

EDI 1 UX / UI

Experiencia de Usuario / Interfaz de Usuario

Año 2024 - Profesor: Federico Carrizo

ISFT N°93

Clase 10: Arquitectura de la Información

En esta presentación vamos a detallar que es la arquitectura de la información, porqué es necesario el orden de este criterio en etapas de desarrollo y el impacto que genera esta disciplina en los usuarios de los sistemas de información diseñados.

¿Qué es la Arquitectura de la Información?

La AI (Arquitectura de la Información, para resumir, no estamos hablando de Artificial Intelligence) es el arte de organizar la información de la forma más clara y lógica posible.

De este modo, el usuario podrá encontrar fácilmente lo que está buscando. Además, también nos permitirá poder añadir fácilmente nuevas funcionalidades y escalar el producto de forma eficiente sin que acabe generando una arquitectura que sea difícil o imposible comprender.

En palabras de Peter Morville, coautor junto a Louis Rosenfeld de Information Architecture for the Word Wide Web (1998):

[La arquitectura de la información] ayuda a nuestros usuarios a entender donde están, qué han encontrado, qué pueden esperar y qué hay alrededor. Ayudamos a nuestros clientes a entender qué es posible.



Pilares de la AI

Según Morville, estos son los tres pilares sobre los que se sustenta la arquitectura de la información.

Para que la AI sea realmente efectiva, es necesario crear contenido teniendo en cuenta tanto a los usuarios como al contexto en el que se encuentra la empresa y el proyecto.

- Contenido:

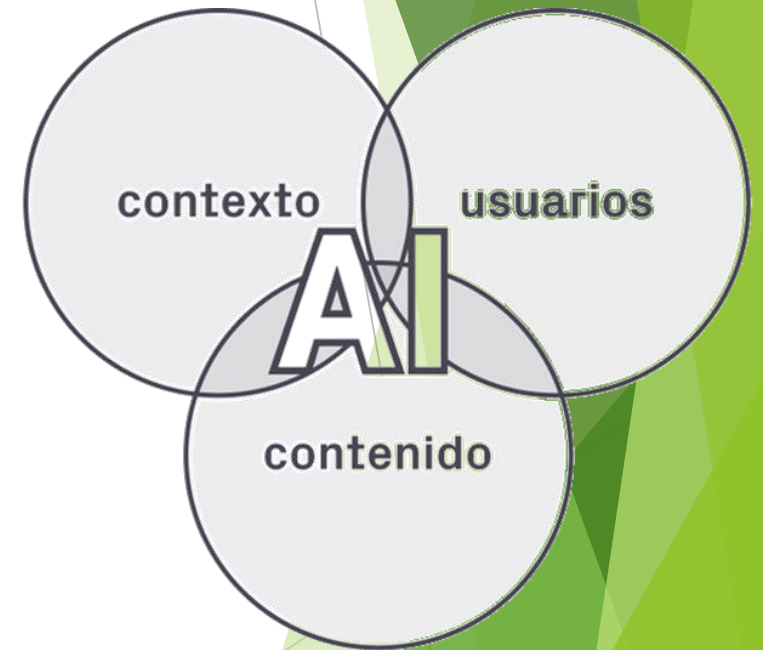
Textos, imágenes, gráficos, contenido en audio, etc - Mapeo de las páginas o pantallas - Estructura - Taxonomía - Volumen de la información

- Usuarios:

Personalidad - Comportamiento de búsqueda de la información - Necesidades - Experiencia de uso - Tareas que desean ejecutar en tu aplicación

- Contexto:

Modelo de negocios - Objetivos del proyecto - Tecnologías y metodologías de desarrollo - Recursos (capital, personas, equipos, entre otros) - Restricciones



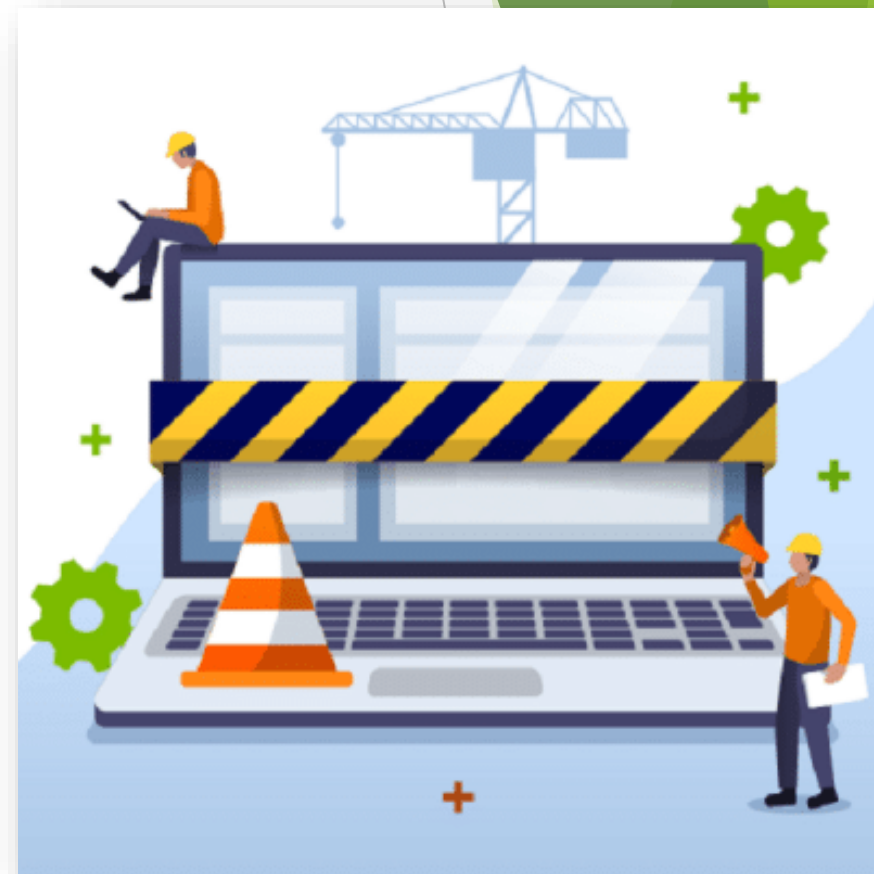
¿Cómo definir la AI?

Para realizar bien un ejercicio de AI debes focalizarte esencialmente en organizar, estructurar y etiquetar correctamente todos los elementos. (Morville y Rosenfeld, 2006)

Todo esto, sin perder de vista el objetivo: ayudar al usuario a encontrar la información y completar tareas.

Estos son los 3 pasos:

1. Realizar un inventario
2. Agrupar las tarjetas
3. Definir el mapa



Definiendo AI:

Realiza un inventario

El primer paso consiste en identificar todo aquello que queremos incluir en el proyecto, partiendo del contenido y de las funcionalidades que queremos ofrecer.

Para decidir qué incluir nos basamos en la investigación y el conocimiento que hayamos obtenido sobre los usuarios. Pero también utilizamos todo aquello que conozcamos sobre el sitio web o la aplicación actual (si se trata de un rediseño), en las demandas o expectativas del cliente que encarga el proyecto y en lo que está ofreciendo la competencia (benchmarking) y, cómo no, en el plazo y el presupuesto.



Definiendo AI: Agrupa las tarjetas

El segundo paso consiste en establecer relaciones entre los ítems inventariados, para decidir cuáles se deben agrupar en la arquitectura dentro de las distintas secciones o menús, y también dentro de cada página.

La clave es descubrir dónde esperan los usuarios encontrar los ítems cuando navegan persiguiendo un objetivo.

Por ejemplo, en una tienda online de muebles y productos para el hogar, ¿cómo preferirán los usuarios navegar para encontrar los productos que buscan?...

- ... ¿Querrán un acceso por tipos de muebles (camas, mesas, sillas, armarios...)
- ... Por uso y funciones (descansar, trabajar, cocinar...)
- ... Por habitación (dormitorio, salón, despacho, cocina...)
- ... Por un buscador
- ... O por todas esas formas?

Una buena técnica para contestar a estas preguntas es el card sorting o realizar entrevistas o encuestas a los usuarios para comprender cómo y por qué utilizan ese producto determinado.

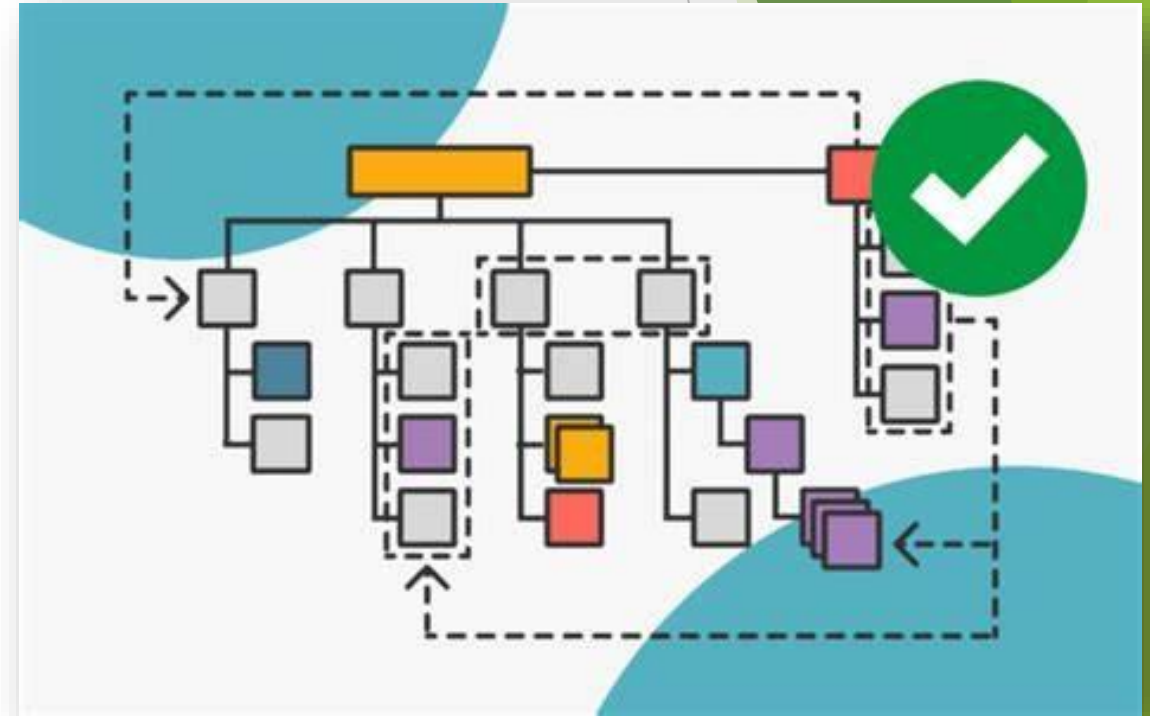


Definiendo AI: Define el mapa

El tercer paso consiste en reflejar todos los datos anteriores en un mapa. Este permitirá ver las relaciones y agrupaciones establecidas entre los contenidos.

En algunas ocasiones será necesario renombrar algunas categorías o incluso permitir el acceso a algún apartado desde distintas categorías.

Esta última parte la puedes realizar utilizando [XMind](#), que hace muy sencillo realizar mappings y sesiones de brainstorming.



Definiendo AI: Búsqueda

A los pasos para crear una AI, le sumamos este término: búsqueda. ¿Por qué?

Este es un elemento muy importante cuando albergamos una gran cantidad de información, ya que los usuarios corren el riesgo de perderse.

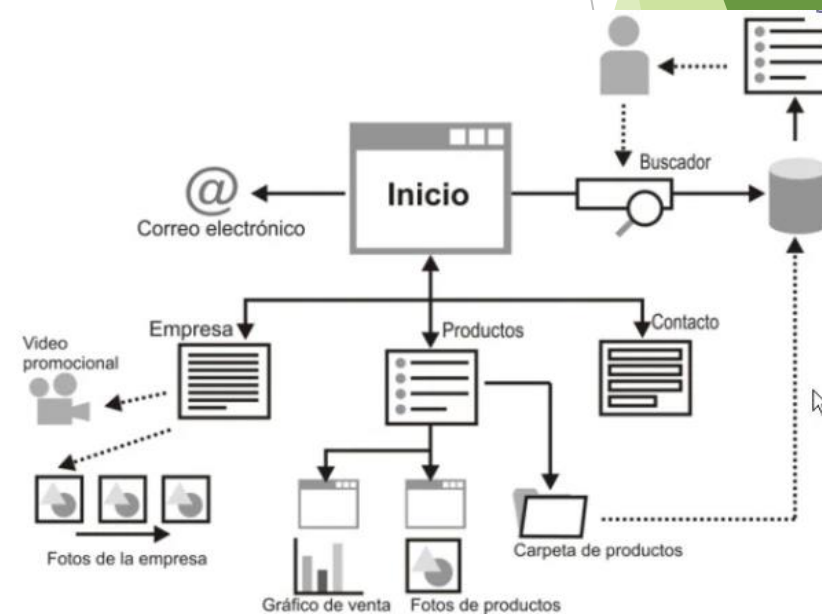
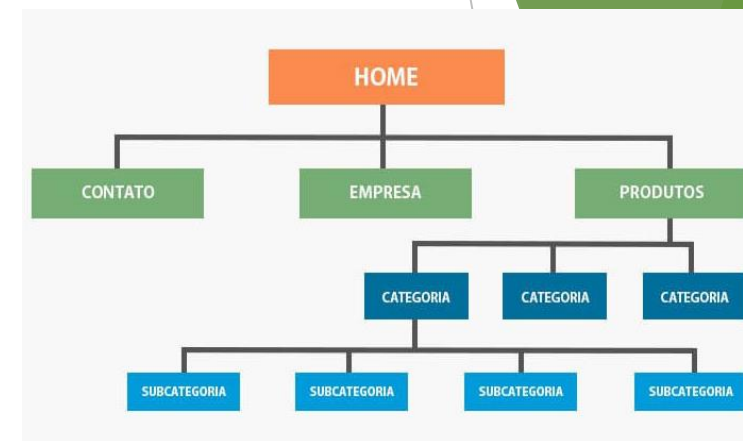
Generar un sistema de organización o un motor de búsqueda a través de filtros, recomendaciones, palabras u otras herramientas que ayuden al usuario a encontrar y disponer más fácilmente del contenido que buscan.



Al no es un Mapa de Sitio

El sitemap es un listado que hace referencia a todas las páginas que hay. Según Google (y su motor de búsqueda) es un archivo en el que se pueden enumerar las páginas de tu sitio web para informarles (y a otros motores de búsqueda) sobre la organización del contenido del mismo.

Cuando hablamos de Arquitectura de la Información no estamos hablando de sitemaps o mapa de sitio, ni de la navegación, que solo guía el usuario mediante enlaces a todas las partes de la web o app. En resumen, la Arquitectura de la Información es un documento en el que se definen la organización y relaciones entre todos los elementos. De ella dependen el resto, incluso (y obviamente) los wireframes, prototipos y diseño final.



AI y su relación en UX

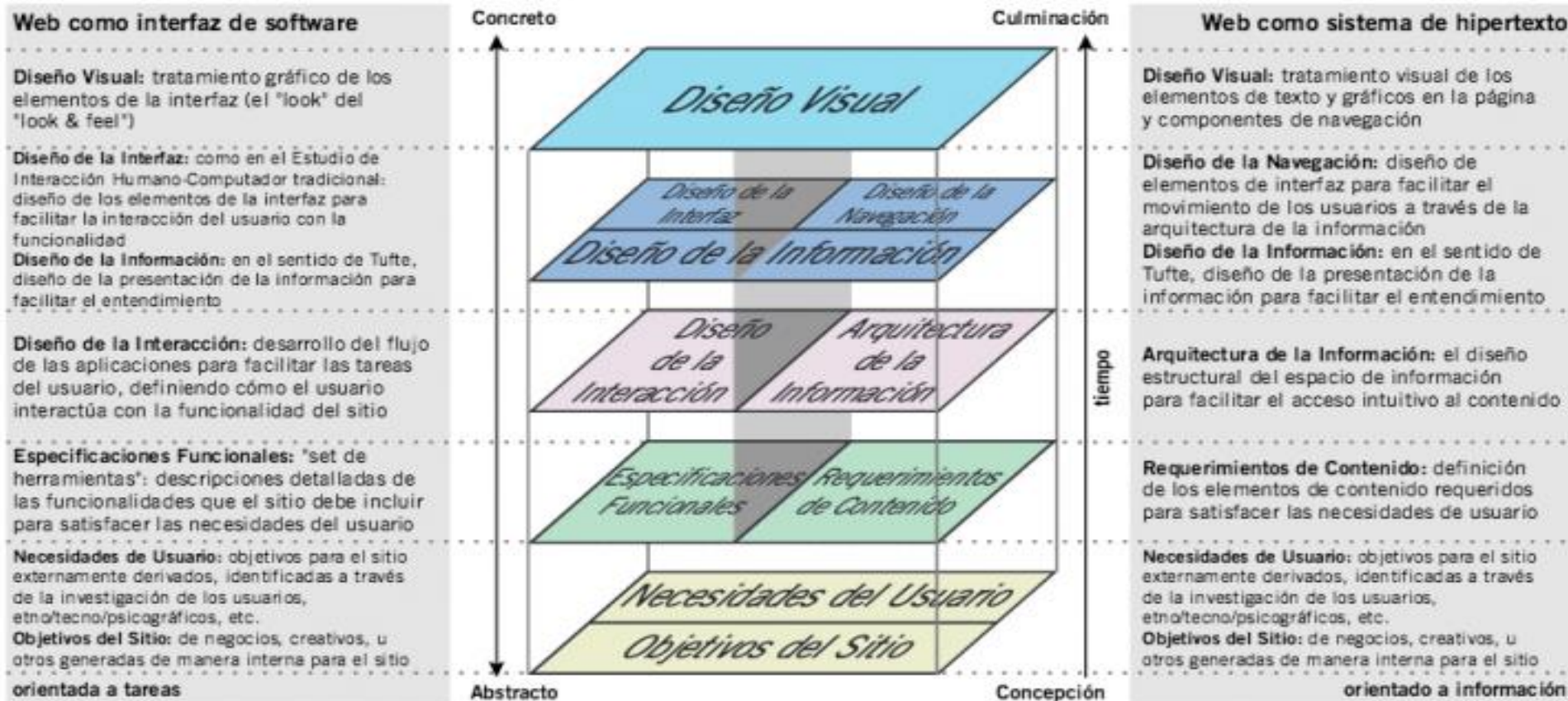
Los Elementos de la Experiencia de Usuario

Una dualidad básica: La web fue originalmente concebida como un espacio de información hipertextual; pero el desarrollo de tecnologías cada vez más sofisticadas tanto en el despliegue como la administración han nutrido su uso como interfaz remota de software. Esta naturaleza dual ha guiado a mucha confusión, ya que los practicantes del desarrollo de experiencia de usuario han intentado adaptar su terminología a casos más allá del alcance de su aplicación original. El objetivo de este documento es definir algunos de estos términos dentro de su contexto apropiado, aclarar las relaciones subyacentes entre estos varios elementos.

Jesse James Garrett
jjg@jjg.net

30 Marzo 2000

Traducción
al Castellano
por Javier Velasco



La imagen no está completa: El modelo delineado aquí no incluye consideraciones secundarias (como aquellas que surgen durante el desarrollo técnico y de contenido) que pueden influir en las decisiones durante el desarrollo de la experiencia de usuario. Además, este modelo no describe un modelo del proceso de desarrollo, ni define roles dentro del equipo de desarrollo de la experiencia de usuario. Lo que busca definir son las consideraciones clave que forman el desarrollo de la experiencia de usuario en el Web actualmente.

Herramientas para AI

A continuación, te dejo un listado con varias herramientas que podrás utilizar para llevar a cabo un ejercicio de arquitectura de la información. La que elijas dependerá del presupuesto y de cómo tienen que participar el resto de los integrantes del equipo: a veces es mejor utilizar una herramienta de fácil acceso que no Figma u otras herramientas más de profesionalismo.

- [Optimal Workshop](#): tiene plan gratuito y permite hacer ejercicios de card sorting abiertos, cerrados e híbridos. Los datos que obtienes al hacer el ejercicio son muy claros y fáciles de entender. Está en Inglés
- [LucidChart](#): más bien se trata de una herramienta para hacer diagramas, por lo que no podrás usarla para hacer card sorting. Aun así, la incluyo porque es útil para crear una primera propuesta y usarla como punto de partida. En Español y muy fácil de usar
- [UserZoom](#): similar a las anteriores, aunque forma parte de una suite más compleja y no tiene versión gratuita. Si en tu empresa hay presupuesto para contratarla, te recomiendo que le eches un vistazo, porque es muy completa. En Inglés
- [Mindmeister](#): se trata principalmente de una herramienta de mapas mentales. En español y muy intuitiva
- [Cacoo](#): En español, Cacoo es una herramienta de diagrama y colaboración en línea fácil de usar para crear mapas del sitio web, diagramas de flujo, mapas mentales, wireframes, maquetas y UML.
- [Draw.io](#): Es una herramienta indispensable para aquellos profesionales que requieran opciones para el diseño y la edición de diagramas de procesos y procedimientos, ya sea como diagramas de flujo o como mapas de relación

Fin de la Clase ¡Buen Viernes!

Año 2024 - Profesor: Federico Carrizo

ISFT N°93