

Diseño de la arquitectura de la información de las aplicaciones

¿Qué es la arquitectura de la información?

La arquitectura de la información es una disciplina que se centra en la organización de la información dentro de los productos digitales. Por ejemplo, cuando los diseñadores crean aplicaciones y sitios web, diseñan cada pantalla individual para que el usuario pueda encontrar fácilmente la información que necesita. También crean un flujo que permite a los usuarios navegar entre pantallas sin mucho esfuerzo. Los arquitectos de UX determinan la organización y el flujo correctos.

El valor de la arquitectura de la información

El contenido es la razón por la cual las personas visitan los sitios web. Todos sabemos lo importante que es producir contenido que los usuarios encuentren valioso, pero lo que es igualmente importante es asegurarse de que el contenido sea fácil de encontrar.

El tiempo es el recurso máspreciado que tiene la gente. Vivimos en un mundo donde la gente espera encontrar una solución a sus problemas con el mínimo esfuerzo. Cuando la búsqueda de información se vuelve demasiado complicada o demasiado lenta, existe el riesgo de que la gente simplemente la abandone. Y cuando las personas abandonan una aplicación o un sitio web, es más difícil recuperarlos. Aquí es donde el diseño de la arquitectura de la información juega un papel clave.

Si bien IA no es realmente visible para los usuarios finales, es la columna vertebral del diseño. El trabajo del arquitecto de la información es crear una experiencia que permita al usuario concentrarse en sus tareas, no en orientarse.

La psicología cognitiva es la base de la IA

Si bien la IA tiene raíces en varios campos, la psicología cognitiva es uno de los más importantes, ya que esta disciplina define la forma en que estructuramos la información.

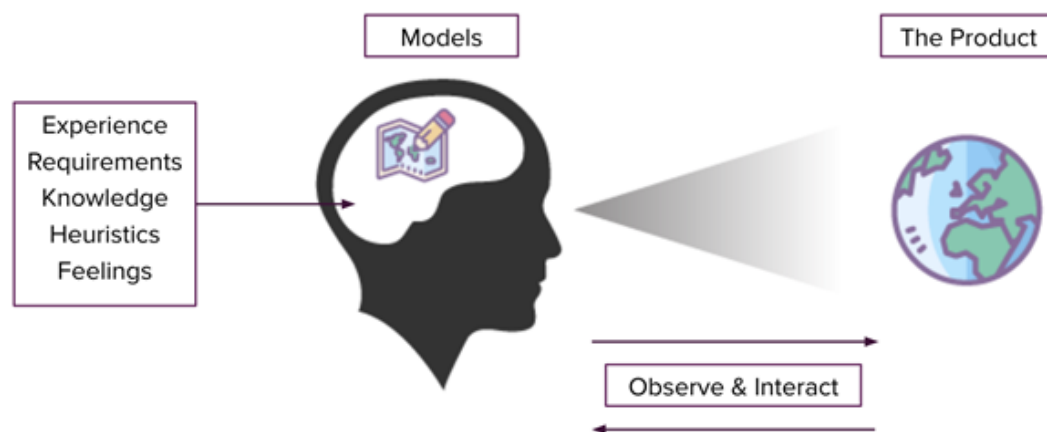
La psicología cognitiva es el estudio de cómo funciona la mente humana, incluidas las actividades mentales que tienen lugar en el cerebro y los diferentes factores que influyen en la percepción humana. Los arquitectos de la información confían en la psicología cognitiva para organizar la información dentro de sus productos. Aquí hay algunos elementos clave de la psicología cognitiva que son los más valiosos para el diseño de IA:

principios de la gestalt

Los principios de la Gestalt exploran la percepción visual de los objetos de los usuarios en relación entre sí, incluida la similitud, la continuidad, la proximidad, la simetría y el cierre. Todo esto puede influir en cómo los diseñadores deben organizar la información gráfica en la pantalla. Un arquitecto de UX utiliza los principios para decidir cómo presentar y organizar la información en una página.

Modelos mentales

Los modelos mentales son suposiciones que las personas tienen en mente antes de interactuar con un producto. Cuando los profesionales de IA tienen en cuenta los modelos mentales de sus usuarios, crean IA que facilita el descubrimiento de información, lo que significa que la información se encuentra en los lugares donde los usuarios esperan encontrarla. Por ejemplo, cuando un usuario busca información de contacto, lo primero que buscará es una página, un enlace o una sección que diga "Contáctenos" o "Contacto".



Una ilustración de cómo funcionan los modelos mentales. Crédito de la imagen [Xebia](#).

Carga cognitiva

La carga cognitiva es la cantidad de capacidad intelectual que un usuario tiene que invertir para interactuar con un producto. En el contexto del diseño de la arquitectura de la información, la carga cognitiva es la cantidad de información que un usuario puede procesar en un momento dado. Nuestra memoria a corto plazo (también conocida como memoria de trabajo) no puede retener mucha información, por lo que es fácil abrumar a los

usuarios cuando el sistema proporciona demasiada información o demasiadas opciones en un momento dado. Como regla general, el rango de opciones o elecciones [nunca debe ser más de siete](#)

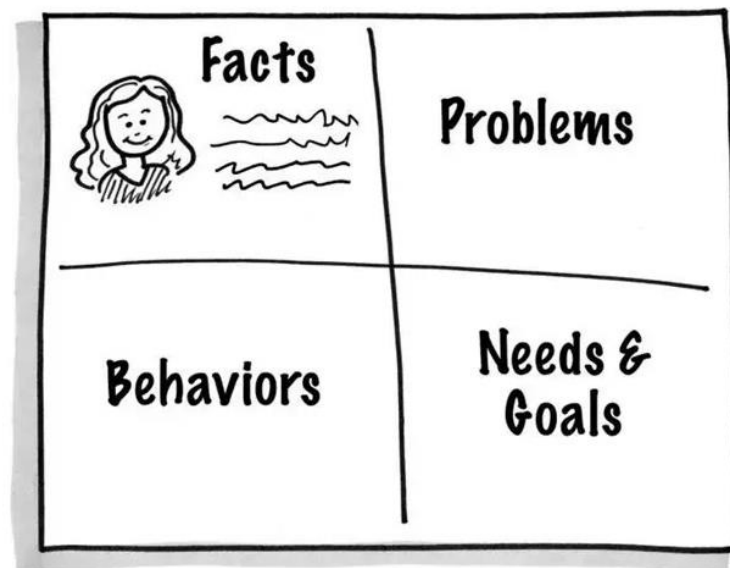
Qué hacen los arquitectos de la información

Los arquitectos de la información dedican su tiempo a estructurar el contenido para que sea fácil para los usuarios encontrar lo que buscan. Cuanto más contenido tenga un producto, más importante será el papel de IA en el proceso de diseño de UX.

Aquí hay algunas actividades comunes en las que un arquitecto de UX puede desempeñar un papel.

Investigación de usuarios

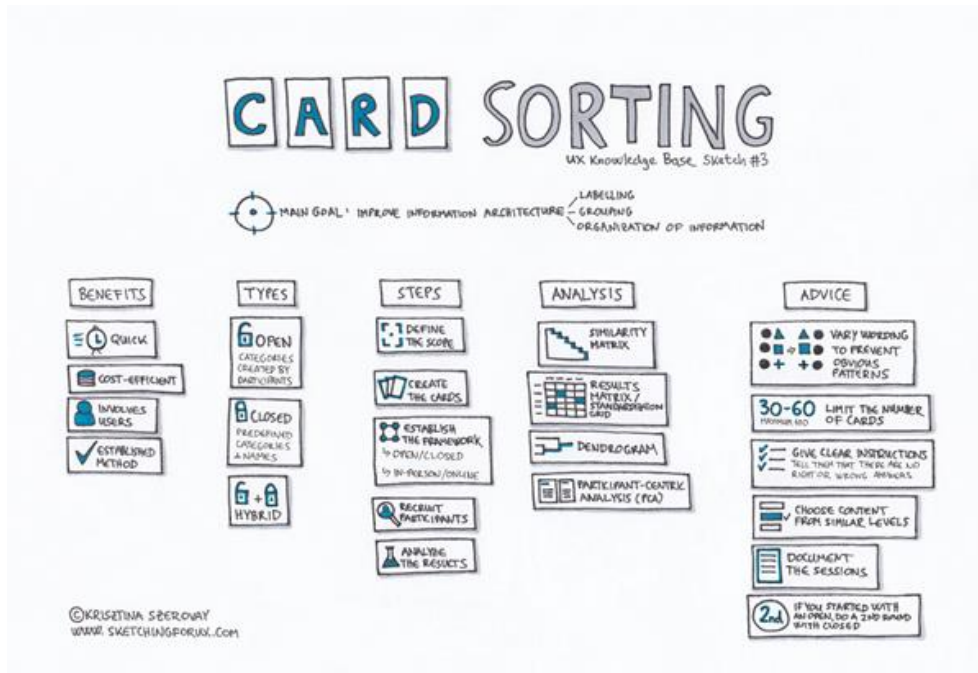
Un gran diseño de producto comienza con una gran investigación del usuario. Investigar lo que los usuarios necesitan y desean es fundamental para crear un diseño de IA efectivo. A través de la investigación, los arquitectos de la información pueden aprender cómo piensa el público objetivo cuando busca información. Esto les ayudará a organizar la información de una manera que satisfaga las necesidades del usuario.



Por lo general, IA tomará parte activa en:

- **Entrevistas a usuarios.** El practicante de IA se unirá a otros miembros del equipo para hacer preguntas relacionadas con el diseño del producto.
- **Sesiones de clasificación de tarjetas y pruebas de árboles.** Ver cómo los posibles usuarios clasifican la información en grupos ayuda al profesional de IA a comprender los modelos mentales de los usuarios.

- **Pruebas de usabilidad.** Los AI también necesitan acceder a los resultados de las pruebas de usabilidad para determinar si la estructura que crearon funcionó para sus usuarios.
- **Consultas contextuales.** Los arquitectos de UX también pueden visitar a los usuarios en entornos del mundo real para ver cómo interactúan con un producto.



Inventario de contenido, agrupación de contenido y auditorías de contenido

Los arquitectos de la información deben tener una buena comprensión del contenido que ofrece el producto. [El inventario de contenido](#), la agrupación y las auditorías ayudan a los arquitectos de UX a lograr esto.

- **El inventario de contenido** muestra a los profesionales de AI qué contenido tienen y dónde se encuentra (por lo general, una hoja de cálculo o una lista).
- **La agrupación de contenido** identifica las relaciones entre la información.
- **Las auditorías de contenido** le brindan al arquitecto de la información una idea de cuán útil, preciso y efectivo es el contenido (los profesionales califican el contenido según estas métricas).

Taxonomías y etiquetado

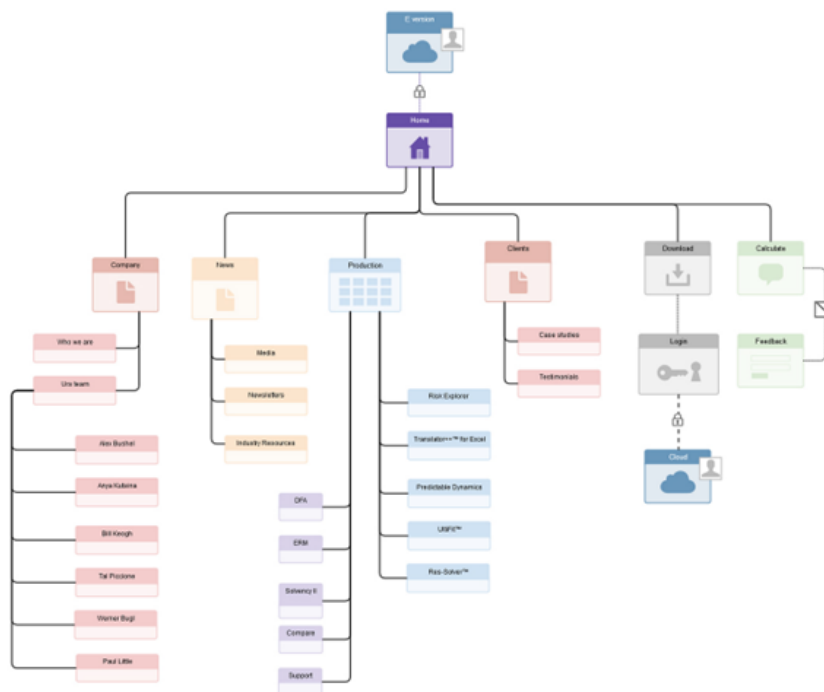
La *taxonomía* es la práctica de organizar y clasificar elementos en función de las similitudes. Este ejercicio suele seguir los procesos de investigación de usuarios e inventario de contenido. El IA podría clasificar los artículos utilizando categorías, secciones o etiquetas de metadatos. Durante este proceso, es importante recordar que el

contenido y la funcionalidad del producto crecerán, por lo que la forma en que se organiza debe ser fácilmente escalable.

Creación de jerarquía y navegación

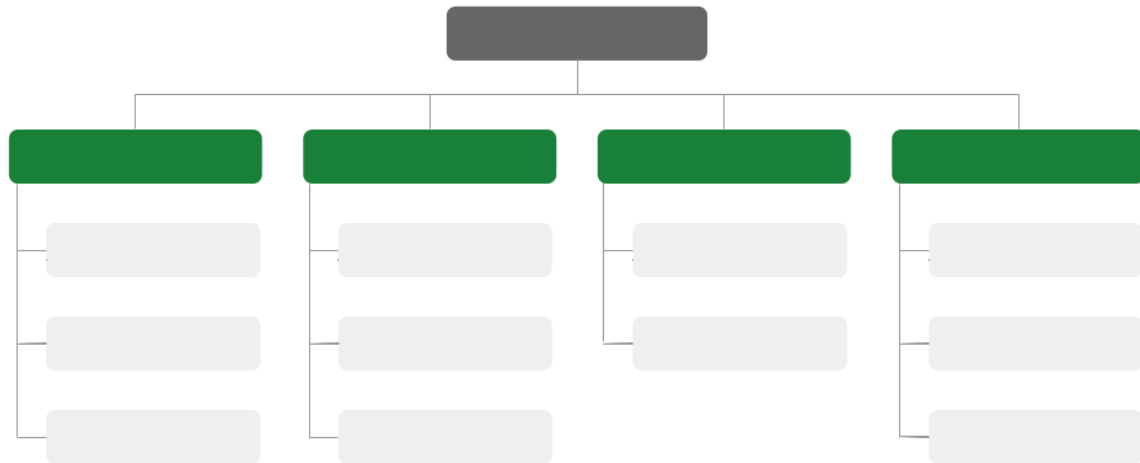
La jerarquía y la navegación son dos componentes esenciales que juegan en IA. El primero define la estructura del contenido, mientras que el segundo define cómo se moverán los usuarios a través de él.

Para crear una jerarquía, el IA debe considerar lo que el usuario espera ver (según la investigación del usuario), así como también cómo la empresa desea mostrar la información (según los requisitos del proyecto). En este paso, los profesionales piensan en escenarios típicos de interacción usuario-producto y utilizan esta información para diseñar diagramas de arquitectura de información. Por lo general, estos diagramas tienen un formato de mapa del sitio que ilustra la jerarquía del contenido en un sitio web.



Un mapa del sitio, un tipo de diagrama de arquitectura de la información, ayuda a indicar visualmente cómo se relacionan entre sí las diferentes páginas y el contenido. Crédito de la imagen Anton Suprunenko a través de Behance.

Como diseñador de UX, la información



Como diseñador de UX, la información que presenta tu diseño debe estar organizada y ordenada con claridad, para que los usuarios puedan experimentar e interactuar correctamente con la aplicación o el sitio web. Este proceso de organización de la información se denomina arquitectura de la información. Piensa en la arquitectura de la información como un mapa del producto.

La arquitectura de la información se compone de tres partes:

1. **Organización:** La organización es cómo se conectan diferentes informaciones en un producto.
2. **Jerarquía:** La jerarquía a menudo se denomina “estructura de árbol” y es donde una categoría más grande se coloca en la parte superior y las categorías específicas relacionadas con la categoría general se colocan debajo. La información de los pares se coloca una al lado de la otra (o al mismo nivel).
3. **Secuencia:** La secuencia permite a los usuarios moverse por una aplicación a través de ciertos órdenes o pasos.

Comprender la organización, la jerarquía y la secuencia ayuda a guiar el proceso de creación de un mapa del sitio, por lo que es bueno familiarizarse con estos conceptos.

Ocho principios básicos

En tu rol de diseñador de UX, debes estar familiarizado con los ocho principios básicos de la arquitectura de la información. Estos son principios creados por el fundador de

EightShapes, [Dan Brown](#). Fueron creados para ayudar a los diseñadores de UX a comprender y tomar decisiones sobre sus productos. Esta es una lista de los ocho principios:

1. **Principio del objeto:** Debes ver tu contenido como “vivo” y como algo que cambia y crece con el tiempo.
2. **Principio de la elección:** Las personas piensan que quieren tener muchas opciones, pero en realidad necesitan menos opciones y que estén bien organizadas.
3. **Principio de la divulgación:** La información no debe ser inesperada o innecesaria.
4. **Principio del ejemplo:** Los seres humanos clasifican las cosas en categorías y agrupan diferentes conceptos.
5. **Principio de la puerta de entrada:** La gente suele llegar a una página de inicio desde otro sitio web.
6. **Principio de clasificación múltiple:** Las personas tienen diferentes formas de buscar información.
7. **Principio de la navegación enfocada:** Debe haber una estrategia y una lógica detrás de la forma en que se diseñan los menús de navegación.
8. **Principio del crecimiento:** La cantidad de contenido de un diseño aumentará con el tiempo.

Dedica unos minutos a leer este [artículo detallado sobre los ocho principios de la IA](#). Luego, piensa en cómo puedes aplicar los principios a la arquitectura de la información de tu diseño.

Principios de la arquitectura de la información para crear un excelente mapa del sitio

El paso final en el proceso de arquitectura de la información que analizaremos es la creación del mapa del sitio. Como aprendiste anteriormente, un sitio web o una aplicación deben estar estructurados de manera jerárquica. Esta conexión jerárquica entre el contenido a menudo se conoce en el campo de la UX como una conexión “padre/hijo”.

Mapas del sitio de aplicaciones web

Así es como se organiza un mapa del sitio para una aplicación web:

1. **Página de inicio, pantalla de inicio o punto de partida:** La página de inicio suele ser el primer punto de entrada para un usuario. Por ejemplo, el primer punto de entrada de una aplicación podría ser la página de bienvenida. El “padre” de esta página sería “página de bienvenida”. La conexión “hijo” podría ser: inicio de sesión de usuario nuevo, inicio de sesión de usuario recurrente o inicio de sesión con Facebook o Google (estos son pares y se encuentran en el mismo nivel).
2. **Otras pantallas relevantes:** Otras páginas relevantes incluirían todas las demás relaciones padre/hijo en la aplicación. Un ejemplo de esto es cuando un usuario va en la pantalla principal a *Configuración*; debajo de eso, las conexiones hijo pueden

ser *Perfil*, *Seguridad*, *Ayuda* y *Políticas*. Otro ejemplo es cuando un usuario va a la pantalla principal para tocar *Ayuda* en una aplicación; en *Ayuda*, las conexiones hijo pueden ser *Buscar un tema de ayuda*, *Examinar temas* y *Contacto*.

Mapas del sitio de aplicaciones móviles

Esta estructura es similar para una aplicación móvil; debe incluir puntos de entrada de alto nivel para los usuarios. Ten en cuenta que no utilizarás tantas categorías en un mapa del sitio para una aplicación móvil como para una aplicación web. A continuación, se muestran algunas categorías comunes de alto nivel que pueden incluirse en una aplicación:

1. Página de inicio, Características del producto, Configuración de usuario, Precios, Contacto y Ayuda (también puedes consultar este artículo de Medium.com para obtener una descripción general más detallada de [cómo crear un mapa del sitio de una aplicación web](#)).
2. Debajo de esas categorías de alto nivel están las conexiones hijo. Por ejemplo, Nombre, Dirección de correo electrónico y Detalles de pago se incluirían bajo Perfil del usuario.

Recuerda, es importante conocer el propósito de tu aplicación y los usuarios que se beneficiarán con ella; a partir de eso podrás decidir mejor la estructura. Esto ayudará a guiar el proceso de creación del mapa del sitio.

Debido a que las pantallas móviles son generalmente más pequeñas, los desafíos que conlleva la creación de una arquitectura de la información para una aplicación móvil son 1) considerar formas de centrarse en el contenido esencial y eliminar o cambiar de lugar el contenido menos importante, 2) considerar el tamaño y el espaciado de cualquier objetivo en las pantallas táctiles y 3) considerar formas de asegurarse de que el texto móvil sea lo suficientemente grande. Una buena arquitectura de la información es uno de los primeros pasos para configurar un diseño que fomente las rutas más fáciles para que los usuarios naveguen por el contenido, así que asegúrate de tener en cuenta estos puntos mientras sigues creando aplicaciones móviles.