



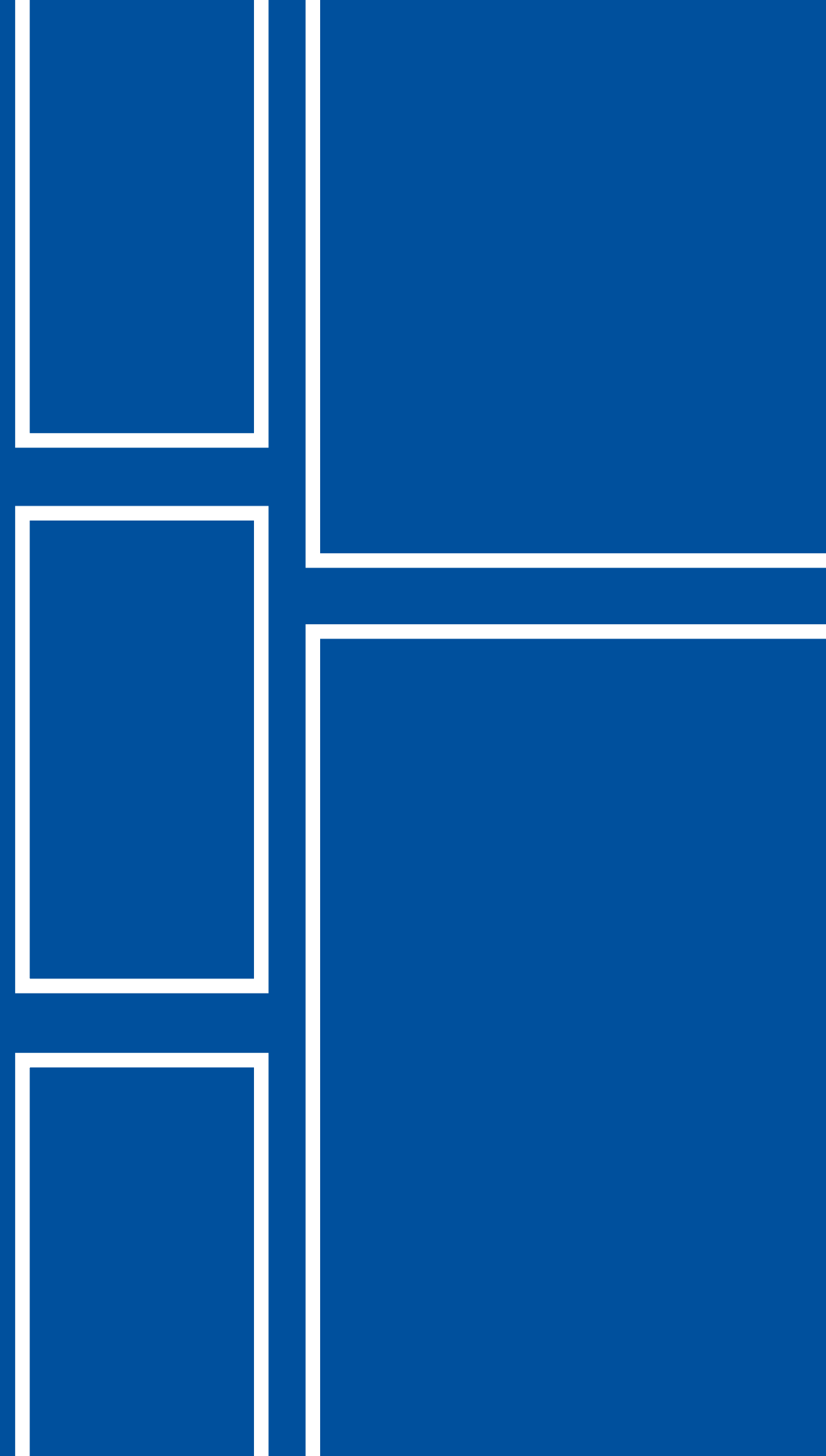
ARQUITECTURA

DE LA **INFORMACIÓN**

Definición

Es la manera en la que organizamos la información en este caso de un sitio web, pero puede ser aplicado en diferentes contextos.

Busca ser objetivo y racional, su foco esta centrado en lo que es manejable por el usuario.



Modelo mental

Los modelos mentales son las representaciones y percepciones que se tienen de la realidad o de un tema en concreto.



Card sorting

Herramienta para poder hallar el modelo mental con respecto a orden, agrupamiento y entendimiento de las cosas.

Planteamos contenido del sitio que vamos a desarrollar, ejemplo:

¿Cosas que hay en un super mercado?

Pollo

Desodorante

Categoría 1

Salchicha

Shampoo

Categoría 2

Pescado

Ropa

Categoría 3

Destornillador

Comida

Categoría 4

Card Sorting Abierto

Los usuarios son libres de asignar nombres a los grupos que ha creado y a organizar sus tarjetas. Identifica las categorías.

Card Sorting Mixto

El moderador plantea algunas categorías y el usuario organiza las tarjetas y también puede crear nuevas categorías

Card Sorting Cerrado

Las categorías ya son definidas y el usuario organice las tarjetas, evalúa si los términos son comprensibles.

Tecnología vs Humanidad

El objetivo de estos procesos es hacer interfaces mas humanas, con la finalidad de formar relaciones, la forma de generar relaciones es mediante una experiencia agradable.

Tarea

Es el objetivo de los usuarios, que buscan ser cumplidos.

Artefacto

Es el medio por el cual interactúa el usuario para lograr cumplir su tarea

Usuario

Es el personaje que interactúa con el artefacto buscando cumplir una tarea, genera un feedback a raíz de su experiencia.

Guión de Flujo de Usuario

Para generar una buena experiencia debemos plantearnos un experiencia de practica de lo que queremos hacer.

Ingreso

**Elementos de
enganche**

**Preguntas comunes o curiosidades en orden
cronológico**

Respuestas a las
preguntas planteadas.

Podemos anticiparnos
a algunas preguntas.