

PREGRADO



UNIDAD 2 | USER EXPERIENCE DESIGN & PROTOTYPING

INFORMATION ARCHITECTURE

SI385 | IHC y Tecnologías móviles



Al finalizar la unidad, el estudiante crea diseños visuales en base a la experiencia propuesta para el usuario, tanto web como móvil.

AGENDA

INTRO

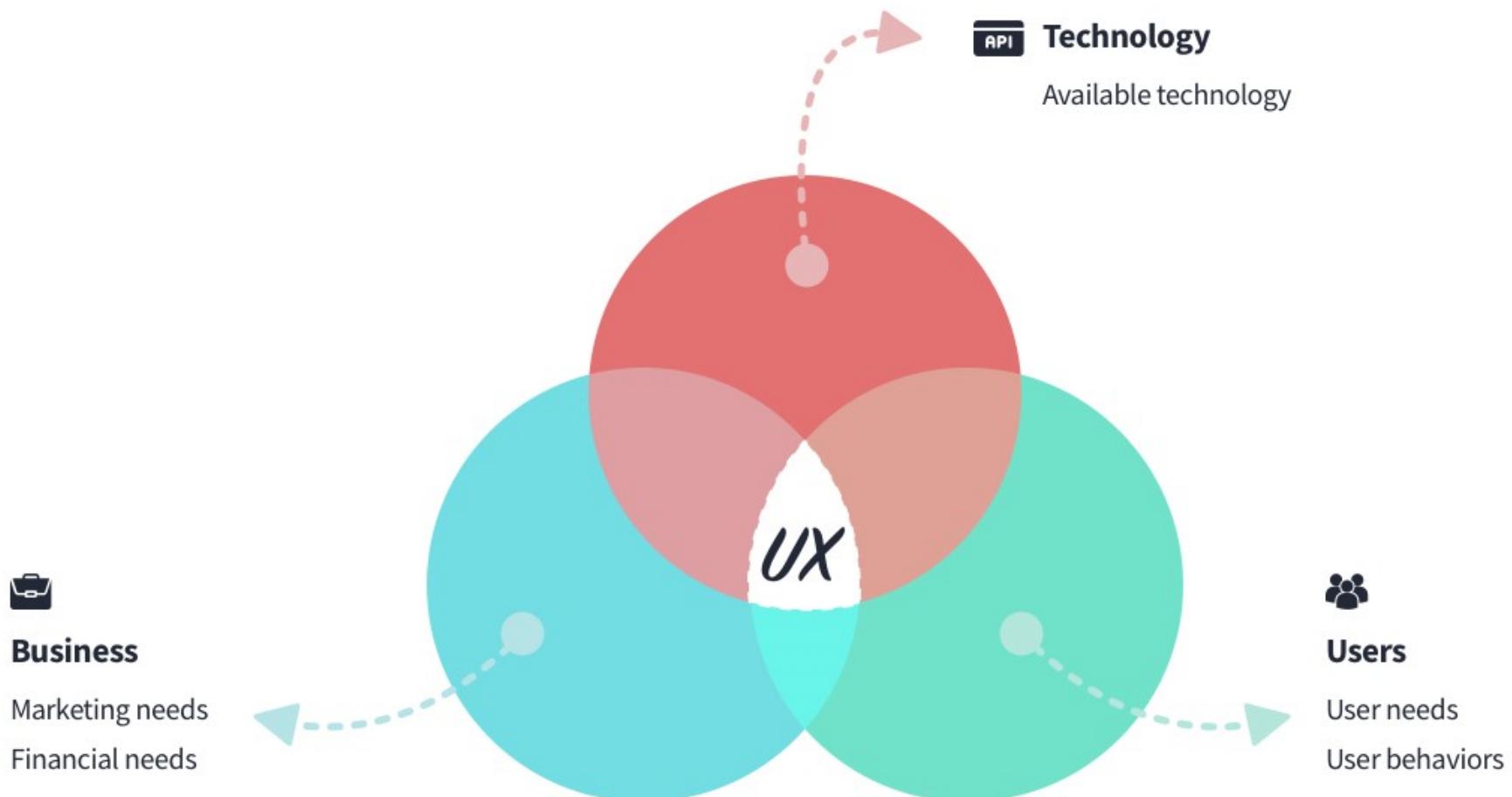
PRINCIPLES & HEURISTICS

APPROACHES

BEST PRACTICES



UX

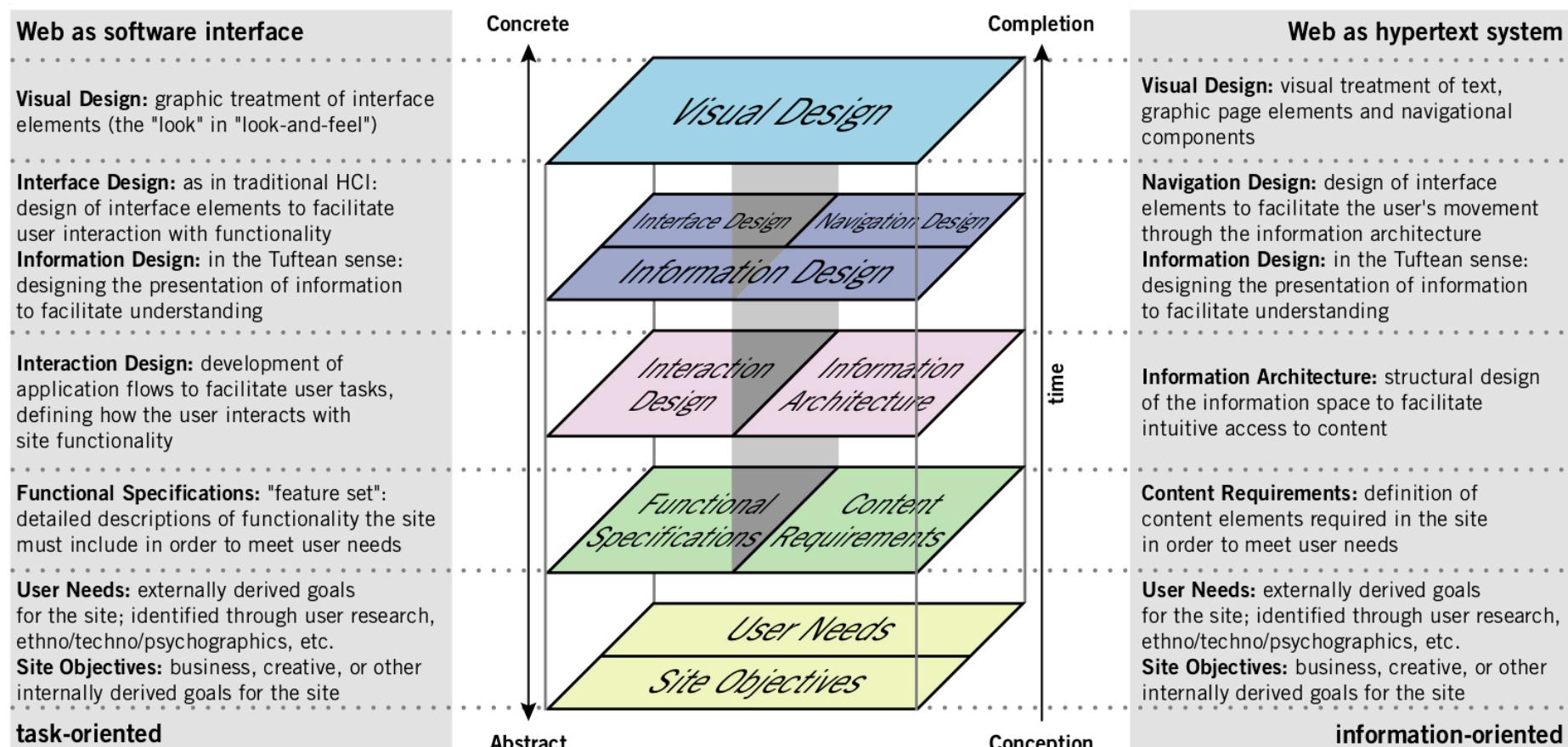


The Elements of User Experience

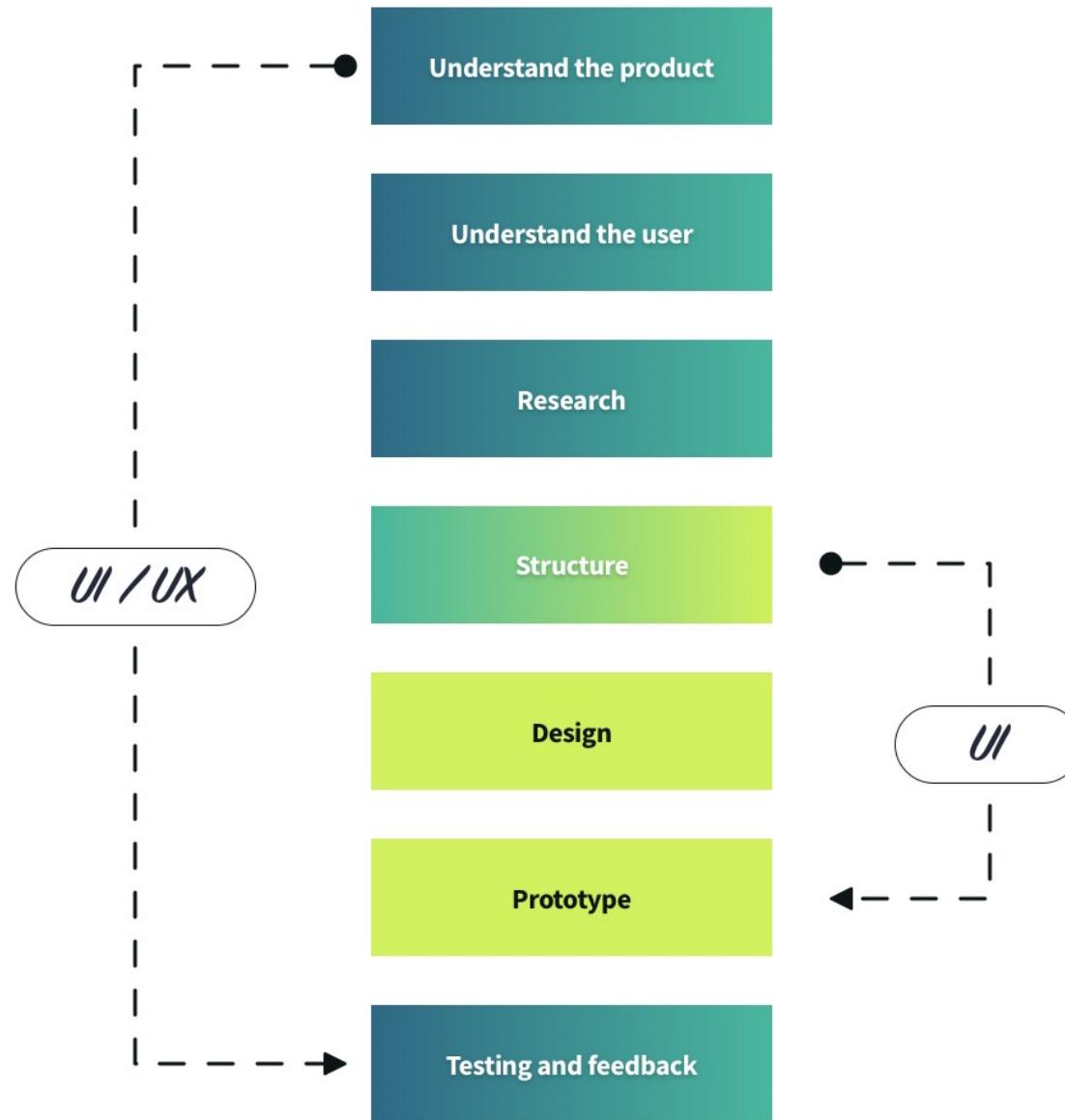
Jesse James Garrett
jjg@jjg.net

30 March 2000

A basic duality: The Web was originally conceived as a hypertextual information space; but the development of increasingly sophisticated front- and back-end technologies has fostered its use as a remote software interface. This dual nature has led to much confusion, as user experience practitioners have attempted to adapt their terminology to cases beyond the scope of its original application. The goal of this document is to define some of these terms within their appropriate contexts, and to clarify the underlying relationships among these various elements.



UX y UI



UX e IA



Information Architecture

Content inventory

Content audit

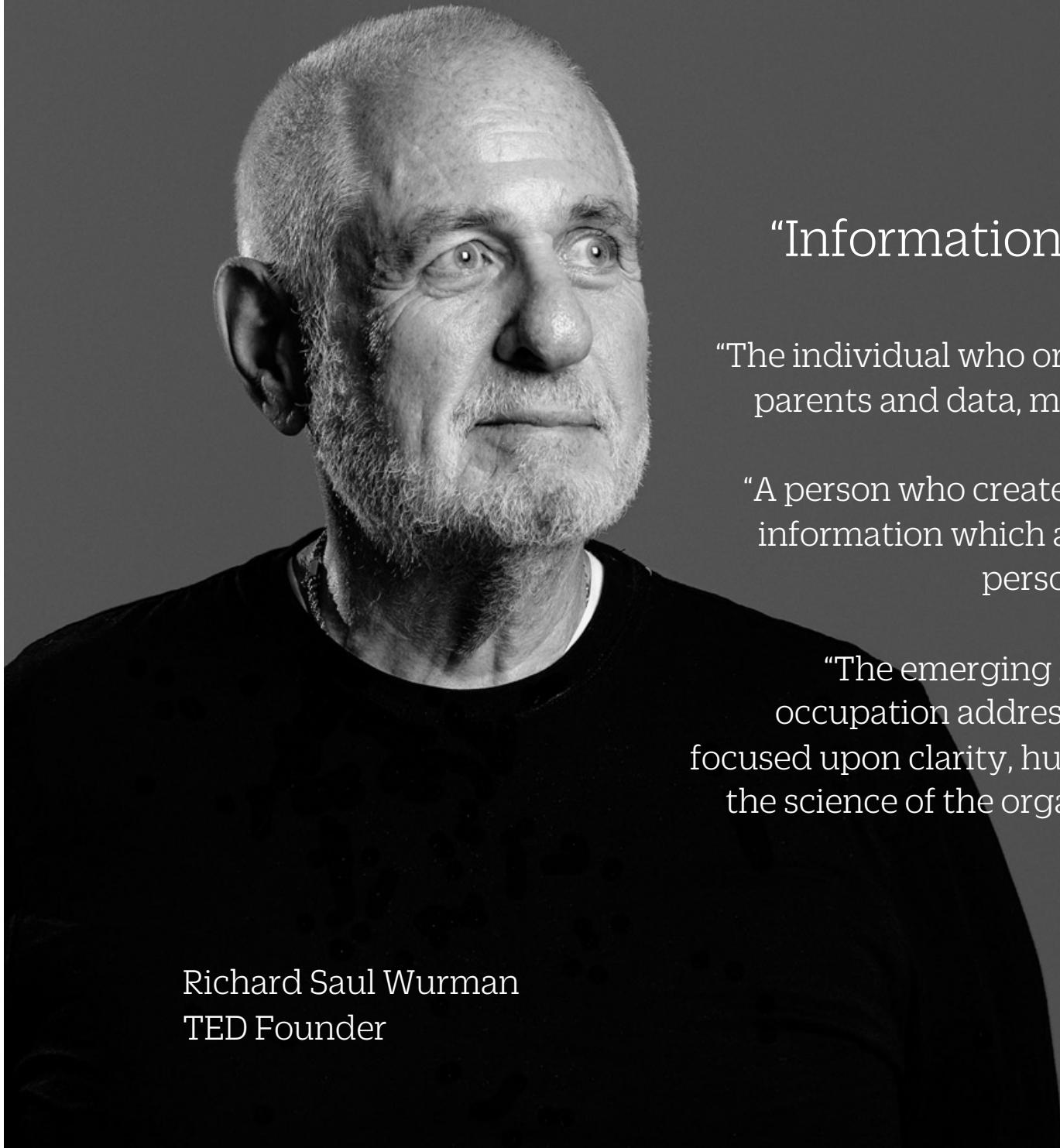
Navigation and mapping



Wireframes

Low fidelity (sketches)

High fidelity

A black and white close-up portrait of Richard Saul Wurman. He is an elderly man with a full, grey beard and mustache. His hair is thinning and grey. He is wearing a dark, possibly black, t-shirt. The background is a solid, neutral grey.

"Information Architect" (1976)

"The individual who organizes the patterns and parents and data, making the complex clear."

"A person who creates the structure or map of information which allows others to find their personal paths to knowledge."

"The emerging 21st-century professional occupation addressing the needs of the age focused upon clarity, human understanding, and the science of the organization of information."

Richard Saul Wurman
TED Founder

Information Architecture hoy

Es todo lo relacionado a la organización de la información de forma clara y lógica. Dicha organización sigue un propósito claro – ayudar a los usuarios a navegar por conjuntos complejos de información.

Es la creación de una estructura para un website, app u otro producto, que permita al usuario entender dónde está – y dónde está la información que necesita – en relación a su ubicación actual.

AGENDA

INTRO

PRINCIPLES & HEURISTICS

APPROACHES

BEST PRACTICES



8 IA Principles

Objects: El contenido debería tratarse como algo vivo, que respire, con un ciclo de vida, comportamientos y atributos.

Choices: Es importante crear vistas que ofrezcan alternativas significativas para los usuarios.

Disclosure: Muestre solo la información suficiente que ayude a la gente entender las clases de información que encontrarán si van a profundizar.

Exemplars: Muestre ejemplos cuando describa el contenido de las categorías.

Front doors: Asuma que la al menos la mitad de visitantes o usuarios vendrá de una vista o página distinta de la de inicio.

Multiple classification: Significa que debería haber diferentes maneras de presentar el contenido. Diferentes personas pueden usar métodos distintos para encontrar la información.

Focused navigation: Significa que los menús de navegación no deberían definirse por dónde aparecen, sino por lo que contienen.

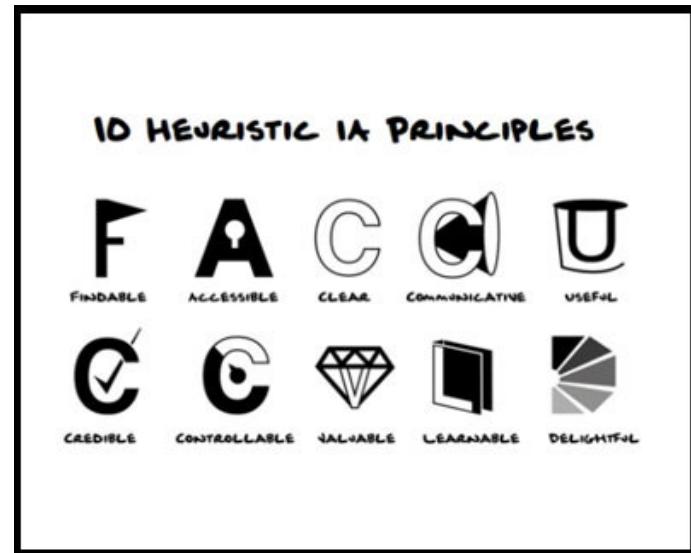
Growth: Asuma que el contenido va a crecer. Asegúrese de la escalabilidad.

Dan Brown
Autor, *IA Lenses*



IA Heuristics

Criterios para determinar si IA es efectiva o no:



Is it findable?: ¿Los usuarios pueden encontrar con facilidad lo que están buscando?

Is it accessible?: ¿Se puede usar en todos los dispositivos y canales que se espera?

Is it clear?: ¿Es fácil de entender?

Is it communicative?: ¿Los mensajes y etiquetas ayudan al usuario para orientarse en el producto?

Is it usable?: ¿Pueden los usuarios lograr las tareas asignadas sin frustrarse?

Is it credible?: ¿El contenido está actualizado y se continua actualizando con frecuencia?

Is it controllable?: ¿Las tareas e información que un usuario podría querer están disponibles?

Is it valuable?: ¿La desea el usuario objetivo?

Is it learnable?: ¿Puede usarse y entenderse con facilidad?

Is it delightful?: ¿Cómo se supera las expectativas de los usuarios?

AGENDA

INTRO

PRINCIPLES & HEURISTICS

APPROACHES

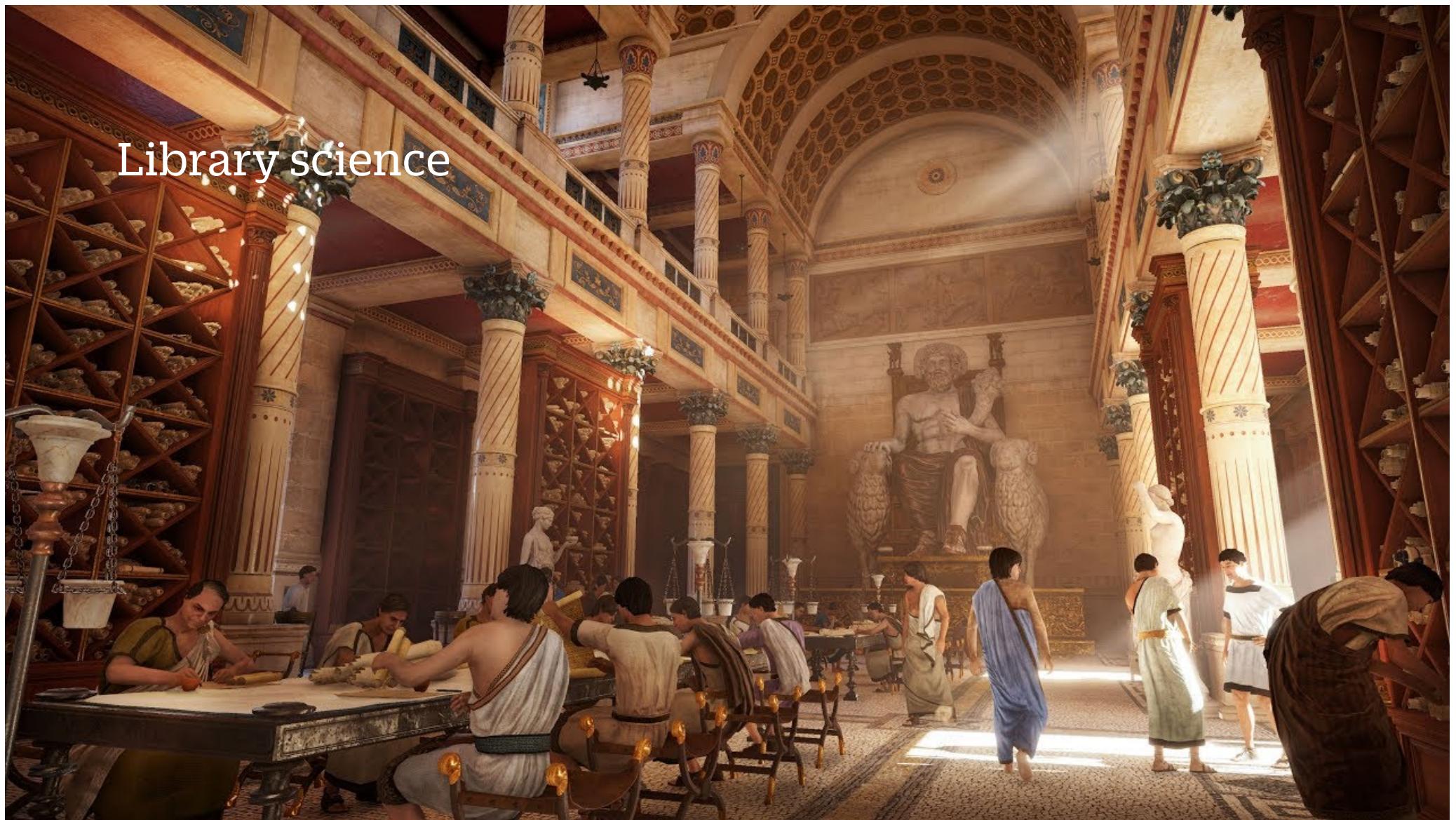
BEST PRACTICES



IA Approaches

Library science

Cognitive psychology.



Library science

Categorizing

Definir las cosas por similitud

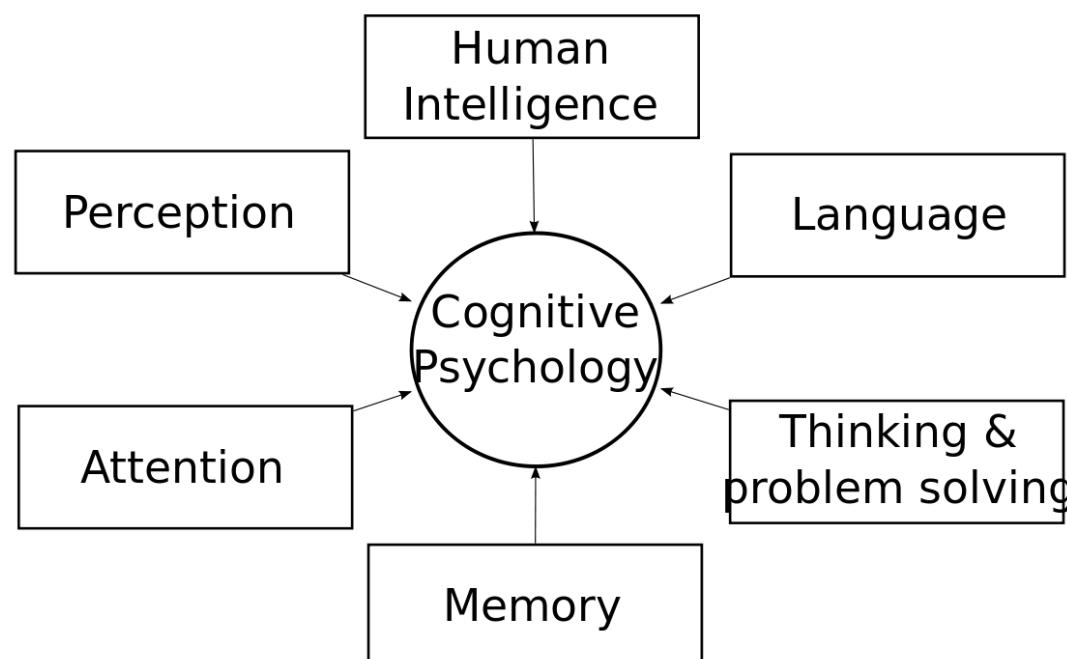
+

Cataloging

Crear metadata y asignarla al contenido para encontrarlo posteriormente

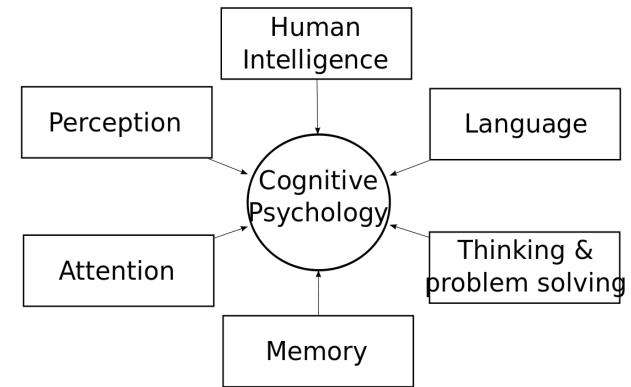
Cognitive psychology.

Es el estudio de cómo trabaja nuestra mente – qué actividades mentales se llevan a cabo en nuestro cerebro y cuáles son los diversos factores que influyen en nuestra atención.



Cognitive psychology e IA.

Algunos elementos de cognitive psychology valiosos para IA:



Gestalt principles: Explora la percepción visual de elementos en relación unos con otros. Muestra cómo la gente tiende a unificar los elementos visuales en grupos según similitud, continuidad, o proximidad.

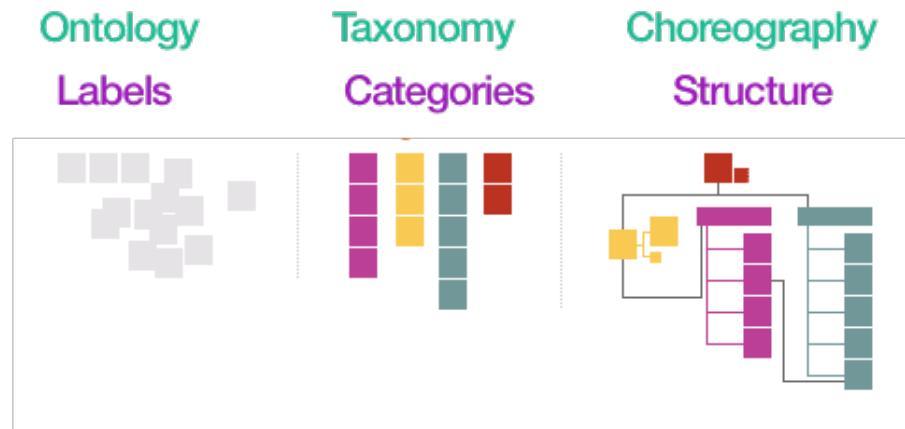
Mental models: Qué supuestos tiene la gente en mente antes de interactuar con un website o app.

Cognitive load: Qué cantidad de información puede procesar una persona en un momento dado.

Recognition patterns: La gente que visita un website o utiliza una app espera ver ciertas características asociadas con una clase definida de producto.

Visual Hierarchy: Directamente ligada con content readability. Aquí se considera los scanning patterns – antes de leer una página, la gente da un vistazo rápido para ver si le interesa.

Content Organization Steps



Ontology

Listar y mostrar las piezas críticas de información.

Taxonomy

El método de organización.

Choreography

Decidir la ubicación de los grupos según su importancia, a la vez que pensar en rutas transversales entre grupos, shortcuts, así como identificar redundancia de información.

VIEWS

CHARTS

Report Export Popup



Search filters + results



Asset View



Map w. switches

- Status
- PWR
- Location

Switches w. stats

- SWITCH ID: 1000
- Health: 100%
- Location: USA

Profile



Metrics



Settings



Dropdown w. metrics



KPI

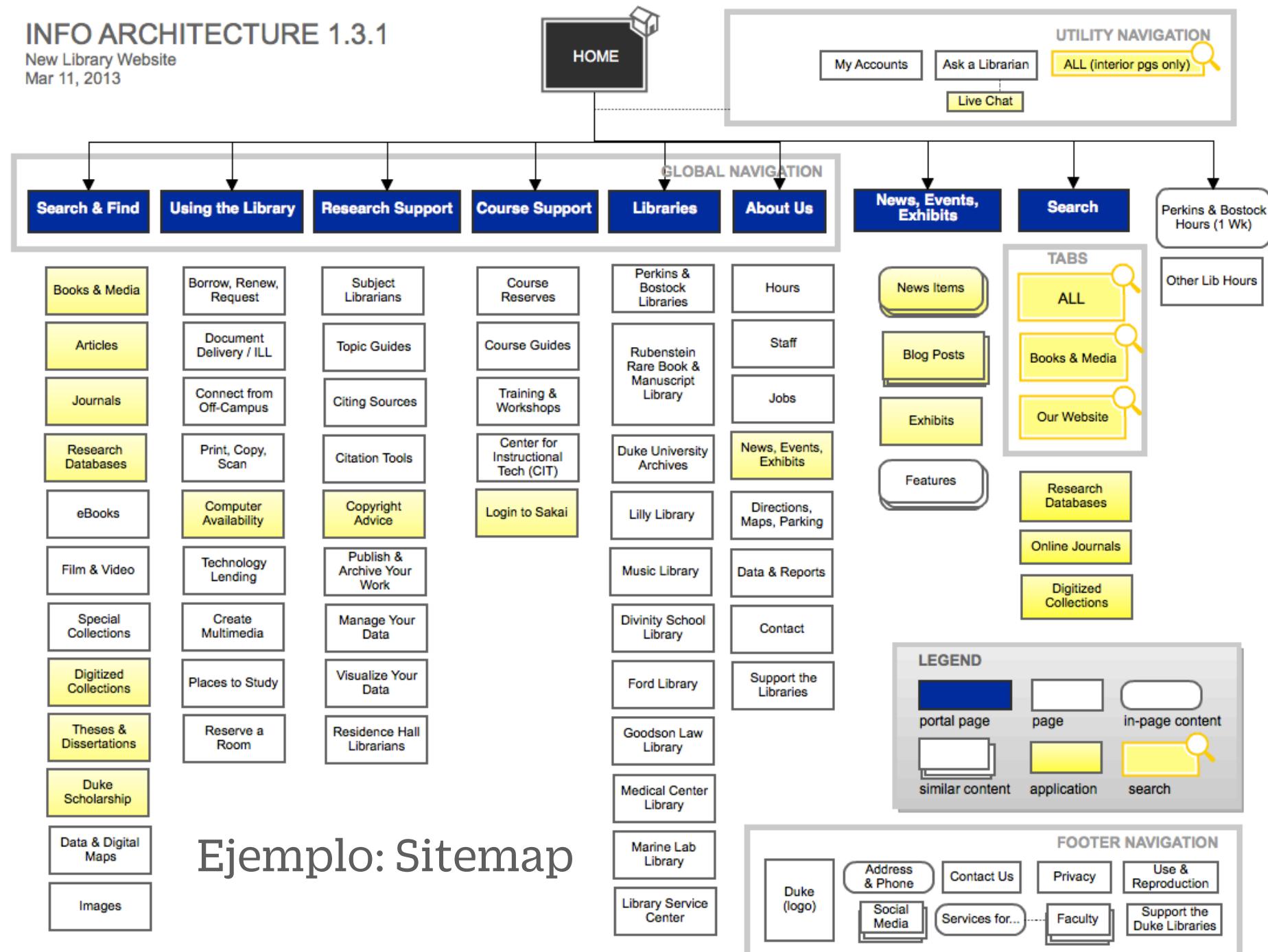


List View

Organizar la jerarquía visual

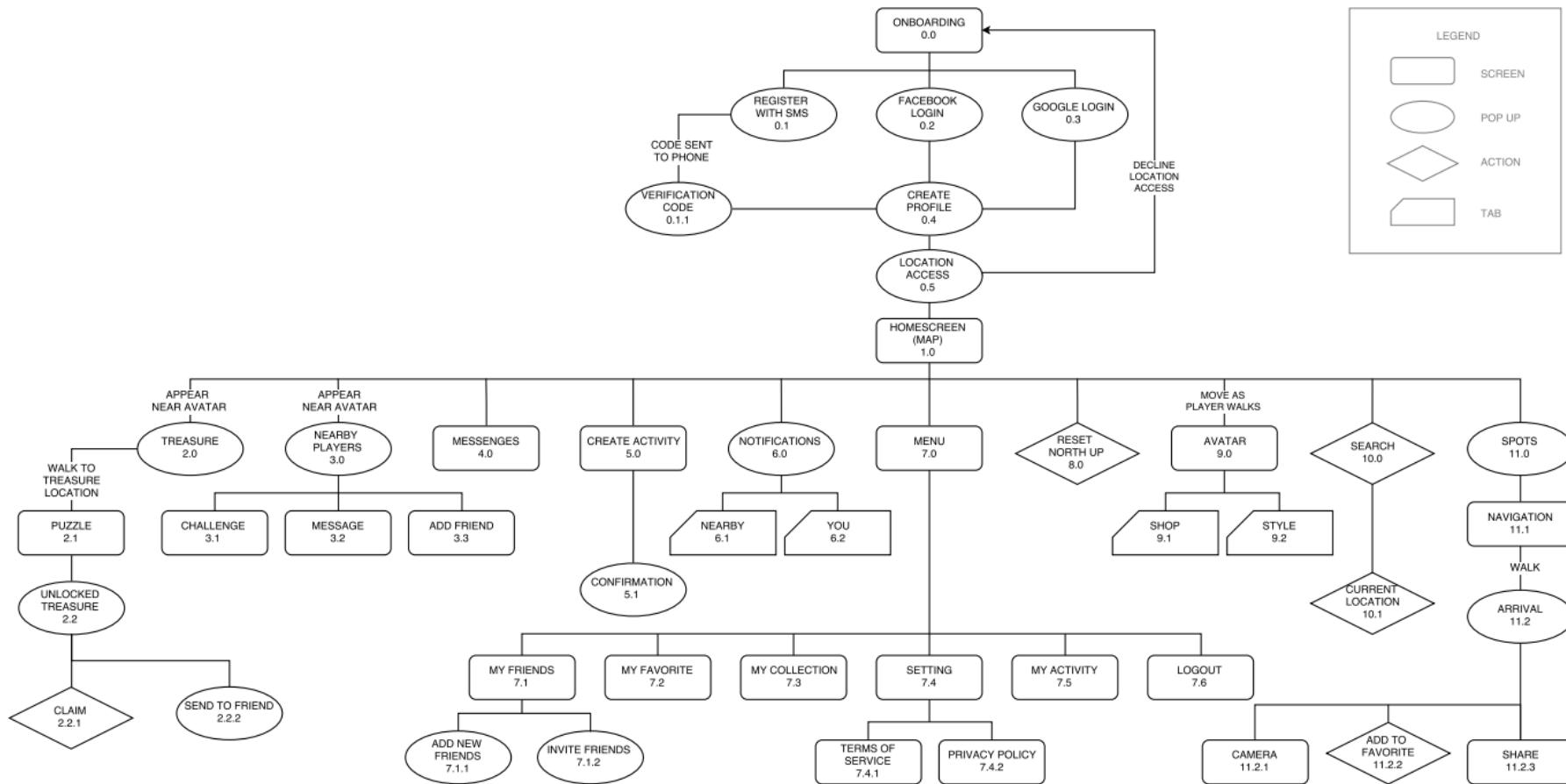
INFO ARCHITECTURE 1.3.1

New Library Website
Mar 11, 2013



Ejemplo: Sitemap

Information Architecture



Ejemplo: Game Engagement Points

AGENDA

INTRO

PRINCIPLES & HEURISTICS

APPROACHES

BEST PRACTICES



Best practices

Don't Focus on Hierarchy, Focus on Structure

La página home siempre lo será, pero hacia dónde lleva, cómo los usuarios llegan ahí y otros aspectos se determinan luego.

All Processes Should Be Logical

Aunque IA y el UX process se relaciona con las interacciones de usuarios, cada paso debe tener sentido. Las pantallas de registro no deberían llevar a settings, una función de cámara no debería saltar a una vista de mapa por ejemplo.

Remember the UX Process

Un error común es simplemente hacer IA, sin recursos, investigación u otros activos o trabajo. Es como decirle a un autor que escriba un libro sin un resumen, o a un programador que codifique una aplicación sin prototipos.

You Are the Cartographer

Los cartógrafos toman en consideración todo lo relacionado con un mapa, desde las cadenas montañosas hasta las fronteras estatales. Al igual que los creadores de mapas, los diseñadores determinan qué incluye el diseño de IA. Páginas individuales, comportamientos específicos del usuario, contexto para los puntos de decisión ... y así sucesivamente.

En última instancia, el cartógrafo decide qué va en el mapa según las necesidades del usuario. Lo mismo es cierto para los diseñadores, así que cree el IA para el usuario final, es decir, los equipos de desarrollo y diseño del producto..

RESUMEN

Recordemos

IA hace que lo complejo sea claro.

Permite que los negocios investiguen y aprendan qué información es importante para el éxito de su producto.

Permite satisfacer las necesidades de los usuarios, proporcionando acceso a lo que ellos consideran importante.



REFERENCIAS

Para profundizar

<https://www.iainstitute.org/what-is-ia>

<https://www.nngroup.com/topic/information-architecture/>



PREGRADO

Ingeniería de Software

Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación | Facultad de Ingeniería



UPC

Universidad Peruana
de Ciencias Aplicadas

Prolongación Primavera 2390,
Monterrico, Santiago de Surco
Lima 33 - Perú
T 511 313 3333
<https://www.upc.edu.pe>

exígete, innova