



kodemia



Taller UX/UI II

Arquitectura de la información

22 de octubre del 2022

Impartido por Víctor Torres



Taller UX/UI II: Arquitectura de la información

- → Hallazgos e insights: Resultados de la investigación UX
- → Userflows (Taskflow)
- → Introducción a la Arquitectura de la Información
- → Componentes de la AI (Sistemas de organización, Sistemas de etiquetado, Sistemas de navegación, Sistemas de búsqueda)
- → Wireframes parte 1





Workshop



Design thinking

Resultados del Research :
Identificar y probar o refutar
nuestras suposiciones, encontrar
puntos en común de nuestra
audiencia objetivo y reconocer sus
necesidades, objetivos y modelos
mentales.

Hallazgos e insights (Revisión)
30mins – Trabajo en equipo

Userflows 💪



Taskflow

Es un diagrama que muestra el trayecto lógico que debe realizar un usuario para realizar una tarea determinada. Esta tarea va a ser única y al tomar las muestras el investigador deberá pre-definir el principio y fin (tarea específica) de cada trayecto .

-Un producto de UX para flujos de trabajo y aplicaciones



Taskflow (diagrama de tareas)

Cada paso para llegar al objetivo





Workshop

Design thinking, fase 3: Ideación
Crea una lluvia de ideas sobre una variedad de ideas locas y creativas que aborden las necesidades insatisfechas de los usuarios identificadas en la fase de definición.

Taskflow, basado en el camino feliz
(Figjam)
20mins - Trabajo en equipo

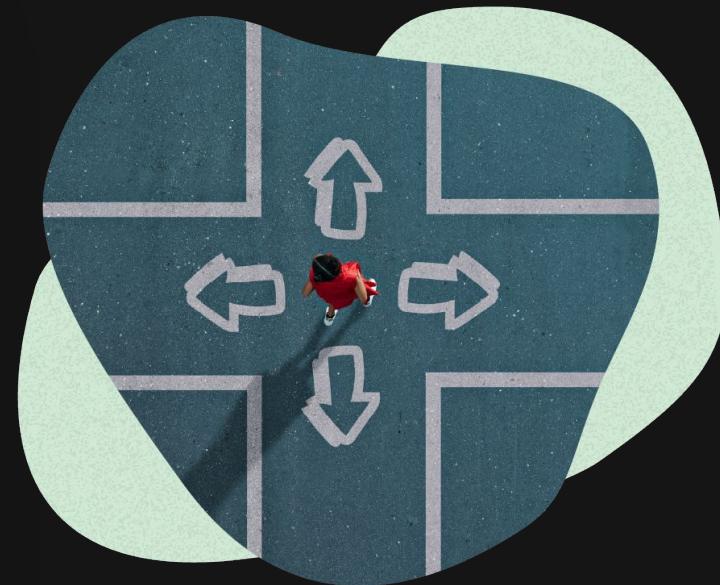
Arquitectura de la información



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

La IA tiene la función de ayudar a los usuarios a encontrar lo que están buscando en un lugar físico o digital.

-Arquitectura de la información: guía de estudio

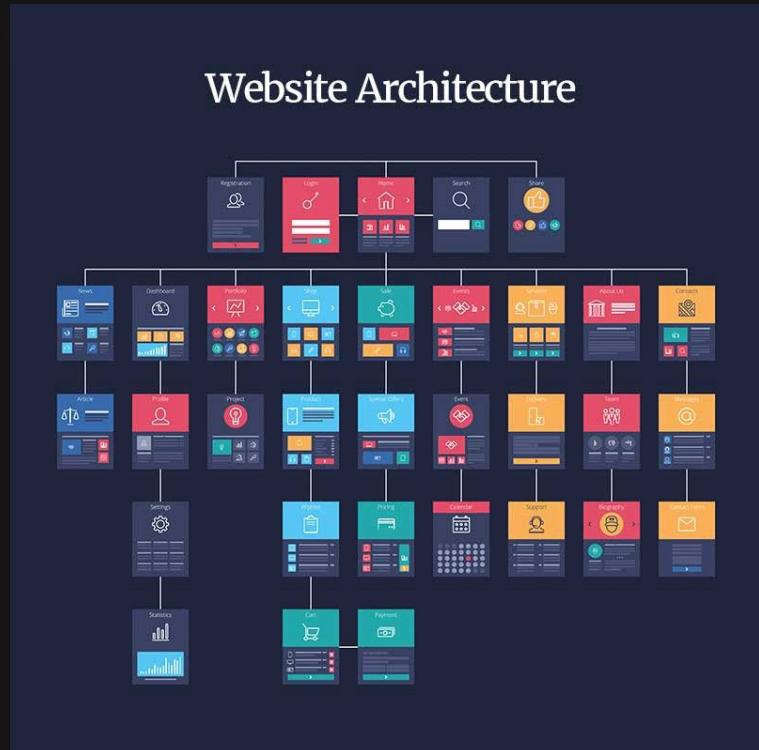


Arquitectura de la información

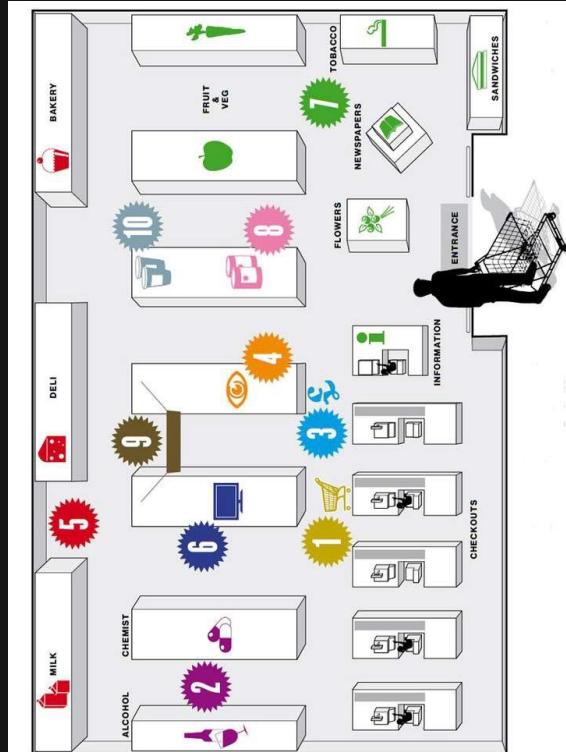


La arquitectura de la información (IA), u organización, de un sitio web o una aplicación es fundamental, ya que determina si los usuarios pueden o no encontrar la información deseada y completar las tareas.

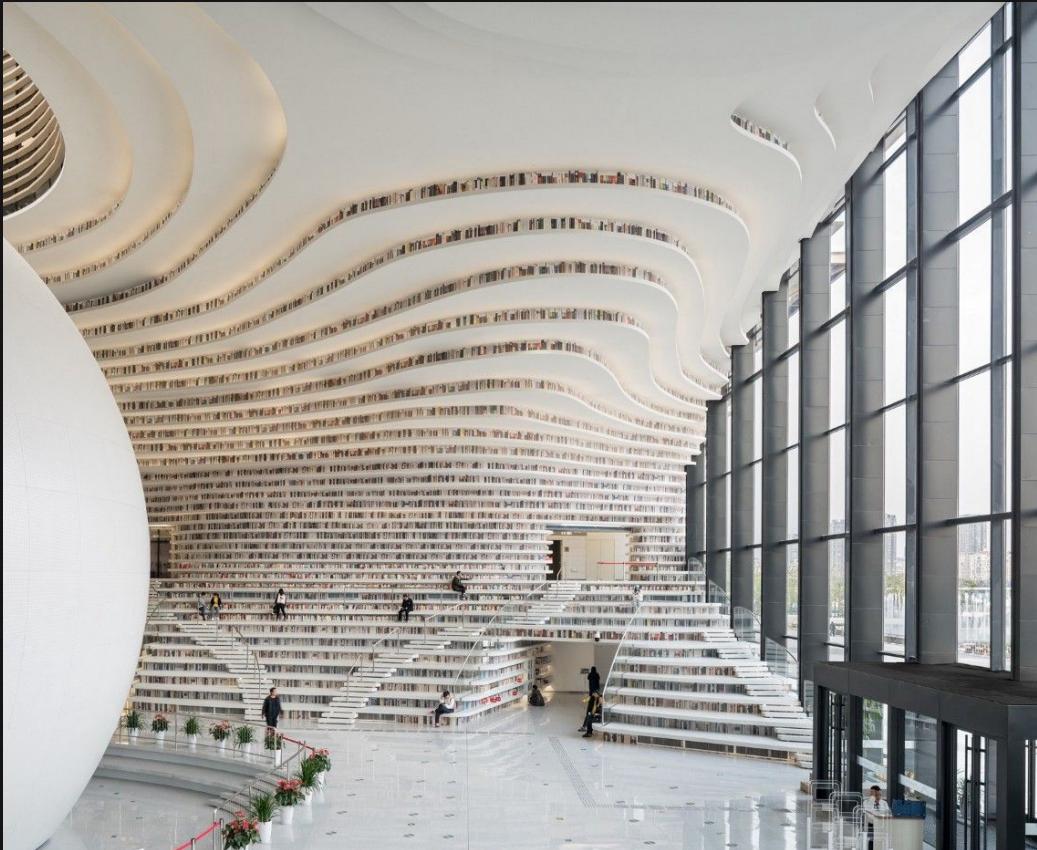
*-Arquitectura de la información:
guía de estudio*



Arquitectura de la información



Arquitectura de la información



The screenshot shows the BookStream website interface. At the top, there's a navigation bar with 'Book / stream' and search fields for 'Book or author'. Below the search bar are links for 'LOG IN // SIGN UP', 'BOOKS', 'GENRE', 'AUTHORS', 'RATINGS', and 'SUBSCRIPTION'. The main content area has a breadcrumb trail: 'Books > Fantasy > The time traveler's wife'. A 'POPULAR' section shows books like 'Fantasy' (2,088 books), 'Fantastic' (1,382 books), 'Romance novels' (1,084 books), and 'Psychology books' (2,038 books). On the left, a sidebar lists various book categories such as Business books, Action movies, Detectives, Children's books, Foreign literature, History, Classical literature, Books on psychology, Computer literature, Business books, Health and beauty, Executive summary, Culture and art, Romance novels, Science and education, Periodicals stories, Poetry and drama, Adventure, Non-fiction literature, Bioguide, Contemporary prose, Detective, Horror, mysticism, Fantasy, Hobbies and leisure, Esoteric, and Humorous literature. The right side features sections for 'ALL BOOKS' (10,000 books) and 'ALL AUDIOBOOKS' (3,000 audiobooks), each displaying a grid of book covers. At the bottom, there's a section for 'READ AND LISTEN <BOOKS AND AUDIOBOOKS>' with over 6,000 books.

Arquitectura de la información



La IA:

- Es la columna vertebral de la información del sitio.
- Requiere una comprensión de cómo las personas buscan información, y de cómo cubrimos las estructuras organizacionales comunes que respaldan esos comportamientos.
- No es parte de la interfaz de usuario (UI); más bien, IA informa a la UI .
- Se documenta en hojas de cálculo y diagramas (parte del resultado es un mapa del sitio).

-*Arquitectura de la información: guía de estudio*



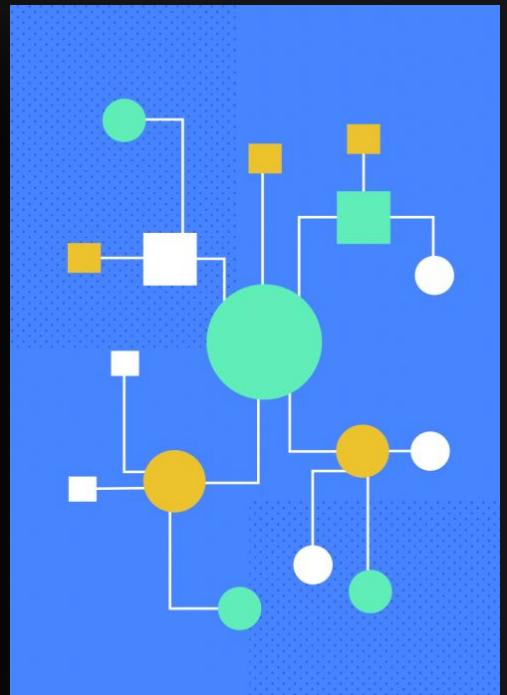
Arquitectura de la información



En el enfoque del mundo digital para la IA:

- Es fundamental que la información contenga una estructura comprensible para que cualquier usuario, utilice una lógica simple y tenga en cuenta todas las posibilidades de interacción.
- Jerarquizar y categorizar las características y elementos que conforman nuestro producto es muy importante ya que de esto depende el éxito del mismo.

-*Arquitectura de la información: guía de estudio*



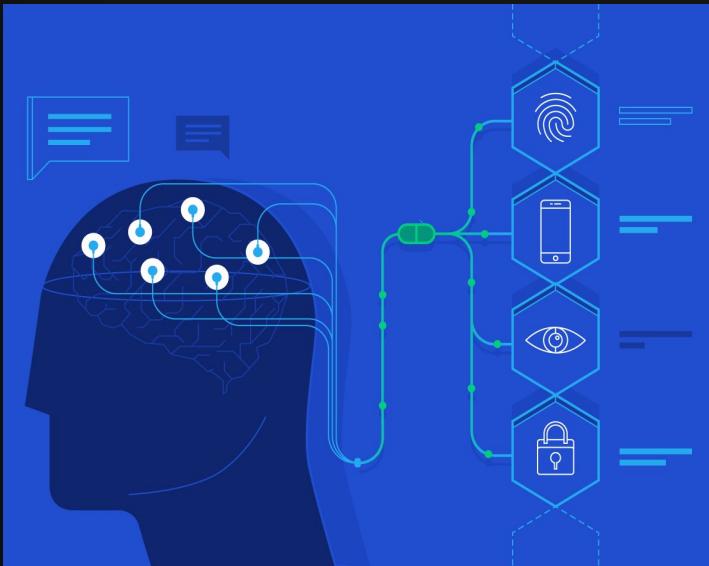
Arquitectura de la información



Hay 4 preguntas que nuestros usuarios necesitan responder rápidamente y sin esfuerzo en cuanto entran a un sitio web o una aplicación:

- ¿Qué es esto?
- ¿Qué tienen aquí?
- ¿Qué puedo hacer?
- ¿Por qué debo estar aquí y no en otro sitio/app?

-*Arquitectura de la información: guía de estudio*



3 pilares fundamentales de la IA 😊

Contenido

- Textos, imágenes, gráficos, multimedia.
- Mapeo de los sitios web, aplicaciones y sus respectivas pantallas.
- Taxonomía.
- Volúmen de información.

Usuarios

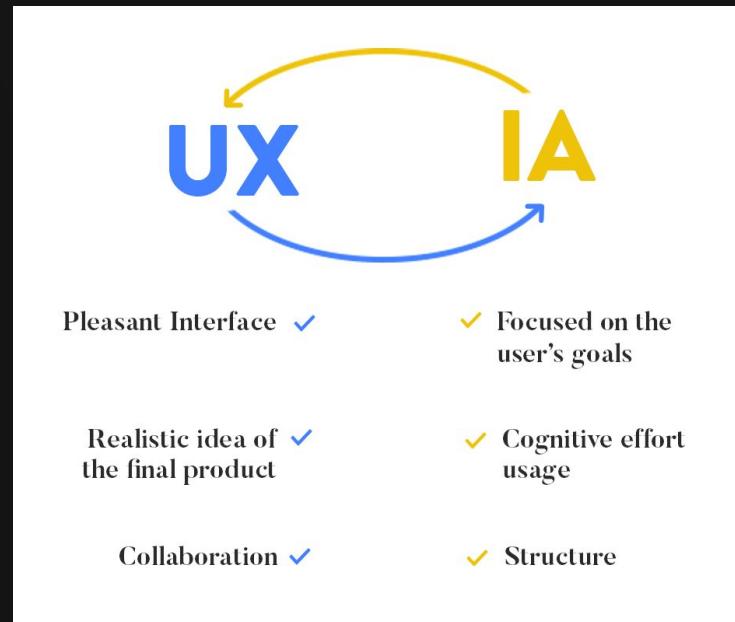
- Personalidad.
- Necesidades.
- Comportamiento de búsqueda de la información.
- Experiencia de uso.
- Tareas que se ejecutan en la aplicación o sitio web.

Contexto

- Modelo de negocio.
- Objetivos del proyecto.
- Tecnologías y metodologías de desarrollo.
- Recursos (presupuestos, inversionistas, equipo de trabajo, etc.)
- Restricciones.

La Arquitectura de la Información y el UX 💪

La AI es la base para el trabajo del UX, ya que **proporciona los recursos necesarios para estructurar la información** haciendo que sea comprensible y fácil de usar, mientras que el UX es el responsable de crear un modelo de interacción que sea agradable para los usuarios.



Componentes de la IA



Los componentes principales para estructurar un sitio web o una aplicación y que sin duda definirán a nuestra Arquitectura de la Información, son...

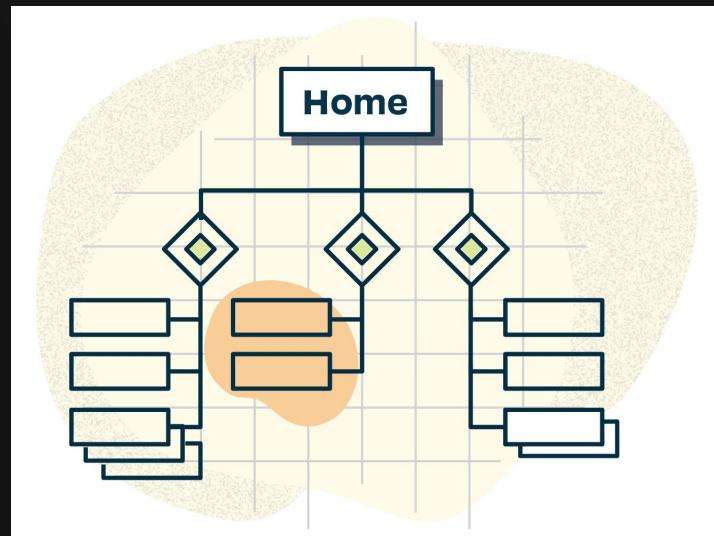


Componentes de la IA



Sistemas de Organización

Son los grupos o las categorías en que se divide la información. Dicho sistema ayuda a los usuarios a predecir dónde pueden encontrar cierta información fácilmente. Hay tres estructuras organizativas principales: **jerárquica, secuencial y matricial**.



Estructura Organizativa Jerárquica

Básicamente... Los usuarios pueden comprender el nivel de importancia de cada elemento.



Estructura Organizativa Secuencial 🤘



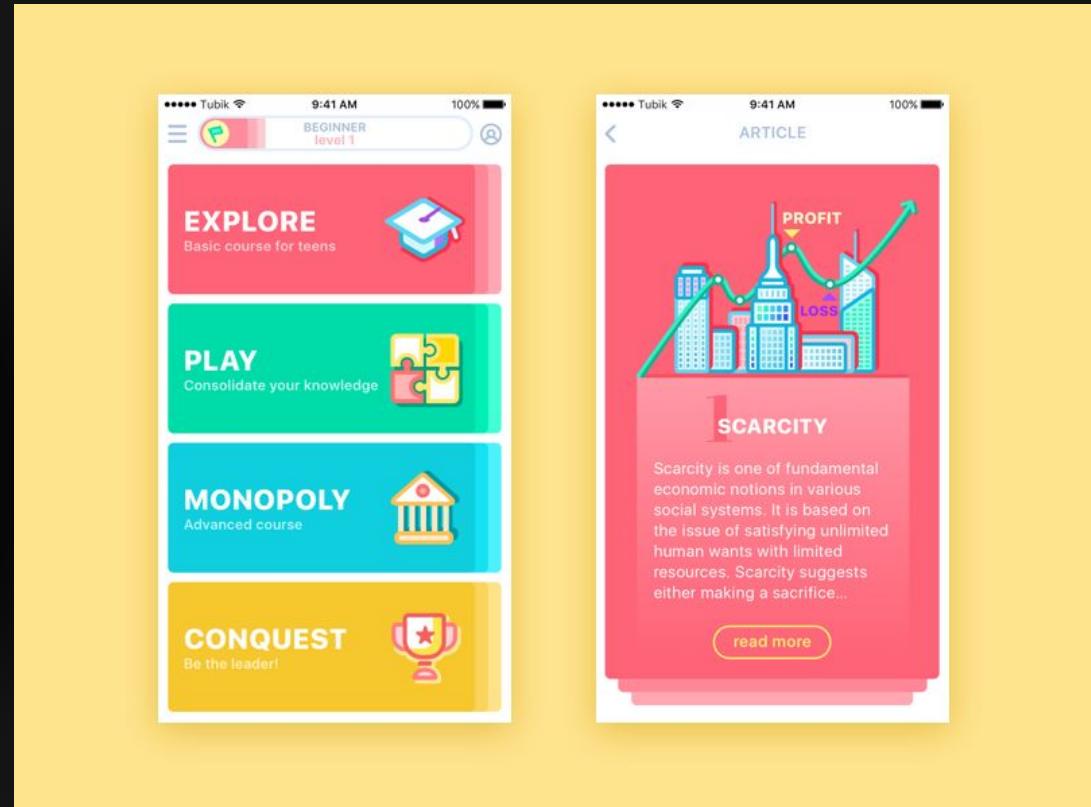
Básicamente... Los usuarios van paso a paso a través del contenido para realizar la tarea que necesita

The screenshot shows a dark-themed website for Vinny's Bakery. At the top, there are social media links for Facebook, Instagram, and Twitter, followed by the bakery's name "VINNY'S BAKERY" and its establishment year "SINCE 1958". Below this is a navigation menu with links for PRODUCTS, LOCATIONS, NEWS, ABOUT, and CONTACT. The main content area features three bread products arranged horizontally: "WHITE BLOOMER", "SEEDED SOURDOUGH", and "WHOLE GRAIN BRE". Each product has a large image, a brief description, a star rating, and a price. For example, the White Bloomer is described as a "light, modern sourdough made with our white levain starter and 10% rye flour added for flavour and texture." It has a 4.5-star rating and costs \$4.50. The Seeded Sourdough is described as "White and wholemeal mixed with pumpkin, sunflower, flax and poppy seeds" and costs \$7.80. The Whole Grain Bread is described as "Sourdough is a bread product made by a long fermentation of dough containing naturally occurring lactobacilli and yeast" and costs \$6.10. Each product listing includes an "Add" button.

Product	Description	Rating	Price
WHITE BLOOMER	A light, modern sourdough made with our white levain starter and 10% rye flour added for flavour and texture.	4.5	\$4.50
SEEDED SOURDOUGH	White and wholemeal mixed with pumpkin, sunflower, flax and poppy seeds	4.5	\$7.80
WHOLE GRAIN BRE	Sourdough is a bread product made by a long fermentation of dough containing naturally occurring lactobacilli and yeast	5	\$6.10

Estructura organizativa Matricial

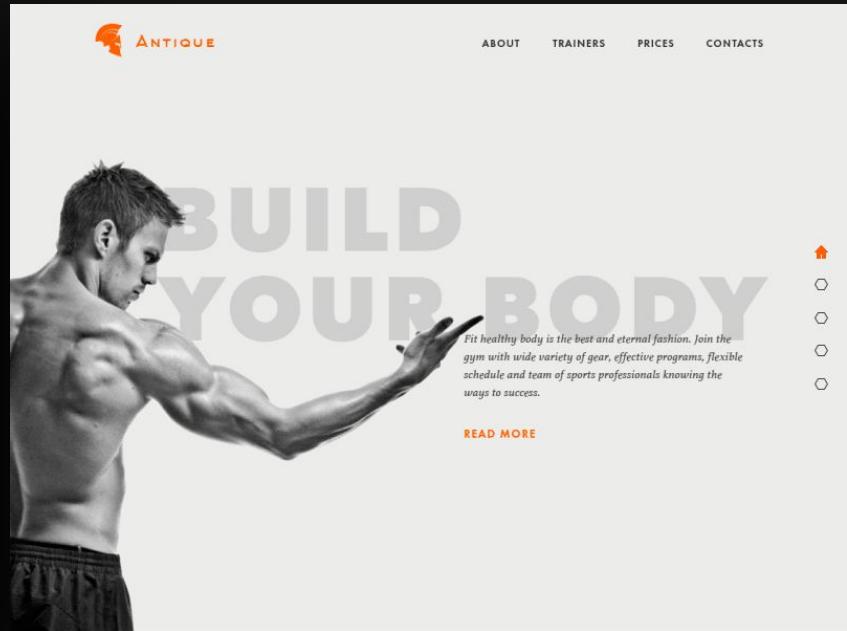
Básicamente... Los usuarios tienen opciones de organización(ordenar) del contenido.



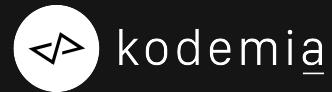
Componentes de la IA 🤖

Sistemas de Etiquetado

Se crean etiquetas(títulos, nombres, categorías) que **representan muchos datos en pocas palabras**. Por ejemplo, El botón "Contacto" en el encabezado de la página es una etiqueta que activa las asociaciones en la cabeza de los usuarios sin colocar todos los datos en la página. Entonces, el sistema de etiquetado tiene como objetivo unir los datos de manera efectiva.



Componentes de la IA

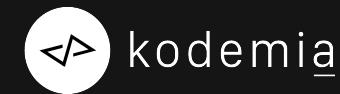


Sistemas de Navegación

Involucra las formas en que los usuarios se mueven a través del contenido. Ayudan a los usuarios a moverse por un sitio, determinar la posición actual y brindar contexto; Dan una sensación de control y confianza.



Sistemas de Navegación Global



Básicamente... Consta de un conjunto de enlaces que **permiten a los usuarios acceder a las páginas de nivel superior de un sitio** y un enlace a la página de inicio (presentada como el logotipo).

Two screenshots of the ESPN mobile application interface. Both screens show a red header with the ESPN logo, signal strength, time (7:37 PM), battery level (100%), and a gear icon. The left screen displays a 'SCORES' tab, a 'BREAKING NEWS' box about Super Bowl coaches, and a NBA scores section with games between Bulls, Lakers, Trail Blazers, Hawks, Nuggets, Grizzlies, Clippers, and Pelicans. The right screen shows a 'NOW' tab, a tweet from Terry Blount (@TerryBlountESPN) about awaiting Pete Carroll and Bill Belichick, and a large image of the Super Bowl XLIX stage. Both screens feature a bottom navigation bar with five icons: a house (Home), a star (Favorites), a circular arrow (Refresh), a person (Profile), and a briefcase (Bag).

ESPN 7:37 PM 100% 🔋

ESPN 7:37 PM 100% 🔋

SCORES NEWS NOW

BREAKING NEWS

Super Bowl coaches Pete Carroll and Bill Belichick are addressing the media live on SportsCenter on ESPN.

NBA See All >

Team	Score	Status
Bulls	118	Final/2OT
Lakers	123	
Trail Blazers	32-14	7:30 PM ATL -7
Hawks	38-8	
Nuggets	69	Final
Grizzlies	99	
Clippers	32-14	8:00 PM LAC -6.5
Pelicans	24-22	

Terry Blount
@TerryBlountESPN

Awaiting Pete Carroll and Bill Belichick for a little chat. pic.twitter.com/FPMuCdZ9GN 32m

SUPER BOWL XLIX

NFL - 23m

Bob Harig
@BobHarig

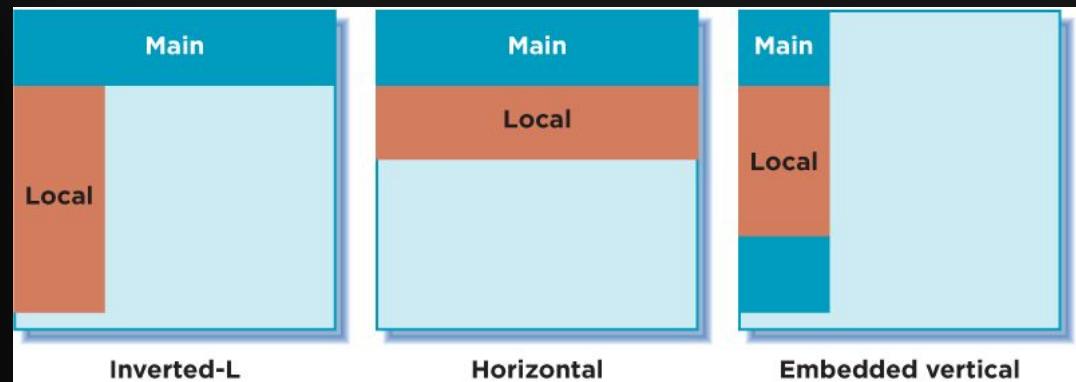
One obvious way to avoid chipping woes for Tiger -- hit greens. Hit 10 yesterday, was just 3 of 8 scrambling. That won't work 27m

Home Favorites Refresh Profile Bag

Home Favorites Refresh Profile Bag

Sistemas de Navegación Locales

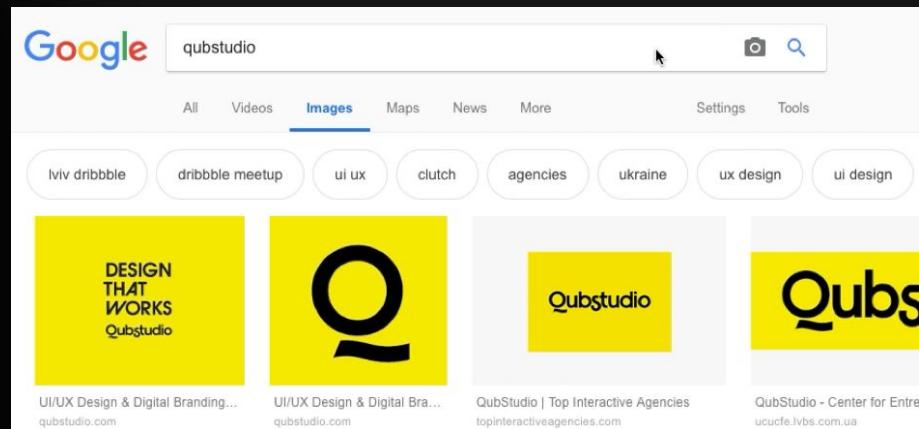
Básicamente... Ayuda a los usuarios a explorar lo que está cerca. También se conoce como subnavegación o navegación de páginas. Podemos verlo como una extensión de la navegación global.



Componentes de la IA 🤖

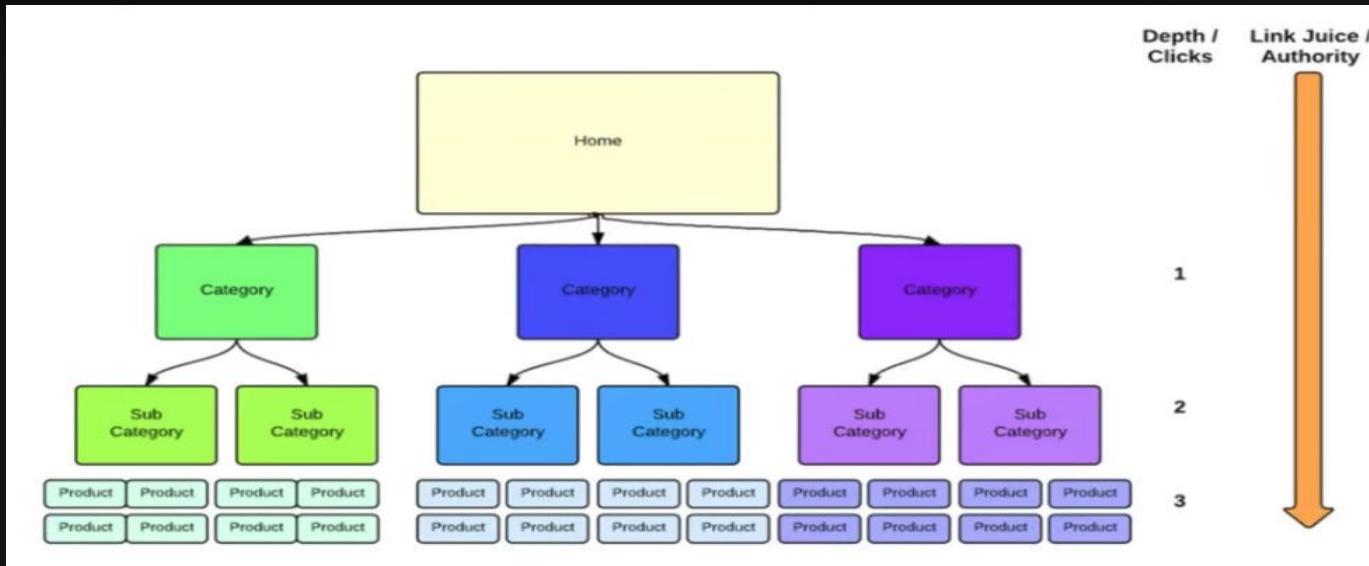
Sistemas de búsqueda

El sistema de búsqueda es efectivo solo para los productos con mucha información cuando los usuarios corren el riesgo de perderse allí. En este caso, deben considerar un motor de búsqueda, filtros y muchas otras herramientas que ayuden a los usuarios a encontrar contenido y planificar cómo se verán los datos después de la búsqueda.



Diseño de la Estructura de la AI 🤖

Debe agrupar las tareas de una manera lógica para el usuario y de fácil acceso a las tareas de segundo nivel.



¿Cómo definir la arquitectura de información de tu producto digital? 💪



Define los objetivos comerciales 😊

Desde una perspectiva comercial...

- ¿Qué debería lograr la Arquitectura de la Información?
 - Algunos objetivos típicos incluyen: Ganar más dinero, reducir costos o ayudar a los clientes a tomar mejores decisiones.
- Debemos considerar las restricciones que afecten a estos objetivos.
- Reunirse y lograr acuerdos con todas las partes interesadas, claves en el negocio y esbozar algunos objetivos claros

Define los objetivos del usuario 😊

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

- ¿Quién usará el producto? (recuerden a su *User Persona*)
- ¿Qué tareas van a hacer estos usuarios en el producto digital y cuál es el objetivo qué esperan lograr con el mismo? (recuerden su *MVP*)
- Listar en tarjetas todas esas tareas (Tareas principales y subtareas obtenidas del Taskflow y basadas en el MVP)

Haz un análisis de la competencia 😊

Antes de definir tu propia IA, echa un vistazo a lo qué están haciendo tus competidores...

- ¿Dónde muestran su información?
- ¿Sus productos digitales son fáciles de navegar?
- ¿Cuáles son algunas de sus fortalezas y debilidades?
- Este análisis te permitirá darte una idea de lo qué esperan tus usuarios.
(Recuerden su UX Benchmarking)

Define tu contenido 😊

En base a los productos similares y tu propuesta de valor...

- Decide qué conservar (en cuanto a contenido y componentes de la AI).
- Concéntrese en los features más importantes del MVP.
- Anota cualquier contenido nuevo qué deba agregarse
- El resultado debería ser un compilado o inventario de contenido completo (listado en tarjetas), qué es todo el trabajo de preparación realizado para comenzar a diseñar la IA.

¿Cómo diseñar la arquitectura de información de tu producto digital? 💪



Agrupa el contenido 😊

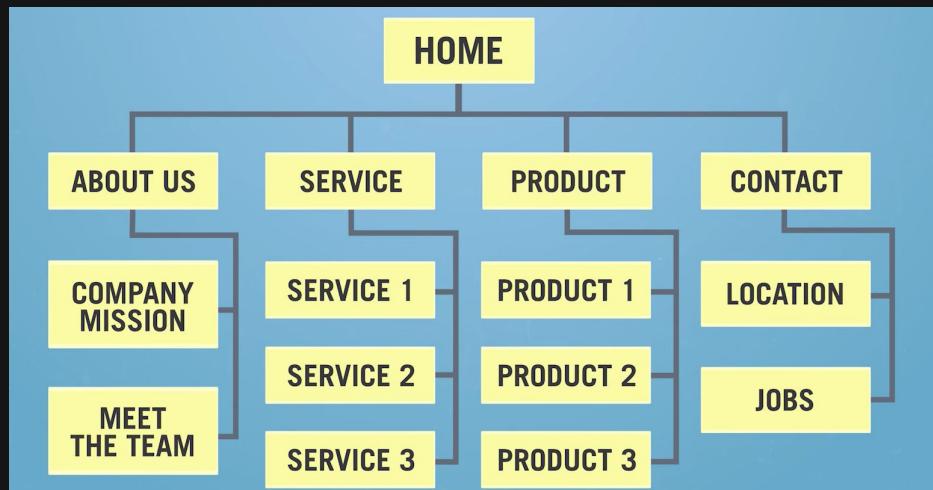
En base a los productos similares y tu propuesta de valor...

- Antes de agregar los detalles más finos, crea una descripción general de alto nivel del contenido (títulos de navegación, pantallas principales, categorías principales) basado en el inventario de contenido, obtenido en el paso 4 “**Define tu contenido**”
- Categorizar y priorizar todo el contenido de esta lista, el objetivo es agrupar contenido similar para generar menús lógicos.
- Trabaja en equipo, mediante tarjetas o postits, para agrupar los diferentes elementos por tópicos o categorías principales del contenido qué será incluido en su producto digital. El objetivo es comprender los modelos mentales de tus usuarios (Básicamente... cómo los usuarios esperan encontrar la información dentro del sistema)

Crea un mapa del sitio 😊

**En base a los grupos de contenido
creados hasta ahora...**

- El sitemap, es una representación visual de todas las diferentes áreas(menús, categorías principales) de contenido dentro del producto digital, establece una jerarquía de contenido qué tendrán las pantallas o páginas principales y secundarias.



Refina el Sistema de Etiquetado 😊

Ahora que sabes dónde vivirá el contenido de información y cómo lo encontrarán los usuarios ...

- Una vez qué han categorizado y priorizado todo el contenido de la lista(deben ser significativos y concisos), el objetivo es echar un segundo vistazo a la jerarquía para asegurarnos de decirle al usuario lo qué puede esperar ver cuando hagan clic.



Workshop



Design thinking, fase 3: Ideación
Crea una lluvia de ideas sobre una variedad de ideas locas y creativas que aborden las necesidades insatisfechas de los usuarios identificadas en la fase de definición.

AI: Mapa del sitio
(Figjam)
Tarea en equipo

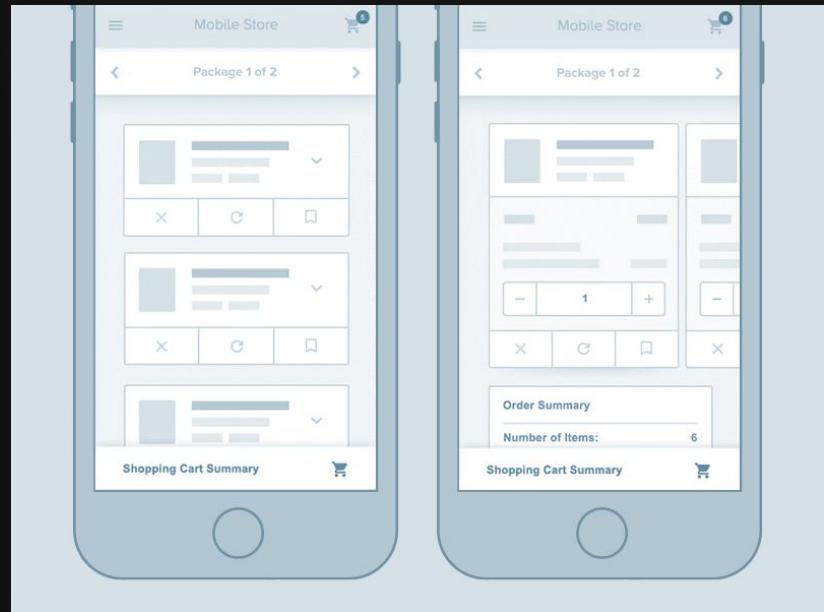
Wireframes



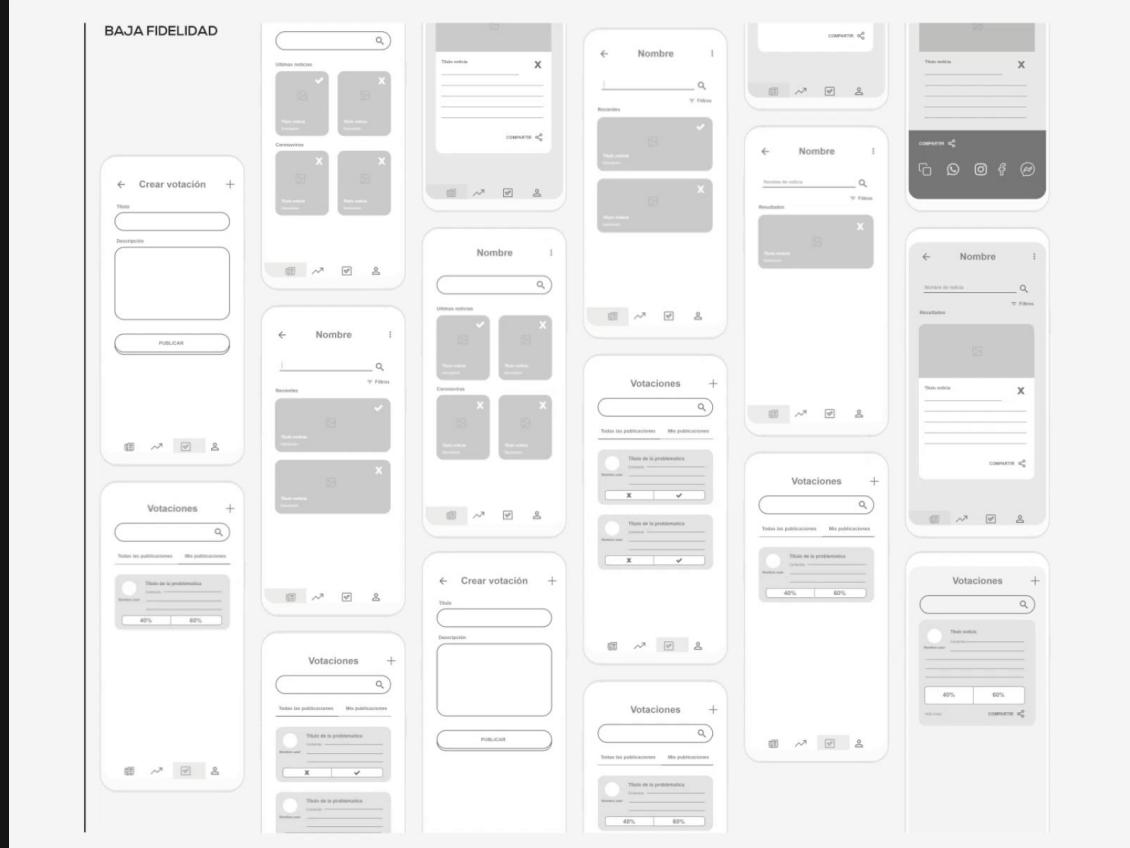
Son solo prototipos de baja fidelidad; es decir, diseños simples en blanco y negro que representan los elementos más importantes de un sitio web o una interfaz de usuario, el contenido y otros elementos estructurales.

Un Wireframe representa principalmente la estructura de un producto.

Prototipos UX: baja fidelidad frente a alta fidelidad



Wireframes



Aplica Crazy 8's para describir la experiencia que un usuario podría tener con la solución 😊

- Con **ocho minutos** en el reloj, todos los miembros del equipo deben **esbozar en silencio ocho ideas** diferentes basadas en su Taskflow (Recuerden, en su POV... mencionaron el problema; los hallazgos, el ¿Qué? ... la necesidad y... encontraron el insight, el ¿Por qué?... ¿Lo recuerdan?... pero nos hace falta el **¿Cómo podríamos resolver...? y esto van a expresarlo a través de sus primeros bosquejos, con sus wireframes a mano :3**)
- Al finalizar los ocho minutos, cada persona debe compartir sus ideas con el resto del equipo.
- Cada persona debe votar por sus tres ideas principales que creen que podrían ser una solución viable para **¿Cómo podríamos...?**
- Descartar las ideas que definitivamente no funcionarían.
- **¿Encontraste algo nuevo e innovador?** (algo que quizás no salió a relucir en tus primeros hallazgos)

Crazy 8's





Workshop



Design thinking, fase 3: Ideación
Crea una lluvia de ideas sobre una variedad de ideas locas y creativas que aborden las necesidades insatisfechas de los usuarios identificadas en la fase de definición.

Crazy 8's: Describiendo la experiencia del usuario
20mins(Crazy 8's)



¡Importante!



Tarea:

Recrear de forma individual, en figma, los tutoriales sugeridos.

Portafolio en Figma

([cv en 20 minutos con Figma](#), [Create simple UI UX Portfolio](#))

Trabajo individual



Impartido por Víctor Torres
DevKoore Lead UX/UI

Powered by



Gracias a todos!

Hecho con por los mentores y Kodemia