

M4.352 - Arquitectura de la Información - Aula 2

PEC 5. Sketching, Prototipo de Bajo Nivel, Informe y Anexo.

Realizado por: Laura Dowell Ballesta

Enero 2025

Índice

01 Propuesta de valor que representa el prototipo

02 La forma en que responde a las expectativas de ambos perfiles de usuarios.

03 Insights más relevantes extraídos en cada una de las fases del proyecto (contextualizado y justificado desde la conceptualización de la interacción al final)

 3.1. Sketching

 3.2. Definición de la interacción del prototipo.

 3.3. Prototipo de bajo nivel

04 Vídeo demostración del Prototipo:

05 ANEXO AL INFORME: Reflexión final sobre el enfoque de la Arquitectura de la Información

06 Bibliografía

01 Propuesta de valor que representa el prototipo

El prototipo que hemos desarrollado busca ofrecer una experiencia de usuario intuitiva, accesible y eficiente para el diseño de la Aplicación de World Press Photo.

Centrada en la simplificación de la navegación y la organización, hemos creado un sistema de contenidos basado en el Flow chart que hemos descrito en actividades anteriores, que proviene del estudio precio realizado con el Cardsorting hecho con usuarios relevantes al proyecto.

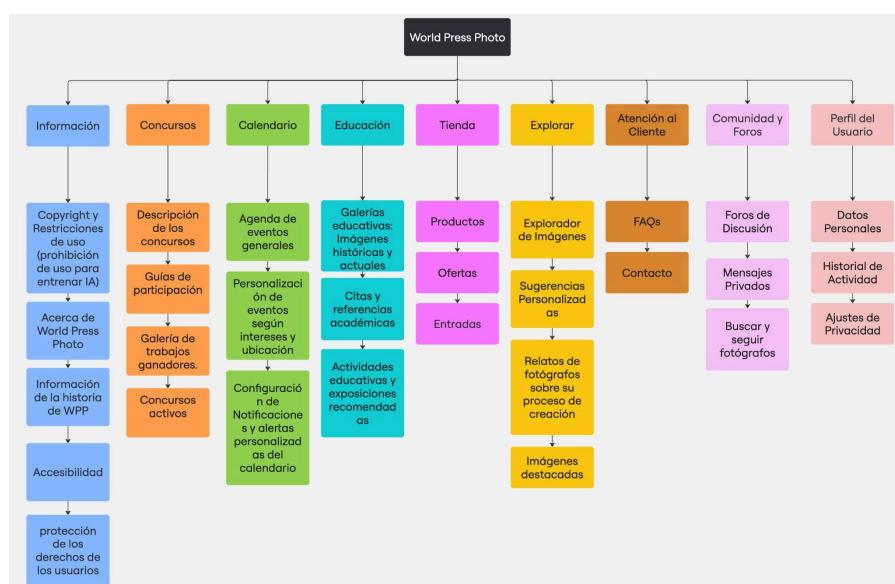


Figura 1: Flowchart de la actividad R3

Con este prototipo, buscamos satisfacer las necesidades de los usuarios. Esta propuesta de valor principal busca conseguir varios objetivos:

1. Tener una organización clara de la información: Se ha diseñado una estructura basada en principios de Arquitectura de la Información que permite al usuario acceder de forma rápida y sencilla a secciones clave como perfil, exploración visual y recursos educativos.

1. Ser fácil de usar: La interfaz busca priorizar la navegabilidad con elementos como el menú de hamburguesa, la barra de navegación inferior y accesos directos.
2. Alinearse con las necesidades del usuario: Se han considerado los diferentes perfiles de usuarios que hemos estudiado anteriormente para ofrecer funcionalidades relevantes, como el acceso a actividades educativas, exploradores visuales y configuraciones de cuenta.

En resumen, este prototipo es una solución diseñada para facilitar la experiencia del usuario y proporcionarles una navegación fluida y centrada en sus expectativas.

02 La forma en que responde a las expectativas de ambos perfiles de usuarios.

El prototipo cumple con las expectativas de los usuarios representados por Clara Martínez y Sofía Martí. Esta solución está diseñada para permitirle resolver sus problemas principales de forma efectiva.

Para Clara, la aplicación es una solución para acceder a imágenes verificadas y relevantes que le permiten mejorar la calidad de sus clases y poder estar segura de que está utilizando contenido de calidad.

Con la sección de imágenes educativas, Clara puede mostrar contenido histórico y periodístico auténtico en sus diapositivas. La herramienta de referencias académicas puede ayudar a sus alumnos referenciar sus imágenes de manera clara y directa. Además, el calendario y la sección de Actividades Educativas le permite poder organizar actividades como excursiones y exposiciones para sus alumnos.

Por su parte, Sofía también encuentra en esta aplicación un espacio profesional diseñado específicamente para fotógrafos como ella. Puede publicar su portfolio sin perder calidad, conectar con una comunidad de fotógrafos como ella y encontrar inspiración y oportunidades como concursos y eventos.

Ambos perfiles se han tenido en cuenta en el diseño de esta aplicación, y han permitido que esta plataforma responda a sus necesidades para poder

simplificar su día a día, ya sea en el aula o en el mundo de la fotografía documental.

03 Insights más relevantes extraídos en cada una de las fases del proyecto (contextualizado y justificado desde la conceptualización de la interacción al final)

3.1. Sketching



Figura 1: Primera toma de contacto

La conceptualización del proyecto comenzó con este sketch inicial en la que se ve la primera toma de contacto al afrontar el proyecto. Este sketch no

contiene la barra de navegación inferior que se le añadirá luego en las siguientes imágenes, en las que se incluyen las secciones de Tienda, una herramienta de Explorar, Atención al Cliente y Calendario, pero sí se ve el primer dibujo conceptual de la elección de iconos para esta barra en la parte inferior derecha.

Esta barra se incorpora para simplificar el menú de hamburguesa que se ve en la segunda pantalla. Se ha decidido con este sketch cambiar el orden de algunos menús y simplificar algunos nombres, para crear una experiencia más intuitiva.

También se ha incorporado el acceso a la sección de perfil en la parte superior derecha para simplificar el menú de hamburguesa.

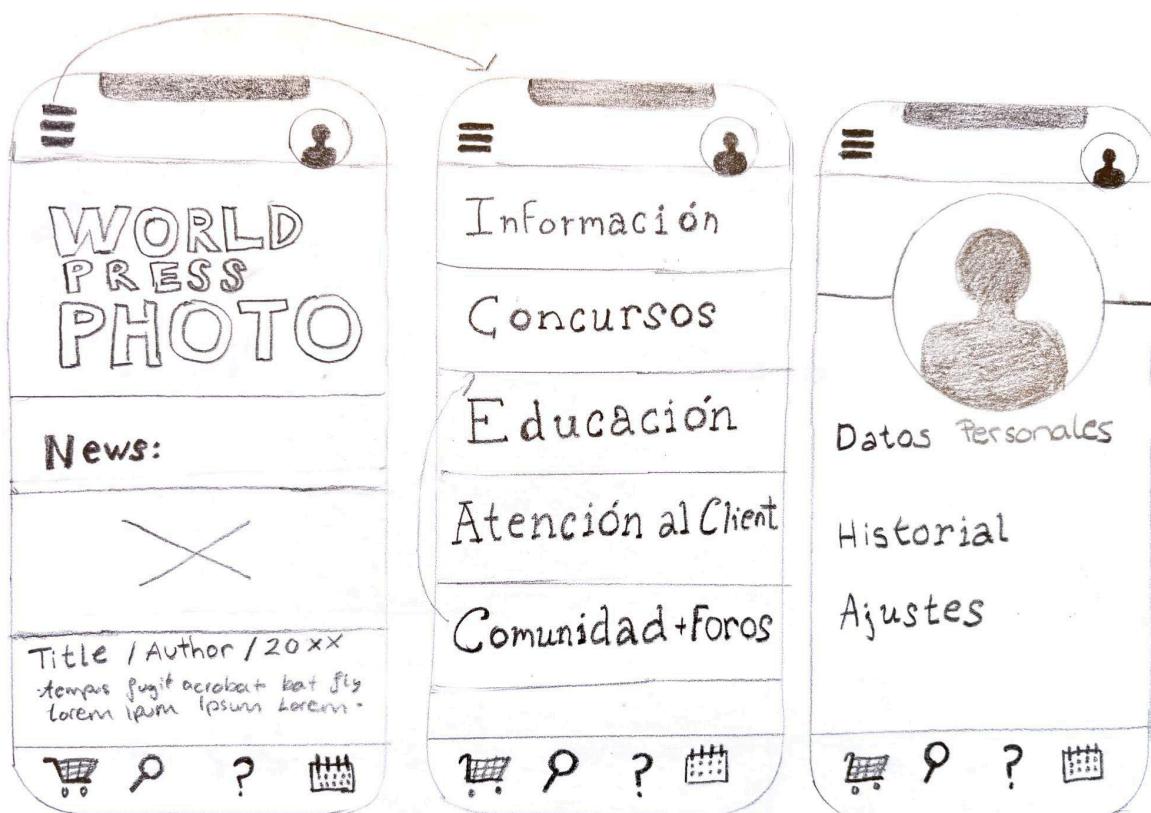


Figura 2: Inicio de diseño de las pantallas

En estas tres pantallas vemos la página Inicial, el menú de hamburguesa y la página del perfil.

En esta fase hay que notar que en la barra inferior de los iconos faltaría un botón de "home" en el medio, para poder acceder a la página inicial. También resultaría redundante la sección de Atención al Cliente - o "Dudas", ya que ésta se podría encontrar mejor usando el botón con icono de "?" en la barrar inferior. Por lo demás este sketch se ajusta a las expectativas del proyecto.



Figura 3: Continuación de diseño de las pantallas

En estas pantallas vemos La sección de "Información" ala que se accede mediante el menú de hamburguesa, y que contiene varias páginas, entre ellas "Acerca de WPP" y "Accesibilidad". Estas dos últimas subcategorías están diseñadas de manera similar, y se le puede aplicar este formato de página para todas las subcategorías dentro del menú de hamburguesa.

En este sketch también faltaría el icono de "Home" mencionado anteriormente.

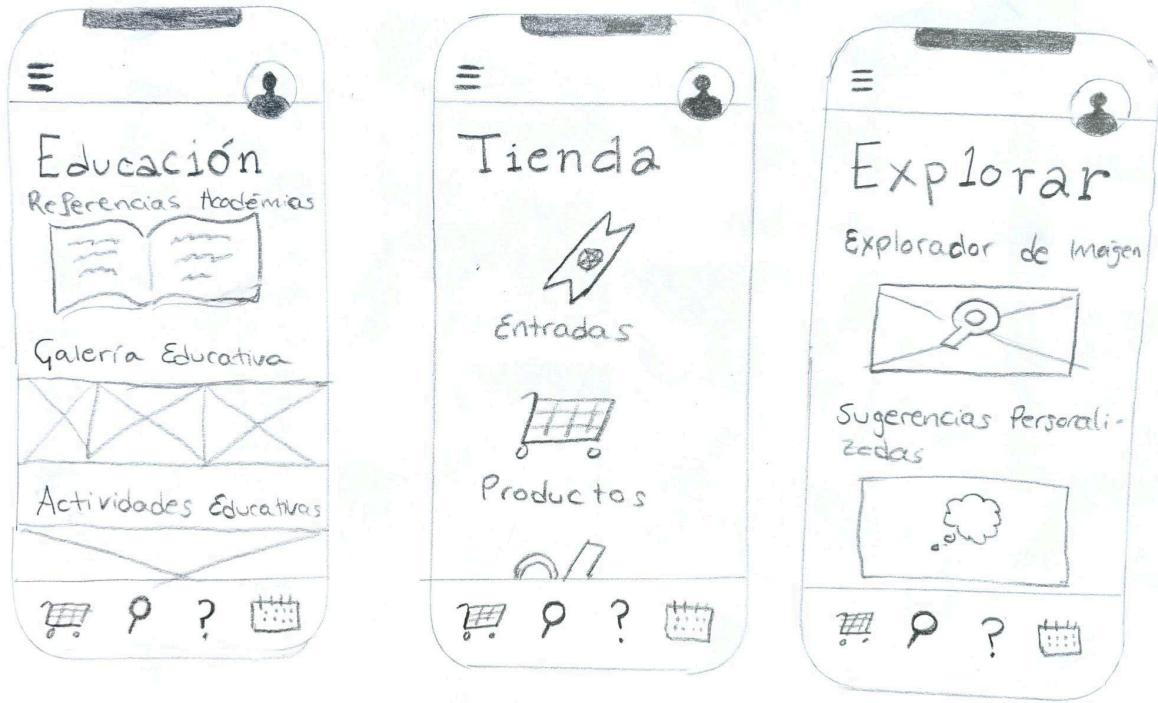


Figura 4: Continuación de diseño de las pantallas

En estas tres pantallas vemos la sección de "Educación" a la que se accede mediante el menú de hamburguesa, La sección de "Tienda" que se accede mediante el ícono del carrito de la barra de abajo, y la sección de "Explorar" que se accede de la misma manera. Como anteriormente, también falta el ícono de home en la barra inferior, pero por lo demás con esto cabe concluir la primera fase de conceptualización del proyecto que se utilizará como referencia, junto a estas anotaciones, para basar la siguiente fase de Prototipado.

3.2. Definición de la interacción del prototipo.

En esta parte del diseño vamos a definir 4 flujos principales basadas en el Sketching, Los User Journeys, El Flowchart, y los Escenarios de Uso.

1. El primer flujo de interacción se va a basar en Acceder a la Página de "Acerca de WPP" a través de la sección de "Información" encontrada dentro del menú de Hamburguesa.

Este análisis busca optimizar la navegación y garantizar una experiencia fluida e intuitiva para los usuarios.

- El usuario comienza en la página de inicio del sitio web.
- El usuario localiza y selecciona el ícono del menú de hamburguesa, representado por tres líneas horizontales, en la esquina superior izquierda de la interfaz.
- Dentro del menú de hamburguesa, el usuario encuentra la opción "Información" y la selecciona para desplegar la página con las sub opciones.
- Bajo la sección "Información", el usuario encuentra y selecciona la opción "Acerca de WPP".
- El sistema redirige al usuario a la página "Acerca de WPP", donde se encuentra el contenido sobre World press Photo.

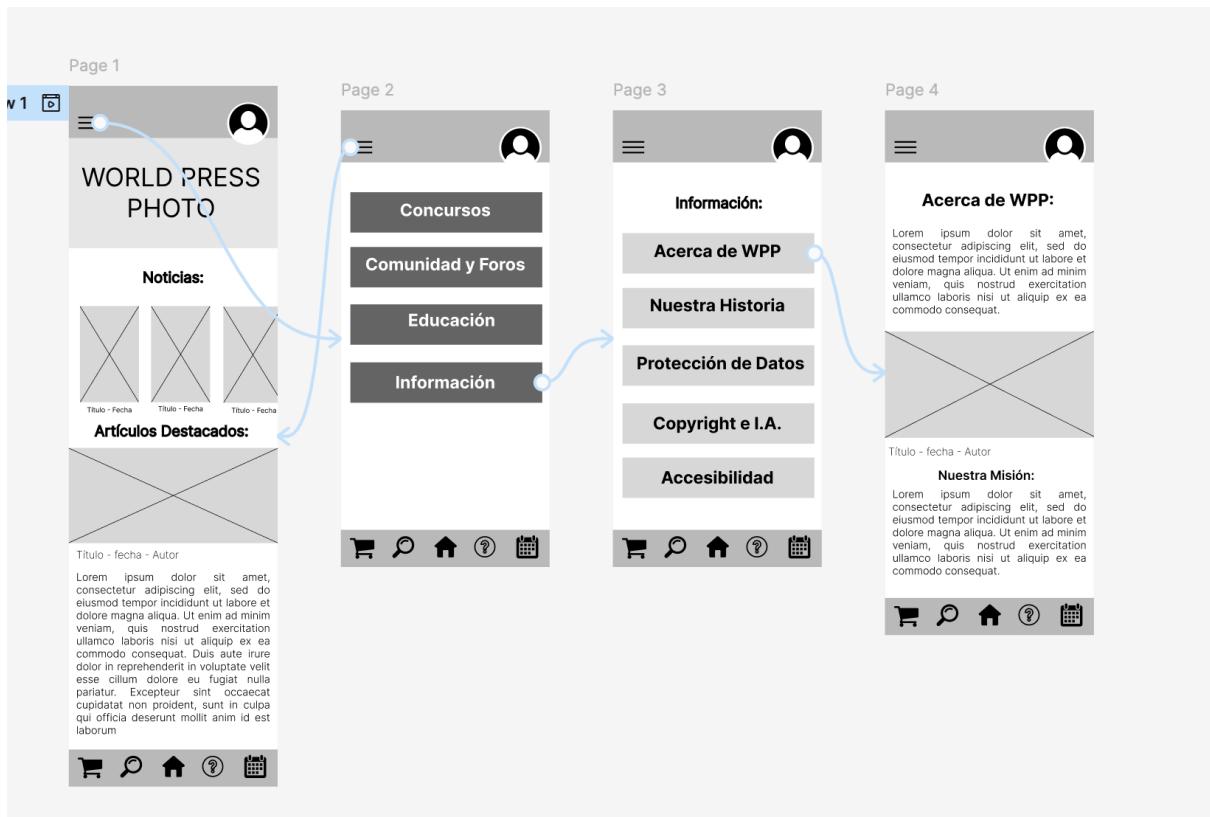


Figura 1: Primer Flujo dentro de Figma

Este flujo puede servir como base para otros procesos o flujos de interacción que sigan una estructura de navegación parecida o similar.

2. El segundo flujo de interacción se va a basar en acceder a la sección de "Datos personales" a través del botón superior derecho del perfil.

El objetivo es analizar y optimizar la experiencia para que sea intuitiva y eficiente.

- El usuario comienza en la página de inicio del sitio web o cualquier página del sistema donde el botón de perfil sea accesible.
- El usuario localiza el botón de perfil, representado por un ícono de usuario, en la esquina superior derecha de la pantalla.
- El usuario selecciona el botón de perfil, lo que despliega un menú con diferentes opciones relacionadas con la cuenta personal.
- Dentro del menú desplegado, el usuario identifica y selecciona la opción "Datos personales".
- El sistema redirige al usuario a la sección donde puede ver, editar y actualizar su información personal.

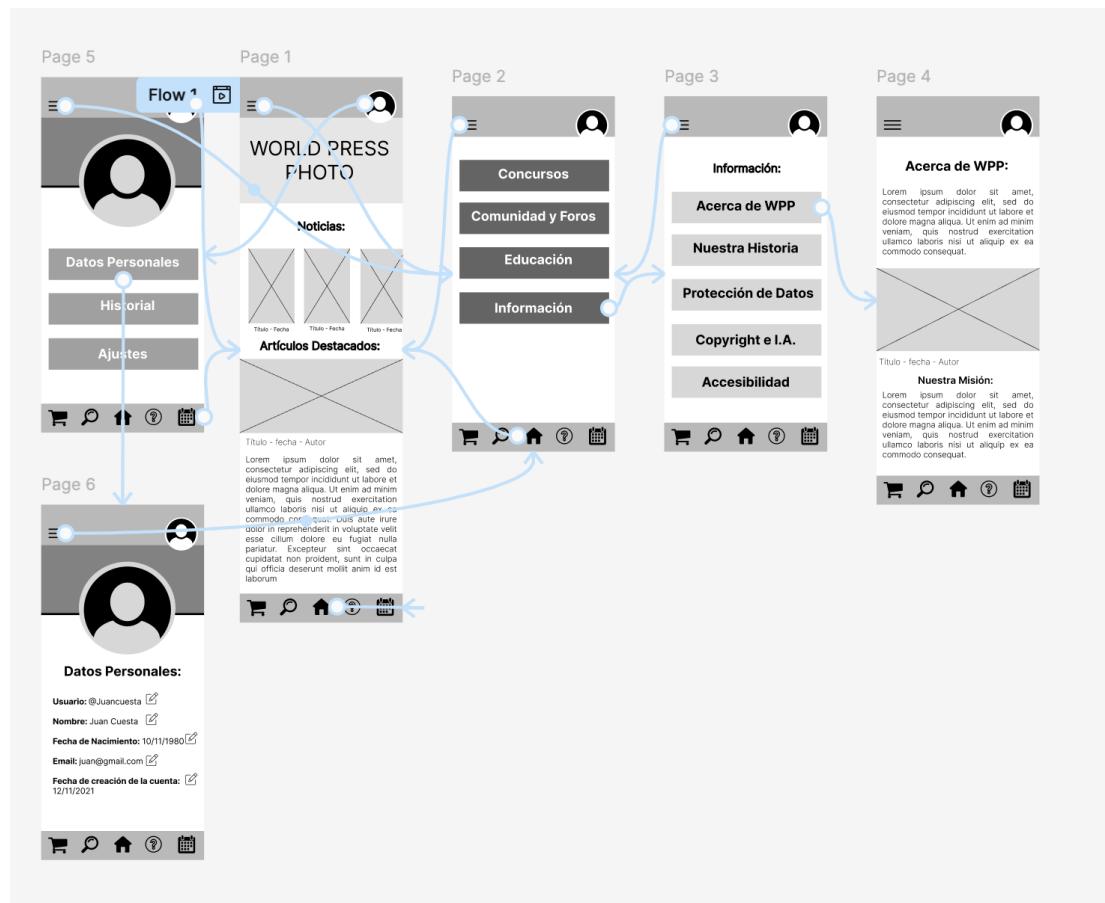


Figura 2: Segundo Flujo dentro de Figma

Este flujo quiere garantizar que el acceso a la información personal sea claro y fomentar una interacción eficaz con el sistema.

3. El tercer flujo de interacción se centra en la navegación hacia las actividades educativas a través de la sección de educación que se encuentra ubicada en el menú de hamburguesa.

Su propósito es reflejar las necesidades que hemos descrito anteriormente en los User Journeys, asegurando que este flujo se acerque a las necesidades de los usuarios que hemos definido y para que puedan encontrar fácilmente recursos educativos.

- El usuario comienza en la página de inicio del sitio web, o en cualquier página.
- El usuario localiza y selecciona el menú de hamburguesa, representado por un ícono de tres líneas horizontales, en la esquina superior izquierda de la interfaz.
- Dentro del menú de hamburguesa, el usuario encuentra la opción "Educación" y la selecciona para acceder a sus subcategorías.
- En la página o sección "Educación", el usuario navega hasta la subcategoría llamada "Actividades educativas" y lo selecciona.
- El sistema redirige al usuario a una página específica donde se listan las actividades educativas disponibles: con información sobre talleres, cursos y recursos.

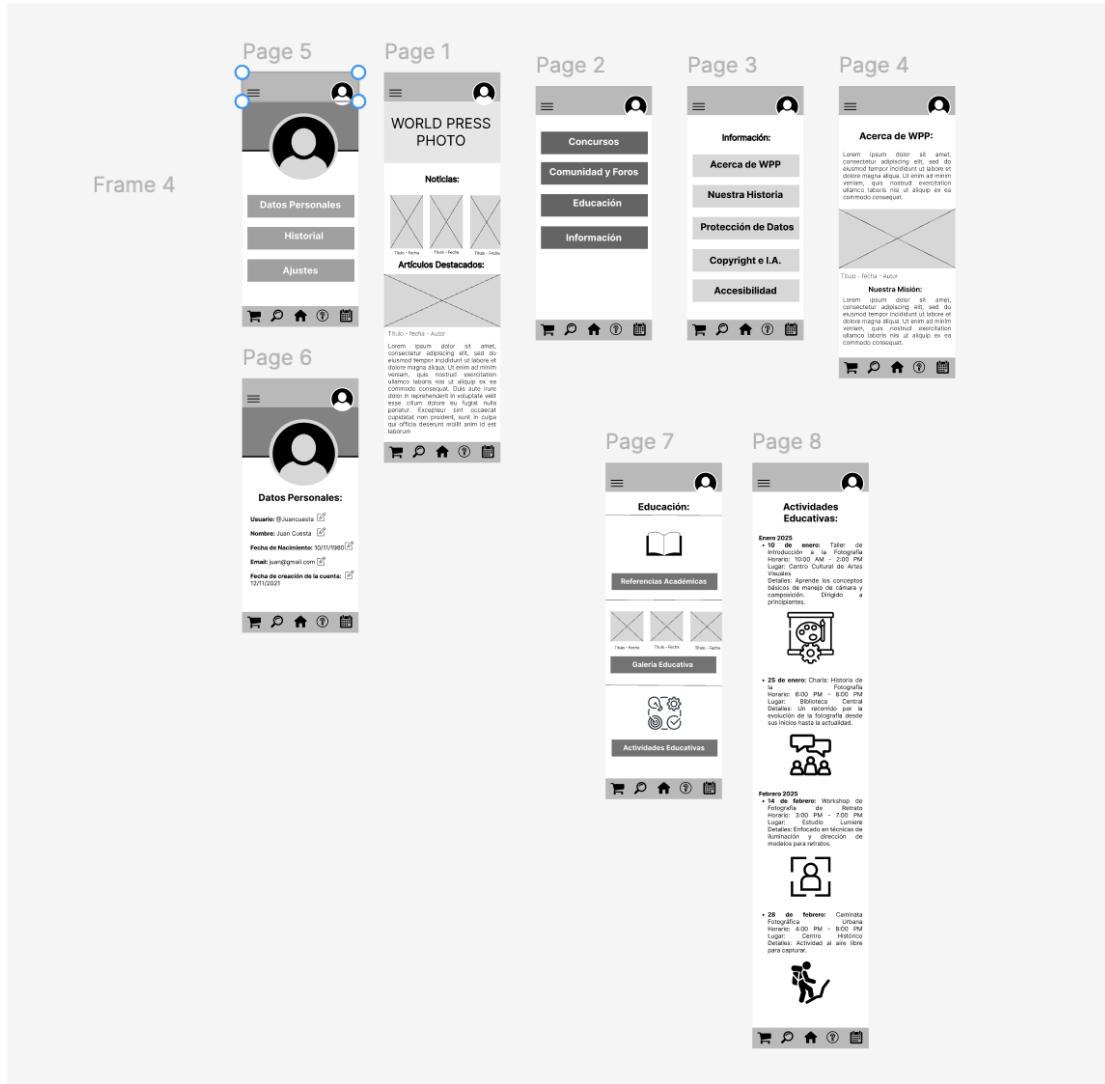


Figura 3: Tercer Flujo dentro de Figma

Este flujo está diseñado para facilitar a los usuarios encontrar actividades educativas que se alineen con sus intereses y optimizar su experiencia dentro de los User Journeys que hemos definido anteriormente.

4. El cuarto flujo de interacción se centra en guiar al usuario desde el botón "Descubrir", encontrado en la parte inferior de la interfaz, hacia el explorador de imágenes.

Buscamos crear una experiencia intuitiva que motive la exploración visual para que pueda inspirar a nuestros usuarios.

- El usuario comienza cualquier página donde el botón "Explorar" sea visible en la parte inferior de la pantalla.

- El usuario localiza el botón "Explorar", destacado en la interfaz inferior, que es un ícono de una lupa.
- El usuario selecciona el botón, y esto lo lleva a la página del explorador de imágenes.
- El sistema redirige al usuario a la interfaz "Explorador de imágenes", donde se ven fotografías organizadas en categorías y con un diseño de galería.
- El usuario explora las categorías disponibles y selecciona una para ampliar detalles, como ver las descripciones, fotografías de la categoría y autores.

Este flujo está diseñado para motivar la curiosidad del usuario, facilitándole la exploración visual y ofreciéndole un acceso fluido a los recursos del explorador.

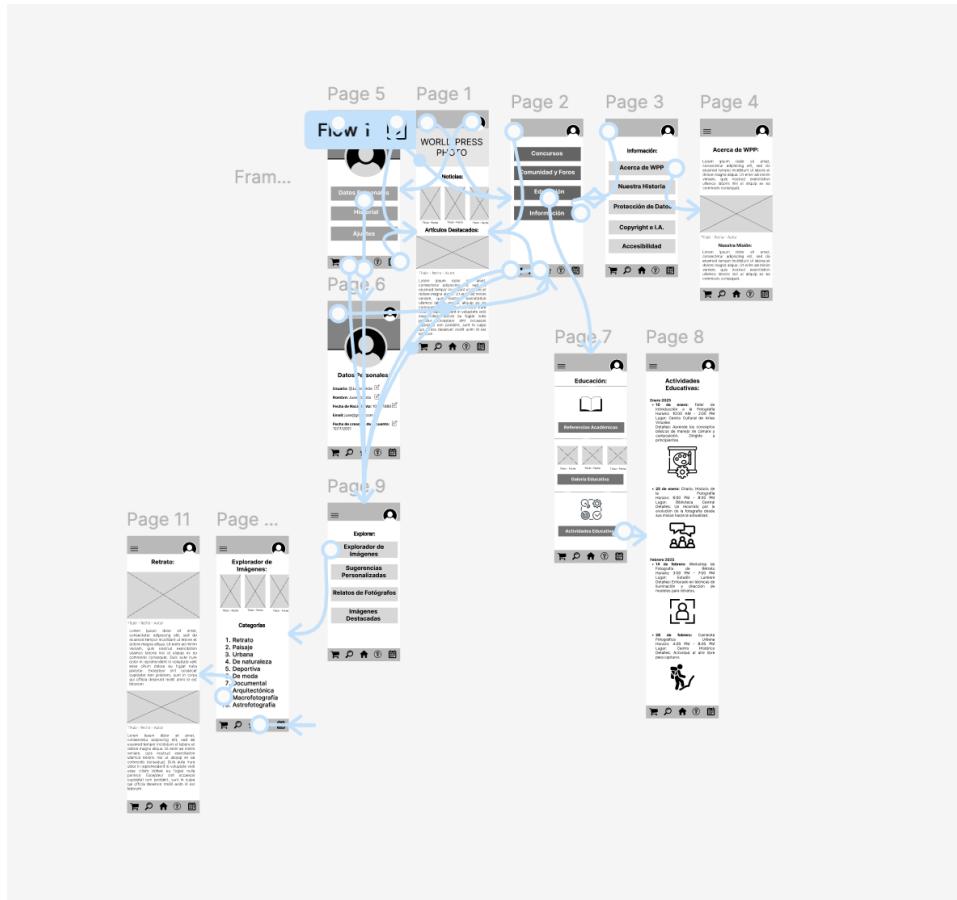


Figura 4: Cuarto Flujo dentro de Figma

3.3. Prototipo de bajo nivel

LINK AL PROTOTIPO:

<https://www.figma.com/proto/OC33JnZ9xIdqESQaQnAyAU/FLUJO-1-A.I.?node-id=1-2&p=f&t=9VMNGE3GHrruora7-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A2>

- Prototipo de Flujo de interacción 1:



Este primer flujo

muestra la página de inicio, en la que aparecen Noticias desplazables horizontalmente, y Artículos destacados. Al clickear sobre el menú de hamburguesa aparece el menú principal, en el que se encuentra la sección de Información. Dentro de la sección de información se ha cambiado el color del menú para diferenciarlo del anterior, y aquí se puede encontrar la página de Acerca de WPP, en la que se encuentra una descripción, una imagen y un texto sobre la filosofía del proyecto.

- Prototipo de Flujo de interacción 2:



El segundo flujo de interacción muestra el perfil al que se accede mediante el botón superior derecho. En esta sección están los datos personales, el historial y los ajustes. Dentro de datos personales hay otra página. Desde ambas páginas se puede acceder al menú principal mediante el botón de home de abajo, y al menú hamburguesa. Cuando se cliquea sobre el botón derecho superior de perfil dentro de perfil, lleva otra vez a la página principal, y cuando se cliquea otra vez lleva al menú de perfil.

- Prototipo de Flujo de interacción 3:



El tercer flujo muestra El acceso a la página de Educación. Dentro de aquí el usuario puede acceder a varias opciones, de las que ejemplificamos las Actividades Educativas. Hay una lista de las actividades y los horarios descritos. Las demás interacciones funcionan igual que antes.

- Prototipo de Flujo de interacción 4:



El cuarto Flujo muestra cómo acceder al explorador de imágenes, a través del menú de explorar. La primera página muestra el menú de explorar, la segunda el explorador en sí, y la tercera muestra las fotos dentro de la sección de Retrato.

04 Vídeo demostración del Prototipo:

<https://youtu.be/UoGrpRVleis>

05 ANEXO AL INFORME: Reflexión final sobre el enfoque de la Arquitectura de la Información

La Arquitectura de la Información es el fundamento de todo diseño de interacción digital. Es la base que usamos para organizar los diferentes componentes de la información que queremos mostrar, y debe ser intuitiva y lógica para los usuarios.

La agrupación, categorización, y organización de la información que queremos mostrar es clave para presentarla de una manera accesible. Estas tres palabras son herramientas que utilizamos para lograr un objetivo más amplio que es el de crear flujos de interacción que permitan trasmitir información de manera eficiente, haciéndole llegar al usuario a ella sin confusión ni sobrecarga de información.

Sobre esta base se pueden añadir otras disciplinas, como el diseño visual, pero lo fundamental es tener la arquitectura de la información que queremos transmitir bien diseñada y definida antes de añadirle elementos, como ha sido el caso con el prototipo de bajo nivel que hemos creado para la actividad R5.

El valor que aporta esta disciplina es fundamental para que el resto de elementos de nuestro diseño tengan sentido, y sean eficientes. Esta disciplina se trata de transmitir información de una manera eficiente, intuitiva, y categorizada. Sin estas, la base del proyecto puede fallar, sin importar qué elementos adicionales se le añadan. Si falla la arquitectura de la Información, empieza a fallar todo el diseño.

Teniendo al Usuario como el centro de nuestra atención, y con las consecuentes decisiones acerca del proyecto, esta disciplina nos permite hacer una investigación previa para confirmar o cuestionar estructuras de información que hemos definido antes, permitiéndonos decidir con base en las necesidades del Usuario, sus expectativas y modelos mentales. Con esta investigación previa, somos capaces de crear un flujo intuitivo, al que luego se le podrán añadir elementos.

Con base en mi conocimiento del sector, creo que esta disciplina frecuentemente se mezcla con otras disciplinas dentro del UX. Esto crea una superposición de fases de un proyecto, sin definir cada paso. Al igual que al diseñar una casa, primero hay que crear un buen cimiento, en este caso sería La Arquitectura de la Información, y luego se pueden ir construyendo

elementos encima, como pueden ser los acabados de las paredes o la elección de colores. Pero si abordamos un proyecto de UX, sin solidificar los cimientos, y sin un estudio previo, podremos encontrar que nuestro proyecto, al igual que la casa, empiece a desmoronarse.

En definitiva, creo que es necesario darle más sitio a esta disciplina dentro de cualquier proyecto de UX, sobre todo en las fases principales del proyecto, y luego consecuentemente con un seguimiento posterior durante el resto de las fases. Esto ayudaría a crear soluciones intuitivas, y centradas en el Usuario, y sobre todo permitiría que el resto de aspectos de la aplicación funcionen bien y tengan su sitio.

06 Bibliografía

Universitat Oberta de Catalunya. (n.d.). *Design Toolkit*. Recuperado de <https://www.uoc.edu>

Jiménez Iglesias, L., & González Díaz, P. (2021). *Cuaderno de arquitectura de la información*. UOC. PID_00286747.

Staiano, F. (2022). Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Packt Publishing Ltd.

Calonaci, D. (2021). Designing User Interfaces: Exploring User Interfaces, UI Elements, Design Prototypes and the Figma UI Design Tool (English Edition). BPB Publications.