

«Talento Tech»

Fundamentos del

Diseño UX

Clase 12



Clase N° 12 | Arquitectura de la Información / Mapa de Sitio

Temario:

- Mapa de Sitio
- Jerarquías: Categorías y subcategorías
- Lab Arquitectura
- Ejercicio

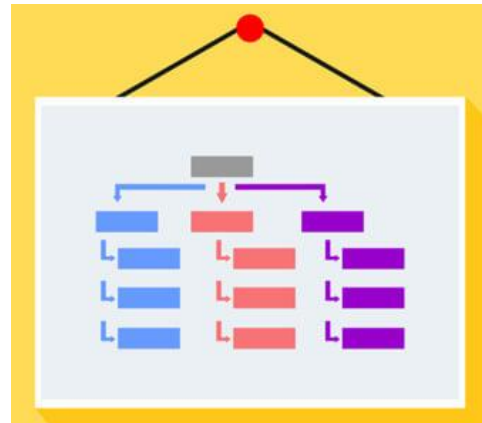
Objetivos:

En esta clase vamos a aprender a construir mapas de sitio claros y jerárquicos, definiendo categorías y subcategorías que reflejen cómo las personas navegan un producto digital. Exploraremos cómo traducir los resultados del *Lab de Arquitectura* en una estructura coherente y funcional.

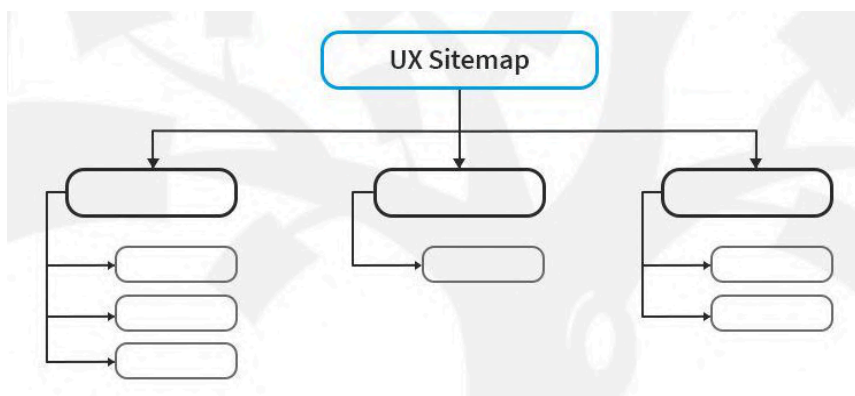
Además, realizaremos un ejercicio práctico para poner a prueba la organización del contenido desde una mirada centrada en el usuario.

Mapa de Sitio.

A veces, sin darse cuenta, los profesionales confunden el concepto de arquitectura de la información (AI) con el de mapa del sitio. Si bien estos dos conceptos están relacionados, no son lo mismo. **Un mapa del sitio es solo una parte de la arquitectura de la información del sitio o aplicación.**



Un mapa del sitio (site map) es una representación visual de la organización del contenido de la aplicación. Un mapa del sitio es una jerarquía de nodos (generalmente representados como cuadros) que indican las páginas (pantallas) o el contenido de tu aplicación. Las flechas o líneas muestran la relación entre las pantallas.



Representa un paso importante dentro del diseño centrado en el usuario pues **asegura que el contenido esté en el lugar correcto**, es decir, donde el usuario lo espera encontrar. También sirve como punto de referencia para hacer Wireframes, especificaciones funcionales y mapas de contenido.

Beneficios de un Mapa de Sitio.

Los mapas de sitio son útiles por varias razones:

- Demuestran cómo se debe estructurar la navegación.
- Ayudan a identificar dónde irá el contenido y qué se necesita producir.
- Muestran la relación entre las distintas pantallas de la aplicación.
- Proporcionan una estructura por dónde se debe empezar el proyecto y así estimar el tiempo de desarrollo.
- Será el primer entregable que demuestra lo que estarás creando.

¿Los mapas del sitio son visibles para los usuarios? Los mapas de sitio no suelen mostrarse a los usuarios y se utilizan únicamente con fines de planificación interna.

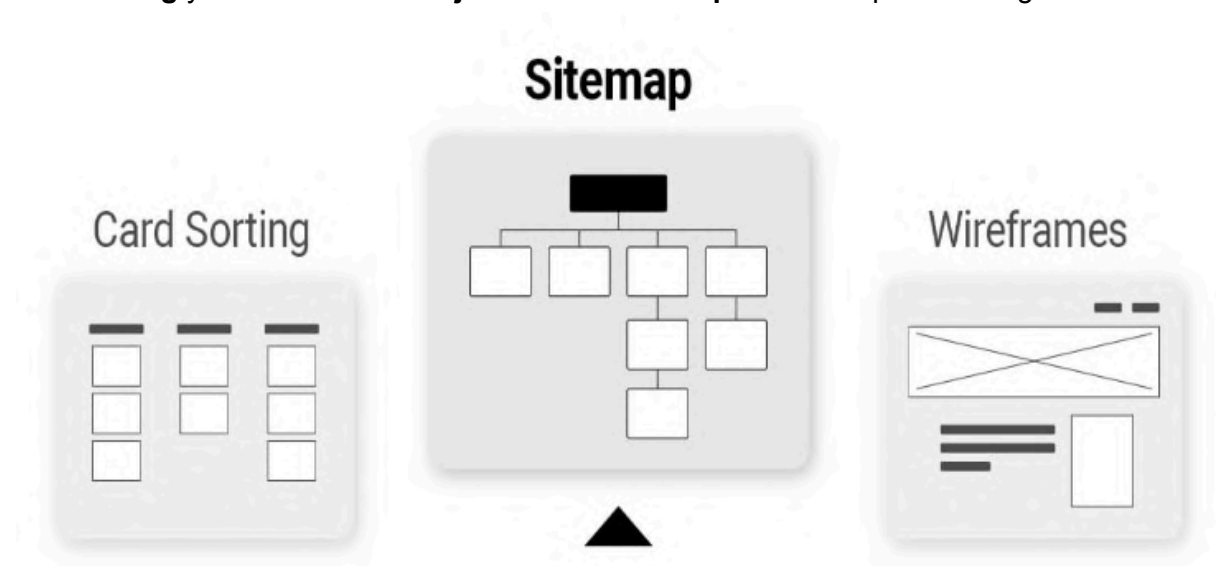
¿En qué se diferencian la Arquitectura de la Información y los mapas de sitio?

Un **mapa de sitio** es únicamente un **elemento** dentro de la **arquitectura de la información**. Representa de manera visual la jerarquía y organización de la aplicación, y sirve como una herramienta para planificar su estructura general, sin enfocarse en los términos específicos. Proporciona un panorama general de cómo estará organizado el contenido, sin entrar en detalles sobre los componentes más pequeños de la interfaz de navegación.

Tanto el mapa del sitio como la arquitectura de la información **pueden iterarse a lo largo del proceso de diseño**. Algunos aspectos de ambos **pueden cambiar en función de la investigación de los usuarios**. Dicho esto, hay **algunos aspectos** de la arquitectura de la información que **no cambian con frecuencia**. Por ejemplo, en el desarrollo de taxonomías, los vocabularios controlados (una lista predefinida de etiquetas de categorización que clasifican el contenido) están predeterminados y tienen como objetivo durar mucho tiempo.

¿Cuándo crear un mapa de sitio?

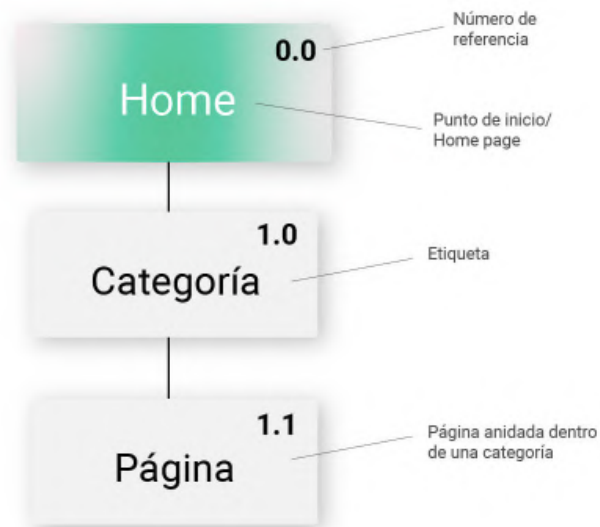
Para crear un mapa de sitio correctamente y de manera que nos sea verdaderamente útil, primero deberíamos de haber llevado a cabo varios pasos e investigaciones previas. Algunos de los pasos que deberíamos tener en cuenta serían el **User Research**, **Cardsorting** y la definición del **objetivo de nuestra aplicación** o producto digital.



¿Qué debe incluir el mapa de sitio para un proyecto UX?

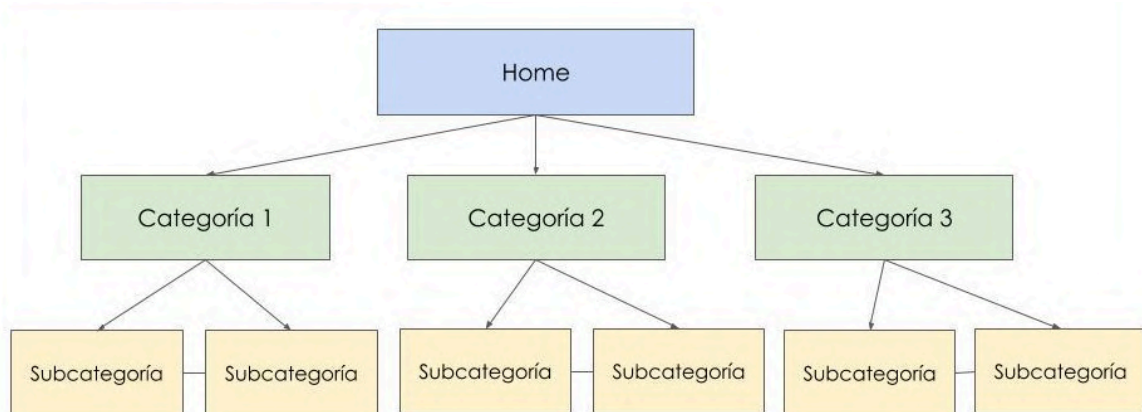
Para que el mapa de sitio nos sea de utilidad, deberá mostrarnos:

- Un elemento de página de inicio, situada en la parte superior/inicial.
- Un número de referencia para organizar y estructurar cada elemento.
- Etiquetas que definan de la mejor manera posible cada elemento.
- Organización de categorías, subcategorías y/o niveles.
- Conectores entre los elementos.



Jerarquías: Categorías y subcategorías

Jerarquía: el diseño de una aplicación comienza definiendo cómo se conectan sus páginas principales. En la mayoría de los casos, el menú de navegación principal sigue una estructura jerárquica, que se representa visualmente como un árbol invertido. Sin embargo, también hay otros tipos de organización menos comunes, como la secuencial, basada en bases de datos, y la estructura en matriz. De todas, la jerárquica es la más empleada.



La manera de crear un mapa de sitio es muy variable porque depende de la forma en que se categoriza tu producto o servicio, pero un punto de partida es determinar qué ofreces y qué buscan tus usuarios.

1. Enlistá lo que ofrece tu aplicación.
2. Priorizá lo más importante o lo que te interesa mostrar primero.
3. Categorizá en bloques y dale nombre a esa categoría.
4. Validá con un grupo de personas de preferencia tus usuarios (card sorting).
5. Diagramá la estructura.

➔ Importante: analizá tu competencia, pero no la copies, una manera de diferenciarte es partiendo de cómo muestras el contenido a tus usuarios.

Propiedades de las Categorías:

- expresan los temas principales de un sitio,
- son autoexcluyentes
- utilizan nombres cortos
- utilizan terminología del usuario

Un mapa del sitio de UX es importante porque ayuda al equipo del producto a hacer ciertas consideraciones de diseño mucho antes de que se lance el producto, lo que ahorra tiempo y dinero.

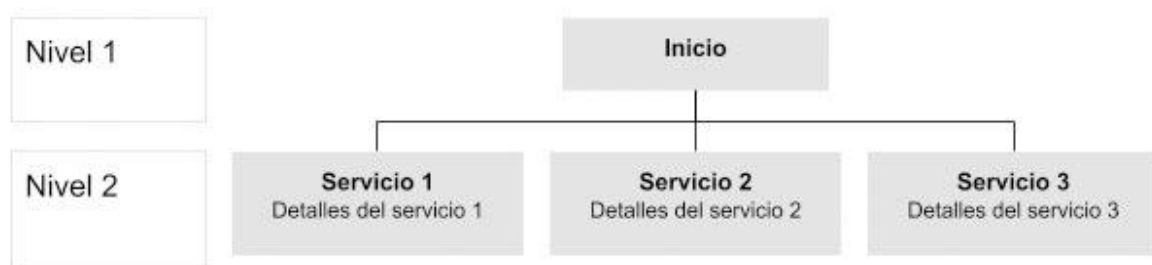
Estos son los beneficios clave de un mapa de sitio:

- Ayuda a los diseñadores y propietarios de productos a visualizar fácilmente la estructura del producto.
- Ayuda a los diseñadores a tomar decisiones inteligentes sobre las estructuras de diseño.
- Ilumina dónde y cómo sus usuarios van a interactuar con la aplicación.
- Detecta los errores a los que se pueden enfrentar los usuarios y crea una mejor experiencia para ellos.
- Es útil para hacer iteraciones y cambios rápidos.
- Demuestra la funcionalidad del sitio a las partes interesadas antes de crear diseños de alta fidelidad. Esto potencialmente ahorra tiempo y recursos.
- Aumenta la confianza de las partes interesadas en el producto final.
- Proporciona un registro lógico de todas sus decisiones de diseño de UX, lo que es útil si los cambios son necesarios en una fecha posterior.

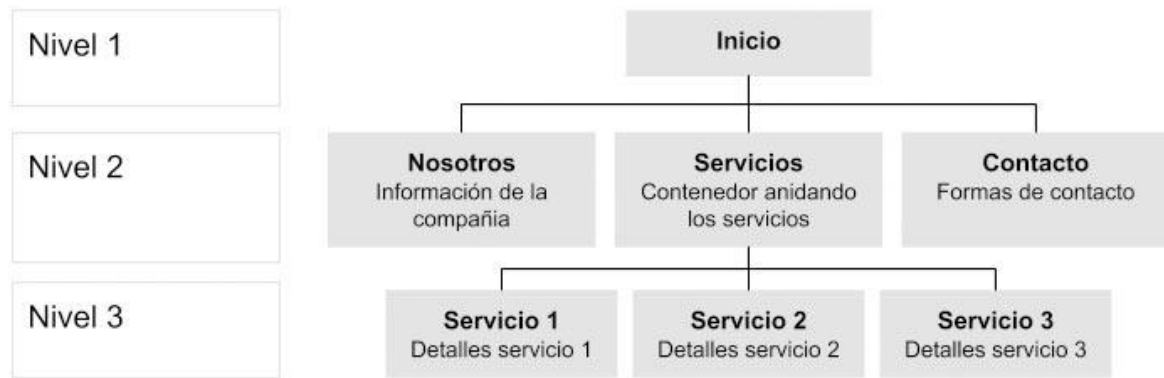
Los 3 niveles de profundidad

Una buena práctica para definir el flujo de tu menú de navegación, es lograr que el usuario encuentre tu contenido en no más de 3 clics, por lo que procura encontrar la manera de reducir los pasos.

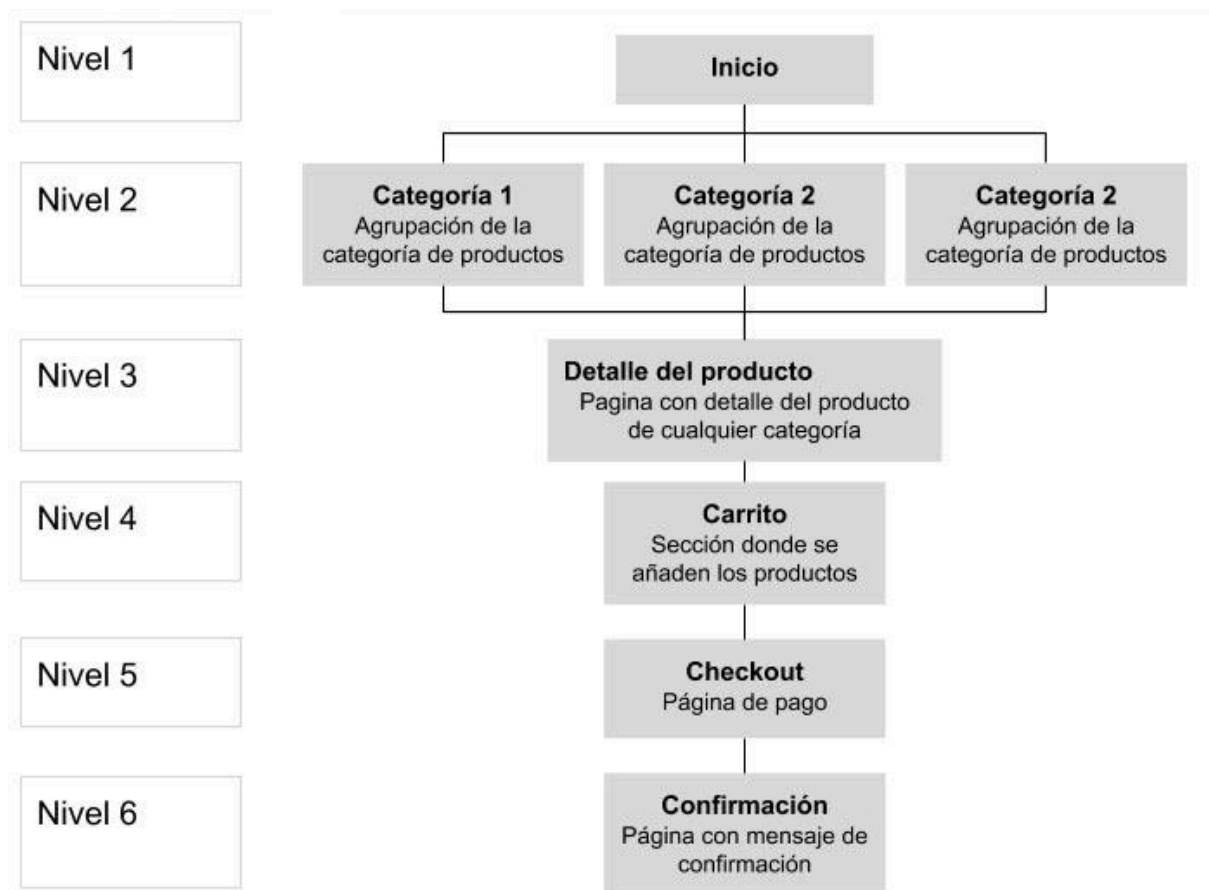
En un aplicación de servicios conviene tener una estructura lineal de modo que se muestre en un segundo nivel el detalle de cada servicio:



Una estructura donde el contenido es más extenso se pasa el detalle del servicio a un tercer nivel:



En un e-commerce, por ejemplo, la categorización es clave ya que el proceso de pago hace que el camino sea más extenso:

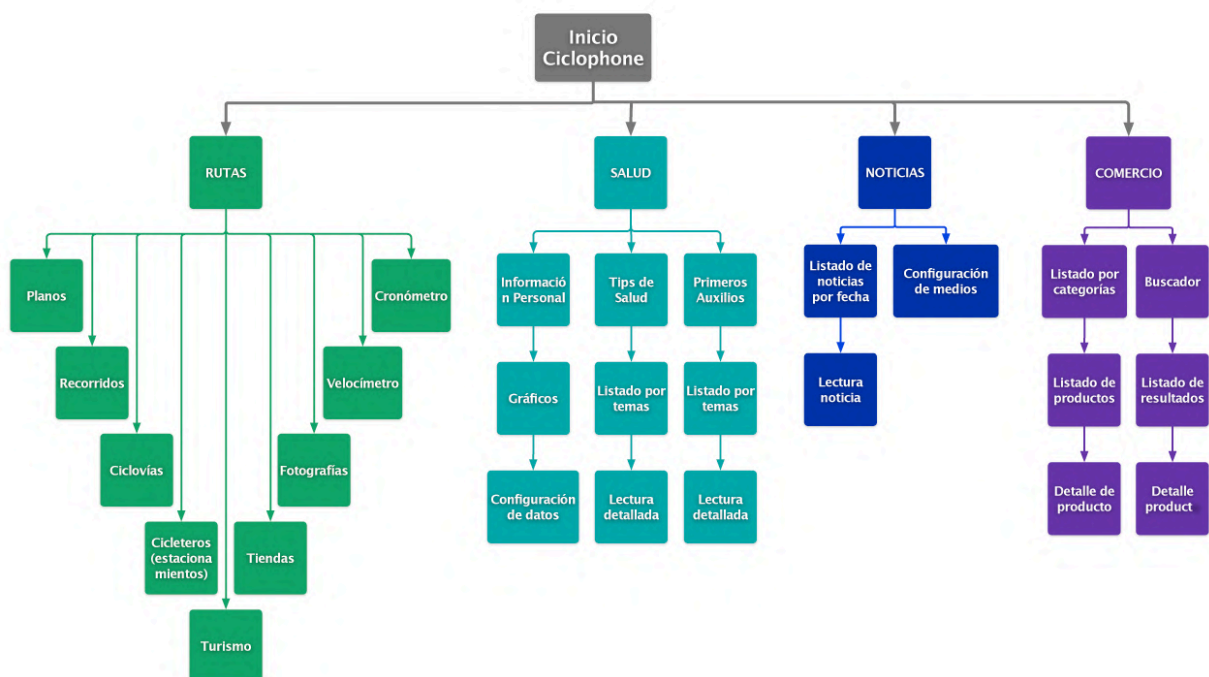


Al crear tu mapa de sitio, intenta ser lo más detallado posible. Concéntrate en cómo el usuario interactuará con cada sección de la página y qué acciones tomará en cada punto. No te preocupes por el diseño todavía; podés centrarte en la estructura antes que en la estética.

Si estás trabajando en una aplicación más compleja, es posible que desees crear múltiples niveles de detalle dentro de tus mapas de sitio. Mostrará primero las secciones principales, luego dividirlas en submenús si es necesario. Esto ayudará a otros miembros del equipo que están colaborando en el proyecto.

Conclusión

El mapa de sitio en UX muestra una «imagen» completa de la organización de un producto digital, y se debería entregar siempre en las primeras etapas de un proyecto para ayudar a definir bien la interfaz y mejorar la navegación.

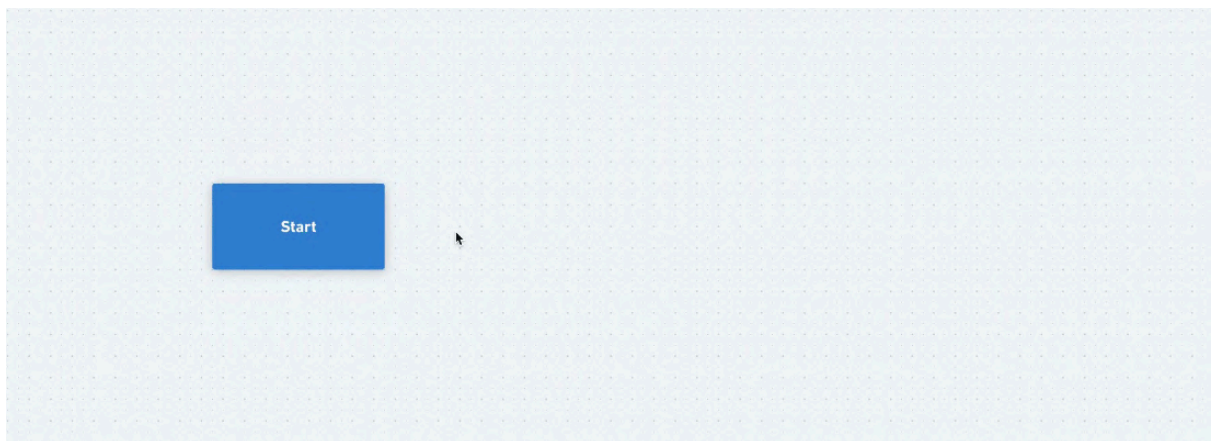


Whimsical

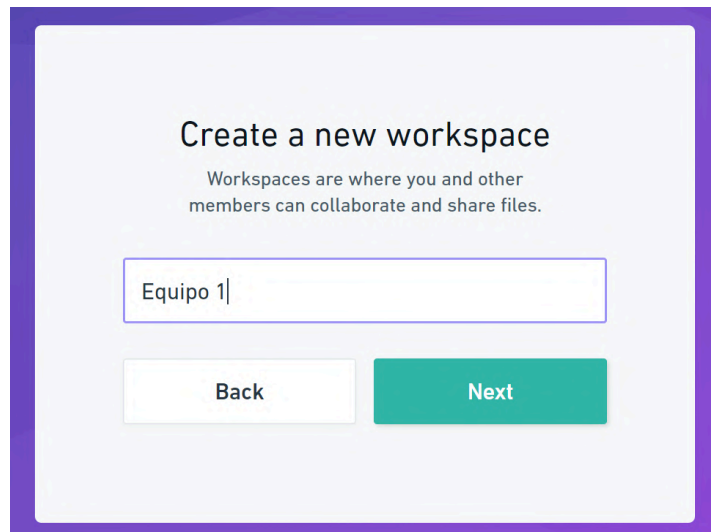
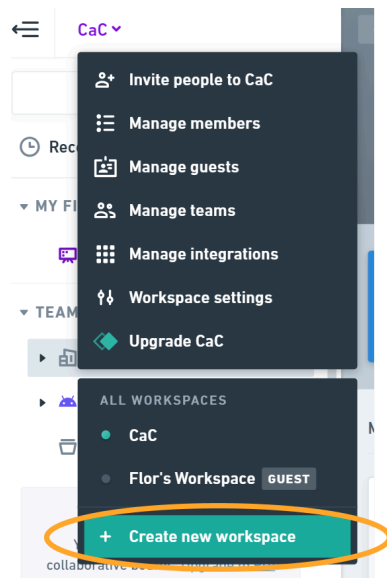


Es un espacio de trabajo visual que se integra con otras herramientas y plataformas. Podés utilizar Whimsical para crear diferentes tipos de diagramas y diagramas de flujo, como recorridos de usuario, mapas de sitio, flujos de usuario, mapas mentales y flujos lógicos. También podés usar Whimsical para crear wireframes y maquetas para el diseño de tu web o aplicación móvil. Whimsical tiene una biblioteca de elementos, iconos y plantillas listos para usar que podés arrastrar y soltar, cambiar el tamaño y personalizar. También podés agregar notas, comentarios, anotaciones y enlaces a sus diagramas y diagramas de flujo, haciéndolos más interactivos e informativos.

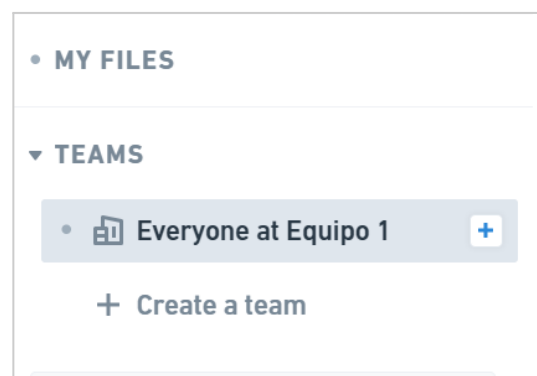
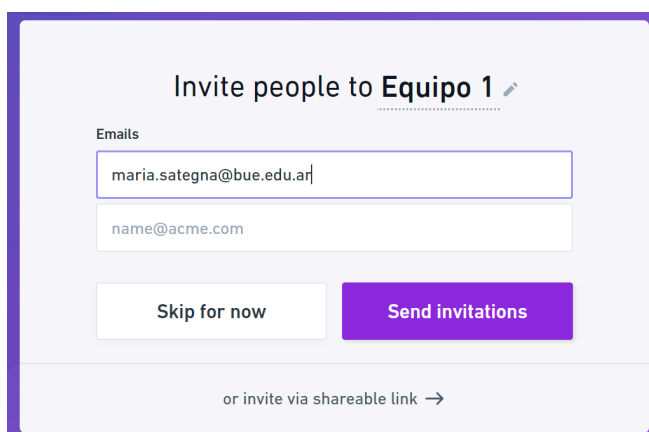
Sitio web: <https://whimsical.com/>



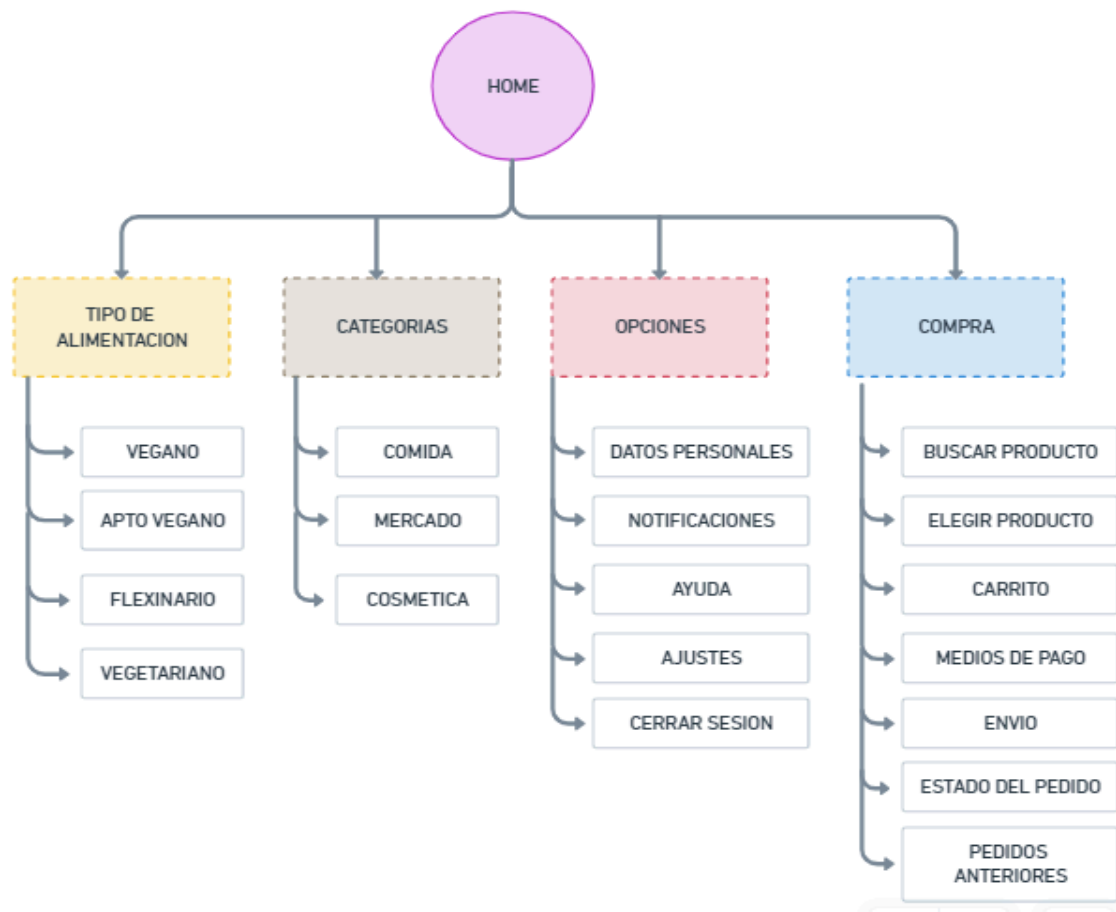
Para que todos los integrantes del equipo puedan editar un mismo archivo, se debe crear un Workspace y asignarle un nombre.



A continuación, enviar invitación por mail a los integrantes del equipo. Una vez hecho, te aparecerá en la sección Teams un equipo conformado por los integrantes invitados al Workspace.



AI - Mapa de Sitio



Whimsical ofrece muchas funciones y opciones que pueden ayudarte a crear mejores diagramas y diagramas de flujo. Para aprovechar al máximo Whimsical, se puede usar:

- La función de cuadrícula y ajuste para alinear y organizar elementos,
- La función de zoom y panorámica para navegar y ver desde diferentes perspectivas,
- La función de búsqueda para encontrar e insertar iconos, imágenes y plantillas,
- La función de marcos para crear contenedores y límites,
- La función de conectores para crear vínculos dinámicos entre elementos,
- La función “capas” para organizar y administrar elementos,
- La función “temas” para cambiar la combinación de colores o el estilo, o crear su propio tema personalizado, y la función “configuración” para personalizar las preferencias.



Alternativas de software:

- [Lucidchart](#) es un espacio de trabajo gráfico que combina diagramas, visualización de datos y colaboración para acelerar la comprensión e impulsar la innovación.
- [Draw.io](#) es un software de diagramación de código abierto y gratuito.
- [Miro](#) una plataforma de pizarra en línea para diagramación y mapeado colaborativos.

Una nueva tarea en Talento Lab

Sentado frente a la pantalla, abris Whimsical con una idea clara:

Transformar el estudio de Card Sorting en un recorrido visual que hable el idioma de los usuarios.



Mariana – UX Manager



Te había dado el norte: que cada categoría represente cómo ellos organizan su mundo digital.

Martín – Senior UX Designer:



Insiste con que el mapa no sea solo una estructura, sino una historia que fluye desde la HOME hasta cada tarea concreta.

Al terminar, te detenés un momento. El mapa no es solo un diagrama: es la voz de quienes van a usar la app. Y vos, como diseñador, lograste traducirla.

Ejercicio Práctico

AI - Mapa de Sitio

1. Creá el Mapa de sitio, en [Whimsical](#), utilizando la información validada por los usuarios, obtenida del informe del estudio de CardSorting y sus gráficos.
2. Definí cuáles van a ser las categorías y subcategorías a partir de los resultados dados por los participantes/usuarios (como ellos ordenaron la información).
3. Creá el diagrama de la app, partiendo desde la HOME, siguiendo a las categorías principales y luego desde estas a las subcategorías y dentro las tareas u opciones que se encuentren.

👉 [Acá podrás encontrar un ejemplo de su resolución.](#)



Buenos Aires
aprende
Agencia de Habilidades para el Futuro

BA Buenos
Aires
Ciudad