificar y utilizar herramientas específicas para la creación de visualizaciones que se alineen con las características del conjunto de datos, el tipo de análisis realizado y los objetivos del proyecto.
2. Creación de un proyecto profesional: Diseñar una visualización que combine estructura, diseño y contenido de calidad profesional, orientada a públicos especializados y no especializados.
3. Respuestas a preguntas clave: Formular y responder razonadamente a preguntas clave relacionadas con los datos, utilizando la visualización como un medio para facilitar la exploración y la comprensión.
4. Diseño interactivo y comunicativo: Incorporar elementos interactivos que mejoren la experiencia del usuario y favorezcan la comunicación efectiva de los resultados.

Requisitos adicionales: Además de la visualización, el estudiante deberá presentar un video explicativo que aborde los siguientes aspectos, distribuidos en los porcentajes indicados:

[20%] Proceso de creación: Explicar las etapas del desarrollo, las decisiones de diseño tomadas y los fundamentos detrás de dichas decisiones.

[20%] Presentación en vivo: Mostrar las características de la visualización mientras se navega por ella, destacando aspectos clave del diseño y la funcionalidad.

[15%] Conjunto de datos: Describir brevemente las características más relevantes del conjunto de datos utilizado, su origen y cualquier proceso de preparación realizado.

[20%] Preguntas clave: Detallar las preguntas que la visualización responde y cómo estas se abordan a través del diseño interactivo y analítico.

[15%] Interactividad: Demostrar los elementos interactivos disponibles, explicando cómo contribuyen a la experiencia del usuario. Incluir reflexiones sobre aspectos de accesibilidad.

[10%] Reflexión final: Responder a preguntas como: ¿Qué he aprendido de los datos y de las técnicas empleadas? ¿Qué limitaciones he encontrado? ¿Qué me habría gustado hacer y no pude?

El video deberá tener una duración de entre 4 y 6 minutos. Respetar este rango de tiempo es esencial, ya que se evaluará tanto la capacidad de síntesis como la calidad del guión.

Publicación y entrega del proyecto:

La visualización debe estar disponible públicamente en línea y ser accesible sin necesidad de registro. Puedes usar plataformas como GitHub Pages, Surge.sh, o cualquier otro espacio web accesible. Si se utiliza código, este deberá publicarse en un repositorio público, como GitHub o GitLab, y debe incluirse una licencia de código abierto.

Todos los archivos necesarios para ejecutar la visualización en un servidor web local deben estar incluidos.

Si se emplean herramientas como Tableau, es posible publicarlo en Tableau Public, o bien en plataformas como Observable, Infogram o Flourish, según sea pertinente.

Sobre plagio y uso de IA

IMPORTANTE: En esta actividad sólo se permite un uso limitado de herramientas de inteligencia artificial. Concretamente en el contexto de las artes y el diseño, las herramientas de IA, tanto textuales como visuales, pueden servir para generar y esbozar ideas, contextualizar conceptos, plantear prototipos o combinar elementos de

manera innovadora o alternativa. En caso de utilizar estas herramientas, es necesario explicitar y citar correctamente su uso en la elaboración del trabajo. Esto implica indicar en cada apartado de la actividad entregada qué herramientas se han utilizado, los objetivos, los prompts que se han empleado, la respuesta obtenida y el proceso que se ha seguido para revisar y editar la salida. Para hacerlo correctamente, consulta la guía [¿Cómo citar la IA en los trabajos? \(https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/148823/2/U2_17_GuiaCitarIA_ESP.pdf\)](https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/148823/2/U2_17_GuiaCitarIA_ESP.pdf). En el plan docente y en la [Web sobre integridad académica y plagio de la UOC \(https://campus.uoc.edu/estudiant/microsites/plagi/es/index.html\)](https://campus.uoc.edu/estudiant/microsites/plagi/es/index.html), encontrarás información sobre qué se considera conducta irregular y las consecuencias que puede tener. Recuerda también que en caso de usar herramientas de IA generativa, no debe proporcionarse información personal, confidencial o protegida por propiedad intelectual. Ten en cuenta que un uso inadecuado de la IA generativa, como la falta de revisión de la respuesta obtenida o la falta de citación de las herramientas utilizadas, será considerada una conducta irregular en la evaluación. En caso de duda, consulta con el profesorado colaborador.