

# Arquitectura de información

Conceptos y gestión de proyectos con Figma

Lourdes Marco



# Arquitectura de la Información (AI)

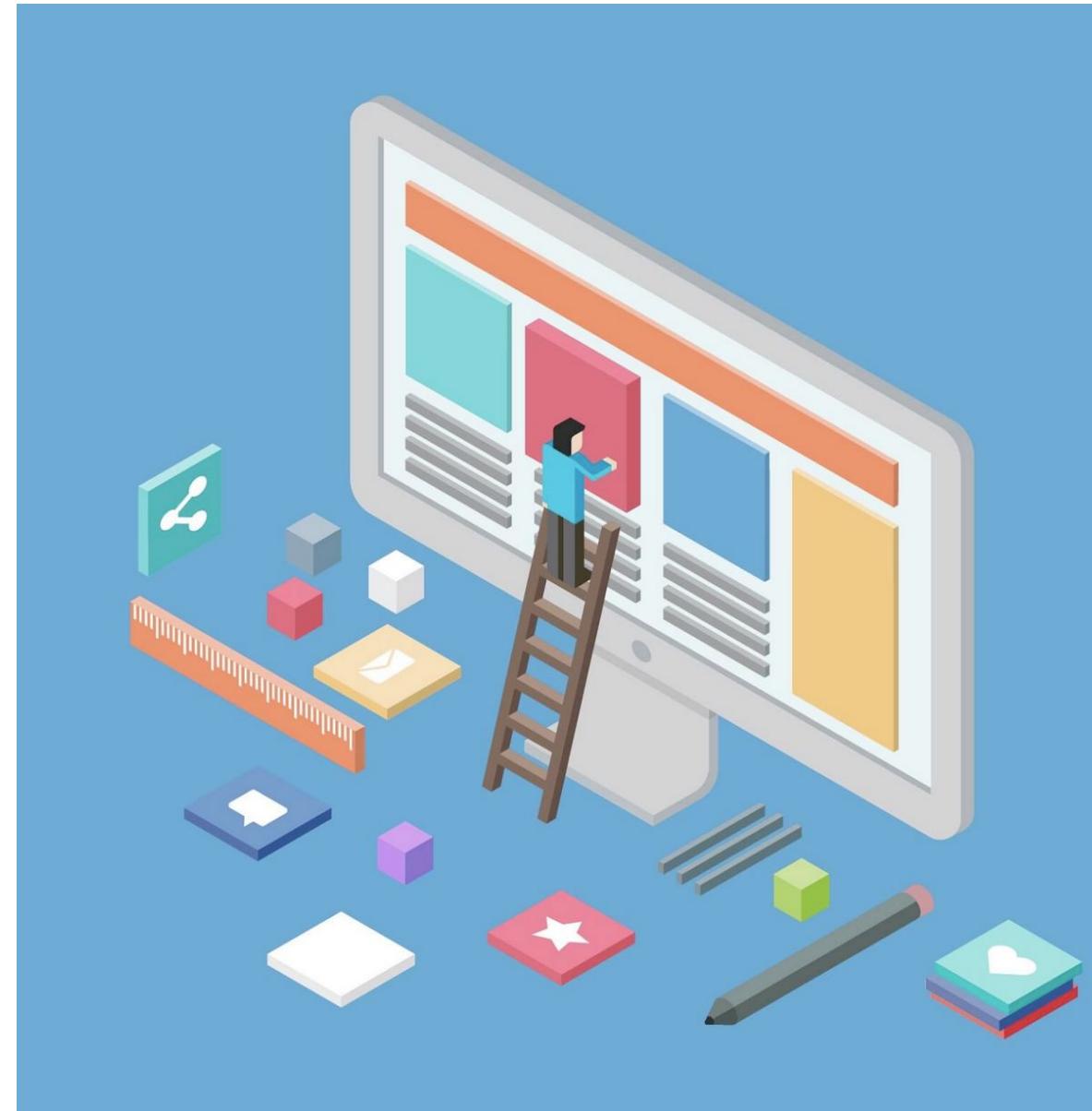
---

Según The Information Architecture Institute, la Arquitectura de la Información se define como:

**“El diseño estructural de los entornos de información compartidos”**

**“El arte y la ciencia de organizar y etiquetar software y sitios web para apoyar la usabilidad y la facilidad de encontrar contenidos”**

El **objetivo de la AI** es el de **ayudar a las personas a entender su entorno y encontrar lo que están buscando**, ya sea en el mundo físico o en el digital.



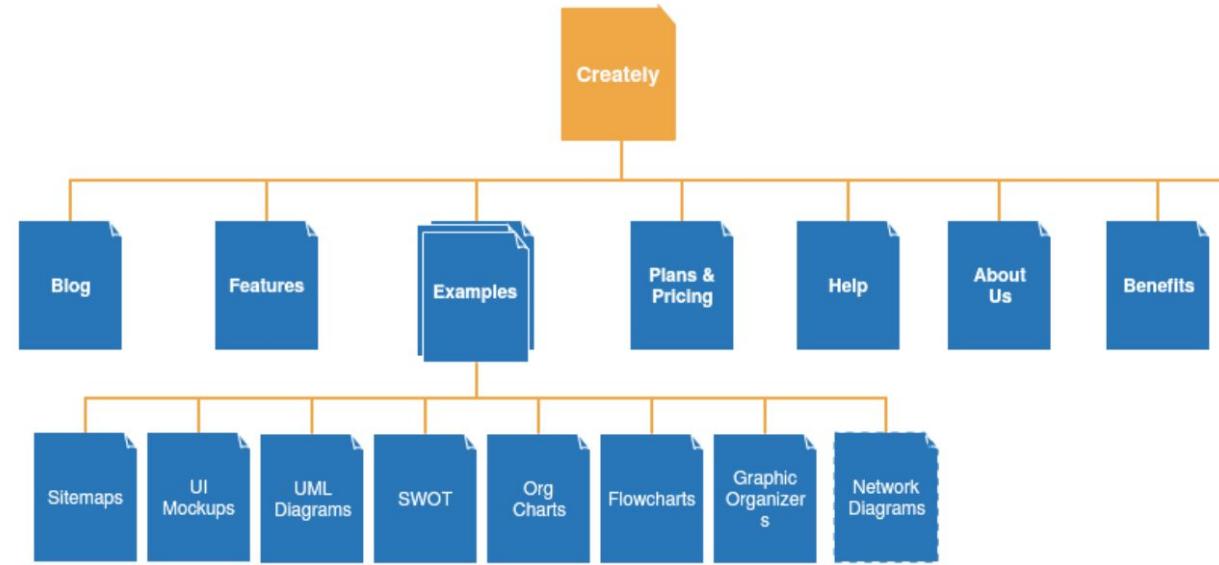
# Sitemap (mapa de sitio)

---

Entre las herramientas que suelen usar los arquitectos de información, cabe destacar el mapa de sitio, por ser una de las primeras en usarse.

Se trata de un **diagrama** que sirve para informarnos acerca de la **estructura del sitio**, las **etiquetas** y las **relaciones entre páginas**.

Los mapas de sitio no suelen mostrar las páginas interiores o finales. Ayudan a mostrar gráficamente el contenido que previamente se ha incluido en un **inventario de contenidos**.



# Wireframes

Podemos traducir la palabra wireframe como **esquema de página o plano de pantalla**.

Se trata de una **guía visual** que representa el **esqueleto o estructura visual** de un sitio web o aplicación. El wireframe esquematiza el diseño de página, incluyendo **elementos de la interfaz, sistemas de navegación** y cómo funcionan en conjunto.

Los wireframes **no buscan ser exhaustivos**, sino que se centran en las **plantillas principales**, y a partir de ellas podemos extrapolar el resto del sitio.

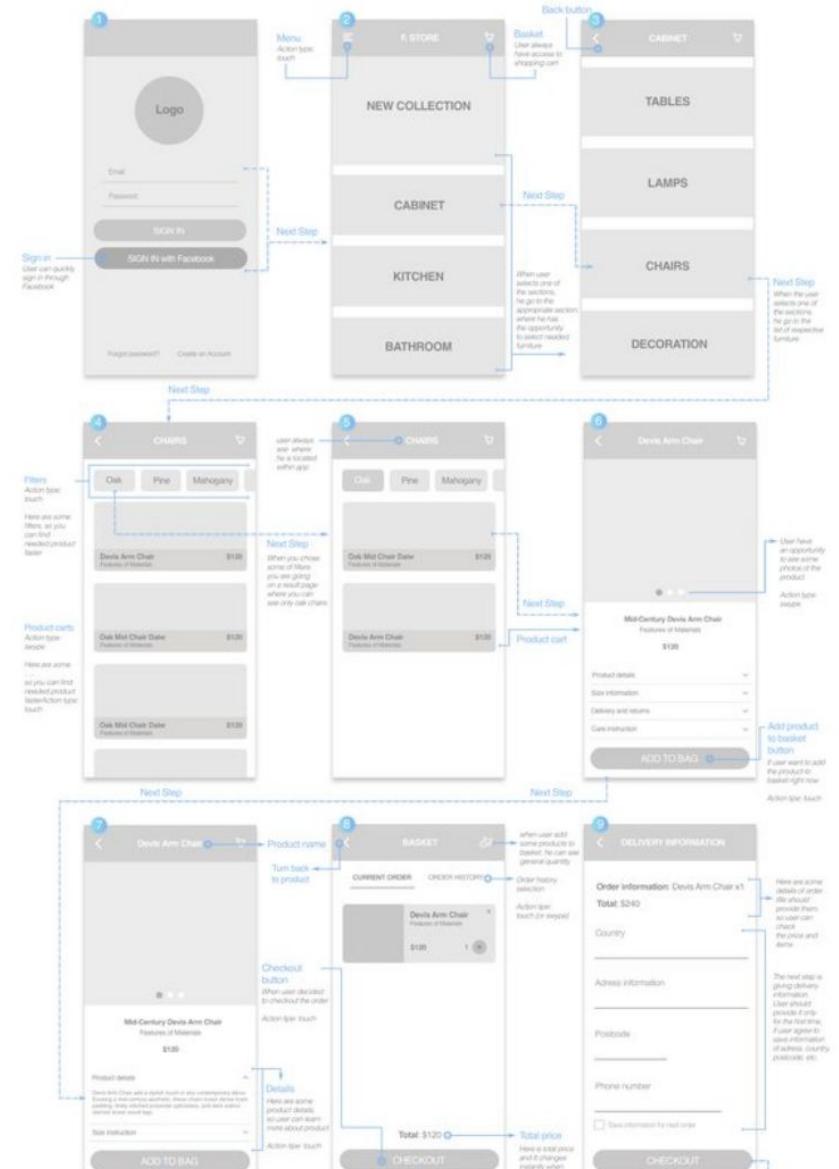


# Wireframes

Los wireframes pueden realizarse **a mano**, con **herramientas específicas de prototipado o wireframing**, o con **herramientas de dibujo** tipo Illustrator. Dependiendo del **nivel de detalle**, se considera que el esquema es de **bajo nivel, nivel medio o alto nivel**.

Se encuentran en un punto medio entre la Arquitectura de información del producto y el producto terminado, y permiten **explorar el contenido, la navegación y las interacciones de forma independiente a los elementos visuales**.

Aunque existen herramientas específicas, cada vez se usan más las herramientas de prototipado como figma o Adobe XD para este proceso.



# Diseño atómico

---

El **diseño atómico** es una **metodología** para crear sistemas de diseño. Hay cinco niveles distintos en el diseño atómico:

- **Átomos.** Bloques básicos (Texto, botón..)
- **Moléculas.** Grupo de átomos (Buscador)
- **Organismos.** Grupo de moléculas (Cabecera de página)
- **Plantillas.** Grupos de organismos (no\_sidebar\_page)
- **Páginas.** Instancias de plantillas (Página de inicio).

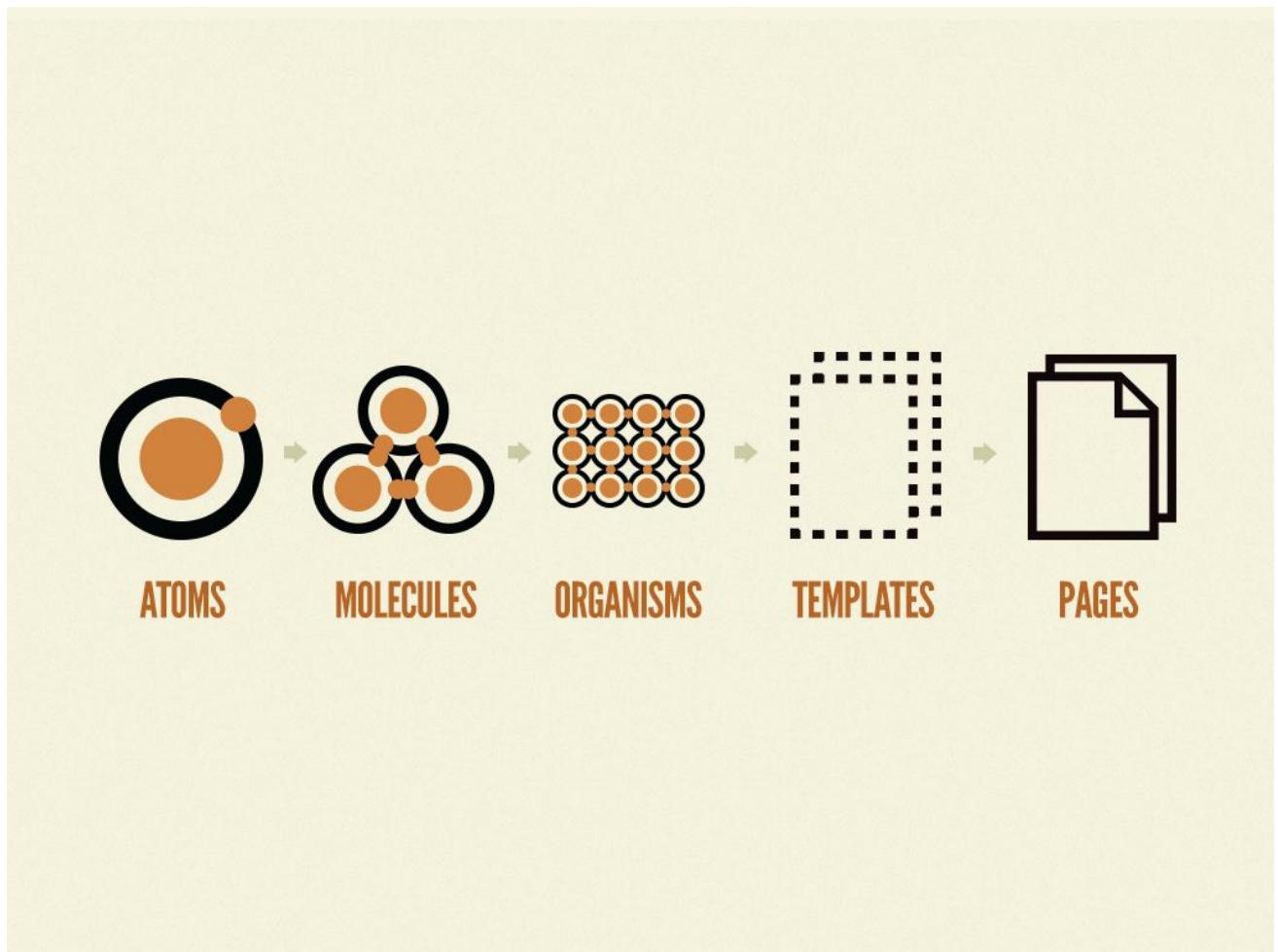


Imagen obtenida de: <https://bradfrost.com/blog/post/atomic-web-design/>

# Sistemas de diseño

Un sistema de diseño consiste en una serie elementos y patrones de diseño, reglas que evolucionan y rigen la composición de un producto digital.

Todo sistema de diseño tiene una **unidad mínima** de la que partimos para definir **alturas, tamaños y distancias**.

Esta unidad mínima pueden ser múltiples de 8 pixeles, por ejemplo, para construir todos los componentes de la interfaz.

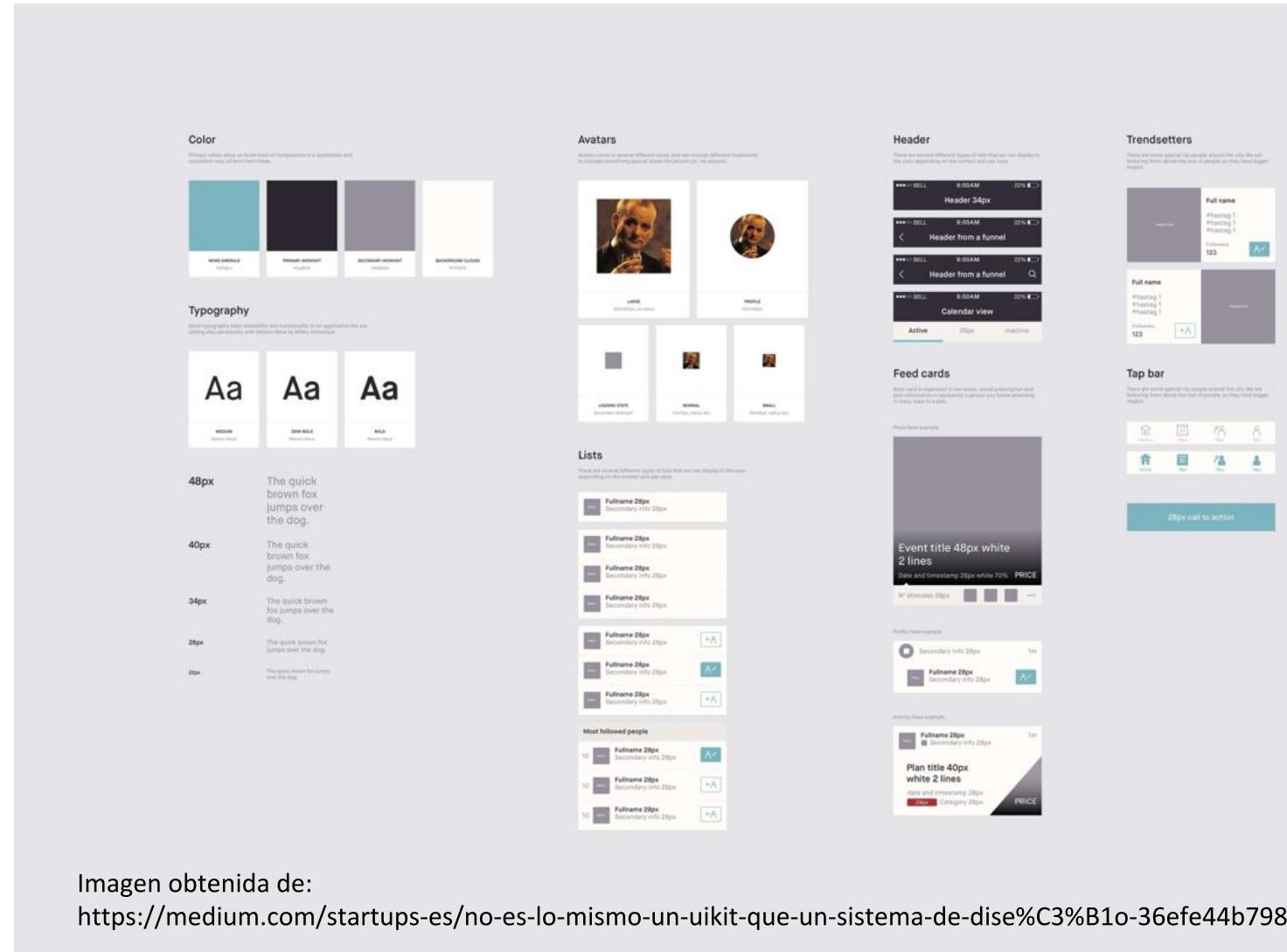


Imagen obtenida de:

<https://medium.com/startups-es/no-es-lo-mismo-un-uikit-que-un-sistema-de-dise%C3%B1o-36efe44b7988>

# Prototipos

---

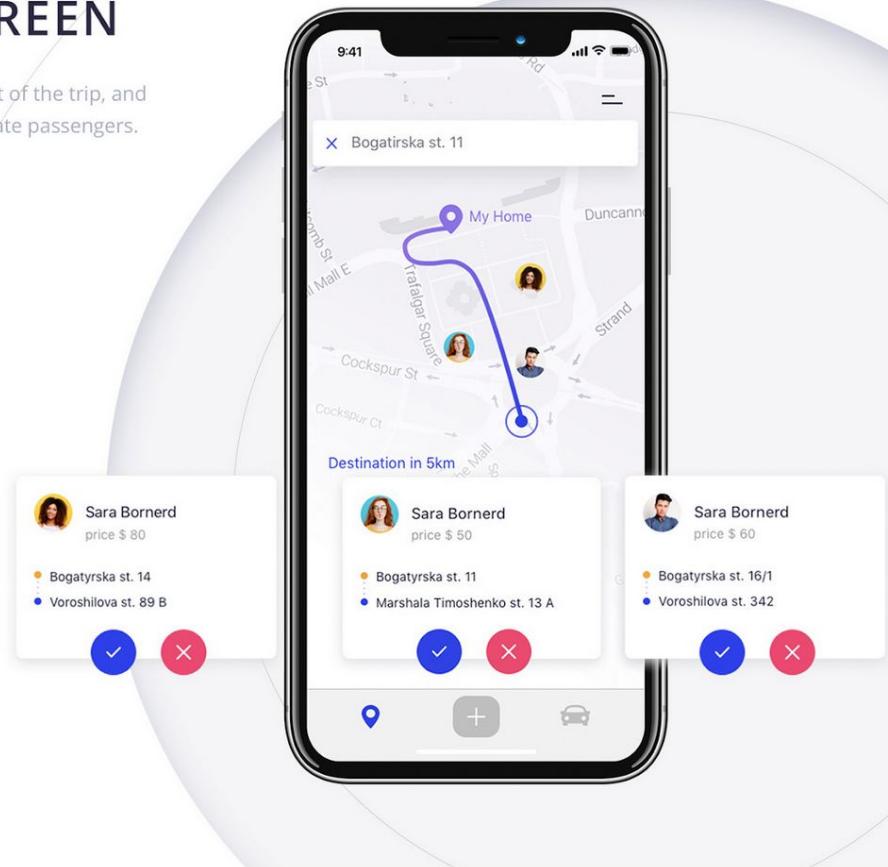
Al contrario que bocetos y wireframes, un prototipo es un **modelo representativo o simulación del producto**.

El prototipo va un poco más allá de la navegación y la interacción básica, para dar paso a **especificaciones** sobre la interacción **más complejas**, como las **transiciones o la recarga parcial (AJAX)**

En un prototipo ya vemos aplicado el **sistema de diseño** que hayamos creado tomando como base a la identidad corporativa del proyecto.

## DRIVER SCREEN

Driver can set minimum cost of the trip, and the system selects appropriate passengers.



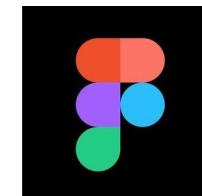
## Prototipado GUI

---

En los últimos años ha habido un **incremento** de ofertas de **software orientadas al prototipado** de interfaces gráficas.

Muchos de estos programas trabajan con **formas vectoriales**, **imágenes de mapas de bits** y **tipografía**, y la mayoría de ellos nos permiten contemplar el diseño de la arquitectura de información, el sistema de diseño, los wireframes, la navegación, etc...

El uso de este tipo de programas ha supuesto una mejora considerable para las empresas **en los procesos de validación de la dirección de arte digital con los clientes**, o la realización de **pruebas de usabilidad** con usuarios. Estas herramientas también contribuyen a **mejorar la comunicación entre el equipo de diseño y el de desarrollo**.



# Prototipado GUI

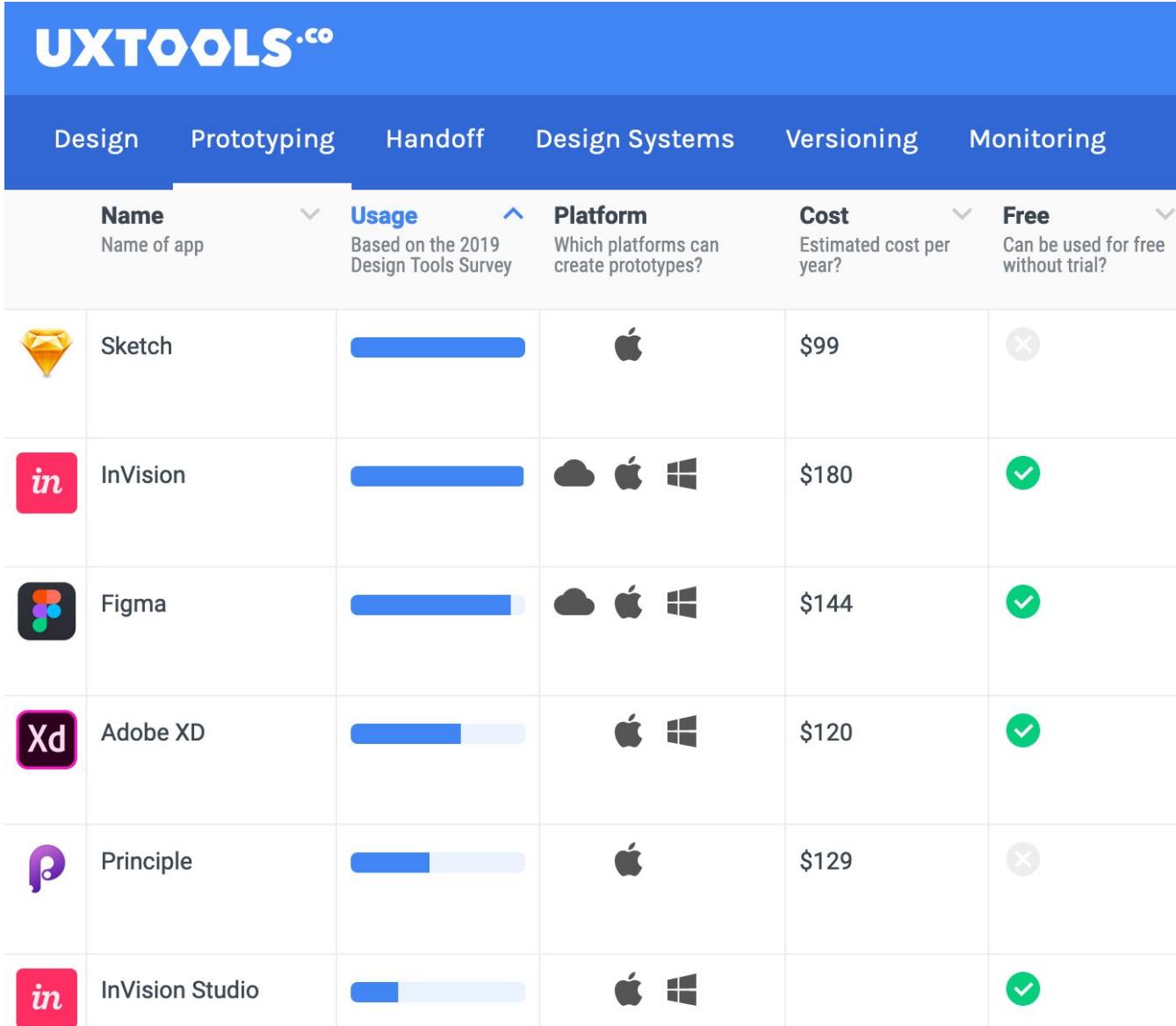
---

Existen muchas propuestas para llevar a cabo una propuesta de diseño GUI para dispositivos con pantalla, ya sea un **sitio web**, una **app para móvil** o para un **smartwatch**.

En el siguiente enlace tienes una amplia comparativa de herramientas disponibles.

<https://uxtools.co/tools/prototyping/>

Tal y como puedes apreciar, las 4 más usadas para el prototipado son **sketch**, **inVision**, **Figma** y **Adobe XD**

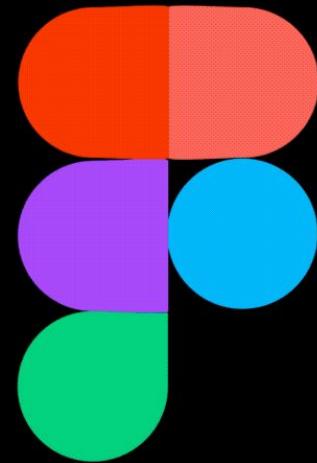


The screenshot shows a comparison chart titled "UXTOOLS.co" with a blue header. The header includes tabs for Design, Prototyping, Handoff, Design Systems, Versioning, and Monitoring. Below the header is a table comparing six prototyping tools: Sketch, InVision, Figma, Adobe XD, Principle, and InVision Studio. The columns are: Name (Name of app), Usage (Based on the 2019 Design Tools Survey), Platform (Which platforms can create prototypes?), Cost (Estimated cost per year), and Free (Can be used for free without trial). Each tool has a logo, a usage bar, platform icons, a price, and a "Free" status indicator (green checkmark or grey X).

Name	Usage	Platform	Cost	Free
Sketch	Based on the 2019 Design Tools Survey	Apple	\$99	
InVision	Cloud, Apple, Windows	Cloud, Apple, Windows	\$180	✓
Figma	Cloud, Apple, Windows	Cloud, Apple, Windows	\$144	✓
Adobe XD	Apple, Windows	Apple, Windows	\$120	✓
Principle	Apple	Apple	\$129	
InVision Studio	Cloud, Apple, Windows	Cloud, Apple, Windows		✓

## Características interesantes de Figma

- **Es gratuito.** Solo hay que pagar para alguna funcionalidad avanzada más relacionada con el trabajo en un equipo grande o una empresa.
- **Es colaborativo y en tiempo real:** Pueden trabajar varias personas sobre un mismo prototipo y los cambios se sincronizan en tiempo real.
- **Tiene bastantes plugins** que extienden funcionalidades interesantes.
- Funciona sobre **el navegador**, pero nos podemos descargar una **app de escritorio** que es multiplataforma.
- Es **vectorial**, de modo que todo lo que se diseña puede exportarse a **SVG**.

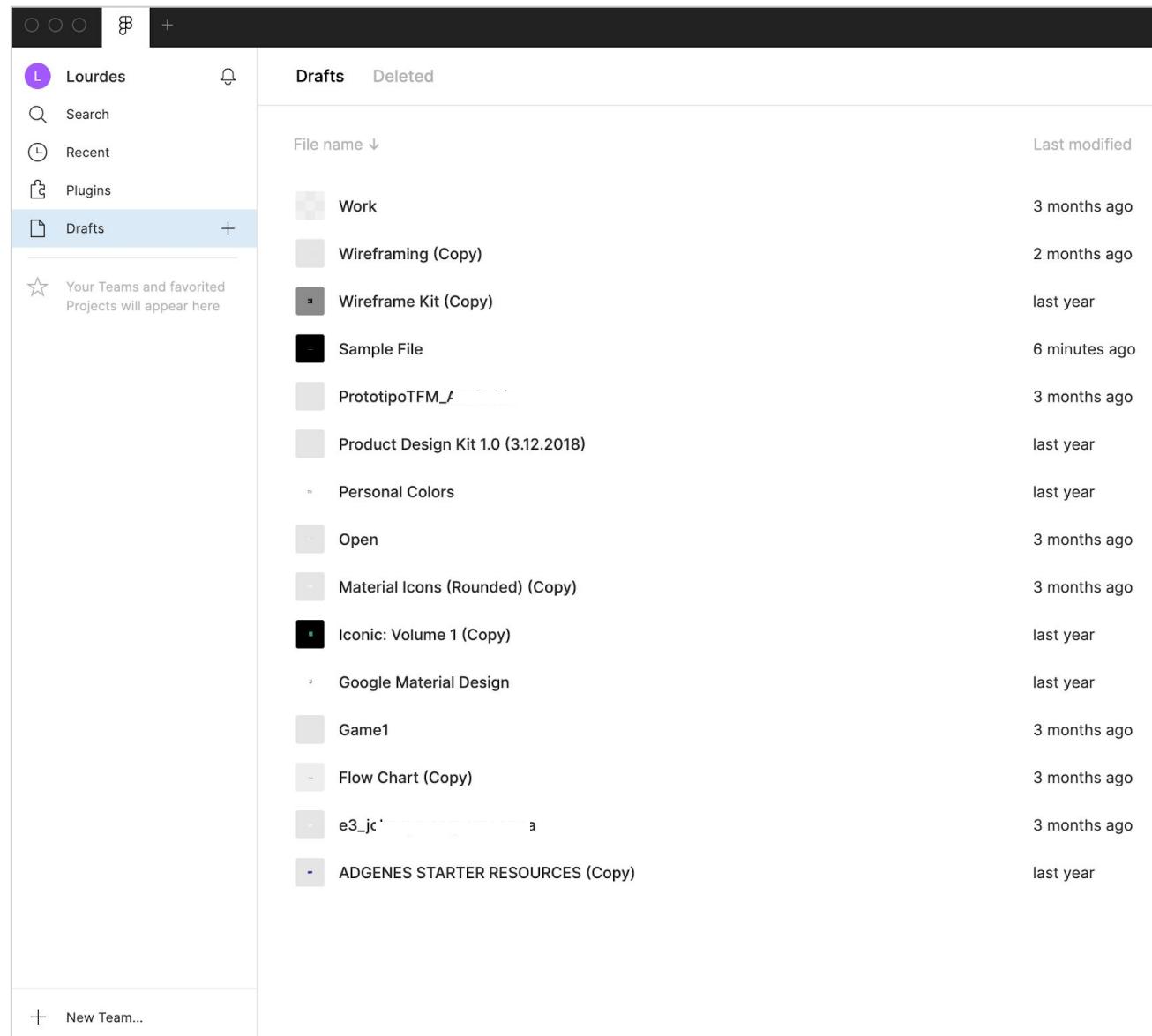


# Registro en Figma

Para empezar vamos a la página de Figma y nos registramos: <https://www.figma.com/>

Una vez registrados/as llegamos a una pantalla donde podemos gestionar los **proyectos** que hemos creado o que nos han **compartido**, los **plugins** y nuestro **perfil**.

En esta pantalla también podemos organizar los **proyectos** o crear **equipos** de trabajo.



# App de escritorio

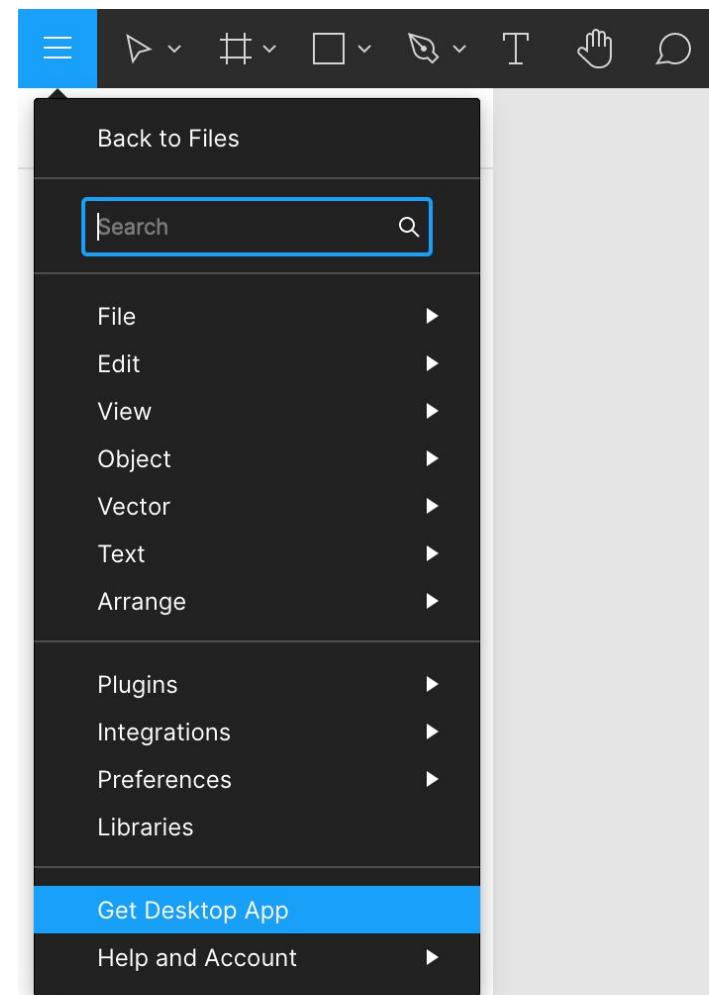
Si hacemos clic en el menú hamburguesa de la parte superior izquierda cuando estamos editando un proyecto, se despliega un menú de opciones desde donde podemos bajarnos la app de escritorio.

La descargamos y la instalamos (Es gratuita y tarda poco).

Si quieres parar el video ahora para descargar la app e instalarla, hazlo y nos vemos en 5 minutos.

Si tienes algún problema con la instalación puedes obtener más información en esta página:

<https://www.figma.com/downloads/>



## Figma mirror

---

Otra de las herramientas que nos ofrece Figma es una App para iOS y Android en la que podemos ver cómo se adaptan nuestros diseños a los dispositivos en **tiempo de diseño**. La app mostrará en la pantalla del dispositivo en **tiempo real** el **frame que tengamos seleccionado** en cada momento.

La app se llama **Figma Mirror**, y podemos descargarla desde el AppStore o desde Google Play.

<https://www.figma.com/downloads/>

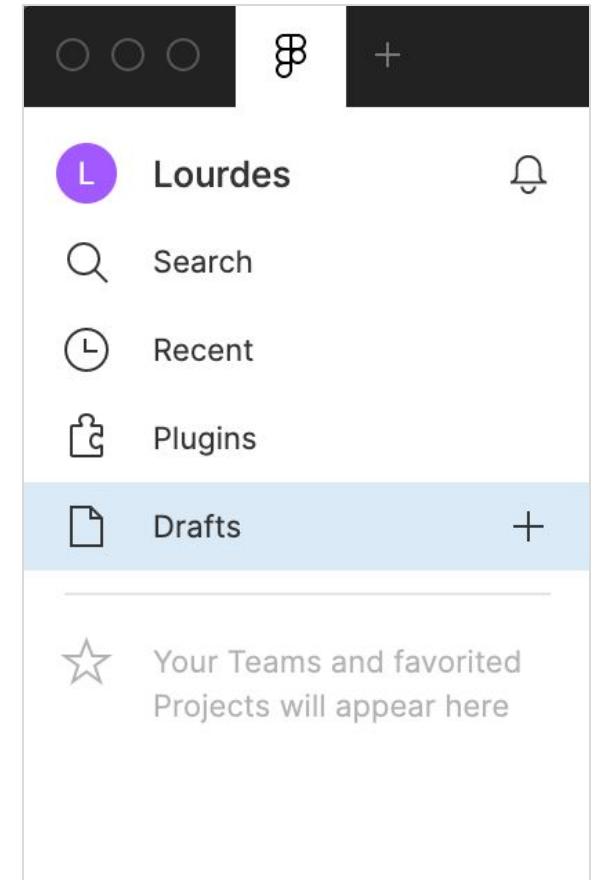


# Primer proyecto con Figma

---

Ahora que tenemos Figma instalado en nuestra máquina, vamos a **crear nuestro primer proyecto**.

Comenzamos haciendo click en el **símbolo +** que hay junto a la opción “Drafts” (borradores) o el que hay en la **esquina superior derecha** de la pantalla.

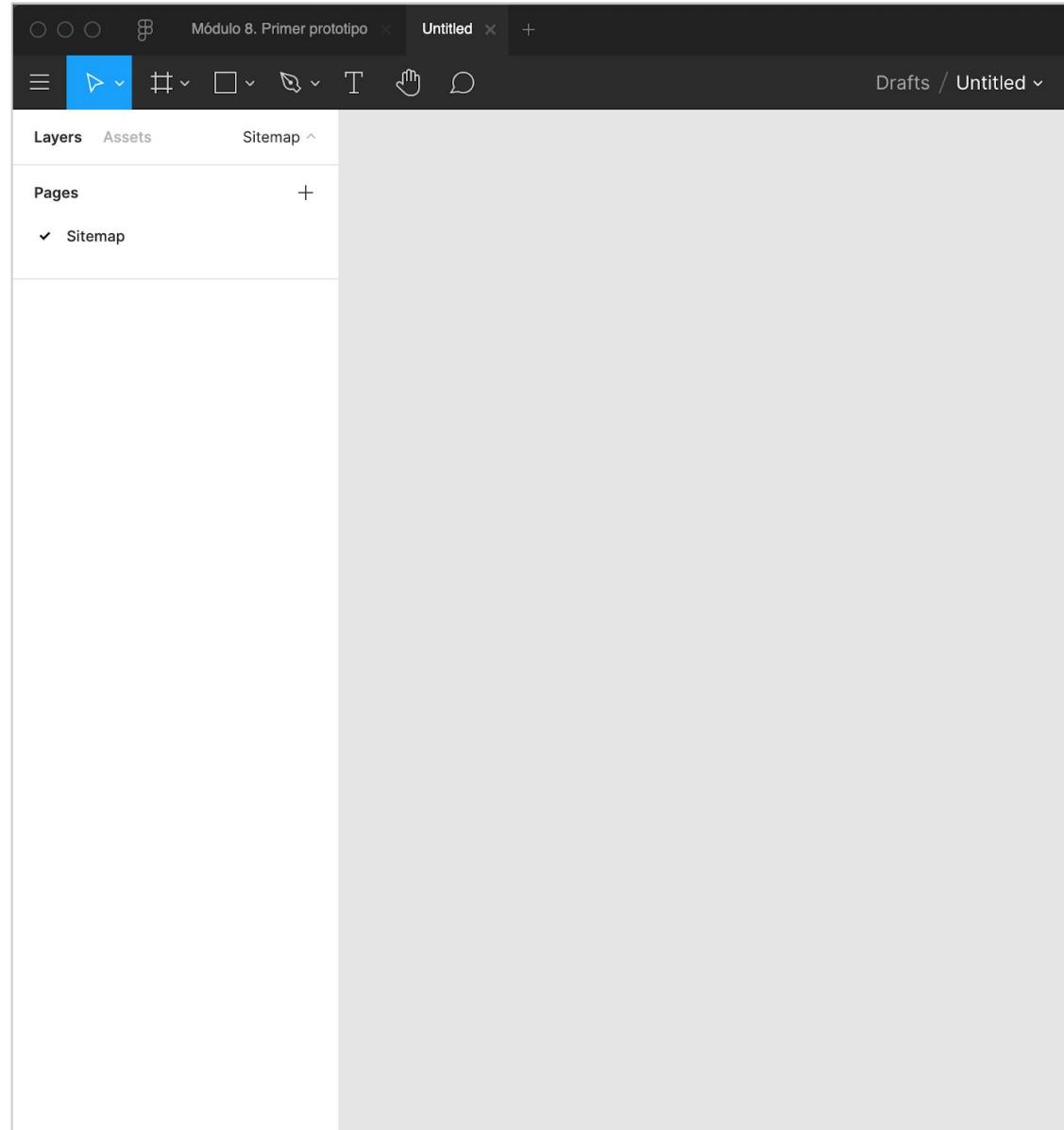


# Primer proyecto con Figma

---

Nos lleva al editor, donde de entrada vemos la pantalla dividida en 4 zonas principales: una **barra de herramientas**, un canvas o **zona de edición**, y dos **barras laterales**. En el siguiente vídeo veremos todo el entorno en detalle.

Como podemos observar, en la barra lateral izquierda podemos gestionar el contenido de nuestro proyecto. Hacemos clic en “**Page 1**” y vemos que se despliega un menú de páginas. Vamos a editar el nombre la página haciendo doble clic encima. Le llamaremos “**Sitemap**”.

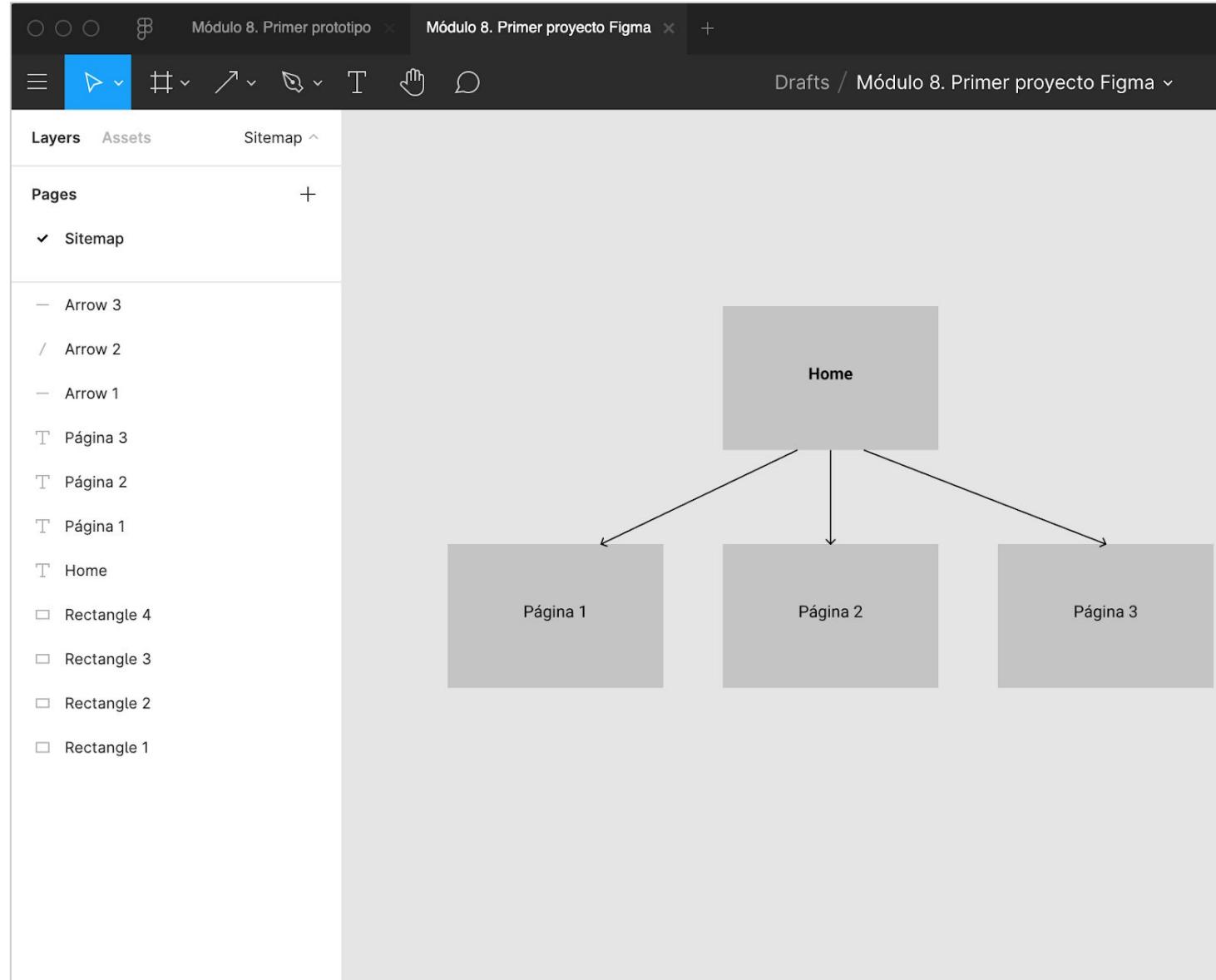


# Primer proyecto con Figma

---

Para empezar a familiarizarnos con las herramientas, vamos a crear unas cuantas formas básicas para construir un Sitemap ficticio de un proyecto que tiene una página principal (Home) y tres páginas en enlazadas (Página 1, Página 2 y Página 3).

Usaremos el **rectángulo**, el **texto** y las **flechas**.



## Recursos

---

Information Architecture Institute: <https://www.iainstitute.org/>

Morville, P., Rosenfeld, L., & Arango, J. (2015). Information Architecture: for the Web and Beyond.

Unger, R., & Chandler, C. (2012). A Project Guide to UX Design: For user experience designers in the field or in the making. New Riders.

Arquitectura de la información: qué es y cómo hacerlo. Recuperado de:

<https://www.uifrommars.com/arquitectura-de-la-informacion/>

Atomic design. Recuperado de: <https://bradfrost.com/blog/post/atomic-web-design/>

No es lo mismo un UIKIT que un sistema de diseño. Recuperado de:

<https://medium.com/startups-es/no-es-lo-mismo-un-uikit-que-un-sistema-de-dise%C3%B1o-36efe44b7988>

UX tools tracker: <https://uxtools.co/>

Figma: <https://www.figma.com/>