

«Talento Tech»

Fundamentos del

Diseño UX

Clase 11



Clase N° 11 | Arquitectura de la Información / Lab Arquitectura

Temario:

- Arquitectura de la Información
- Cardsorting
- UX tweak
- Análisis de gráficos: Matriz de Similitud y Dendrograma
- Informe de conclusiones
- Ejercicio

Objetivos:

En esta clase vamos a conocer qué es la Arquitectura de la Información y cómo organizar contenidos de manera lógica y centrada en el usuario. Exploraremos la técnica de **Cardsorting** usando **kardsort.com**, y aprenderemos a interpretar herramientas como el **Dendrograma** y la Matriz de Similitud.

A partir de los resultados, realizaremos un informe con las principales conclusiones que nos permitirá mejorar la estructura del producto, siempre basados en datos reales aportados por usuarios.

Arquitectura de la Información UX



La *Arquitectura de la Información UX* se define como: la práctica de definir, organizar y situar los elementos y contenidos que componen un entorno digital. Creando una estructura lo más útil e intuitiva para la interacción de los usuarios.

El *objetivo* principal de definir una Arquitectura de la información es **obtener, etiquetar y estructurar los datos que conforman un entorno o producto digital**. Este objetivo se consigue mediante un **proceso iterativo** sobre los datos recabados en análisis previos, con el fin de ofrecer información de manera usable y eficiente a los usuarios.

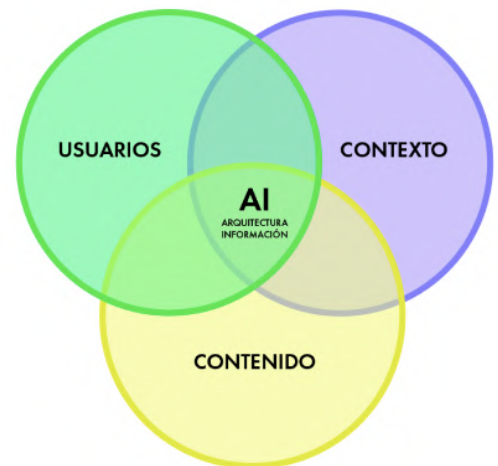
Para crear una arquitectura de la información consistente, definiremos los siguientes puntos al principio de un proyecto:

- El propósito y el fin del sistema de información
- La definición de las personas usuarias y cómo 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
- La usabilidad
- La accesibilidad

Habiendo definido estos puntos, se puede tener una visión más clara de cómo será la estructura y organización de un proyecto.

Obtención de la Información para la Arquitectura UX

Tenemos los objetivos definidos, pero *¿de donde aparece* la información y los datos con la que compondremos nuestra Arquitectura de la información? Los datos para nuestra estructura de información los obtendremos de la intersección que generamos a partir de *tres elementos imprescindibles* en UX:



- **Usuarios:** compuesto por las **audiencias de nuestra aplicación**, el tipo de comportamiento, las búsquedas generadas, y los usuarios objetivo conforman el perfil de usuario al cual tenemos que conocer para ofrecerle valor (trabajo ya realizado en validar a la protopersona y convertirla en userpersona).
- **Contenido:** textos, imágenes, datos, los cuales debemos presentar y estructurar.
- **Contexto:** objetivos de nuestro producto o negocio, cultura, presupuesto, **tecnología y las limitaciones que estas tengan**, y con las que tendremos que lidiar y trabajar.

Etiquetado

En este punto, debemos definir la *terminología (etiquetas)* con la que vamos a agrupar **conjuntos similares de información**. Por ejemplo, cuando debemos mostrar la información de contacto en un menú, no añadimos teléfono, correo, redes sociales, si no que creamos la etiqueta *Contacto*, para englobar y anidar dentro esa información «similar».

Hay técnicas como **Card Sorting**, que nos permitirán generar **etiquetas más reconocibles e intuitivas para los usuarios**.

Cardsorting

Es una **técnica de investigación de usuarios UX** que se utiliza para diseñar la arquitectura de información (AI) de un sistema de información y nos permite investigar modelos mentales y **las ideas de los usuarios en relación a la estructura de contenidos del sistema** (por lo general un sitio web, pero también podría ser una interfaz de trabajo colaborativo o aplicación móvil).



El cardsorting, **permite a los usuarios evaluar y juzgar cómo se agrupa, etiqueta y organiza la información dentro de la aplicación** al proporcionarles la posibilidad de clasificar temas de contenido en categorías que sean significativas para ellos.

La clasificación de tarjetas ayuda a comprender lo que los usuarios esperan de tu aplicación y a proporcionar lo que satisfagan sus necesidades. Además, al estructurar el contenido en función de la información obtenida mediante la clasificación de tarjetas, es posible **presentar la información de una manera que sea fácil de acceder y encontrar para los usuarios**, lo que promueve una cooperación fluida entre los usuarios y los sistemas.

Un cardsorting, como sugiere su nombre, utiliza tarjetas: primero, elegí un conjunto de temas en función del contenido que desea presentar la aplicación; luego, escribí un tema diferente en cada tarjeta; por último, entrégaselas al usuario para que las divida (en nuestro caso lo haremos por medio de una herramienta digital).

El propósito de la clasificación de tarjetas es que los usuarios agrupen la información de manera significativa. Esto le permite comprender el modelo mental de sus usuarios y, como resultado, determinar la mejor manera de organizar el contenido de tu aplicación:

- ¿Qué debo poner en mi página de inicio?
- ¿Qué secciones se deben crear y qué se debe incluir en ellas?
- ¿Cuál es la mejor manera de presentar información para que los usuarios la encuentren y completen sus tareas?

Lo interesante del cardsorting es que **podemos usar el lenguaje de las personas para llegar a construir la navegación** y evitar así eventuales sesgos que podamos tener como expertos o personas muy cercanas a la industria.

¿Cómo hacer un card sorting?

Aquí tienes una guía con pasos sencillos que puedes seguir para diseñar un producto digital:

1. **Definí los objetivos de la investigación con usuarios.** El objetivo sería: crear el árbol de contenidos (mapa de sitio) de tu aplicación definiendo las categorías y subcategorías.
2. **Reuní la información que necesitas organizar.** El listado completo de tareas imprescindibles de tu aplicación.
3. **Creá las tarjetas** que representen cada uno de los contenidos de la aplicación. Por ejemplo: la información que necesitamos organizar en un eCommerce debe ser rotulada en tarjetas únicas que representan a cada producto y contenido asociado. Luego **las tarjetas se deben organizar en categorías, subcategorías y/o temáticas**. Dependiendo del tipo de card sorting, este ejercicio de clasificación lo puede realizar el investigador o los usuarios durante la sesión.
4. **Reuní a un grupo de usuarios para que organicen las tarjetas.** Nielsen recomienda 15 personas para proyectos de baja y media complejidad y 30 personas para proyectos de gran escala. Si las sesiones son presenciales, deberías mantener los grupos pequeños ya que de otras formas las actividades serán algo caóticas.
5. **Observá la clasificación de las tarjetas y el proceso con tus usuarios;** sus comentarios, impresiones, las cosas que les hacen sentido, sus dudas, etc.
6. **Guardá evidencia del proceso.** Si es una actividad presencial, saca fotos de los grupos que crearon los usuarios. Si es remoto, será más fácil puesto que la aplicación guardará automáticamente las agrupaciones (si quieres tener un respaldo del proceso puedes grabar la pantalla).
7. **Analizá los resultados del proceso y los hallazgos:** deberán guiar la arquitectura de información de tu producto.

Considera que este proceso será muy valioso al inicio de tu proyecto, pero también lo puedes aplicar en etapas posteriores como, por ejemplo, en proyectos de mejora continua o de rediseño. De hecho, es muy común usar el cardsorting en proyectos de rediseño. Con el tiempo, las interfaces llegan a ser complejas ya que los equipos que administran los sitios y/o aplicaciones agregan permanentemente páginas o pantallas.

Tipos de card sorting

Existen 3 tipos de card sorting a considerar en nuestro plan de card sorting ux research.

1. Card sorting abierto:

Los usuarios pueden crear las categorías que estimen necesarias.

Los usuarios agrupan, organizan y denominan las categorías libremente.

No existen categorías predeterminadas y se busca descubrir qué tipo de clasificación de categorías sería más correcto utilizar.

2. Card sorting cerrado:

Las categorías están definidas y rotuladas previamente.

Los usuarios deben organizar cada categoría en el grupo que crea necesario.

Este tipo de card sorting se recomienda para verificar si una clasificación de información es familiar y comprensible para el usuario.

3. Card sorting híbrido:

Se refiere a la combinación de los dos anteriores.

Tenemos categorías establecidas previamente y además, los usuarios pueden crear otras categorías que estimen necesarias. Según la modalidad de participación, una sesión de card sorting puede ser presencial o remota.

Para el objetivos de este curso vamos a trabajar con un **card sorting de tipo abierto, individual, remoto, cuantitativo.**

Errores comunes en un card sorting

- **Elegir mal el grupo objetivo**, es decir testear con personas que no son representativas de nuestro público objetivo.
- **Pensar que un card sorting resolverá toda la arquitectura de información (AI)**. Un card sorting debe informar este proceso, pero no podemos esperar que la estructura, navegación o la AI se resuelva sola.
- **Sesgos que pueden surgir desde las mismas etiquetas (tarjetas)** mal definidas en los card sorting cerrados, tales como tarjetas que aportan poco a la clasificación del tema principal. Por ejemplo, no tendría sentido que a las tarjetas, agregáramos tarjetas como “inicio” o bien “contacto” que representan páginas.
- **No sistematizar correctamente un card sorting** presencial o virtual, quedarse con las fotos de las agrupaciones de las tarjetas sin llevarlas a una planilla Excel u otro soporte digital para ordenar.
- **No entregar instrucciones claras**. Sobre todo si tenemos demasiadas tarjetas y varios participantes, la sesión se puede desordenar sin lugar a dudas. Para ello, es importante **entregar instrucciones claras a los participantes**:

- Primero necesitamos que hagan A.
- Después necesitamos que hagan B.
- Finalmente, haremos C.

UX tweak



UXtweak es una plataforma de investigación y diseño centrada en la experiencia del usuario (UX) que proporciona un conjunto de herramientas para ayudar a los diseñadores e investigadores a mejorar la usabilidad de sus productos digitales.

Esta herramienta permite a los equipos realizar pruebas de usabilidad, como el card sorting que es un método efectivo para organizar y estructurar la información en una aplicación.

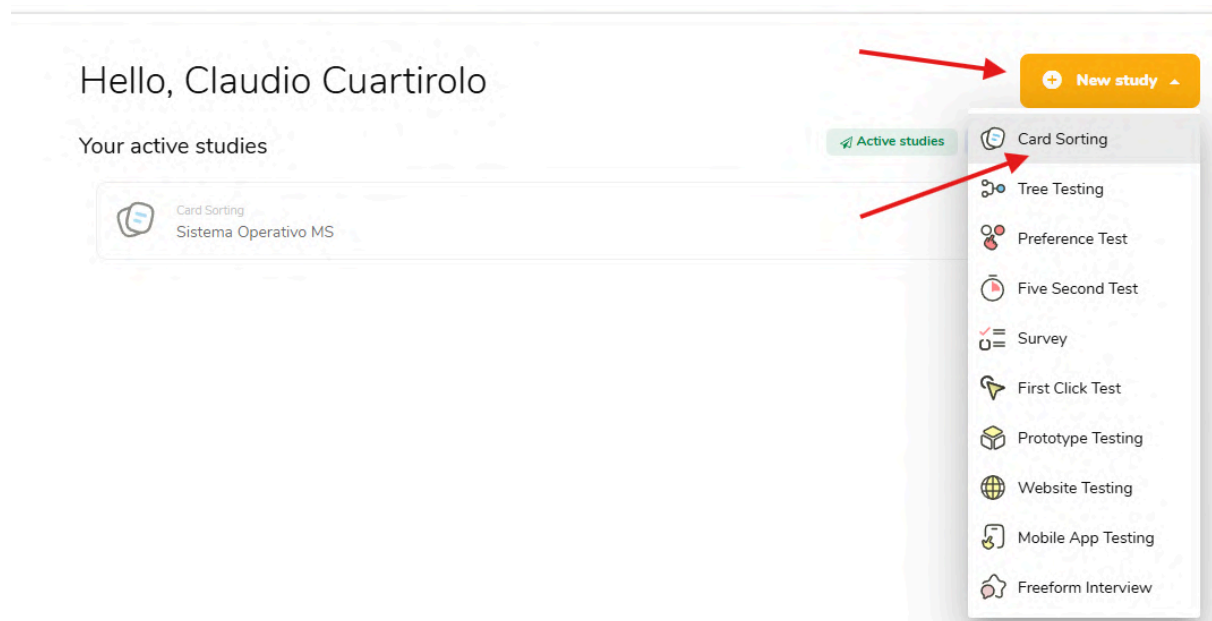
Al utilizar UXtweak, los equipos pueden obtener información valiosa sobre cómo los usuarios interactúan con sus diseños, lo que les permite hacer ajustes informados y optimizar la experiencia del usuario.

La plataforma facilita la recopilación de datos tanto cualitativos como cuantitativos, lo que permite a los diseñadores entender no sólo qué funciona, sino también por qué. Esto es crucial en el proceso de investigación, ya que ayuda a identificar puntos de dolor y oportunidades de mejora.

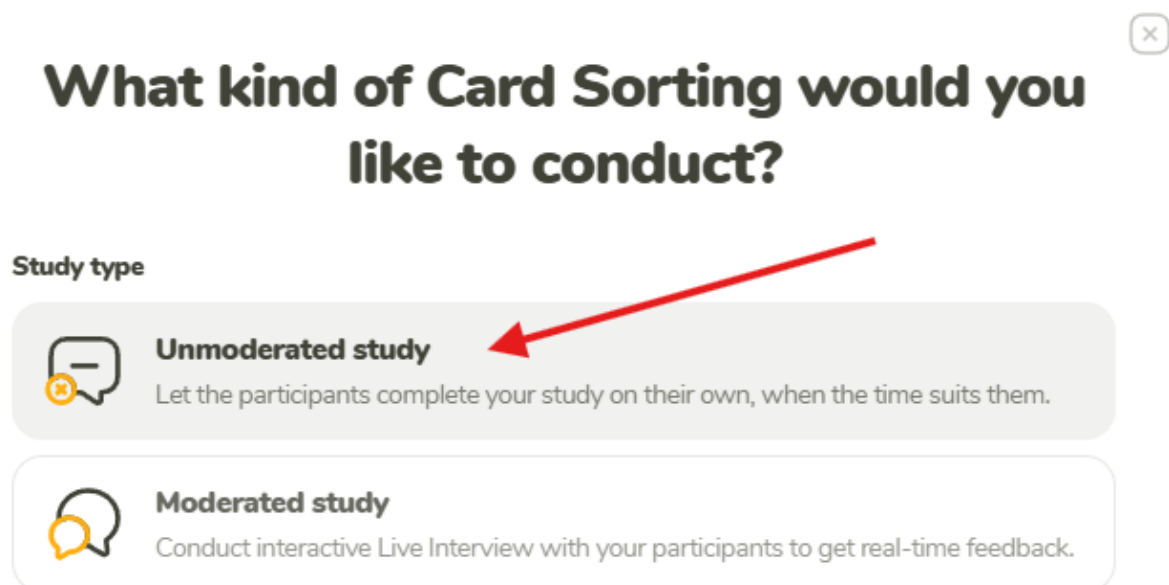
Sitio web: <https://www.uxtweak.com>

UXtweak - paso a paso

Es importante que le registres o uses una cuenta de google para ingresar



Comenzamos el estudio haciendo click en “**New study**” y elegimos Card Sorting.





Elegimos “**Unmoderated study**” y luego “**continue**”


Elegimos el tipo de Card Sorting a realizar según los criterios vistos en clase y luego click en “Create”.

What kind of Card Sorting would you like to conduct?

Card Sorting variant

**Open**
Participants create their own categories that they sort your cards into as it makes sense to them. They label the categories themselves.

**Closed**
While setting up your study, you create a fixed list of categories that participants can sort the cards into. Participants cannot create their own categories.

**Hybrid**
You give participants some categories that they can sort the cards into, but participants are also allowed to create their own categories.

[Back](#)[Create](#)

New study #OfU9
Unmoderated Draft Hybrid

Preview Launch

General Cards Categories Messages Questionnaire Screening Branding

General

Study name
New study #OfU9

Language
English

Which devices would you like to test on?

Desktop only Desktop and Mobile Mobile only

Options

Video recording **New**

Record respondent's screen

Include voice recording

Include face recording (desktop only)

Respondent identification

☒ Anonymous

☐ Email address

☐ Other

☐ Store respondent IP address

Password protection

☒ No password

☐ Private study

Closing rule

☒ Manually

Created on
7 2025 by Claudio Cuartirolo

General settings Watch how to use General study settings

Podemos darle un nombre al estudio, definir en que idioma se realizará y qué datos le solicitaremos a quienes participen. También podemos indicar desde qué dispositivo se realizará la encuesta.

Seleccionamos “**cards**” y comenzamos a crear las tarjetas

Nuevo estudio #OfU9
Unmoderated Draft Hybrid

Preview Launch

General **Cards** Categories Messages Questionnaire Screening Branding

Cards ?

IMPORT

C1

Label

Required 0 / 250

+ ADD ANOTHER CARD

Options

Cards ?

- ☐ Require respondents to sort all cards
- ☐ Add tooltip descriptions
- ☐ Add card images
- ☐ Show card order indicators
- ☐ Show unsorted cards indicator
- ☒ Randomize the order of cards

Number of cards to show to a respondent:
All

< SET GENERAL SETTINGS DEFINE YOUR CATEGORIES >

Nuevo estudio #OfU9
Unmoderated Draft Hybrid

Preview Launch

General **Cards** Categories Messages Questionnaire Screening Branding

Cards ?

IMPORT

C1: office

C2: notepad

C3: chrome

C4: firefox

C5: obs

C6: VS Code

C7: Calculadora

C8: paint

C9

Options

Cards ?

- ☐ Require respondents to sort all cards
- ☐ Add tooltip descriptions
- ☐ Add card images
- ☐ Show card order indicators
- ☐ Show unsorted cards indicator
- ☒ Randomize the order of cards

Number of cards to show to a respondent:
All

© 2025 Ldtkweak. All rights reserved. Privacy Terms

¡Luego, creamos las categorías!

Categories

	IMPORT	
C1: utilidades		
C2: accesorios		
C3: aplicaciones		
C4: internet		
C5		
Label		
Required		0 / 250

+ ADD ANOTHER CATEGORY

Options

Categories

- ☐ Require all categories named
- ☐ Add tooltip descriptions
- ☐ Add category card limits
- ☒ Randomize the order of categories

Definimos los mensajes que van a guiar a la persona durante el ejercicio:

Welcome screen / Pantalla de bienvenida

Instructions / Instrucciones

Thank you screen / Pantalla de agradecimiento

Closed message / Cierre

Messages

Welcome message Respondents will see this message when they first arrive to take part in the study.	>
Instructions This message is shown to each respondent before they begin your task(s).	>
Thank you message Respondents see this message after completing the study unless you set a redirect URL address.	>
Closed message Respondents see this message after the study has closed.	>

Options

Messages

- ☐ Include Privacy information & Consent
- ☒ Include a Welcome message
- ☒ Include Instructions

< DEFINE YOUR CATEGORIES

DEFINE QUESTIONNAIRE >

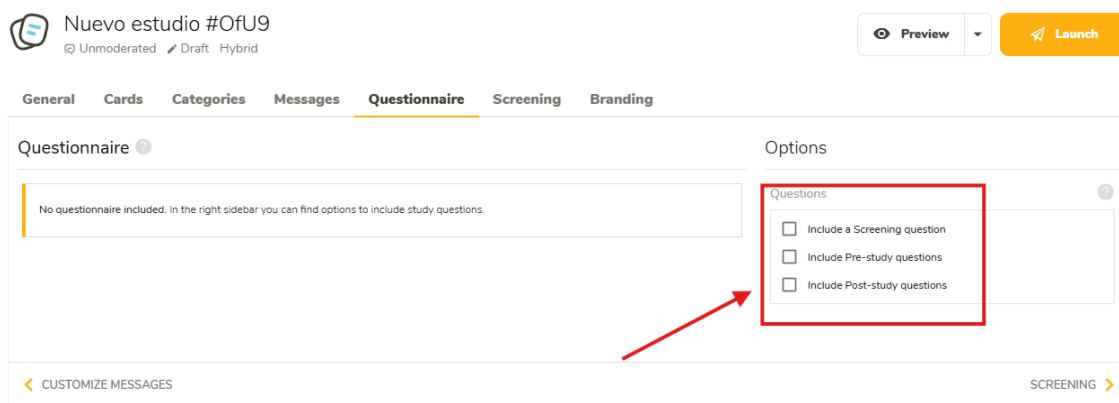
En este paso podemos agregar preguntas para conocer y entender mejor a las y los participantes:

Pre-study questions

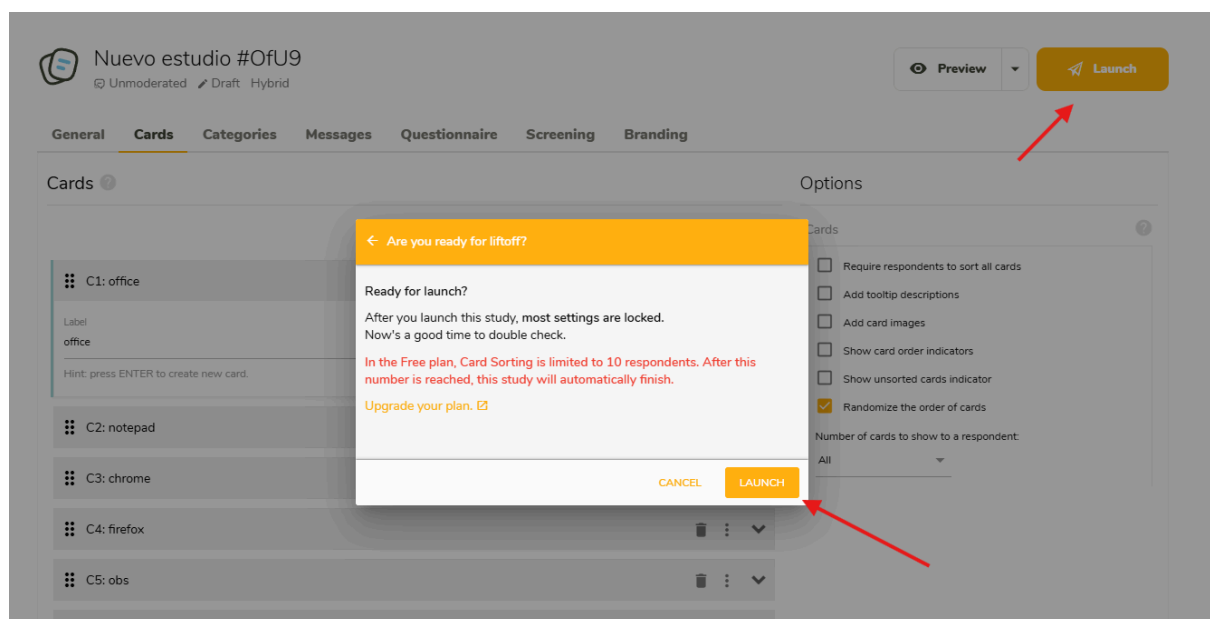
Preguntas antes del estudio

Post-study questions

Preguntas al final del estudio



Por último, configuramos la duración del estudio y accedemos al link para compartirlo.



Haciendo click en “**Preview**” tenemos una vista previa del estudio.
Lo compartimos haciendo click en “Launch”.

Debajo, vemos el link para compartir el estudio a quienes participarán de el.

Get participants

Where will you source your participants from?

Direct study link

<https://study.uxtweak.com/cardsort/Ejv6n7OL4t3NbPnw510MJ>

Place this study link onto your website, send an email invitation to existing contacts, customers or users, or share on social media. The respondents can take part in the study by going to this web address.

Share on social media

Facebook

X.com

LinkedIn

Reddit

More options to reach your audience



Ordered from UXtweak

User Panel

Choose the profiling of your target audience and just sit back as we deliver them to you.

Add User Panel

Pricing calculator

Una vez que recopilamos todas las respuestas necesarias, en la pestaña de “results” (resultados) y luego a la pestaña “analysis”.

Card Sorting Setup > **Recruit** > Results

/ Rewards

Rewards

Include rewards for you participants.

☐ **Enable reward codes**

OverviewRespondents**Analysis**ExportSharing

Analysis ?

Cards

How cards were categorized by your respondents.

>

Categories

Categories that your respondents created and which cards they sorted into each category.

>

Standardization grid

Distribution of cards across the defined standardized categories.

>

Similarity matrix

The proportion of your respondents who grouped any 2 cards in the same category.

>

Dendrogram

Understand which card groupings have the strongest agreement.

>

Respondent-Centric Analysis

Find which answers were most supported by answers from other respondents.

>

Comments

Comments left by respondents during this study.

>

Como vimos en clase, nos vamos a focalizar en los siguientes para realizar el informe:

Similarity matrix

Matriz de similitud

Dendrograms

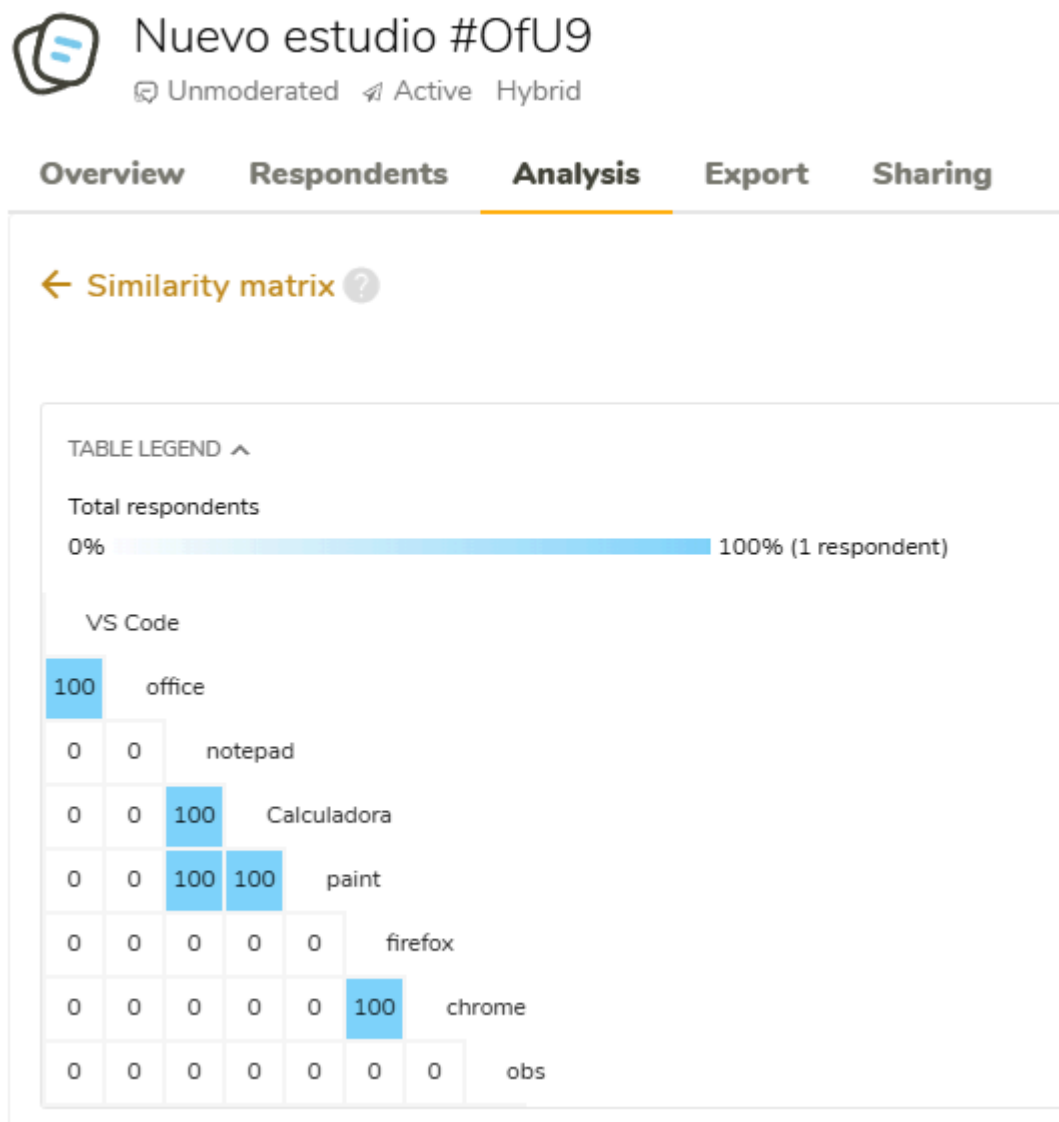
Dendrogramas

Análisis de gráficos: Matriz de Similitud y Dendrograma

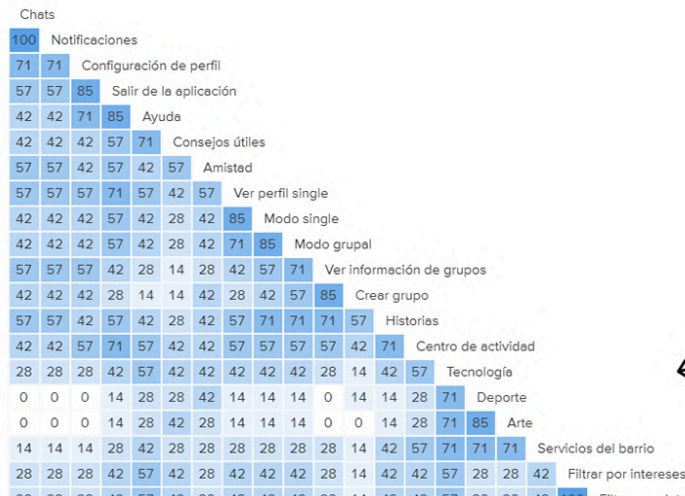
UXtweak tiene una forma muy eficiente y eficaz de ofrecer los resultados y permite exportar los datos en diferentes formatos para un tratamiento más exhaustivo.

Matriz de similitud

La matriz simplemente muestra **qué porcentaje de participantes estuvo de acuerdo en que los dos elementos deberían estar en el mismo grupo.**



Ayuda a identificar grupos obvios y el emparejamiento de las tarjetas. En ella, se agrupan los grupos de tarjetas más fuertes a lo largo del borde diagonal.



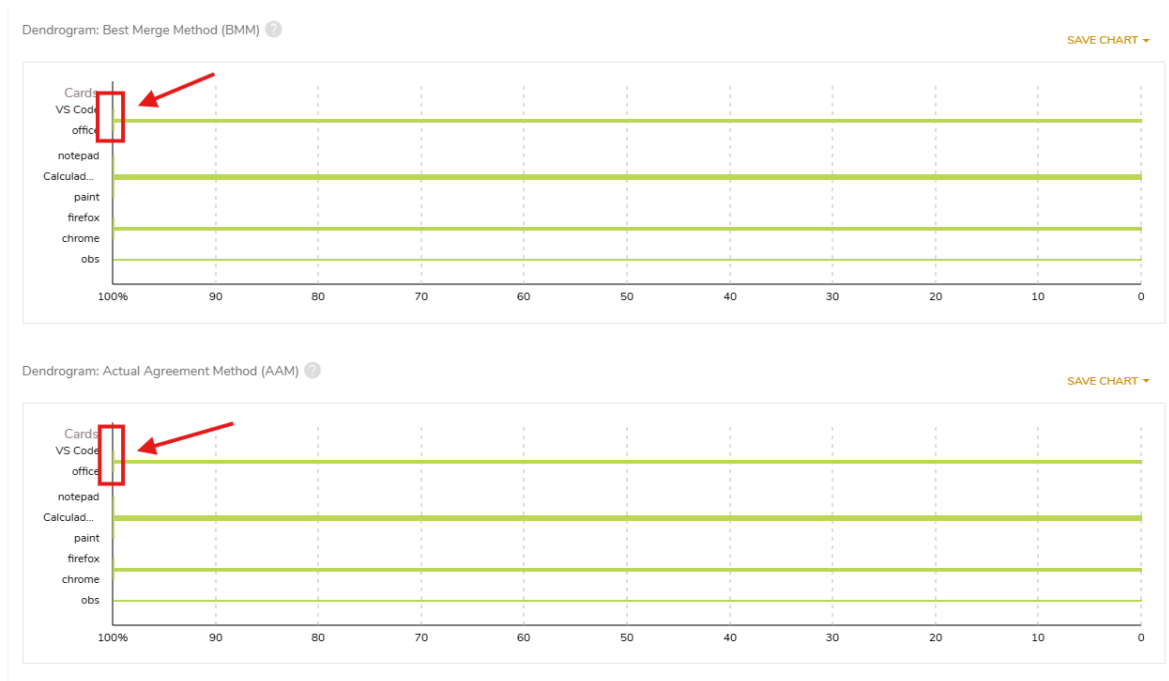
UX Research: Datos relevados

- Card Sorting abierto
- 10 participantes
- 23 tarjetas a clasificar
- Tiempo promedio: 3min 44seg

La **matriz de similitud** permite verificar qué tarjetas se han agrupado en las mismas categorías. Las más oscuras y de mayor valor son las que han tenido mayor concordancia.

Dendrograma

Se trata, en su mayor parte, de una visualización más clara de la matriz de similitud. Para encontrar la concordancia entre dos elementos, se trazan las líneas que salen de ellos hasta que se encuentran. Cuanto más lejos de la etiqueta, menor es la concordancia. Permite visualizar los grupos de contenidos y las etiquetas principales de los participantes en la prueba de Card sorting. A través del dendrograma podemos obtener mayor claridad y confianza para tomar decisiones futuras sobre la arquitectura de información.



A partir de estos resultados debemos analizar e interpretar la información, que luego nos servirá para realizar nuestra arquitectura de la información para nuestro proyecto con información validada por los usuarios.

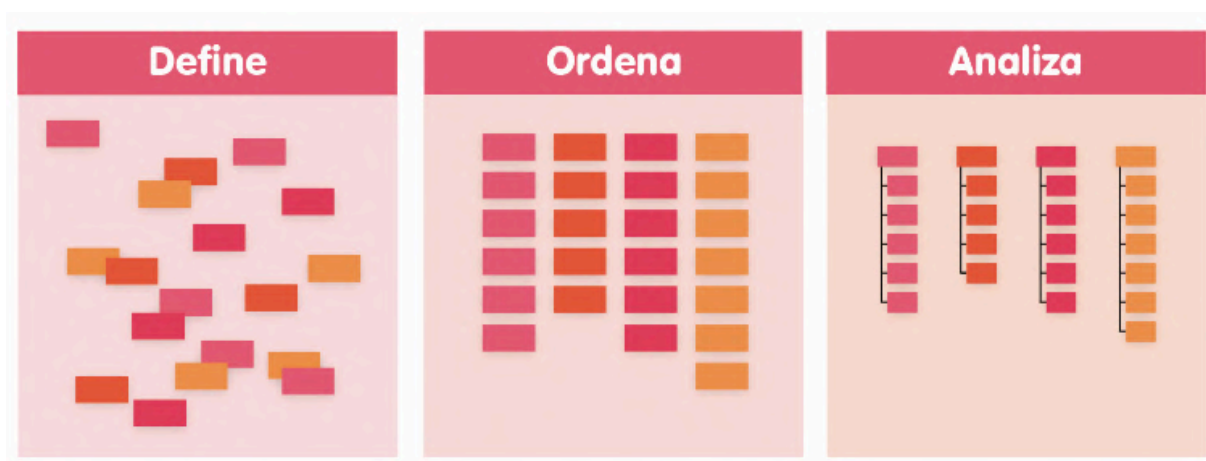
Ventajas de usar una arquitectura de información

- Garantiza que el contenido está donde el usuario espera encontrarlo.
- Ayuda a organizar el contenido de nuestro producto digital.
- Permite calcular el tamaño y el contenido que podemos necesitar.
- Nos aseguramos de no olvidar incluir información y elementos.

Conclusiones

La Arquitectura de la Información es una parte esencial en el diseño de la experiencia de usuario. Además de ventajas como:

- **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 tomando el 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.



Una nueva fase en Talento Lab

Luego de definir el MVP y establecer las prioridades del producto, avanzás hacia una etapa clave para organizar la estructura de la app. Apenas te sentás frente a la pantalla, aparece una nueva notificación.



Mariana – UX Manager:



“¡Hola! Necesitamos comprender cómo agrupan y entienden la información nuestros usuarios. Quiero que realices un *Card Sorting abierto* utilizando **UXtweak**. El trabajo deberá incluir al menos 20 tarjetas basadas en tareas surgidas del MVP y el benchmarking, y ser completado por un mínimo de 10 participantes que representen a nuestra User Persona. Con los resultados—el dendrograma y la matriz de similitud—vamos a poder optimizar la arquitectura de la app.”

Martín – Senior UX Designer:



“Este estudio nos permitirá analizar patrones, detectar puntos de fricción y encontrar oportunidades de mejora. Prestá atención a cómo los usuarios

Ejercicio Práctico

AI - Cardsorting

- Realizá un Card Sorting Abierto con UX Tweak que incluya 20 tarjetas (tareas que surgen del MVP y Benchmarking), a 10 participantes mínimo (que pertenezcan al grupo de la user persona) donde obtendremos como resultado el Dendrograma y la Matriz de similitud con las que realizaremos un informe de conclusiones.

Informe de Cardsorting

- Analiza e interpreta los resultados (gráficos y respuestas), y realiza un informe con las conclusiones del estudio (aciertos, errores, correcciones realizadas, conclusiones, etc.).

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



Buenos Aires
aprende
Agencia de Habilidades para el Futuro

BA Buenos
Aires
Ciudad