

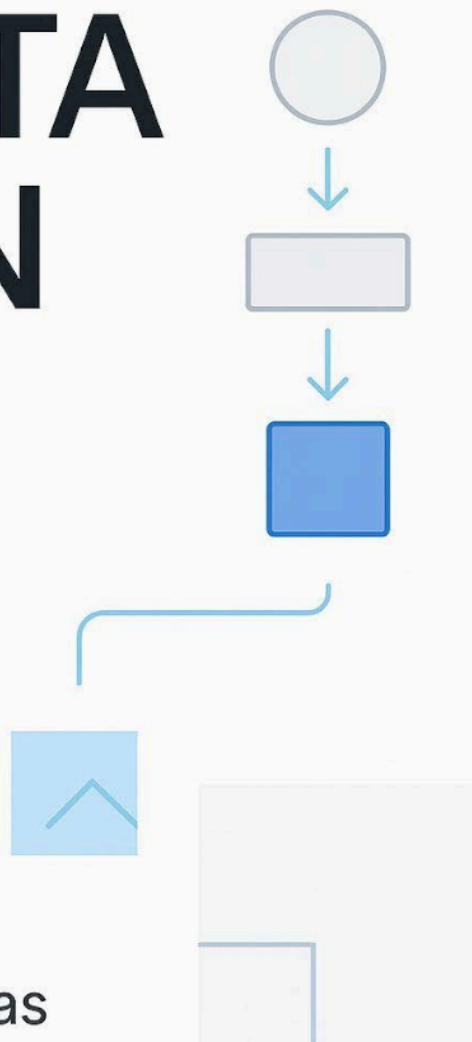
# DAKOTA BAZAN

Tecnicatura Superior  
en Programación

Teclab Instituto  
Técnico Superior



MVP navegable y  
soluciones centradas



Antes de organizar el contenido del sitio, se realizó un inventario detallado de funcionalidades y elementos informacionales relevantes. Esta etapa responde al primer paso del proceso de diseño propuesto, en el que se enfatiza la importancia de identificar todo lo que se desea incluir, tanto a partir del conocimiento de los usuarios como de las necesidades del negocio y del análisis de la competencia (**benchmarking**).





## INVENTARIO DE CONTENIDOS

(Una lista de elementos identificados para el rediseño de Alternativa Teatral)

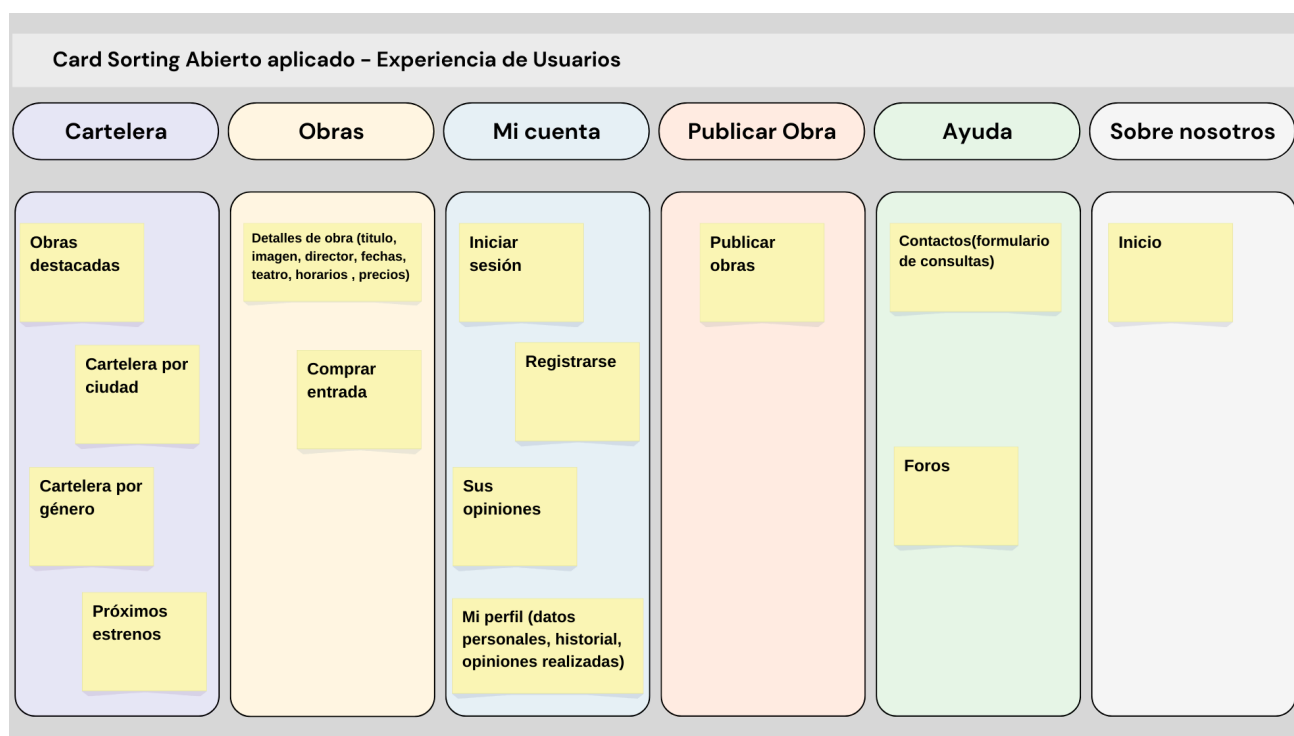
- 1) Inicio
- 2) Obras destacadas
- 3) Cartelera por ciudad
- 4) Cartelera por género
- 5) Próximos estrenos
- 6) Detalles de obra (título, imagen representativa, director, elenco, fechas, teatro, horarios, precios)
- 7) Comprar entrada
- 8) Iniciar sesión
- 9) Registrarse
- 10) Mi perfil (datos personales, historial y opiniones realizadas)
- 11) Sus opiniones
- 12) Publicar obras
- 13) Contactos (formulario de consultas)
- 14) Foros





## CARD SORTING ABIERTO - ORGANIZACIÓN DE CATEGORÍAS

Respetando el enfoque del arquitecto de la información Jesse James Garrett, el siguiente agrupamiento surge de la técnica card sorting abierto donde al usuario se le hace más fácil agrupar las categorías en conjuntos. Así obtenemos sugerencias de usabilidad y jerarquías adecuadas para mejorar la experiencia de navegación.

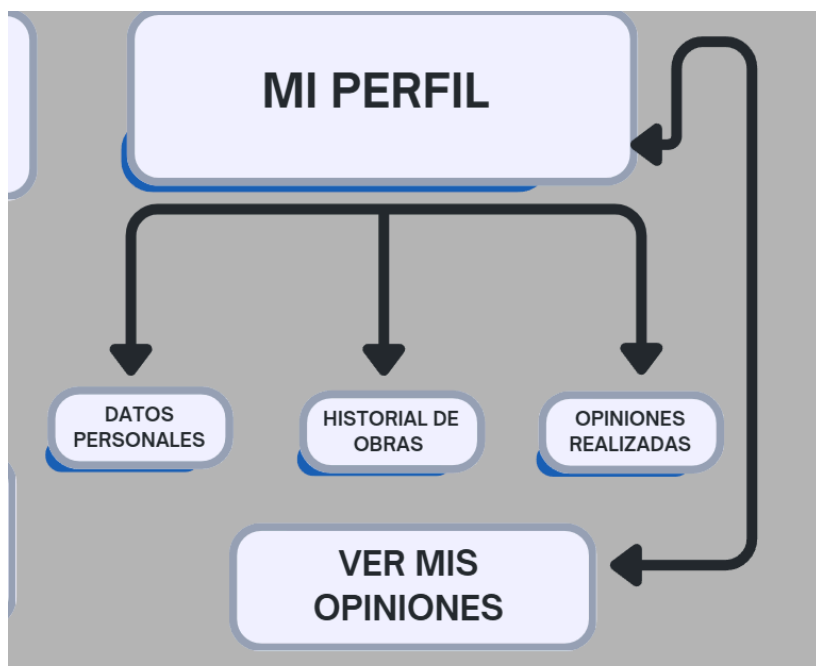




## ARQUITECTURA DE INFORMACIÓN

Siguiendo los principios de Jesse James Garrett (2000), el arquitecto de la información tiene la responsabilidad de reconocer los objetivos del proyecto, definir los requisitos funcionales y esbozar los sistemas de navegación, organización, etiquetado y búsqueda.

### Mapa del sitio Jerárquico – Experiencia de Usuarios

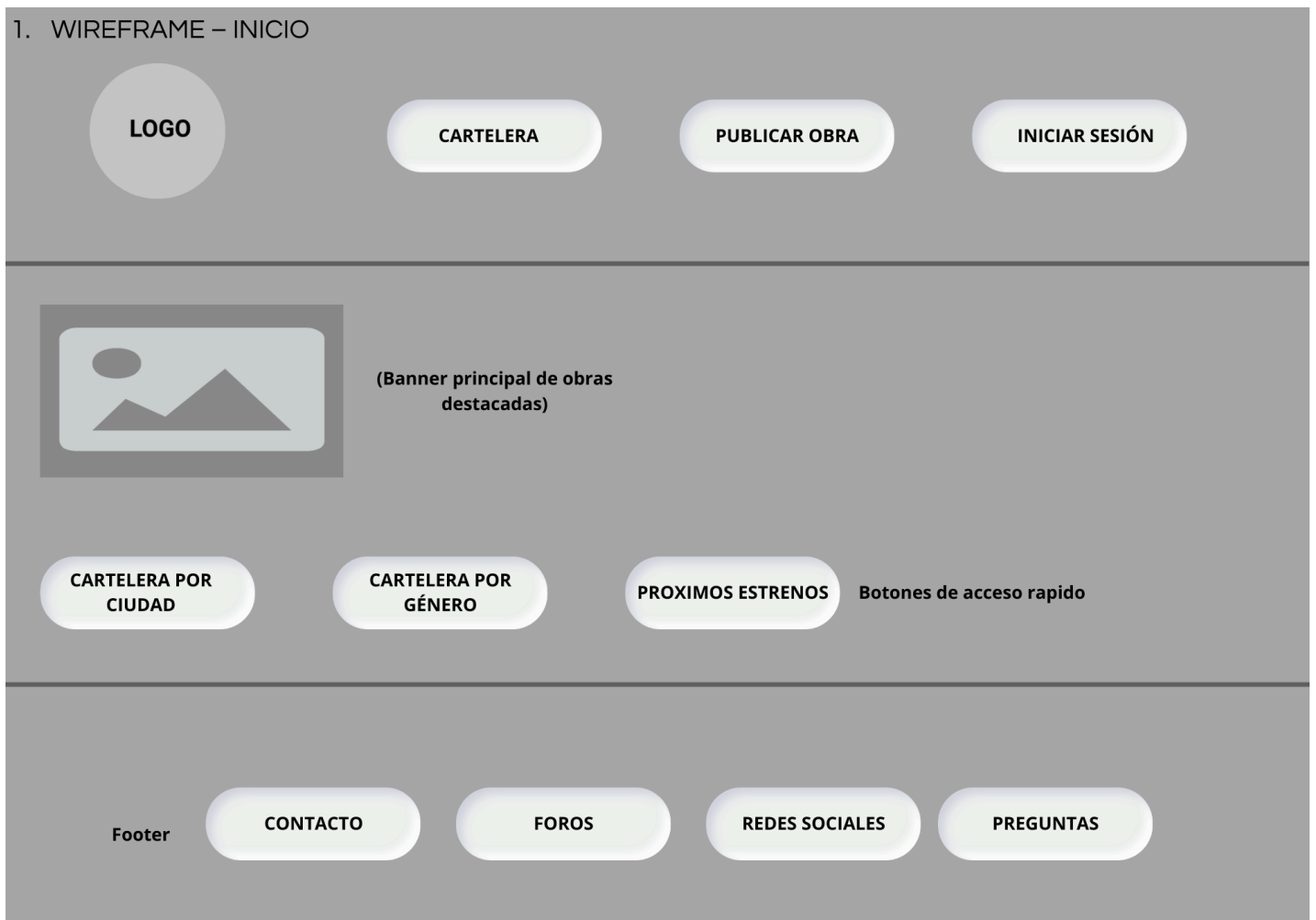




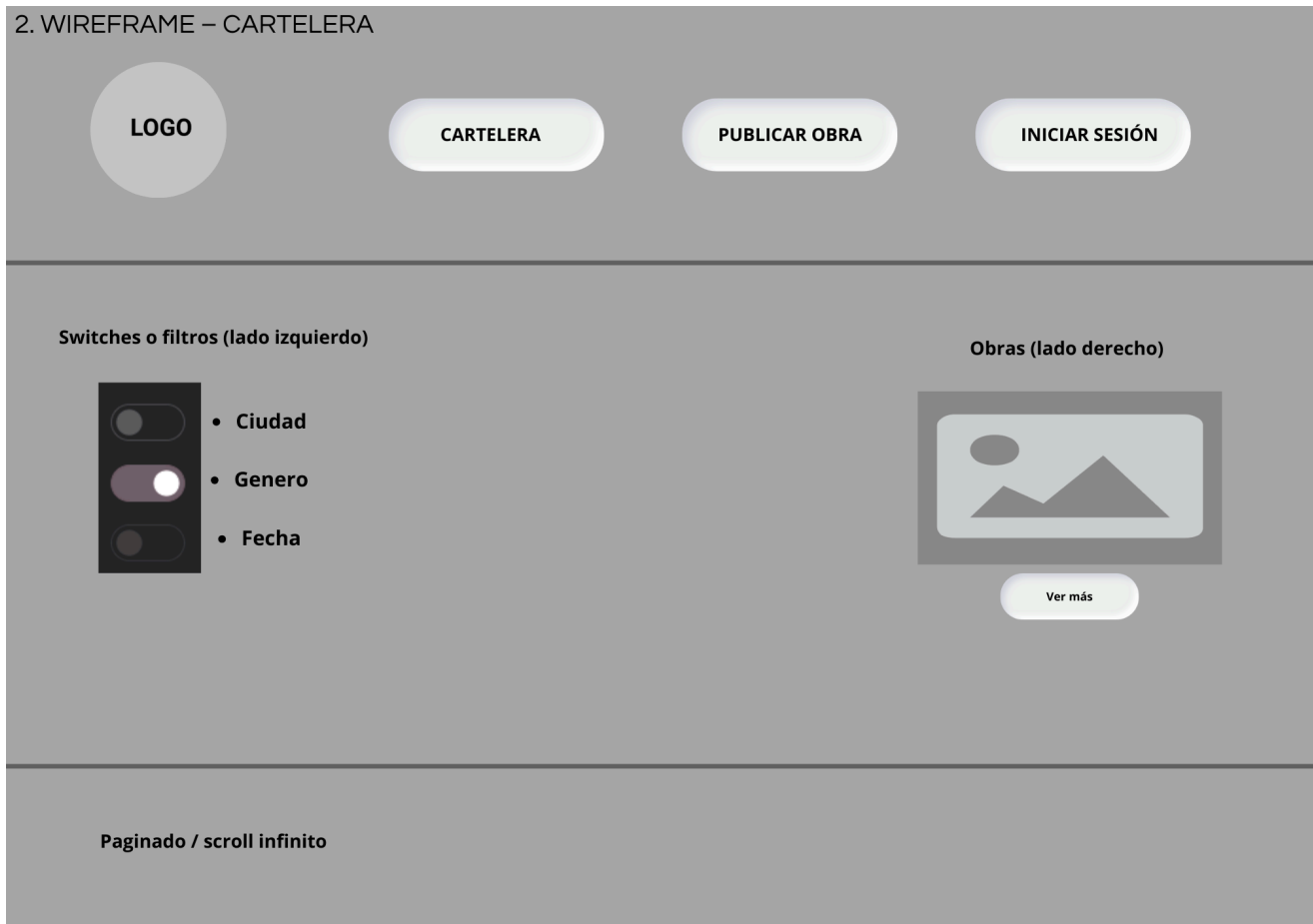
## WIREFRAMES EN BAJA FIDELIDAD

El Wireframes de baja fidelidad permite presentar la estructura y jerarquía del contenido de una interfaz, sin distracciones visuales. Al enfocarse en los elementos, etiquetas y comportamientos esenciales, facilita una planificación temprana y efectiva en la experiencia del usuario, basado en Perez Montoro 2010 y Jesse James Garret 2000.

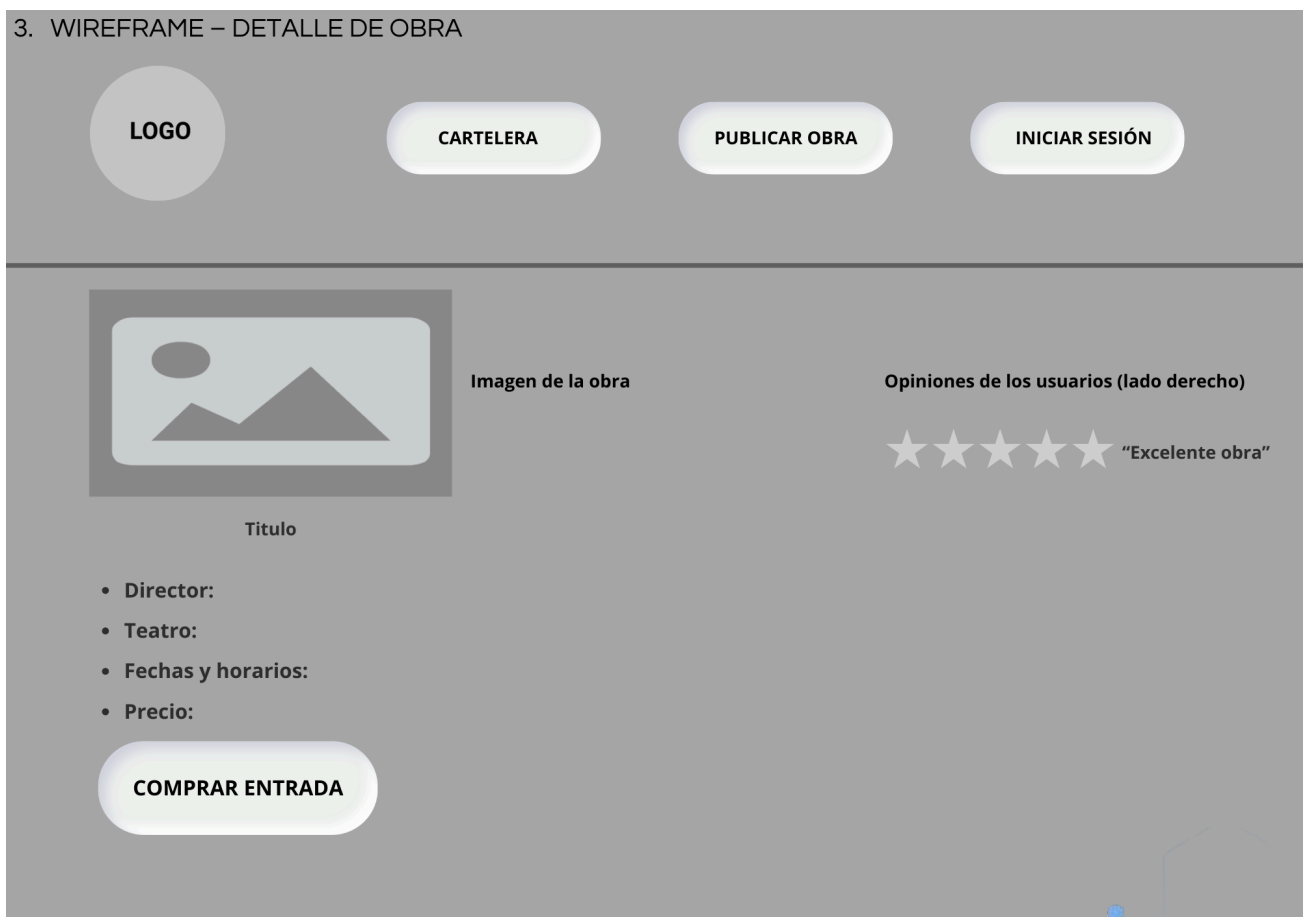
### 1. WIREFRAME – INICIO



## 2. WIREFRAME – CARTELERA



## 3. WIREFRAME – DETALLE DE OBRA



#### 4. WIREFRAME – MI CUENTA / PANEL DE USUARIO



Prototipar en baja fidelidad ayuda a definir el orden, la función y la lógica de cada pantalla antes de aplicar estilos visuales. Es una herramienta clave para validar decisiones estructurales y de navegación con claridad.

Las decisiones tomadas en esta arquitectura de la información no se basan únicamente en la intuición visual o estética, sino en metodologías sólidas y estructuradas que responden a los principios fundamentales del diseño centrado en los usuarios. Se aplicaron técnicas como el card sorting abierto, la jerarquización de contenidos mediante un mapa del sitio y la elaboración de wireframes en baja fidelidad que priorizan la estructura, el comportamiento y la navegabilidad por sobre lo visual.

Este enfoque responde al **rol del arquitecto de la información** Jesse James Garrett quien debe anticipar la experiencia del usuario mediante sistemas de organización, etiquetado y navegación efectivos.

