

1. INTRODUCCIÓN

La Arquitectura de la Información proporciona métodos y herramientas para estructurar, organizar y etiquetar los componentes que conforman los entornos informacionales, y su objetivo es facilitar el acceso a la información contenida en ellos mejorando su utilidad por parte de sus usuarios, por lo tanto esta disciplina sustenta, en gran parte, la potencial utilidad de los sitios web.

Un adecuado diseño y planificación de la arquitectura de la información pasa por la realización de una propuesta de prototipado de la estructura arquitectónica de ese entorno informacional, que consiste en crear y diseñar una serie de diagramas donde se recojan los elementos de la arquitectura de la información que va a estructurar el sitio web. El prototipado consiste en una representación gráfica de los componentes de la estructura arquitectónica básica de un sitio web.

2. FUNCIONES DEL PROTOTIPADO

La adecuada especificación de requisitos cumple un papel esencial en el éxito del proceso de concepción y diseño de un sitio web, y a su vez, el prototipado es un componente fundamental en el conjunto de elementos que forman esa especificación ya que está vinculado directamente con la concepción y el desarrollo de la futura arquitectura de la información del sitio.

El resultado principal que se obtiene con el prototipado son una serie de diagramas o prototipos que se diseñan para cubrir dos funciones básicas: una representacional y otra comunicativa.

> **Representacional:** los prototipos representan los aspectos básicos de los elementos arquitectónicos de un sitio web, entre los que figuran los componentes de los sistemas (organización, etiquetado, navegación, búsqueda y lenguajes) que conforman la anatomía de la arquitectura del sitio, la estructura de sus contenidos y las relaciones existentes entre éstos.

> **Comunicativa:** mediante los prototipos se comunican los aspectos básicos de los elementos arquitectónicos. Esta función es importante pues permite comunicar la propuesta del arquitecto de la información de un sitio web a los demás profesionales implicados en su desarrollo.

Para ayudar al diseño y la comunicación de las propuestas de diagramación o prototipado, existen una serie de lenguajes o vocabularios visuales que permiten

representar de forma visual los elementos que conforman la estructura arquitectónica de un sitio web y sus relaciones.

3. TIPOS DE PROTOTIPADO

Los dos tipos de prototipos que se utilizan para representar la propuesta arquitectónica de una página web son: los blueprints y los wireframes.

Blueprints (plano o mapa): Se conocen también como “mapa de la página” o “mapa del sitio” (“sitemap”) y representan la estructura arquitectónica del sitio web con todas sus páginas, las relaciones existentes entre ellas y los contenidos que las componen.

Se utilizan para plasmar los aspectos esenciales de los sistemas de organización, etiquetado y navegación, y son una herramienta clave para trabajo de los desarrolladores del sitio web y para la orientación de los usuarios. Existen dos tipos de blueprints:

- > Blueprints para la arquitectura general: muestran de forma esquemática, partiendo de la página principal, las páginas que conforman un sitio web, las relaciones existentes entre estas a través de los enlaces que las conectan y cómo se agrupan en el sistema de organización y navegación.

- > Blueprints para la arquitectura detallada: muestran de forma esquemática, para cada página que conforma un sitio web, las páginas que a su vez cuelgan de éstas y el sistema de navegación que las articula.

Normalmente ambos van acompañados por una leyenda que explica el significado de los símbolos del lenguaje visual para que puedan ser correctamente interpretados.

Wireframes (o maquetas): Son prototipos arquitectónicos de cada tipo de página que conforma un sitio web. Son un esquema donde se representa el contenido y la arquitectura de la información de cada tipo de página, mostrando su aspecto desde la perspectiva de su arquitectura haciendo hincapié en cómo se agrupan y ordenan sus componentes. Pueden ser considerados como la intersección entre la arquitectura de la información de una página con su diseño. En ellos se representan por ejemplo la posición del sistema de navegación, la ubicación de los enlaces o el sistema de búsqueda y la estructura de la página.

Dependiendo del nivel de detalle se distinguen tres tipos de wireframes:

> Wireframes de baja fidelidad: muestran los aspectos arquitectónicos básicos de una página sin incluir elementos gráficos y sin contenido real. Representan los elementos de navegación global, local y contextual de la página.

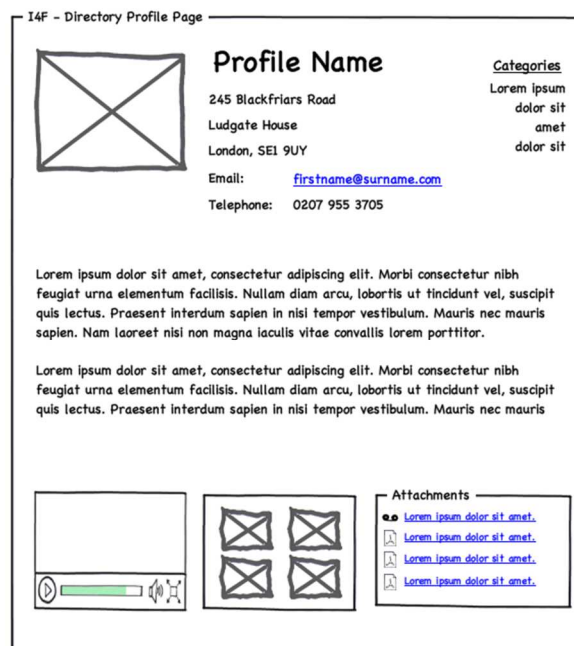
> Wireframes de fidelidad intermedia: muestran los aspectos arquitectónicos básicos de una página incluyendo algunos elementos gráficos y algunas unidades de contenido real. Representan los elementos de navegación global, local y contextual de la página completados con otros elementos finales que aparecerán en la versión de la página web que se ofrecerá al usuario.

> Wireframes de fidelidad alta: muestran los aspectos arquitectónicos básicos de una página incluyendo todos los elementos gráficos y el contenido real que completarán la página. Representan los elementos de navegación global, local y contextual de la página completados con todos los elementos finales que aparecerán en la versión de la página web que se ofrecerá al usuario.

Algunas recomendaciones para el desarrollo de wireframes son:

- Mantener la consistencia en cada tipo de página e implementarlos con un mismo nivel de detalle (uniformidad y consistencia).
- Establecer las leyendas y notas explicativas que regirán el lenguaje visual utilizado para construir el prototipado, que permiten explicar la funcionalidad de los elementos de la página y facilitan la comunicación de los aspectos de la arquitectura de la información.
- Llevar un control y una gestión de wireframes, que permita una explotación más eficaz del prototipado, teniendo identificada y ubicada cada propuesta de representación.
- A partir de la información recabada mediante estrategias de benchmarking, mediante el análisis de páginas web competidoras tratar de adoptar las mejores prácticas y evitar las malas prácticas arquitectónicas de sitios web.

- Tratar de incorporar algún tipo de interactividad a los wireframes que facilite la comunicación de las propuestas de prototipado con otros profesionales involucrados en el desarrollo del sitio web, y para su utilización en test de tareas con usuarios. También se debe tratar de respetar los estándares de accesibilidad en el prototipado.



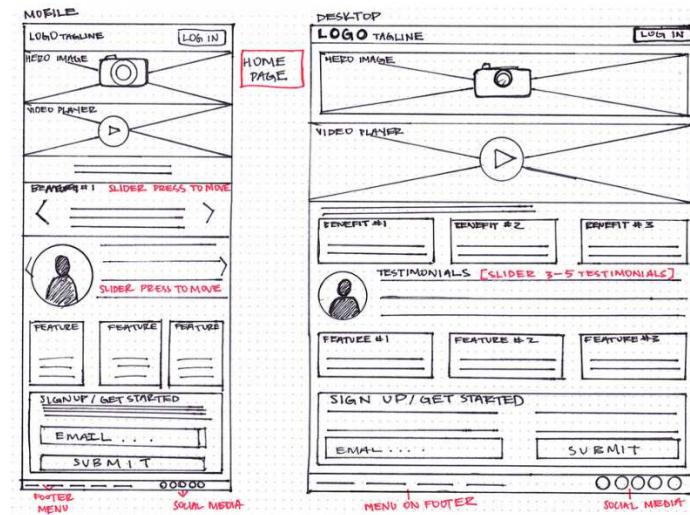
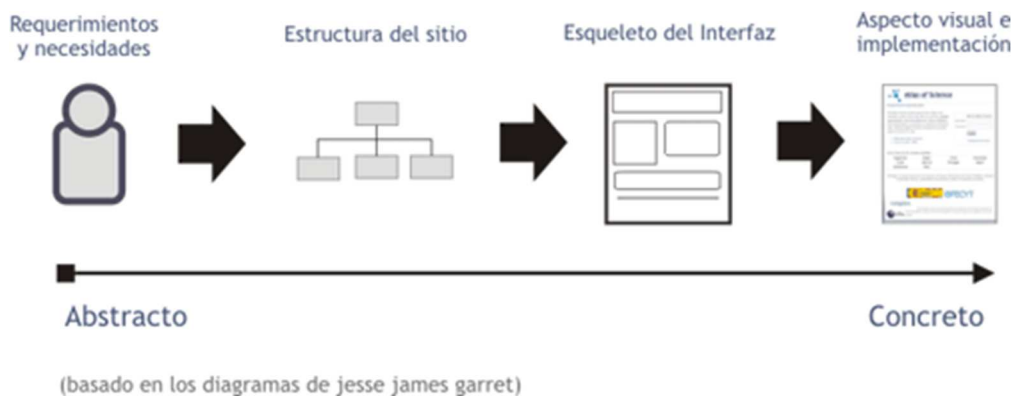


DIAGRAMA DE DISEÑO (PAUTAS DE ACTUACIÓN)



HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE WIREFRAMES Y BLUEPRINTS

Aplicaciones para el desarrollo de los diagramas del prototipado:

- Microsoft Visio Desarrollo de diagramas de organización y funcionamiento.
- Con procesadores de textos (Writer, Word...) se pueden realizar diagramas de organización.

ONLINE:

- www.ninjamock.com
- <https://www.fluidui.com/>
- <https://www.glify.com/>

- <http://www.campusmvp.es/recursos/post/Herramientas-de-prototipado-de-aplicaciones-Web.aspx>

ENLACES YOUTUBE CON EJEMPLO PROTOTIPADO:

Blueprints y Wireframes:

- <https://youtu.be/vJrEbO50kxA>

Prototipado de alta fidelidad:

- <https://youtu.be/sTzV1xsb3f4>

OTROS ENLACES

[Proceso de desarrollo de un proyecto digital](#)

[Prototipado diseño web](#)