

# Diseño de la Interacción Humano-Computadora



**UNIVERSIDAD LATINA  
DE COSTA RICA**

POWERED BY **Arizona State University**



**Ing. Alonso Hernández Gómez, MGP, PMP.**  
**Correo/Teams: [alonso.hernandez1@ulatina.net](mailto:alonso.hernandez1@ulatina.net)**  
**Celular: 87303030**



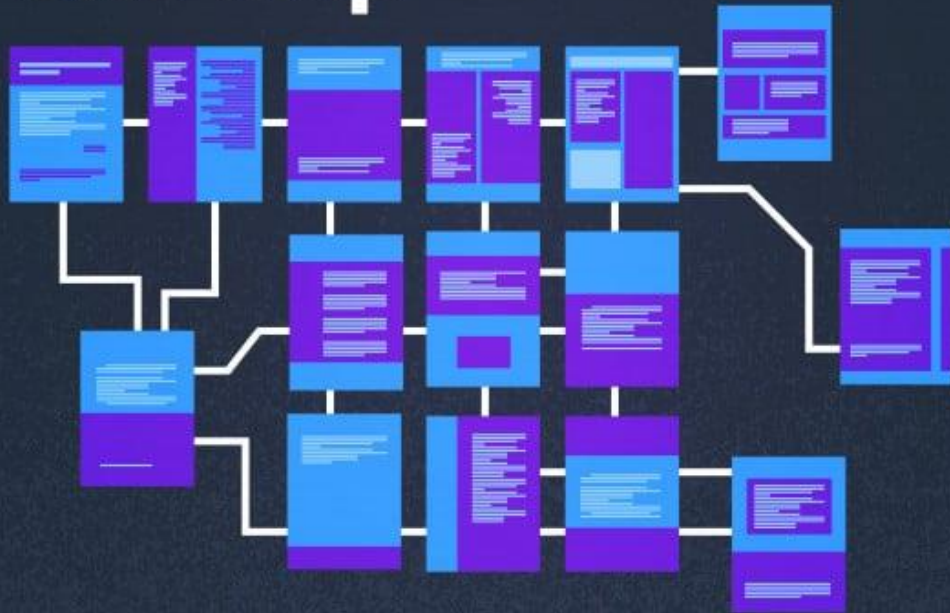
UNIVERSIDAD LATINA  
DE COSTA RICA

POWERED BY **Arizona State University**

# BIENVENIDOS

# Arquitectura de la Información (AI)

## Site map



El contenido es una de las partes más importantes de una web o de una aplicación. Sin él, por mucho que el diseño sea “bonito”, no tenemos nada que comunicar al usuario.

Se trata de uno de los pilares que nos permitirán construir un buen producto, así que hay que prestarle mucha atención.

# Que es la Arquitectura de la Información ?

Peter Morville

[La arquitectura de la información] ayuda a nuestros usuarios a entender dónde están, qué han encontrado, qué pueden esperar y qué hay alrededor. Ayudamos a nuestros clientes a entender qué es posible.

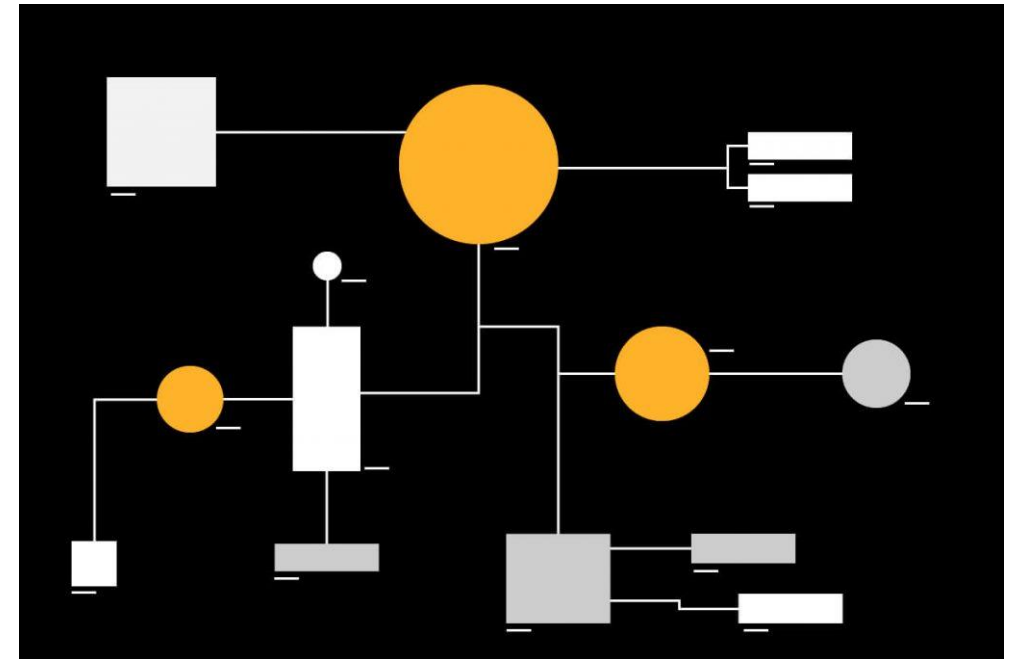
Es decir, la arquitectura de la información es el arte de organizar la información de la forma más clara y lógica posible.

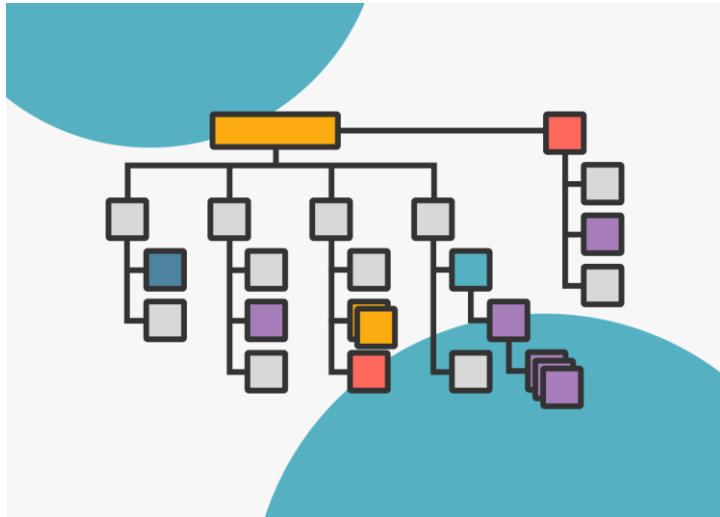
De este modo, el usuario podrá encontrar fácilmente lo que está buscando. Además, también nos permitirá poder añadir fácilmente nuevas funcionalidades y escalar el producto de forma eficiente sin que acabe generando una arquitectura que sea difícil o imposible comprender.



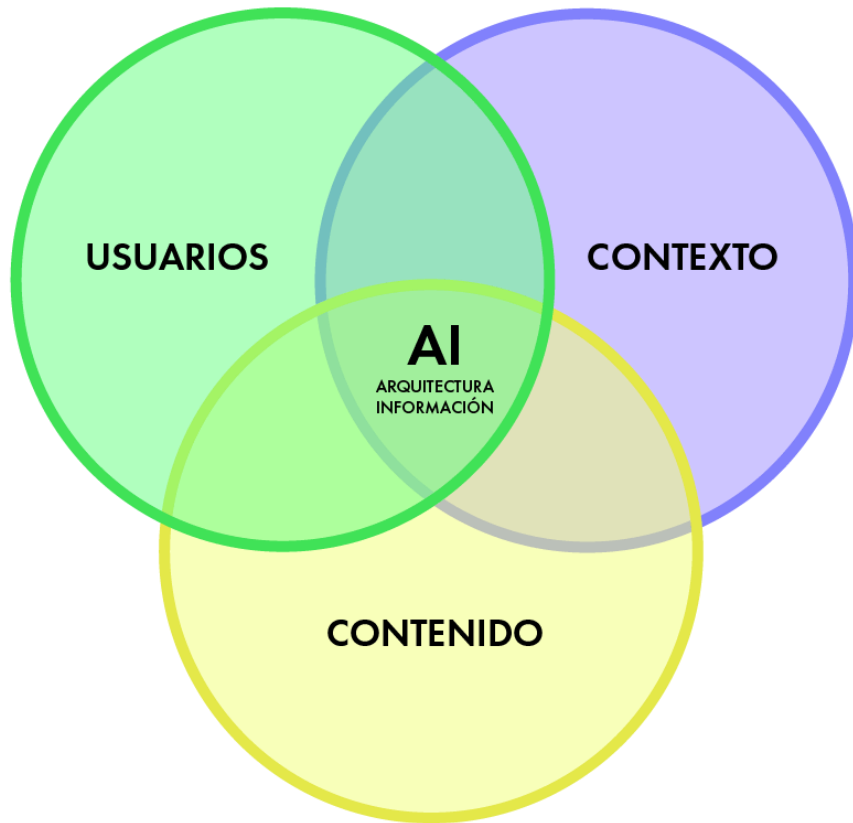
# Para que sirve la Arquitectura de la Información ?

- El propósito y el fin del sistema de información
- La definición del público objetivo y como se comunica
- Diseño de interacciones
- Diseño de navegación y organización de contenidos
- Etiquetado de acceso a la información
- Definición de la estructura y del diseño de interfaz





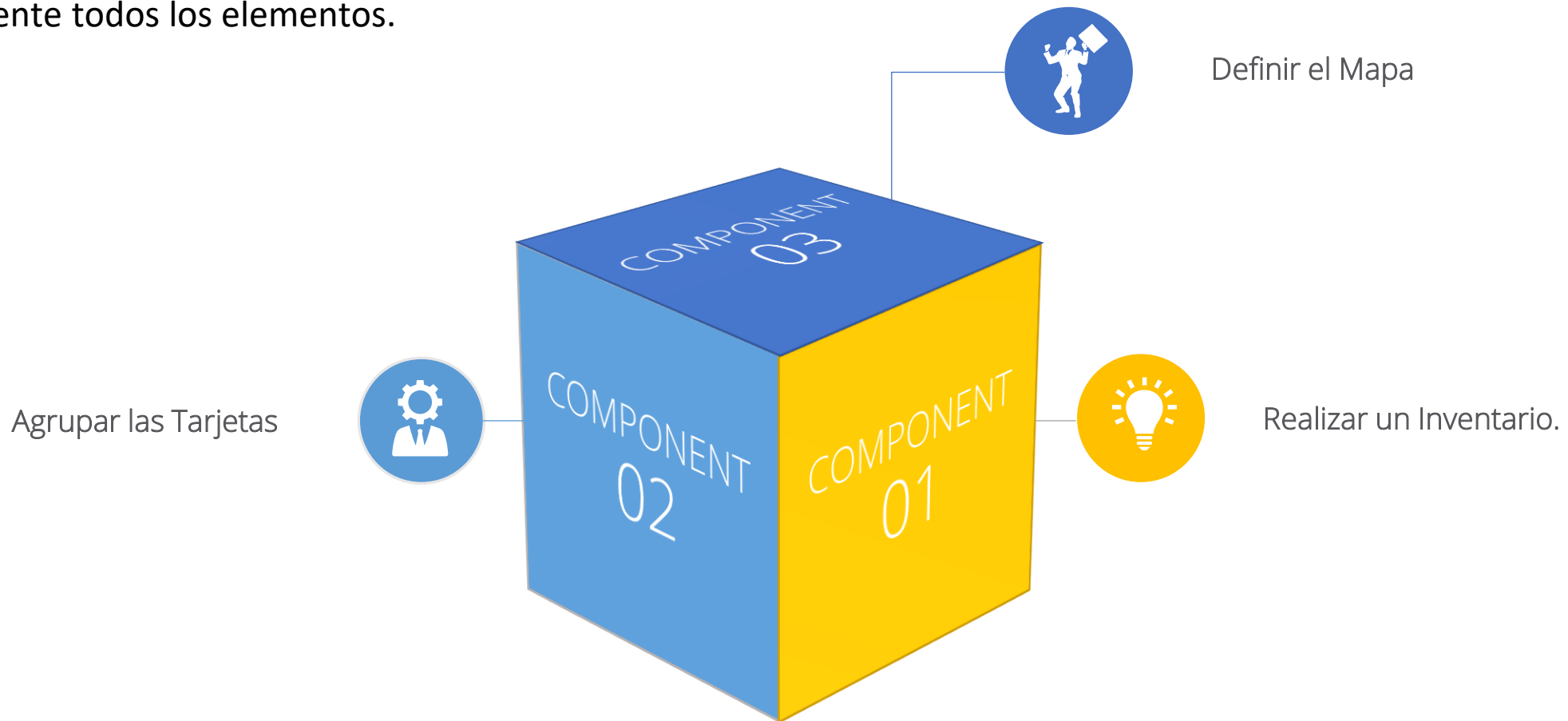
# Pilares de la AI



Según Morville, estos son los tres pilares sobre los que se sustenta la arquitectura de la información

# ¿Cómo definir la arquitectura de la información?

Para realizar bien un ejercicio de AI se debe focalizar esencialmente en organizar, estructurar y etiquetar correctamente todos los elementos.



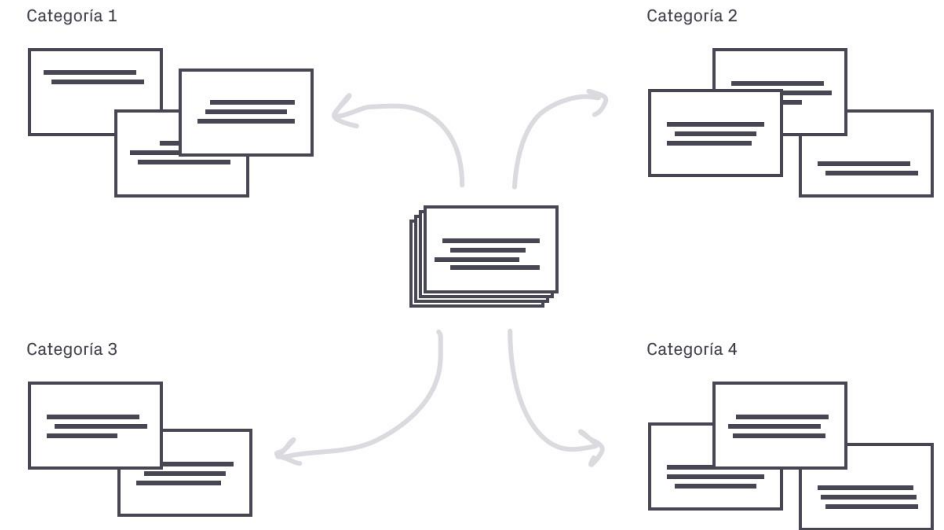


# Realizar un Inventario

El primer paso consiste en identificar todo aquello que queremos incluir en el proyecto, partiendo del contenido y de las funcionalidades que queremos ofrecer.

Para decidir qué incluir nos basamos en la investigación y el conocimiento que hayamos obtenido sobre los usuarios.

Pero también utilizamos todo aquello que conozcamos sobre el sitio web o la aplicación actual (si se trata de un rediseño), en las demandas o expectativas del cliente que encarga el proyecto y en lo que está ofreciendo la competencia (benchmarking) y, cómo no, en el plazo y el presupuesto.



Si el proyecto es pequeño pueden usarse post-its de diferentes colores, aunque si hablamos de grandes plataformas lo mejor es un Excel, porque es más manejable.

# Organización

¿Cómo organizo toda la información que tengo? Este aspecto es esencial, y está destinado a categorizar los contenidos y la información. El objetivo primordial es permitir al usuario que sea capaz de intuir donde estará el contenido al que desee acceder.

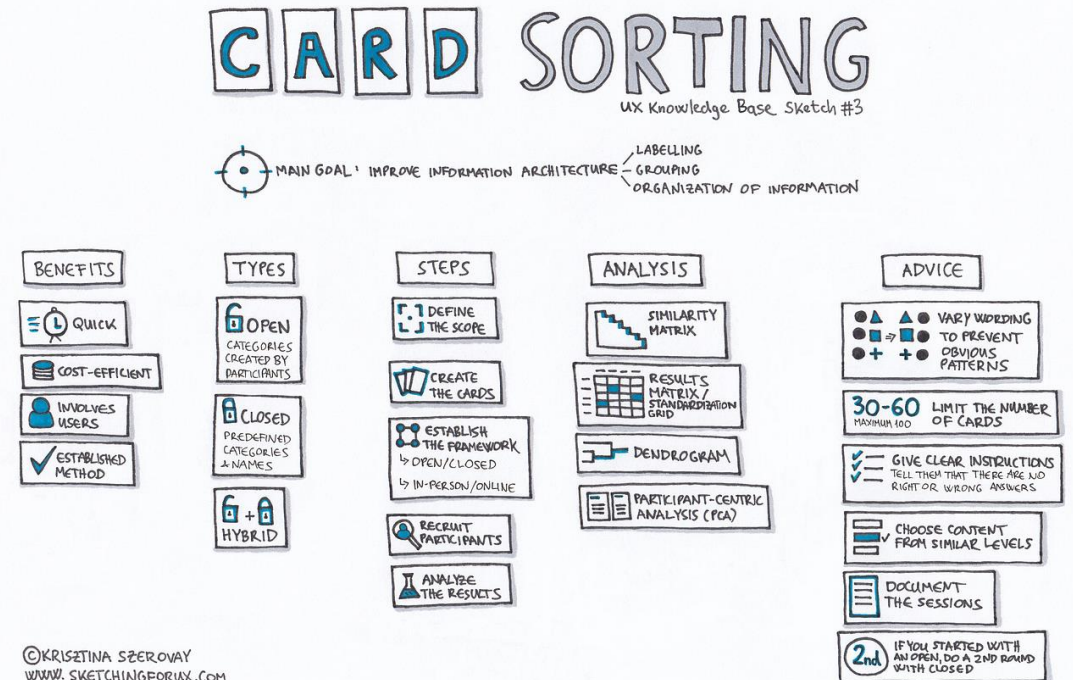
Hay diversas maneras de esquematizar y organizar nuestra información, los más comunes son:

- Alfabéticamente: El contenido está organizado en orden alfabético.
- Cronológicamente: Se organiza el contenido por fechas de creación o publicación.
- Tema: Organizamos los contenidos por temas específicos.
- Audiencia: Separamos los contenido y los organizamos por grupos de usuarios con diferentes intereses.

# Agrupar las Tarjetas

El segundo paso consiste en establecer relaciones entre los ítems inventariados, para decidir cuáles se deben agrupar en la arquitectura dentro de las distintas secciones o menús, y también dentro de cada página.

La clave es descubrir dónde esperan los usuarios encontrar los ítems cuando navegan persiguiendo un objetivo.



# Guía para Agrupar las Tarjetas

1. Definición de objetivos
2. Preparación de contenidos
3. Selección de usuarios
4. Ejecución del Card Sorting
5. Evaluación de resultados
6. Informe de conclusiones y propuestas de mejora

# Agrupar las Tarjetas

Por ejemplo, en una tienda online de muebles y productos para el hogar, ¿cómo preferirán los usuarios navegar para encontrar los productos que buscan?...

- ... ¿Querrán un acceso por tipos de muebles (camas, mesas, sillas, armarios...)
- ... Por uso y funciones (descansar, trabajar, cocinar...)
- ... Por habitación (dormitorio, salón, despacho, cocina...)
- ... Por un buscador
- ... O por todas esas formas?

Una buena técnica para contestar a estas preguntas es el *card sorting* o realizar entrevistas o encuestas a los usuarios para comprender cómo y por qué utilizan ese producto determinado.

# Agrupar las Tarjetas

Si en el primer paso hemos utilizado tarjetas, podemos colocarlas sobre una mesa y pedir a nuestros usuarios que las ordenen y agrupen según lo que para ellos tenga sentido. Es sorprendente ver cómo a veces su esquema mental difiere completamente del que tiene el cliente que encarga el proyecto.

Si se necesita llevar a cabo el ejercicio a centenares de usuarios o en ciudades y países distintos, lo mejor es usar UsabiliTest o Trello o Miró.

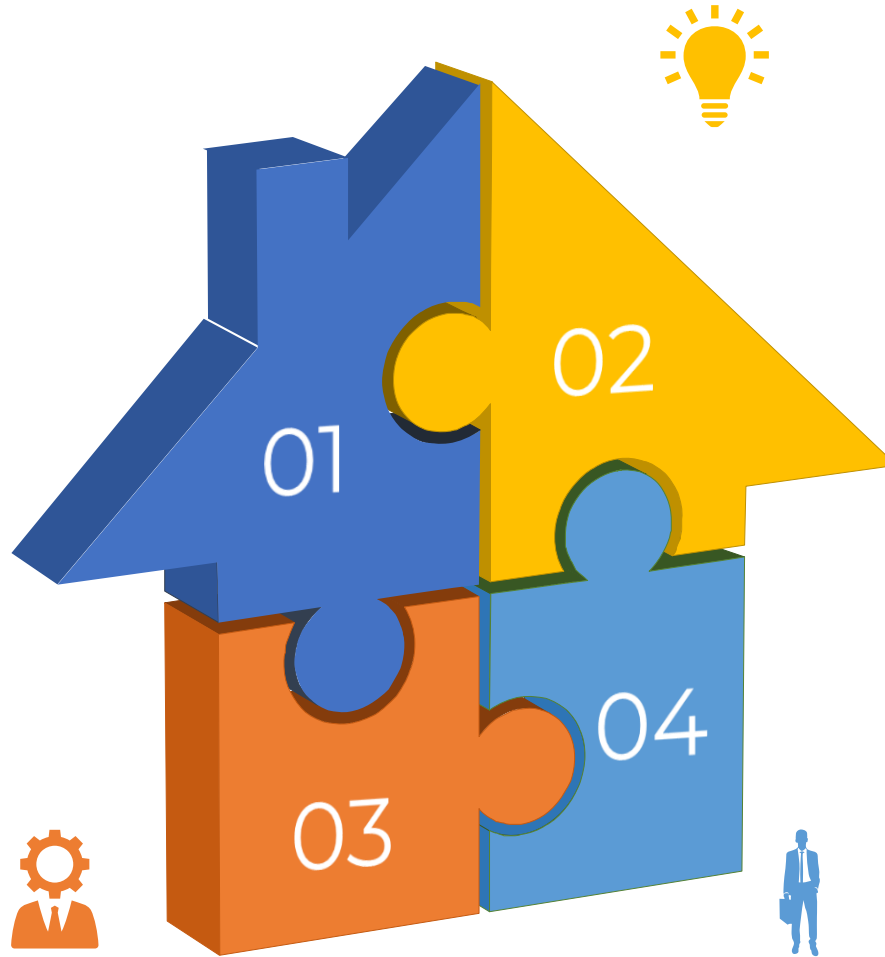


# Tipos de Card Sorting



Abierto  
Cerrado  
Híbrido

El Card Sorting híbrido es una mezcla de los dos casos anteriores. Es decir, establecemos una serie de categorías en las que los usuarios deben ordenar los contenidos, pero también les ofrecemos la posibilidad de crear otras categorías que tengan sentido para ellos.



Abierto



Este tipo de Card Sorting dispone sólo de las tarjetas que los usuarios deben organizar, no existen categorías predeterminadas. De modo que los usuarios pueden crear tantas categorías como deseen y denominarlas como ellos entiendan más conveniente.

Híbrido

Cerrado

En este caso sí que creamos una serie de categorías en las que los usuarios deben organizar las tarjetas. De modo que los usuarios sólo pueden ordenar los contenidos en esos grupos predefinidos.

# Ej: Card Sorting Abierto

Necesidades especiales

Blog

Redes sociales

Gestión de millas

Entretenimiento

Información de vuelos

▼ Clic para renombrar ✕

1 Mostrar destinos

2 Comprar vuelos

3 Ofertas

3 artículos

▼ Clic para renombrar ✕

1 Gestionar reservas

2 Checkin online

2 artículos



# Ej: Card Sorting Cerrado

Deco	▼ Accesorios	▼ Mujer	▼ HomeDecor
Pantalones y mallas			
Novedades (3)	0 artículos	0 artículos	0 artículos
Novedades (2)			
Chaquetas y sudaderas	▼ Kids	▼ Sport	▼ Hombre
Guía vestidos			
Camisas	0 artículos	0 artículos	0 artículos
Bolsas y mochilas			
Exotic Jeans			
Zapatos y complementos			
Bolsos			
Jeans			

# Ej: Card Sorting Híbrido

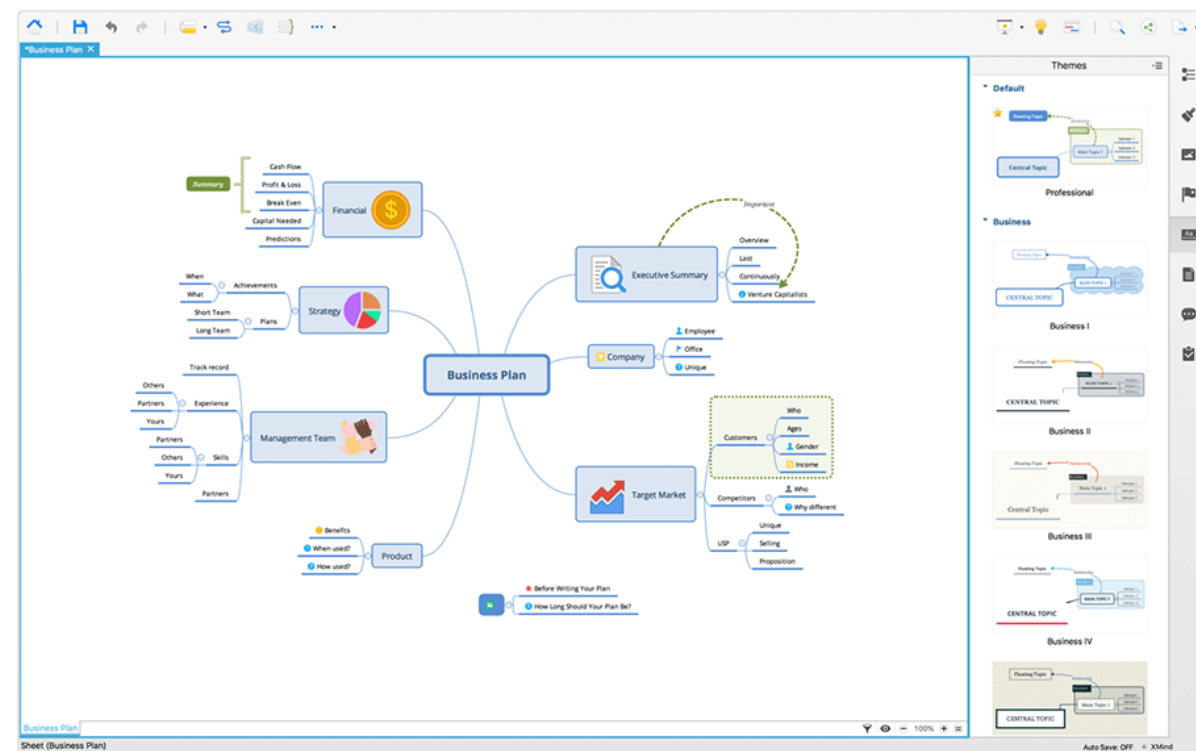
Legislación	▼ Legislación	▼ Herramientas	▼ Logística
Proyectos y alianzas			
ADT/LAME			
Correlaciones SA	0 artículos	0 artículos	0 artículos
Archivo documental	▼ Formación	▼ Consultoría	▼ <a href="#">Hacer clic para cambiar nombre</a> ✕
Intracomunitarias			Estadísticas
Cursos a medida	0 artículos	0 artículos	1 artículo
Ficheros			
Servicios jurídicos			
Notificador			
Cambio de divisas			
Arancel online			

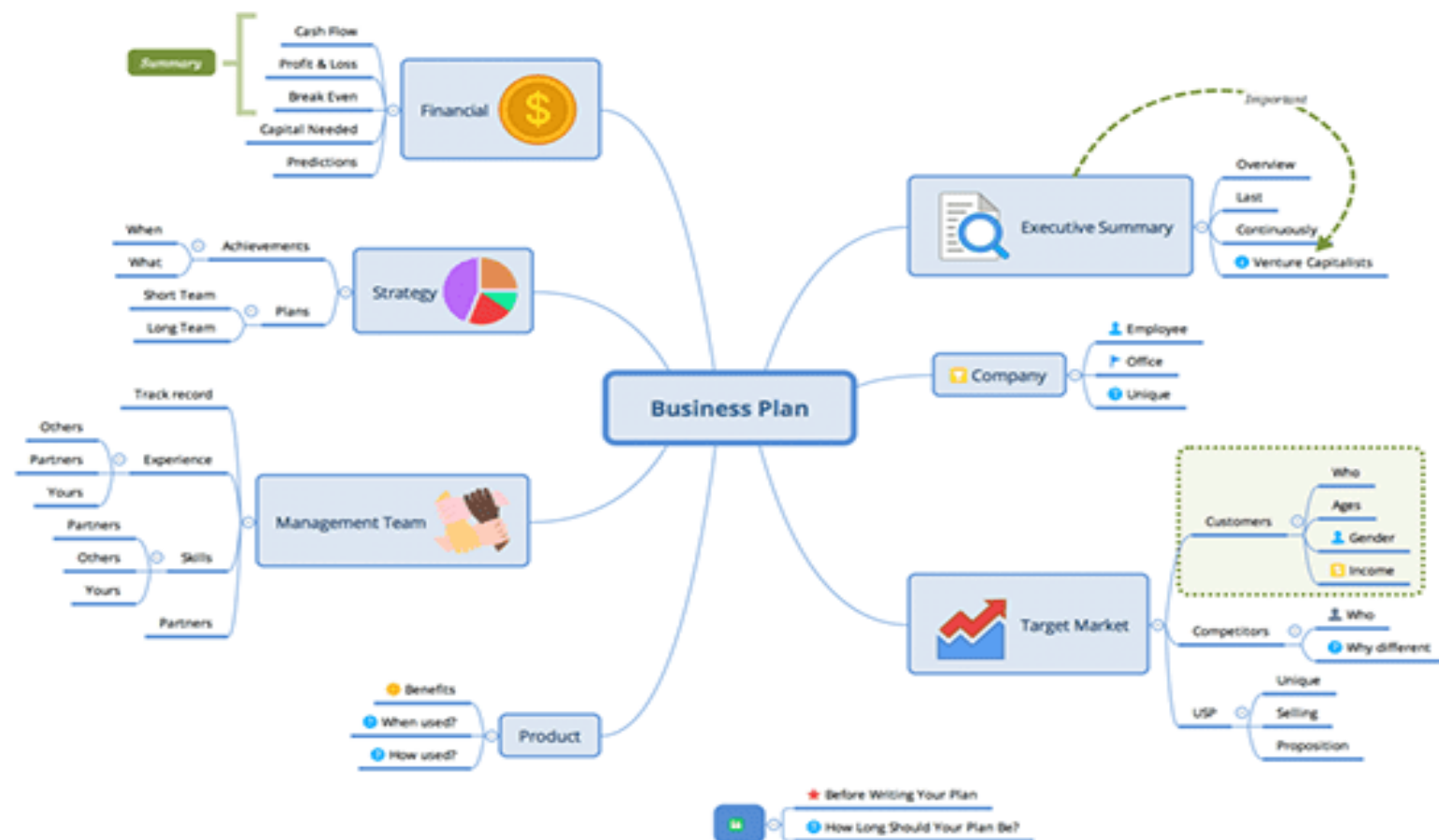
# Define el Mapa

El tercer paso consiste en reflejar todos los datos anteriores en un mapa. Este permitirá ver las relaciones y agrupaciones establecidas entre los contenidos.

En algunas ocasiones será necesario renombrar algunas categorías o incluso permitir el acceso a algún apartado desde distintas categorías.

Esta última parte la puedes realizar utilizando XMind, que hace muy sencillo realizar mappings y sesiones de brainstorming





## Themes

### Default



Professional

### Business



Business I



Business II

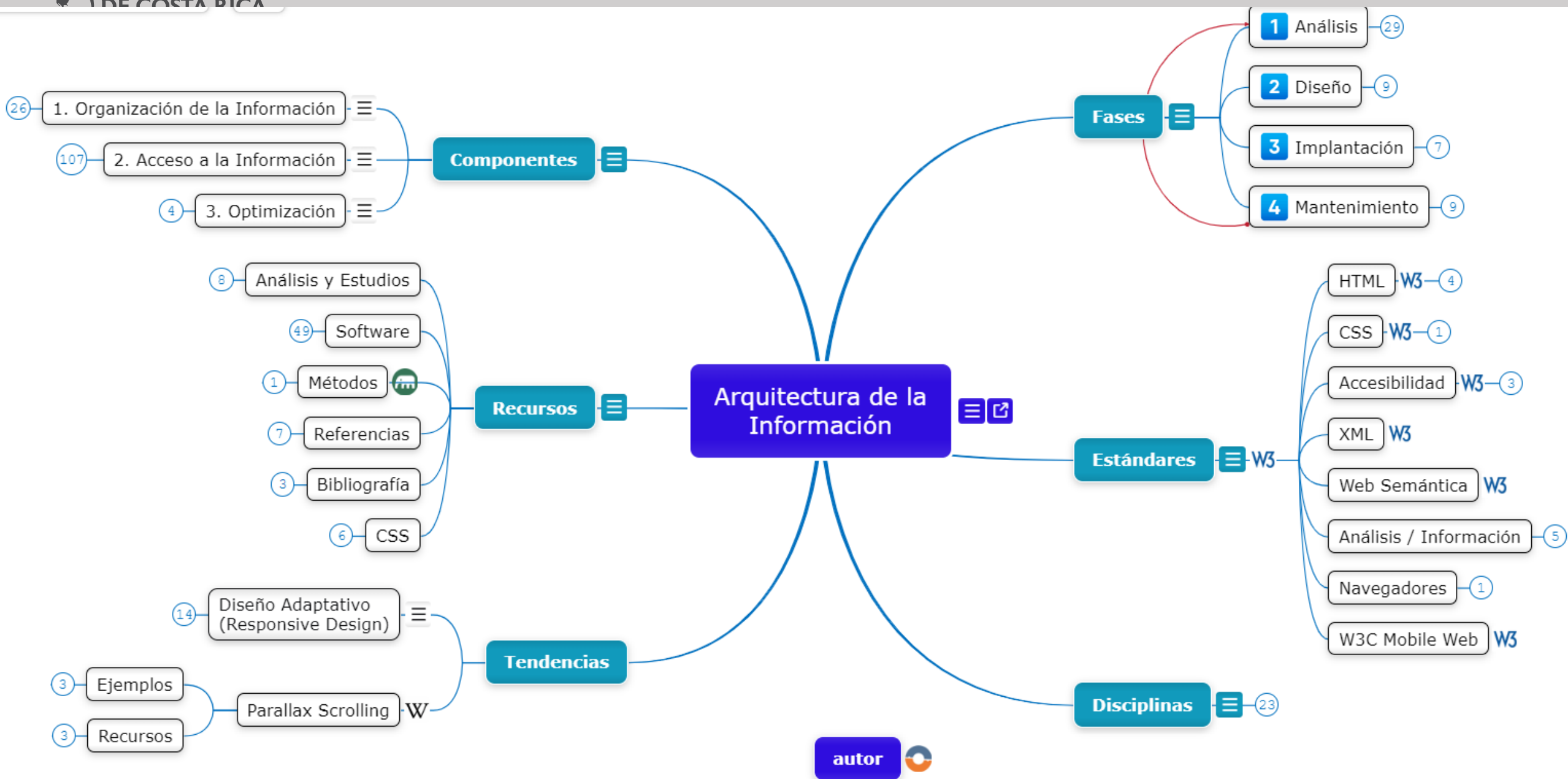


Business III



Business IV





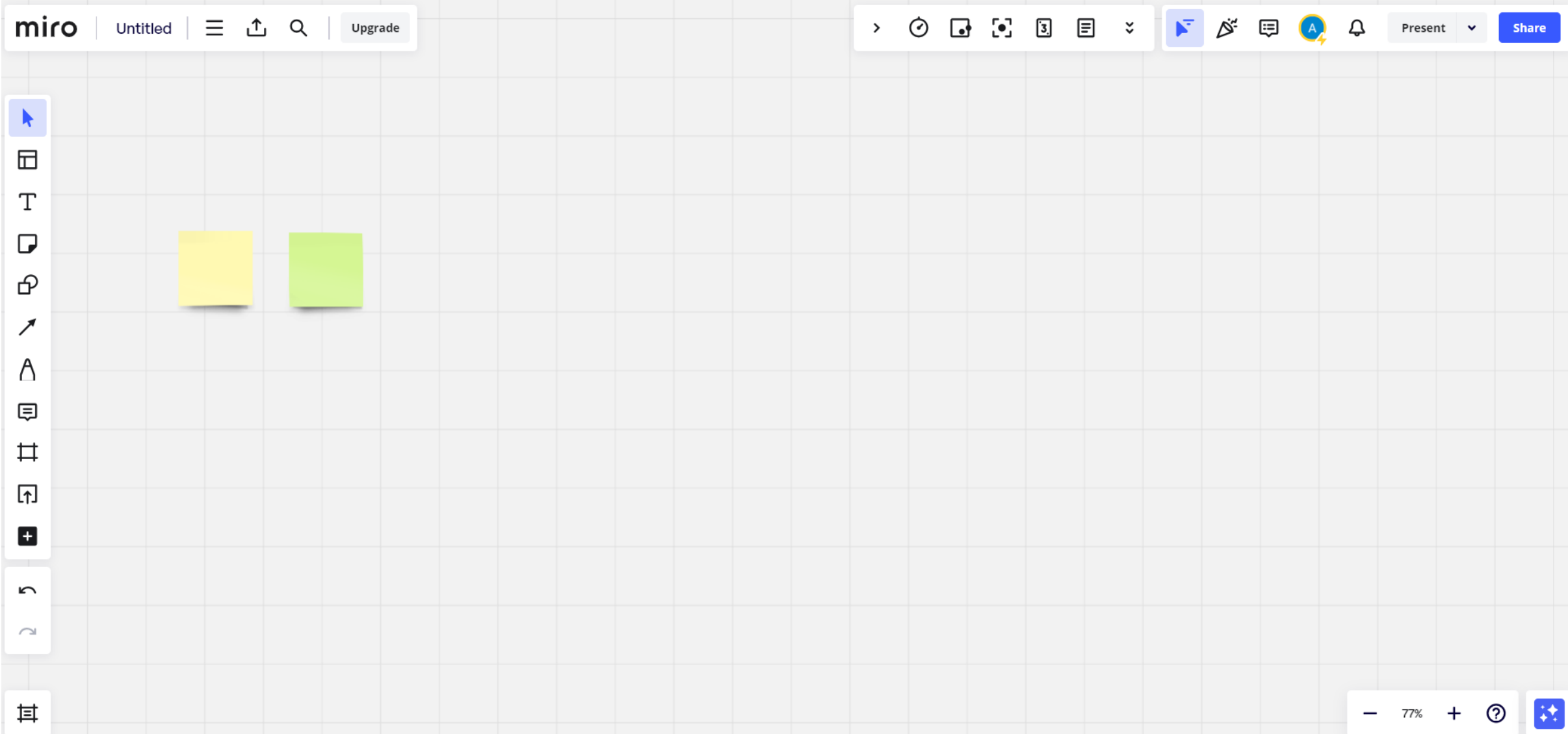
**Comunicación:** Mejora mucho la comunicación interna entre los integrantes de nuestro equipo, y con los clientes para tener una visión clara de la forma que va cogiendo un proyecto.

**Usabilidad:** Permitiendo detectar errores y problemas de usabilidad de manera temprana antes de avanzar más en la construcción.

**Desarrollo:** Agiliza el proceso de creación de la parte más técnica, sin tener que estar finalizado un diseño

**Diseño:** Facilita la creación del diseño, gracias a que prácticamente todo el contenido a añadir ya está definido previamente.

# Aplicar Arquitectura al Proyecto





**UNIVERSIDAD LATINA  
DE COSTA RICA**

POWERED BY **Arizona State University**

**Gracias**



[ulatina.ac.cr](http://ulatina.ac.cr)  
800-ULATINA