



Agencia de  
Aprendizaje  
a lo largo  
de la vida

# DISEÑO UX/UI

## Clase 8

Arquitectura de Información

# Les damos la bienvenida

Vamos a comenzar a grabar la clase

**Clase 7****POV y MVP**

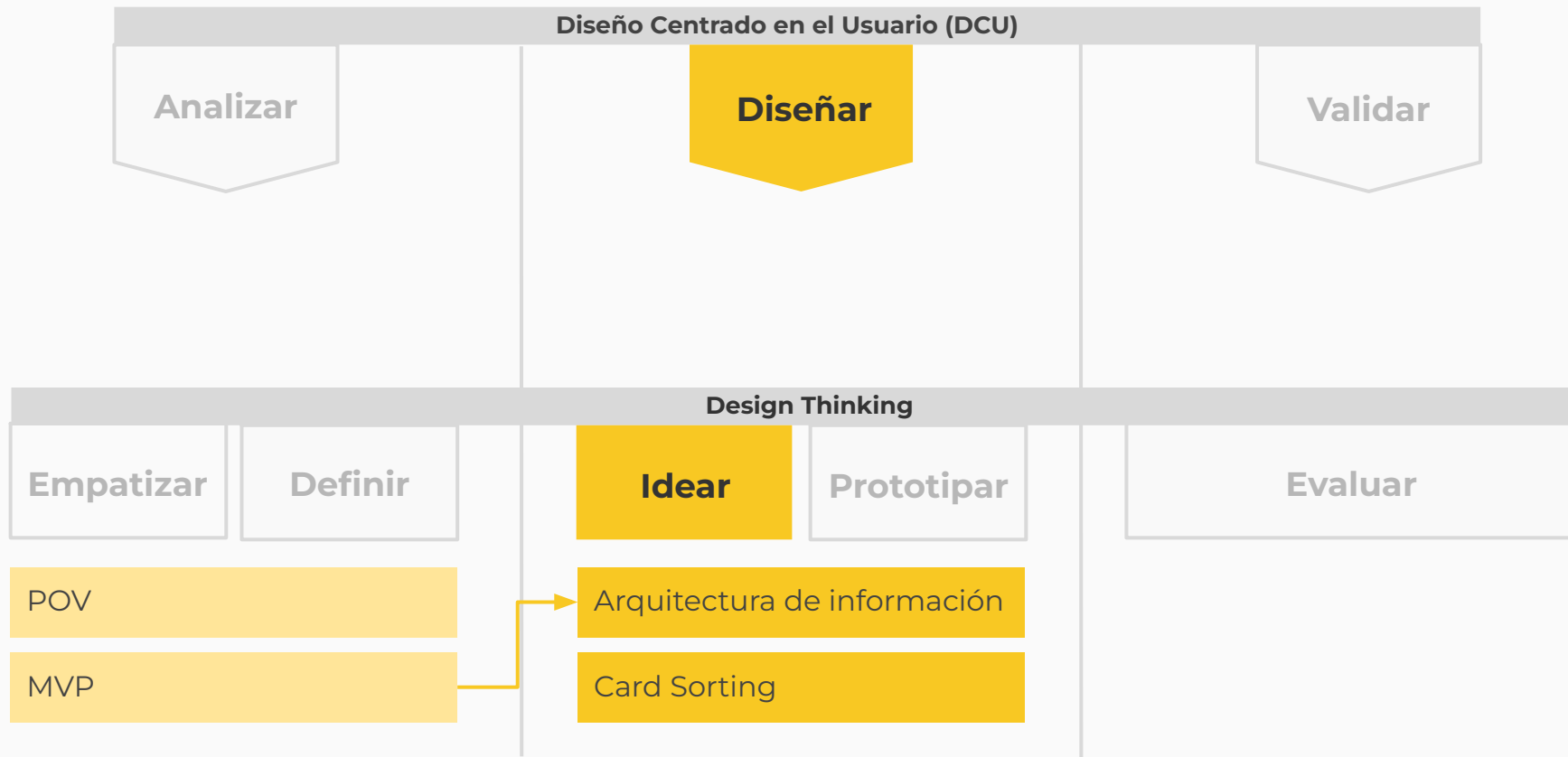
- ¿Qué es un POV?
- Recursos: storytelling y storyboard
- ¿Qué es un MVP?
- Listado de funcionalidades
- *Ejercicio obligatorio*

**Clase 8****Arquitectura de Información**

- ¿Qué es un mapa de sitio?
- Cardsorting
- Optimal Workshop
- Whimsical
- *Ejercicio obligatorio*

**Clase 9****User Flow**

- ¿Qué es un User Flow?
- Tipos de flujo de usuario
- Task Flow y Flow Chart
- ¿Qué es el Happy Path?
- *Ejercicio obligatorio*



# Arquitectura de información

En pocas palabras, la arquitectura de la información es el arte de **organizar la información de la forma más clara y lógica posible para que el usuario pueda encontrar fácilmente lo que está buscando**. Además, también nos permitirá poder añadir fácilmente nuevas funcionalidades y escalar el producto.

Se trata de **organizar, estructurar y etiquetar** correctamente todos sus elementos.



*La arquitectura de la información es la práctica de decidir cómo organizar las partes de algo para que sea **comprensible***



**Autor/as/es:** Information Architecture Institute

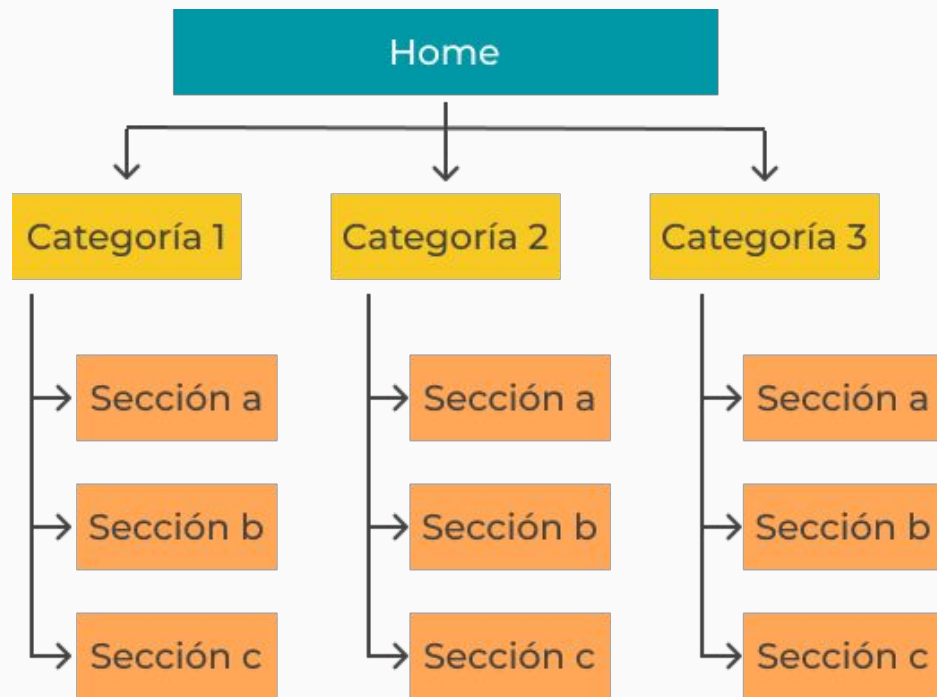
## ¿Por qué debemos trabajar con ella?

Tener una buena arquitectura de información es crucial para el desarrollo de cualquier **sitio, aplicación o software**.

Esto implica una relación estrecha entre todas las partes del proceso, los involucrados (desde la empresa, los diseñadores, programadores e inclusive usuarios testers) deben funcionar en sintonía.

La arquitectura de la información funciona como **base para el trabajo de los diseñadores UX** y brinda los recursos necesarios para estructurar el sistema, haciéndolo **comprensible y fácil de usar**.

Entender cómo navega un usuario puede ser de suma utilidad para determinar en qué medida es necesaria la arquitectura de la información.





La arquitectura de la información **permite que las jerarquías presentes en páginas web, aplicaciones y programas nos orienten hacia donde tenemos que ir** según nuestras necesidades. La estructura debe estar construida en base a una **lógica simple para que sea intuitiva**.

- Un usuario que ingresa a un sitio web se pregunta: *¿Qué es esto? ¿Qué función cumple? ¿Qué puedo hacer? ¿Dónde está lo que buscaba?*

La arquitectura de la información busca dar respuesta a estas preguntas **para que el usuario pueda navegar y permanecer**. Así, ofrece la posibilidad de incrementar la calidad del servicio en pos de que sea más navegable, usable y accesible.

Esto implica **garantizar que los usuarios tengan una experiencia satisfactoria** en cuanto a navegación y usabilidad, a través de la estructura y el lenguaje que se utilice en la construcción del producto digital.

## ¿Cómo vamos a realizarla?

Los wireframes, prototipos y diseño final dependen de nuestra arquitectura de información, por lo que se vuelve un **documento vital que define la organización y relaciones entre todos los elementos de nuestro diseño.**

En este punto del proceso, es necesario idear una arquitectura de la información para representar y comprender el modelo mental de nuestra user persona, saber cómo prefiere navegar las secciones y si reconoce la información cuando ingresa al sitio.

Para lograr esto, necesitamos que el usuario forme parte del proceso de diseño.

- La forma que tenemos de involucrar al usuario en la ideación de la arquitectura, es mediante la técnica de **Card Sorting**.

# Card Sorting

Es una técnica de clasificación de contenido.

La clasificación u ordenación de tarjetas (*card sorting*) se basa en la **observación de cómo los usuarios agrupan y asocian entre sí un número predeterminado de tarjetas etiquetadas con las diferentes categorías temáticas** del sitio web.

De esta forma, partiendo del comportamiento de los propios usuarios, **es posible organizar y clasificar la información de un sitio web conforme a su modelo mental**.

Este tipo de pruebas presenta análisis tanto de datos cualitativos como cuantitativos.

## ¿Cómo funciona un card sorting?

Vamos a entregar a nuestros usuarios **tarjetas** con los nombres de todos los elementos que componen nuestro diseño, es decir, categorías y subcategorías basadas en nuestro MVP y en nuestro benchmarking, **para que las agrupen y asocien como deseen.**

El objetivo de la prueba es:

- **Agrupar** los distintos contenidos
- **Jerarquizar** secciones según importancia
- **Rotular** correctamente las secciones y categorías

# Tipos de card sorting

- **Abierto:** el usuario puede nombrar libremente las categorías de las secciones
  - **Cerrado:** los categorías de agrupación están predefinidas
  - **Híbrido:** las categorías se encuentran predefinidas, pero el usuario es libre de crear nuevas si así lo desea.
- 
- **Individual**
  - **Grupal**
- 
- **Presencial**
  - **Remoto**
- 
- **Cualitativo:** observamos y registramos el proceso de decisión
  - **Cuantitativo:** procesamos estadísticamente los datos recopilados

## ¿Cómo realizar un card sorting?

1. Abrimos [Optimal Workshop](#) y nos creamos un usuario
2. Presionamos **“Crear Estudio”**
3. Configuramos el estudio como **“Card Sorting”**, lo nombramos y creamos el estudio.
4. Dentro de “Cards”, **introducimos los nombres de todas las tarjetas** (20 máx)
5. Dentro de “Categories”, **seleccionamos “Híbrido” e introducimos el nombre de nuestras secciones** principales
6. Dentro de “Mensajes e instrucciones”, **redactamos la bienvenida, explicación y saludo final a los usuarios** que vayan a participar del proceso (ser bien descriptivos ya que no vamos a estar presentes para ayudar al usuario si no entiende el procedimiento)

## ¿Cómo realizar un card sorting?

7. Dentro de “Cuestionario”, **redactamos las preguntas finales** que se les hará a los usuarios una vez finalizado el cardsorting (“Del 1 al 10, ¿qué tan difícil te resultó agrupar las tarjetas?”, “¿no sabías el significado de alguna tarjeta?, “¿crees necesaria otra forma de nombrar las categorías?”, etc.)
8. Dentro de “Configuración”, **cambiamos el idioma a español**
9. Al finalizar el diseño del card sorting, **presionamos “Launch” para activarlo.** Aparecerá un **enlace que debemos copiar** para compartirle a los usuarios.
10. Dentro de “Resultados” vamos a poder analizar cuántas personas participaron, quiénes finalizaron y demás. Si presionamos **“Análisis”, vamos a visualizar la recopilación de datos en una matriz de similitud y en un dendrograma.**

# Ejercicio Optimal Workshop

Realizamos un cardsorting para una  
aplicación de ayuda social.



## Recopilación de datos

La herramienta nos permite analizar los datos recopilados (*Results* → *Analysis*) de diversas formas. Los gráficos más importantes a la hora de analizar resultados son:

- **Matriz de similitud** (Similarity matrix). Este diagrama detecta grupos o tarjetas que fueron más frecuentemente emparejadas entre los usuarios. Mientras más cercano a 100 sea el número obtenido, más gente agrupó esas tarjetas juntas.
- **Dendrograma** (Dendrogram). Este diagrama nos permite ver los grupos y etiquetas principales elegidas por los usuarios para entender en qué categorías las ubicaron.

A partir de estos resultados debemos **analizar e interpretar** la información, que luego nos servirá para realizar nuestra arquitectura de la información para nuestro proyecto con información validada por los usuarios.

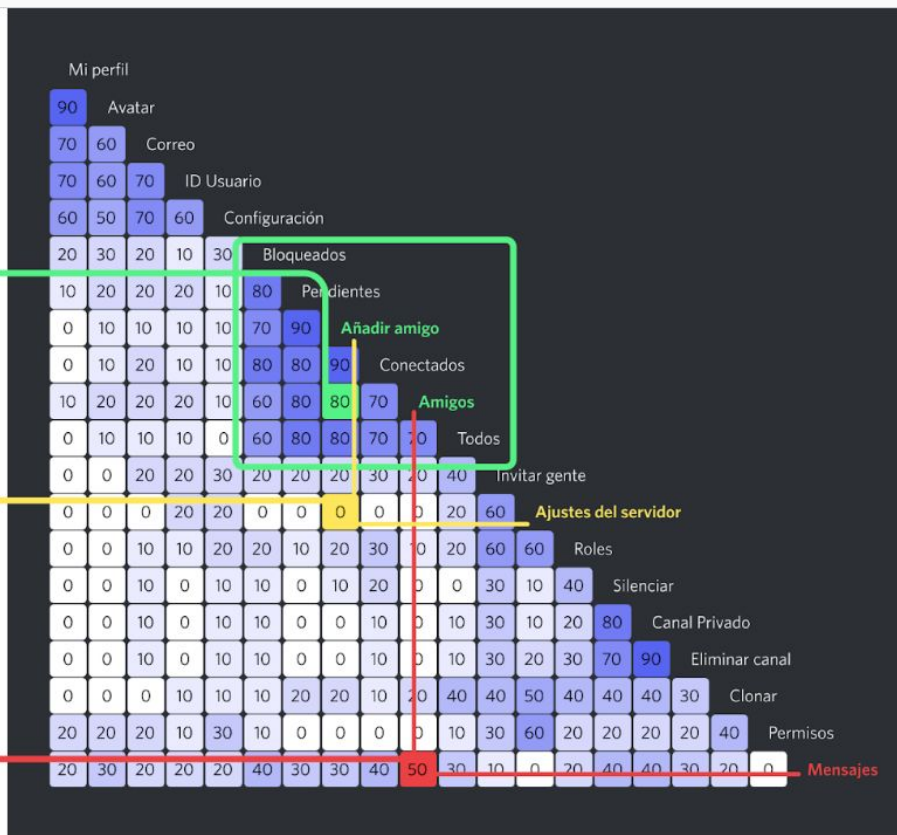
## DESAFIO: CARDSORTING

# MATRIZ DE SIMILITUD

Un 80% de los participantes agrupó en el mismo sector "Amigos" y "Añadir amigos", por lo que el éxito de la arquitectura de información original, en este caso, se mantiene correcta.

Además, hay que resaltar que se evitó de manera absoluta la relación de esta actividad con la sección "Servidores".

Sin embargo, solo la mitad de los participantes vinculó la sección "Mensajes" con "Amigos". Esto puede deberse a un desconocimiento de la función (comunicarse con contactos de manera privada).

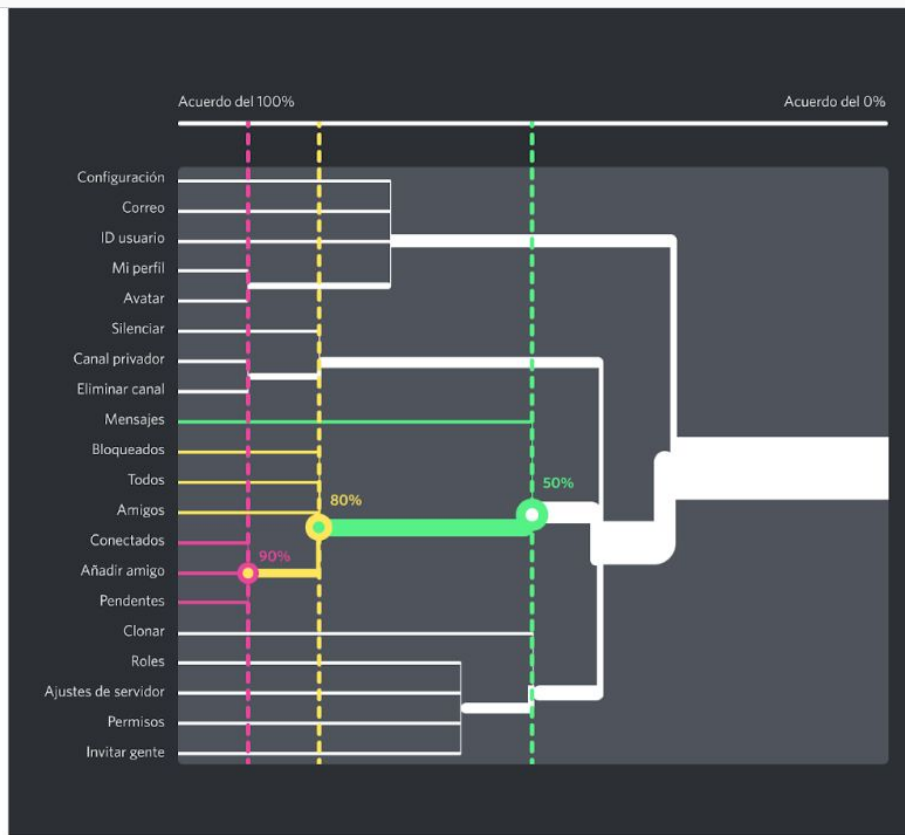


## DESAFIO: CARDSORTING

### DENDOGRAMA

El 80% acordó en agrupar todas las secciones propuestas de la misma forma que en la nueva arquitectura de información.

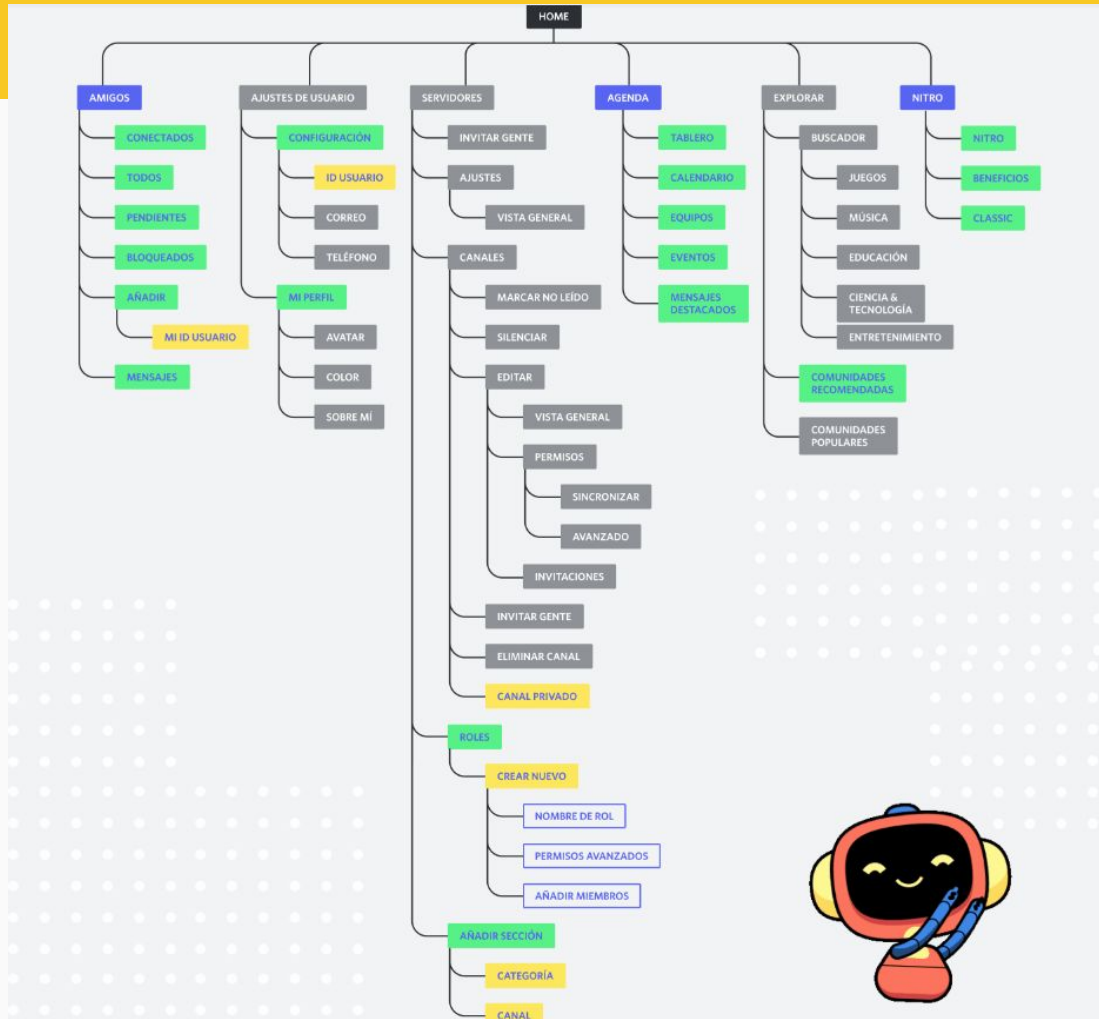
Sin embargo, solo el 50% incluyó a los mensajes dentro de esta sección. Puede entenderse a la ambigüedad de enviar mensajes por privado o enviar mensajes dentro de un canal de voz.



# Mapa de sitio

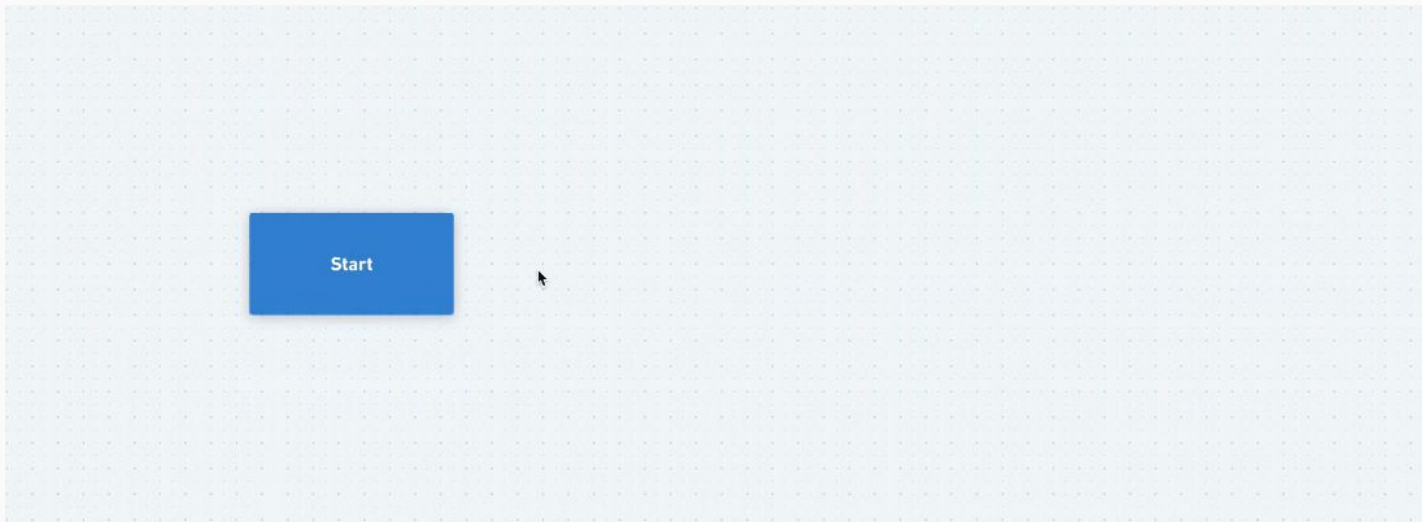
A partir de los resultados obtenidos del card sorting y del análisis posterior de sus diagramas, vamos a poder realizar el **mapa del sitio**. Este nos permitirá ver las relaciones y agrupaciones establecidas entre los contenidos.

Dentro de nuestro mapa, jerarquizaremos y agruparemos las secciones principales de nuestra aplicación mostrando cómo se conectan a las subsecciones, siempre partiendo de la “**Home**”.



# Whimsical

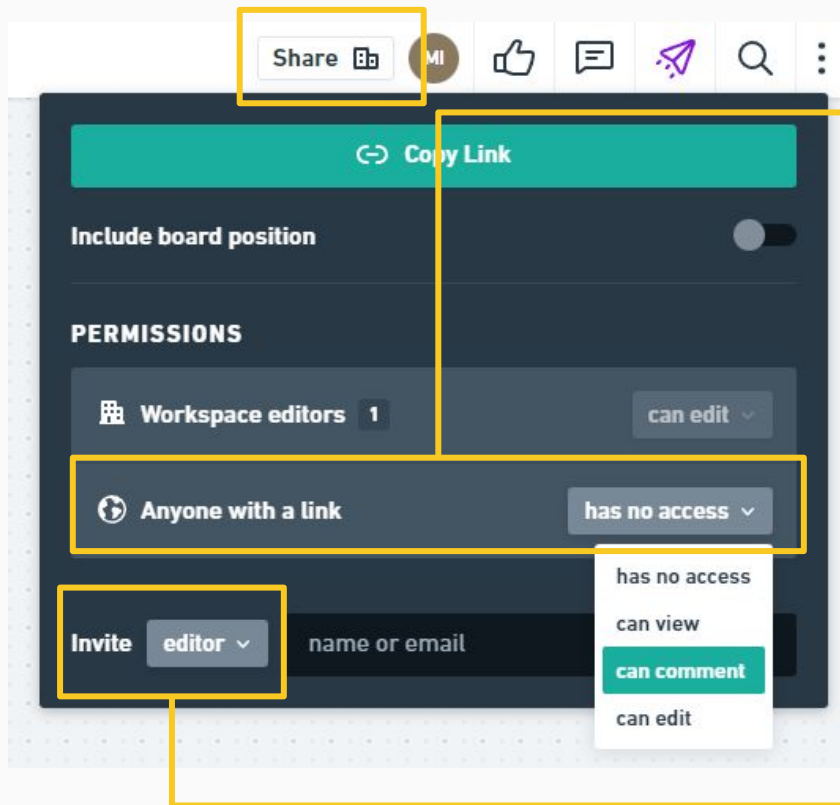
Para poder organizar la información recopilada y crear nuestro mapa de sitio, podemos apoyarnos de herramientas como “Whimsical” o “Figjam”.



## ¿Cómo utilizamos Whimsical?

1. Abrimos [Whimsical](#) y nos creamos un usuario
2. Nombramos nuestro espacio de trabajo (ej: Grupo 1)
3. Seleccionamos la opción “**Board**”
4. **Damos permiso de editor a todos los integrantes del equipo**
5. **Damos permiso de comentador a cualquier persona con el enlace** (de esta manera, podré corregir el trabajo en el mismo mapa)
6. Arrastramos las cajas de texto para **armar nuestro mapa de sitio de forma vertical, partiendo desde la Home** (no tenemos en cuenta el registro/inicio de sesión)
7. **Descargamos el trabajo** presionando el símbolo del avión de papel → Export → Size 2 → Download.

# Compartir acceso en Whimsical



Al clicar “Share”, configuramos “Anyone with a link” can comment.

Para que todos sus compañeros de grupo puedan editar el archivo, es necesario “Invitar editor” escribiendo el mail de cada uno de ellos.



# Ejercicio Whimsical

Creemos el mapa de sitio tomando como base el cardsorting en el que trabajamos previamente.



# Proyecto final

Para continuar construyendo nuestro **Proyecto Final**, debemos crear una arquitectura de información de la siguiente manera:

**1. Realizar un card sorting abierto o híbrido teniendo en cuenta:**

- El máximo de tarjetas permitido por la aplicación es de **20 totales**.
- Crear una **guía detallada** para los participantes: introducción, explicación de consignas, preguntas de segmentación y preguntas finales.
- Enviar el link de participación al card sorting a **10 posibles usuarios** de mi aplicación y recordarles que se realiza únicamente desde una PC.
- **Analizar e interpretar los resultados** (gráficos y respuestas) y realizar un informe con las conclusiones del estudio (aciertos, errores, correcciones, etc)

**2. Crear un mapa de sitio en Whimsical** utilizando la información obtenida de los usuarios. Tener en cuenta que debemos obtener un mapa lo más ordenado y coherente posible. Vamos a tratar de respetar al máximo las preferencias del usuario y a tener en cuenta nuestra interpretación de los resultados.

# 1ra Pre-entrega Proyecto Final

# Especificaciones de la 1ra Pre-entrega

- **Fecha:** primera clase de la semana del 12 de septiembre
- **Formato:** Google Slides (ppt)
- **Diseño:** nulo, fondo blanco con tipografía Roboto (14px mínimo) en color simil negro
- **Tareas incluidas:**
  - Planteamiento + Desktop research
  - Benchmarking
  - Mapa de empatía + Arquetipos de persona
  - Entrevistas cualitativas
  - POV + MVP
  - Cardsorting + Mapa de sitio
  - Task flow + Flow chart

# No te olvides de dar tu presente

## **Recordá:**

- Revisar la Cartelera de Novedades.
- Hacer tus consultas en el Foro.

**Todo en el Aula Virtual.**

# Gracias y hasta la próxima clase.