

Diseño de interacción

PEC3: ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

Alicia Plaza Pardo
Grado de diseño y creaciones digitales
Diciembre 2021

Introducción

En las PECs anteriores realizamos una investigación, recogida de datos, los estructuramos y representamos escenarios de interacción mediante los User persona. Asimismo, presentamos también los User journeys poniendo el foco en los objetivos de la experiencia y los mapas de empatía para ponerse en el lugar del usuario.

En el siguiente paso pondremos en práctica técnicas de diagramación para representar la estructura y el flujo de la interacción.

Mediante la arquitectura de la información, organizaremos las informaciones necesarias con el fin de alcanzar los objetivos de nuestros usuarios.

En esta PEC, definiremos la arquitectura de la información. Crearemos grupos de información a partir de un criterio concreto, y lo haremos en las siguientes fases:

1. Inventario de contenidos, organización de la información y etiquetado
 2. Árbol de contenidos o mapa de la aplicación
 3. Bocetado de las pantallas del servicio
 4. Diagramación de un flujo de interacción
 5. Presentación de resultados
-

Inventario de contenidos, organización de la información y etiquetado

Una vez conocemos las necesidades de los usuarios, sabemos los contenidos que va a tener la App. Definimos los objetivos del proyecto y tenemos de referencia los datos de la actividad anterior “Modelado y conceptualización de la interacción.

Temas variados

Descarga

Trato/ referencias personales

Recomendación según intereses.

Favoritos

Compartir

Crear Podcast

Crear Playlist

Podcast en directo

Novedades semanales

Vídeo informativo sobre el uso de la App

Reproducciones en velocidad rápida

Interactuar con la comunidad.

Información sobre el tratamiento de los datos personales

Lista de reproducción automática

Transcripciones

Integración a terceros

Monetización

Certificado SSL

Política y uso de cookies

Cardsorting

Con este método evaluamos la arquitectura de la información desde el punto de vista de los usuarios. Opté por realizar el Cardsorting de tipo cerrado y decidí realizarlo de la forma tradicional, a mano. Creé diferentes targetas para etiquetas y categorías e invité a un grupo de compañeros para explorar la manera de organizar la información e identificar las etiquetas utilizadas.

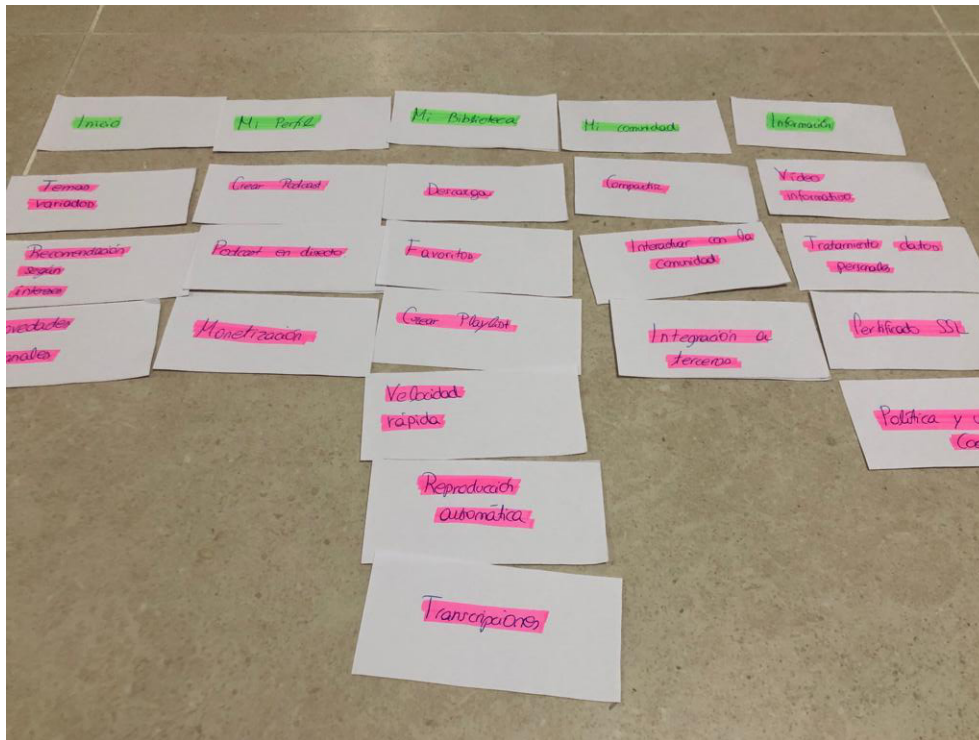
Así pues, los participantes organizarán las tarjetas en las categorías predefinidas y podremos observar el comportamiento de los usuarios y sus preferencias en la organización.



Diferenciamos las tarjetas que corresponden a las categorías, las verdes, de las que corresponden a las etiquetas, las rosas.

Resultados del Cardsorting

En esta imagen podemos observar las conclusiones extraídas de la puesta en práctica del Card sorting, en el que el 100% de los participantes coinciden en sus resultados. El orden ha sido establecido según la lógica de los usuarios y las etiquetas han sido organizadas en las categorías que piensan ser más adecuadas.



Árbol de contenido

Con los datos obtenidos del inventario de contenidos, el siguiente paso es organizar y etiquetar la información. La estructura debe ser lo más intuitiva posible.

PODCAST

Inicio	Mi perfil	Mi biblioteca	Mi comunidad	Información
Buscar	Datos personales	Descarga	Compartir	Vídeo informativo sobre el uso de la App
Temas variados	Crear Podcast	Favoritos	Interactuar con la comunidad.	Información sobre el tratamiento de los datos personales
Recomendación según intereses.	Podcast en directo	Crear Playlist	Integración a terceros	Certificado SSL
Novedades semanales	Monetización	Reproducciones en velocidad rápida		Política y uso de cookies
		Lista de reproducción automática		
		Transcripciones		

Diagramación en un flujo de interacción

Este método describe una secuencia lógica de una tarea concreta. Tomaremos de referencia los usuarios de la PEC anterior. Con los bocetos de la App y sus elementos, se representará las posibles opciones y comportamiento que adaptarán los usuarios y conoceremos si son suficientes los elementos que queremos incorporar.

Escenario 1

Silvia vuelve a casa después de un largo día de trabajo. Su perrito Coco le recibe contento sabiendo que es la hora del paseo diario. A ella le da mucha pereza, le aburre pasear.

Ya está cansada de la misma música y podcast de Spotify, así que decide descargarse la App de Podcast educativos que le ha recomendado su compañera de trabajo, dice que te notifican con las novedades!. Se la descarga mientras piensa qué tema le apetece escuchar.

Siempre ha sido una chica muy curiosa, le encanta que esta App cuente con temas tan variados.

Ya paseando comienza a filtrar los temas de interés y poco a poco va formando su propia Playlist. Así, piensa, aprovecharé este tiempo para informarme y aprender cosas nuevas, se siente entretenida.

De repente se le ocurre que va a consumir muchos megas y eso le subirá la factura. Inmediatamente visualiza el botón de descargar que se encuentra bajo el título del Podcast. Problema resuelto, se descarga 3 podcast de 15 min cada uno y pasea entretenida y atenta al podcast.

Escenario 2

Raúl se encuentra en la semana anterior a la semana de exámenes. Siente que este año es un no parar de estudiar. Necesita sacar buenas notas que le permitan entrar en Arquitectura así que se pasa todo el día estudiando. Aprovecha cada momento, no puede fallar.

Se plantea encontrar otro método de estudio complementario. Busca en Google métodos de aprendizaje amenos y le aparecen los Podcast. Considera varias opciones y finalmente se decanta por esta App de Podcast educativos para poder facilitar el estudio.

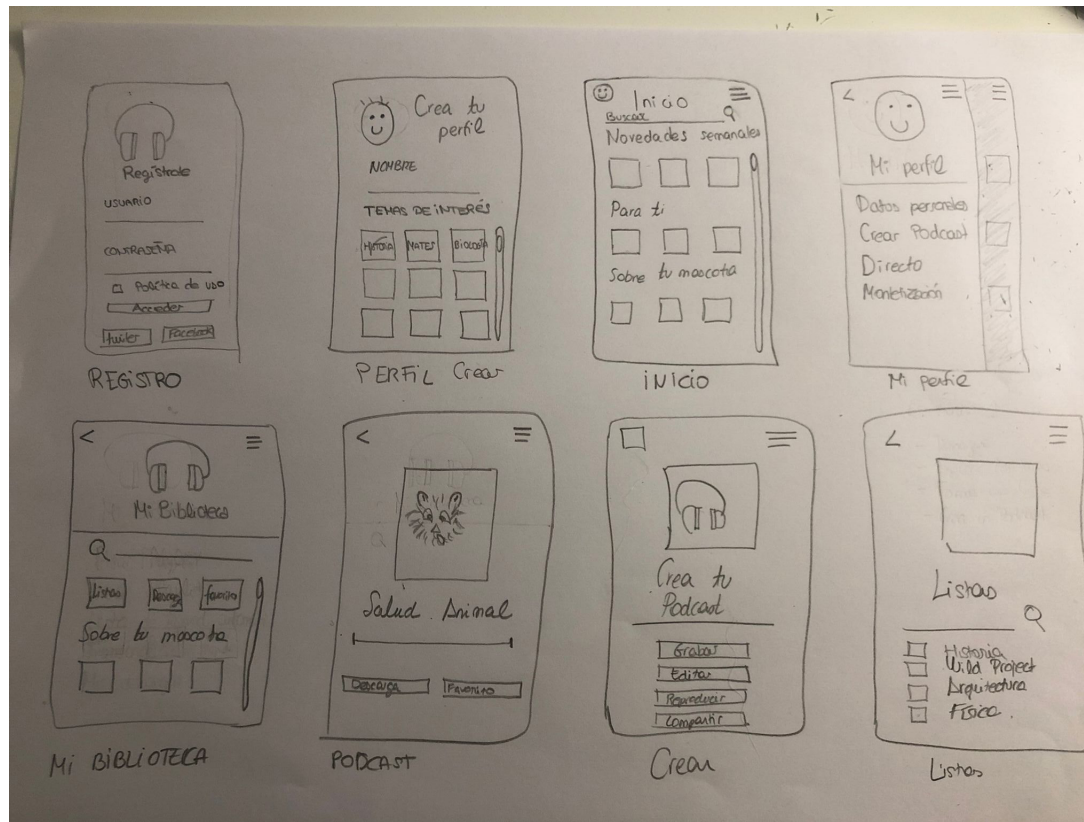
Se descarga la App y explora los temas: historia, literatura y alemán...Ha descubierto un tesoro!

Escuchando estos Podcast, se siente más preparado. Ha formado una lista con los Podcast de los temas que entran en sus exámenes. También revisa las notificaciones que le llegan sobre novedades, se las descarga para escucharlas mientras realiza otras actividades.

Le gustan tanto que se está planteando crear él mismo algún podcast con sus apuntes y monetizarlo, o incluso de arquitectura cuando esté en la universidad.

Con lo sencilla que es usar la App, está seguro de que no le costaría grabarlo.

Bocetado de las pantallas de servicio



Escenario 1



Usuario

Contraseña

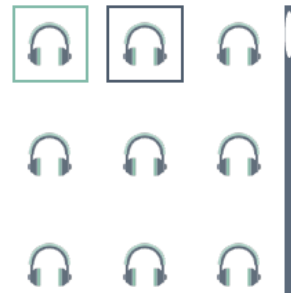
☐ Acepto los términos y condiciones de uso

Acceder



Nombre

Temas de interés



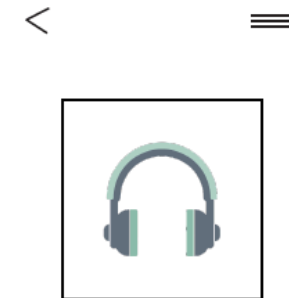
Novedades semanales



Para ti



Sobre tu mascota



Mi biblioteca



Sobre tu mascota



Salud Animal

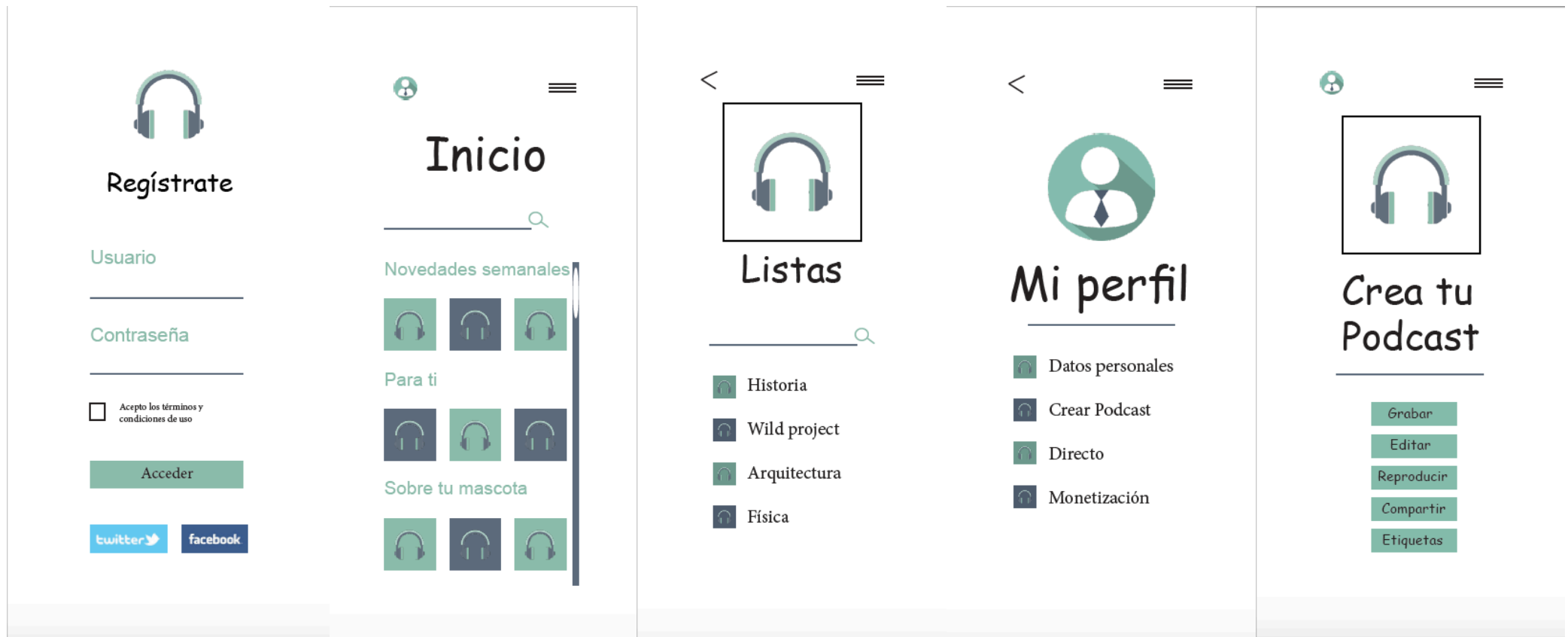
0:39 14

Descarga Favorito



El concepto "Una sola salud" resume una idea conocida desde hace más de un siglo: la salud humana, la sanidad animal y la salud del medio ambiente están intrínsecamente conectadas y son interdependientes. La salud de uno afecta la salud de todos. Consideramos e implementamos "Una sola salud" como un enfoque colaborativo global destinado a comprender y gestionar los riesgos para la salud del planeta y abogar por ecosistemas sostenibles más equilibrados.

Escenario 2



Conclusiones

A través de los datos obtenidos en las PECs anteriores, hemos sido capaces de desarrollar la arquitectura de la información con la que hemos podido organizar toda la información para nuestra App.

A partir de la técnica del cardsorting, observamos la importancia que le dan los usuarios a ciertos elementos, su orden y como puede ser estructurado.

Con la representación del árbol de contenidos, definimos de una manera clara la estructura de la información y cómo queda organizado.

A través del bocetado de las pantallas de servicio, plantamos la idea del flujo de interacción que vivirán los futuros usuarios (y en nuestro caso, la representación de dos personas) en su experiencia en la App. Comprobamos si nos dejamos algún elemento de interacción y lo modificamos si es necesario.

Bibliografía y referencias

Recursos de aprendizaje Aula Diseño de Interacción, UOC.

- Arquitectura de la información
- Card Sorting
- Diagrama de flujo
- Design toolkit
- Capítulo 4 Cuaderno de interacción

[Music vector created by rawpixel.com - www.freepik.com](https://www.freepik.com/vectors/music)
