

#

DISEÑO

ux / ui

polotic
misiones



¿Qué es Arquitectura de la información?

*Sin el contenido no tenemos nada
que comunicar al usuario.*

La Arquitectura de la Información define la organización y relaciones entre todos los elementos. De ella dependen el resto, incluso (y obviamente) los prototipos y el diseño final.

Una buena AI ayuda a las personas a comprender su entorno y a encontrar lo que buscan, dentro de un producto digital, así como también en la vida real.

Si no hay caminos bien definidos vamos a generar inconsistencias e incoherencias, el usuario se perderá y es muy posible que no vuelva y, además, difícilmente conseguiremos nuestros objetivos.

En pocas palabras, la arquitectura de la información es el arte de organizar la información de la forma más clara y lógica posible.



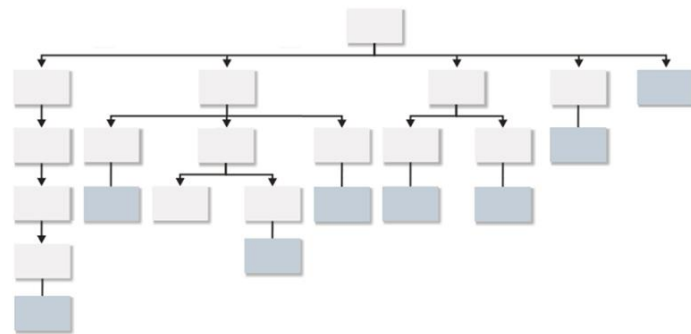
Ejemplo

Plano de una casa



Estructura de un sitio

Profundidad



Amplitud



¿Cuáles son los objetivos de la AI?

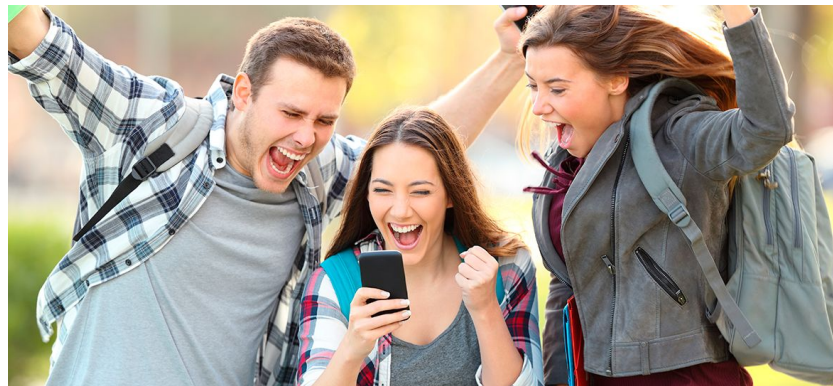
Que el usuario encuentre fácilmente lo que está buscando.

Pueda manejar el contenido, navegar por ellos fácilmente y satisfacer sus necesidades de información

Facilitar la asimilación de la información y dar acceso a los distintos bloques de contenido.

Asegurar la consistencia y escalabilidad futura de la estructura de contenidos.

Permitir a futuro poder añadir fácilmente nuevas funcionalidades.



Conceptos claves: organización

La función de un arquitecto de información es organizar grandes cantidades de contenidos, en otras palabras, organizar el desorden, hacer recuperable, localizable y accesible a la información.

Los esquemas de organización responden a la pregunta, ¿cómo categorizamos la información? Por ejemplo, de manera cronológica, alfabética, por tema, etc.

La mente está en constante búsqueda de patrones que nos permitan procesar grandes cantidades de información, debemos crear buenas estructuras de organización adaptada al usuario con el propósito de reducir la carga cognitiva. Nuestra tarea es eliminar obstáculos como la ambigüedad, con el fin de que el usuario pueda llegar a la información que busca. La organización permitirá la navegación.

Card Sorting

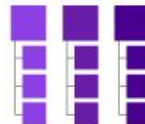
Definir



Categorizar



Analizar



Conceptos claves: Modelos de acceso

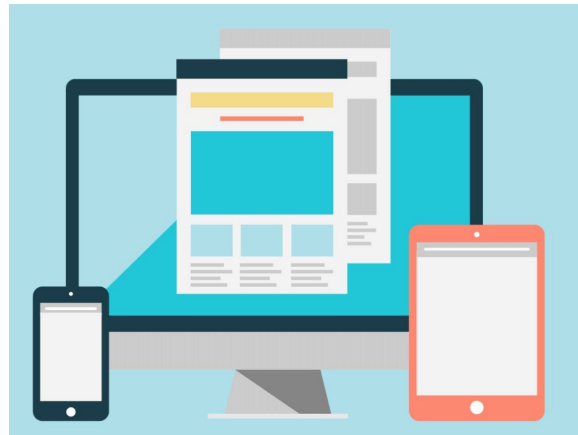
El modelo de acceso articula la forma en la que la información se organiza en el sistema de cara al usuario, para facilitar su acceso a la misma. Un número de elementos de información e interacción muy elevado aumenta la demanda cognitiva y visual para el usuario, lo que hace que la interfaz se perciba como compleja.

Para ocultar la complejidad inicial, las opciones de acceso han de presentarse de manera:

Equilibrada: los elementos han de ordenarse en grupos, a presentar como bloques de información, que integren contenidos y acoten la navegación del usuario por la interfaz.

Jerárquica: ha de existir consistencia entre los diferentes niveles de información y la priorización del aspecto visual de la interfaz.

El modelo de acceso definirá en la guía lo relativo a navegación, orientación del usuario y búsqueda.



Conceptos claves: Navegación



Pensar en las posibilidades de navegación, va más allá de un menú. Con el fin de que el usuario pueda desplazarse entre secciones o cantidades de información, podemos implementar enlaces contextuales, wizards, breadcrumbs, etc. La navegación nos permite explorar la información que hay en el sistema, así como interactuar de manera rápida con el contenido. Una buena navegación se hace presente a lo largo de todas las páginas o secciones de manera consistente.

Conceptos claves: Etiquetado



Etiquetar corresponde a definir la terminología en el sistema. Las etiquetas textuales pueden hacer referencia a encabezados, nombres de secciones en el menú de navegación, palabras clave, atributos, etc. Para lograr un buen etiquetado es recomendable involucrar a nuestros usuarios, con el fin de identificar con qué palabras buscarían información; los estudios de card sorting pueden servir para ello.

Buenas prácticas

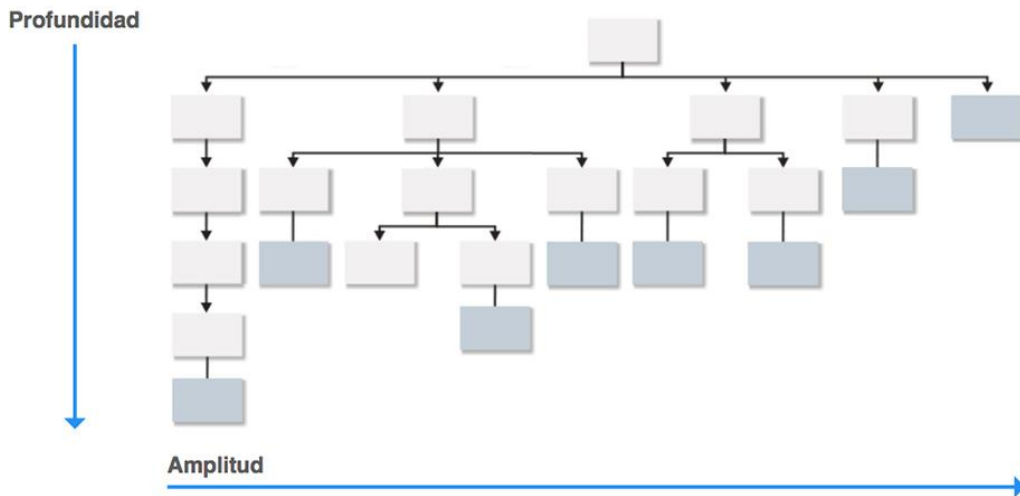
Una buena arquitectura de información se sustenta en tres pilares: el contexto organizacional en el que se desarrolla, el contenido que alberga y los usuarios que la visitan y consultan (Morville y Rosenfeld, 2006)

- Intuitiva, aprendida a manejar en un corto periodo de tiempo.
- Flexible apoyando la realización de tareas para los diferentes perfiles de usuario y diversas variables en el contexto de uso actual.
- Consistente, permitiendo predecir el comportamiento del sistema durante la interacción.
- Escalable, orientando el crecimiento de los contenidos según un modelo establecido, en lugar de hacerlo por “apilamiento” de ítems en los menús.

Diseño de estructura

Se debe agrupar las tareas de una manera lógica para el usuario, con un fácil acceso a las tareas de segundo nivel.

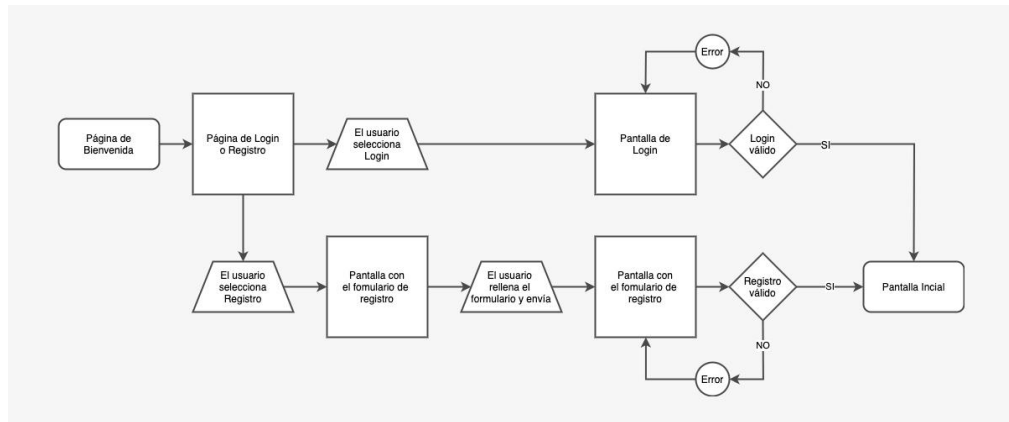
Si la estructura es demasiado profunda se dificulta la carga cognitiva al usuario, tanto en el esfuerzo inicial de investigación de búsqueda como al recordar la ubicación para posteriores usos.



User Flow (flujo de usuarios)

Es importante diseñar teniendo en cuenta los flujos de usuario y por lo tanto centrarnos en lo que el usuario necesita hacer y cómo integrarlo de la manera más eficiente y efectiva posible. Definir los flujos de usuario conduce a una mejor experiencia de usuario, ya que lo coloca en el centro del proceso de diseño.

User Flow es como la ruta que sigue un usuario en un sitio web o aplicación para completar una tarea. El flujo de usuario comprende desde el punto de su entrada sumando el conjunto de pasos que ejecuta hasta que completa la tarea con un resultado exitoso.



User Flow (también investigamos)

Antes de definir el User Flow es necesario comprender cuales son las necesidades de los usuarios. Conocerlas, nos ayudará a crear una experiencia pensada para satisfacerlas.

Existen una serie de preguntas que nos ayudarán a definir el flujo de usuario:

- ¿Que está tratando de lograr el usuario?
 - ¿Qué es importante para el usuario y qué le dará confianza para continuar?
 - ¿Qué información adicional necesitará el usuario para realizar la tarea?
 - ¿Cuáles son sus dudas, frustraciones o barreras para realizar la tarea?
- Las respuestas conseguidas nos ayudarán a determinar qué contenido y enlaces de navegación incluir.

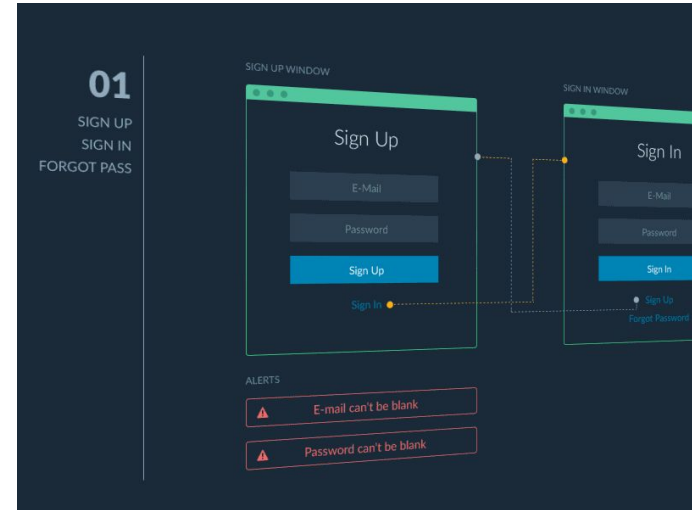
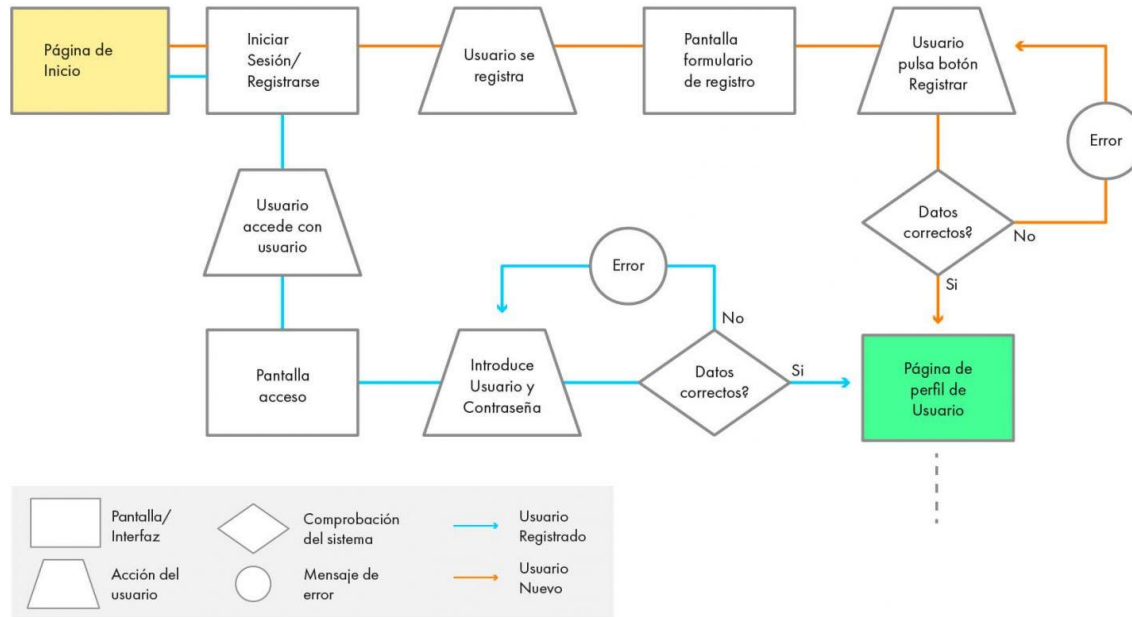


Diagrama de flujo (flowchart)



Un diagrama de flujo, es una manera de representar gráficamente un proceso a través de una serie de pasos bien estructurados y relacionados que permiten comprender un todo.

Los diagramas permiten representar flujos de tareas (task flows) y flujos de usuarios (user flows). Tienen otra característica importante, y es que son completamente agnósticos al tipo de dispositivo y a la estética, hecho que facilita que la discusión se centre en qué sucede y no en cómo se verá.

¿En qué etapa del proceso los podemos usar?

El diagrama de flujo puede utilizarse en multitud de momentos dentro del proceso de diseño. Entre ellas:

- Al diseñar por primera vez una funcionalidad
- Durante el benchmark en el que se analiza la competencia
- Evaluando un flujo para poder hacerle correcciones y ajustes
- Cuando hay que añadir una nueva funcionalidad en un flujo ya existente

Prototipado

El prototipado por definición es una técnica que permite realizar y materializar diversas ideas de soluciones propuestas en un proyecto de diseño o rediseño de productos y servicios.

El prototipado puede estar vinculado al recorrido completo de un servicio o bien a un punto de contacto específico. En cualquier caso, será necesario representar el escenario de uso de las soluciones para lograr que los usuarios se involucren en la experiencia.

Antes de prototipar

Definir objetivos: qué queremos lograr.

Qué es lo esencial que queremos validar: todo el resto es menos relevante

Quién es el usuario, cuál es el contexto de uso.

Cómo vamos a medir si el prototipo cumple o no.

¿Por qué es importante prototipar?

En procesos colaborativos de diseño de nuevos productos y servicios, y de mejora continua, un prototipo es esencial para validar ideas. En procesos de mejora continua, hacer un prototipo permite testear oportunamente ideas antes de desplegarlas a gran escala y descubrir oportunidades de mejora en etapas previas al diseño definitivo de un producto o servicio. Prototipar nos permite desarrollar diversas opciones de solución y definir lineamientos de cara a la propuesta de diseño final de un producto o servicio.

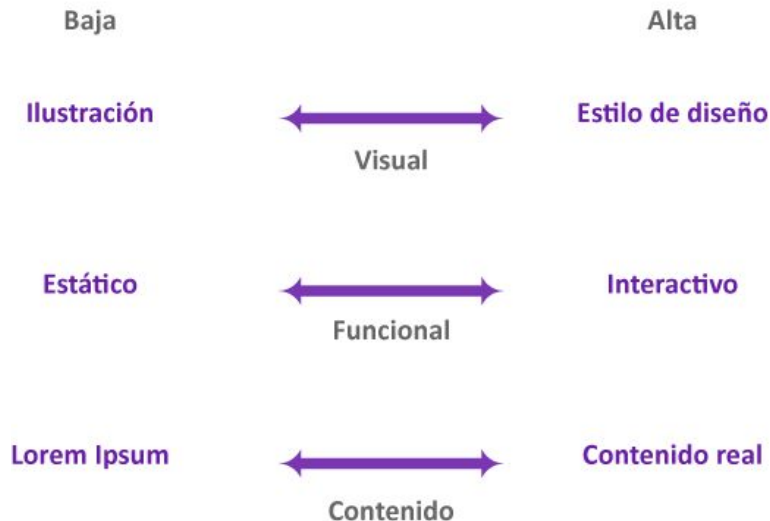
- **Dar forma y materializar una idea de solución.**
- **Generar un entendimiento común de posibles soluciones.**
- **Explorar la experiencia de los usuarios y obtener retroalimentación.**
- **Previsualizar el resultado de una idea (ojo que no es el producto final que verá el cliente).**
- **Fallar en forma temprana y a bajo costo.**
- **Identificar oportunidades para mejorar un diseño.**
- **Obtener lineamientos formales para el diseño final.**
- **Ahorrar dinero: en vez de desarrollar algo que no responde a las necesidades del usuario, o peor, que nadie quiere, un prototipo permite validar en etapa temprana.**

Fidelidades de los prototipos

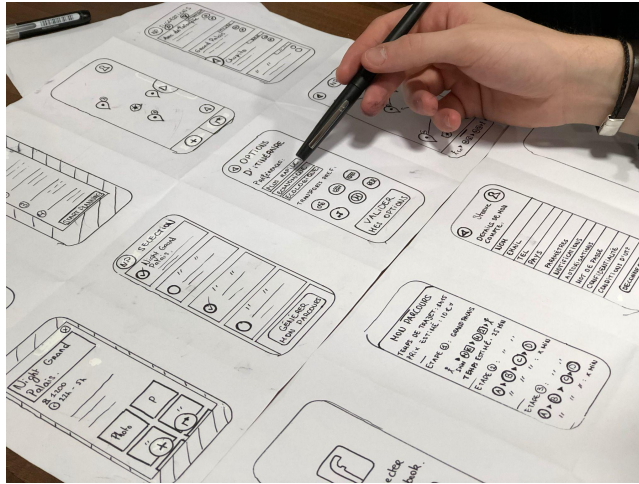
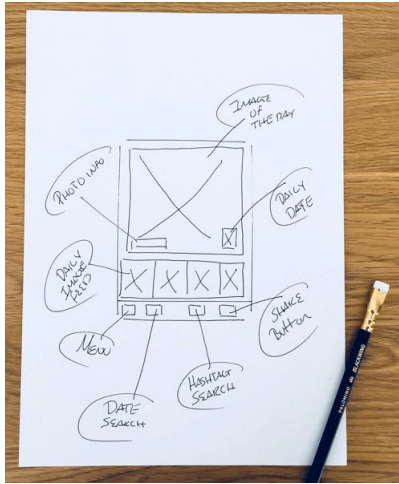
Las diferentes técnicas de realización de prototipos varían entre ellas en términos de:

- El coste y el esfuerzo de producir los prototipos.
- La fidelidad de dichos prototipos respecto al sistema final.

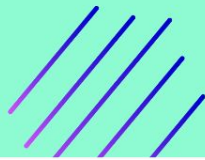
Será necesario, por tanto, valorar en cada momento cuál será la técnica más apropiada a utilizar en función del período del desarrollo en el que nos encontremos y de los objetivos a cumplir.



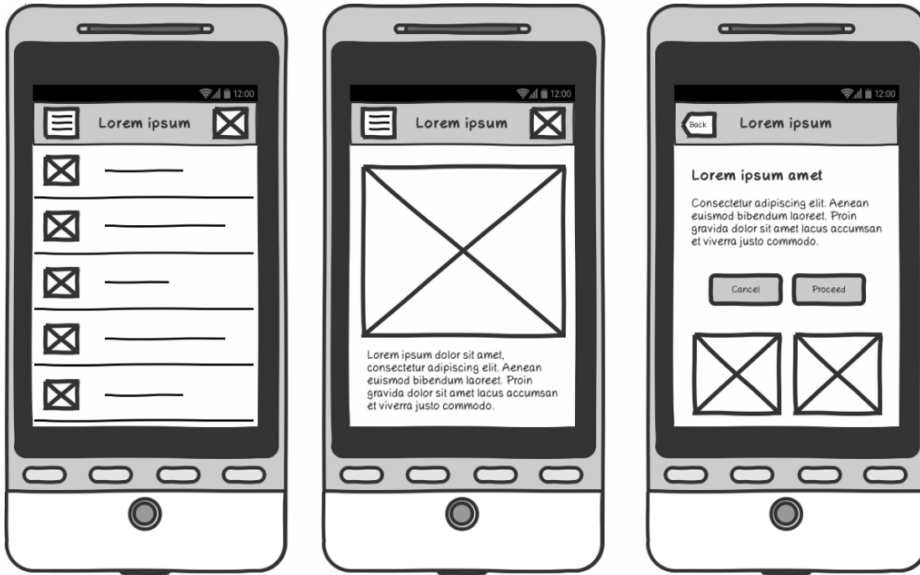
Tipos de prototipos: 1- Sketching (bocetos)



Es el primer dibujo hecho a lápiz o bolígrafo en papel. Se trata de un primer boceto que ayudará a generar nuevas ideas y ver con claridad los pain point de los usuarios. En esta fase, el diseño aún está alejado del producto final y debido a su bajo coste de producción es el prototipo que más cambios puede recibir.



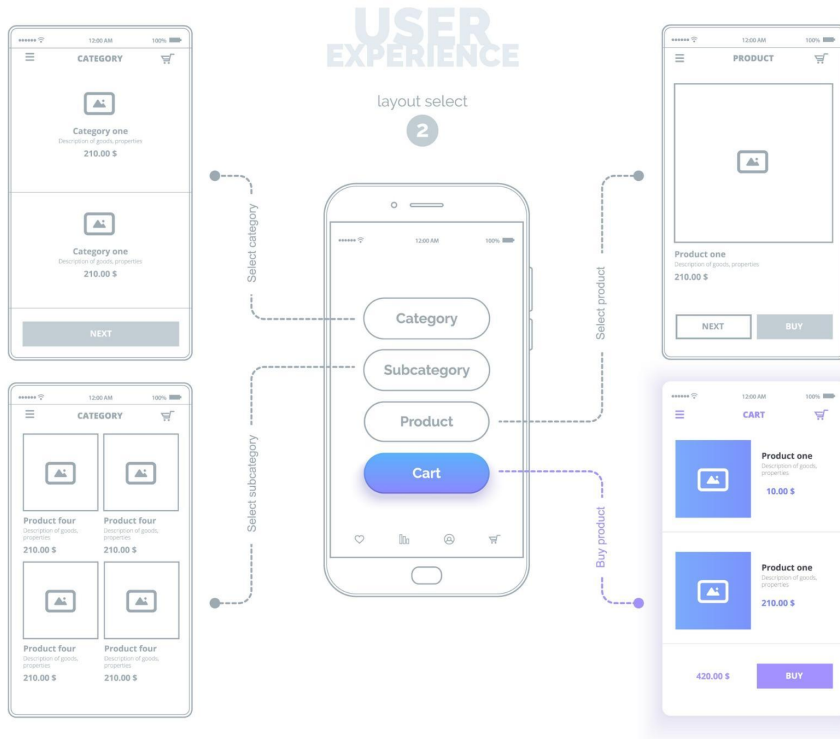
Tipos de prototipos: 1- Baja fidelidad (Wireframes)



Si con los sketchings perseguimos ante todo la generación de ideas, con los wireframes nos centraremos en el diseño del contenido. Normalmente se hacen en escala de grises o en blanco y negro. Con este tipo de prototipo veremos los bocetos anteriores enriquecidos.

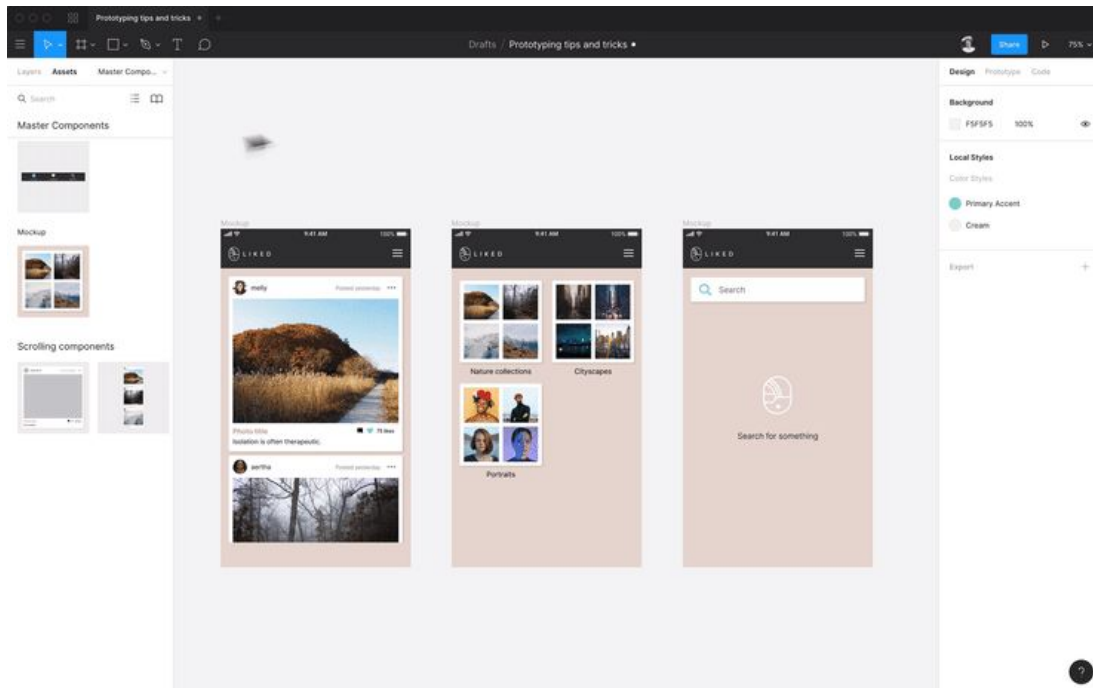


Tipos de prototipos: 1- Media fidelidad (Mockups)



Se trata de la parte visual del proyecto y debe contener amplitud de detalles como los colores, tipografía, contenido, etc. Es el prototipo que mejor representa el producto final, aún así, faltaría incluir las interacciones que se realizarán en la fase siguiente.

Tipos de prototipos: 1- Alta fidelidad (Maqueta-layout)



Con la maqueta validamos si la idea funciona o no. En este momento es cuando normalmente se perciben los problemas de usabilidad. Mediante los testeos de interactividad y los feedback de los usuarios, veremos todos esos detalles que necesitan una revisión. Por ejemplo, campos de textos que no se ven bien, botones mal ubicados, colores mal escogidos, etc. Es decir, se trata de la fase más determinante para validar la usabilidad de todo el producto.



#

¡HASTA LA
próxima!

www.polotic.misiones.gob.ar

[f](#) [@](#) [v](#) [d](#) /poloticmisiones

polotic
misiones

Silicon Misiones



**Gobierno
de Misiones**

