

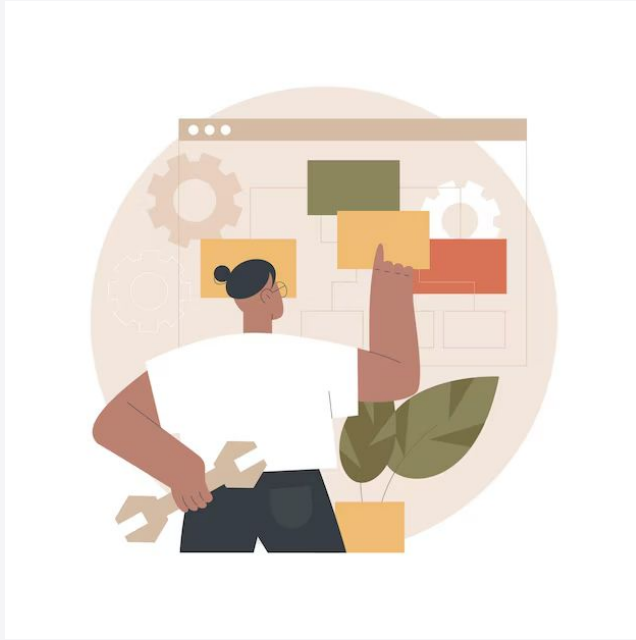
Diseñando con claridad

Clase 5: Arquitectura de información.



Cuando van al supermercado sin lista ¿cómo deciden por dónde empezar?

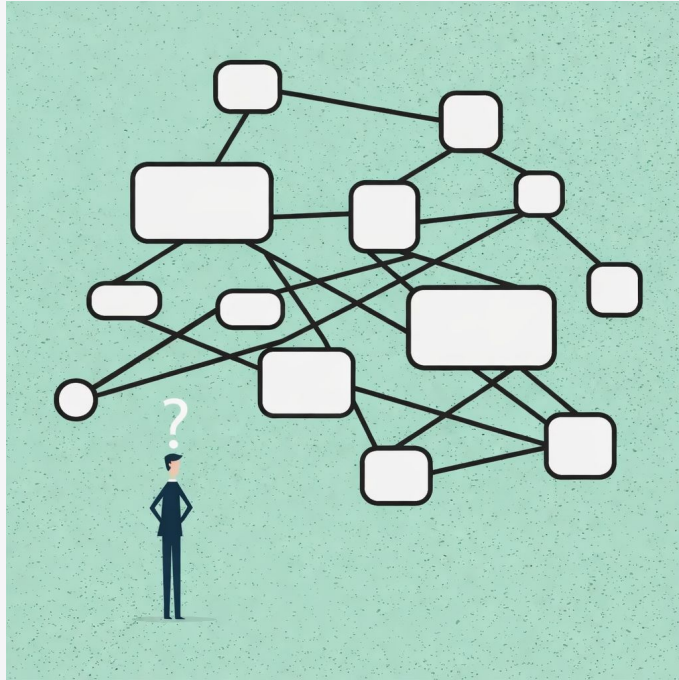
¿Qué es Arquitectura de Información?



Es la forma en que **organizamos, estructuramos y nombramos la información** para que las personas encuentren lo que necesitan.

La arquitectura define qué tan fácil o difícil será usar un producto.

Mapa de jerarquía

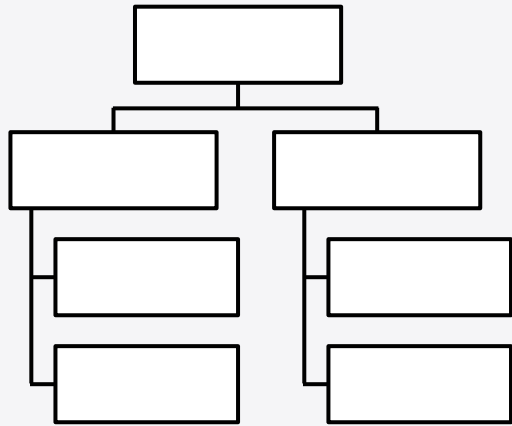


Un mapa de jerarquía representa cómo se relacionan entre sí objetos, conceptos, personas o elementos dentro de un sistema.

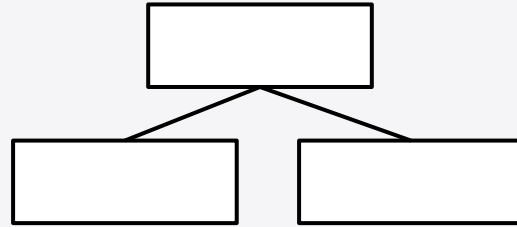
En el contexto de interfaces digitales, este tipo de representación se conoce comúnmente como **mapa de sitio** o **mapa de navegación**.

En estos diagramas, las **cajas simbolizan páginas** o secciones del sitio, mientras que las **flechas indican las relaciones o enlaces** entre ellas.

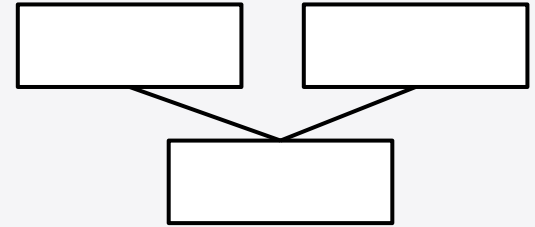
Tipos de estructura



Uniones L



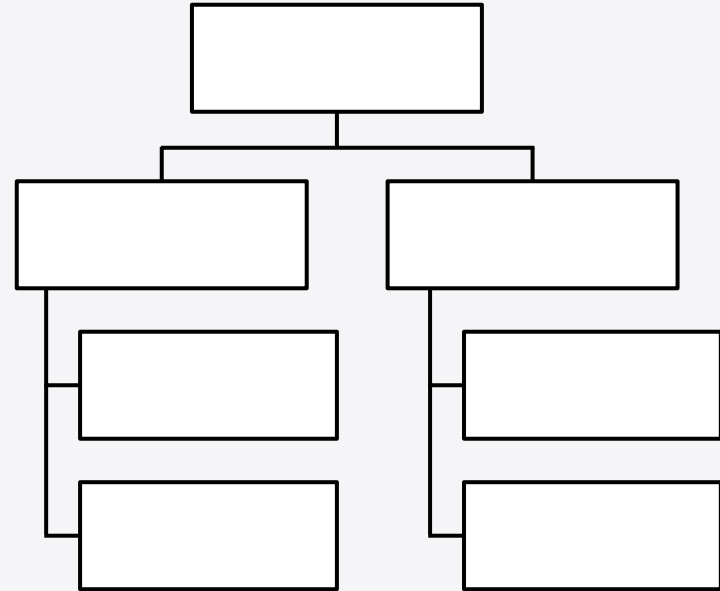
Pirámide



Árbol

Uniones L

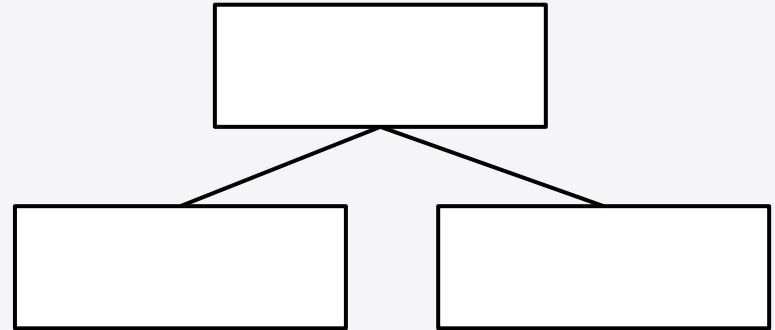
- Representa una estructura **profunda y ramificada**.
- Muy útil cuando hay muchos niveles de información.
- Común en sitios web complejos con muchas subcategorías.



Ejemplo: sitio de e-commerce con categorías > subcategorías > productos.

Pirámide

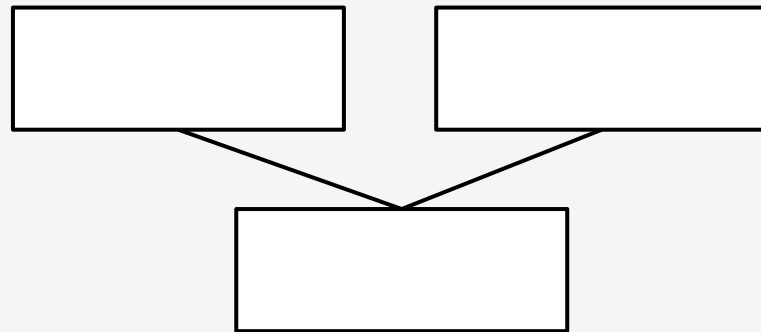
- Tiene una jerarquía clara y descendente
- Estructura equilibrada y fácil de navegar.



Ejemplo: página institucional con secciones como "Quiénes somos", "Servicios", "Contacto"

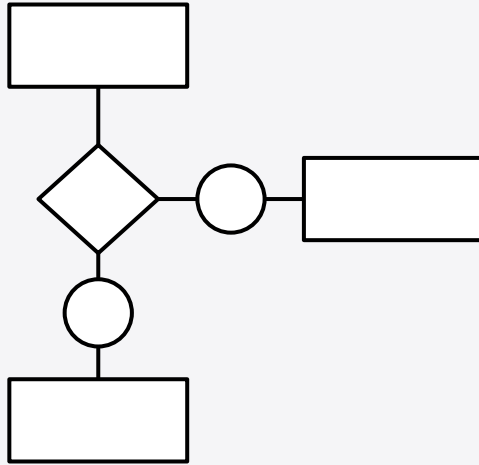
Árbol

- Similar a la pirámide, pero puede haber múltiples ramas desde distintos nodos.
- Representa mejor la **diversidad de caminos** o categorías posibles.
- Útil cuando el usuario puede empezar desde distintos puntos.

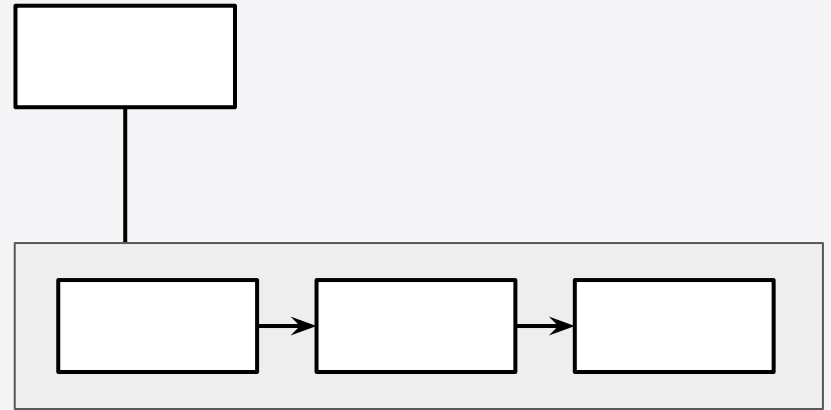


Ejemplo: sistemas de ayuda o FAQs con múltiples entradas.

Tipos de estructura



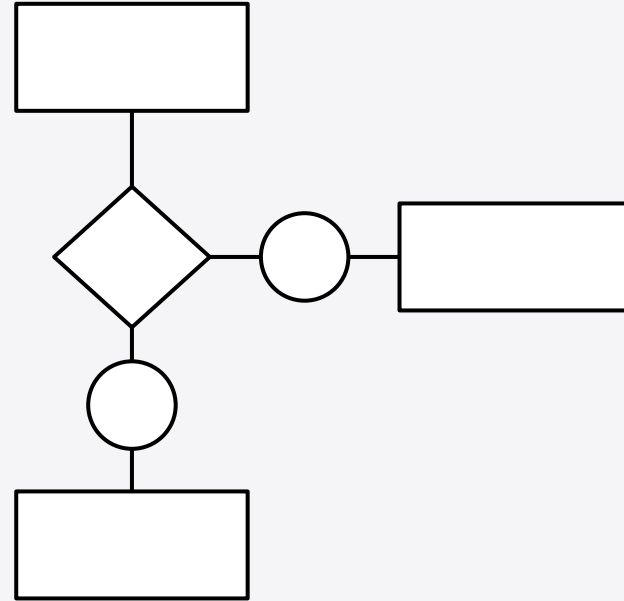
Decisión



Secuencia

Decisión

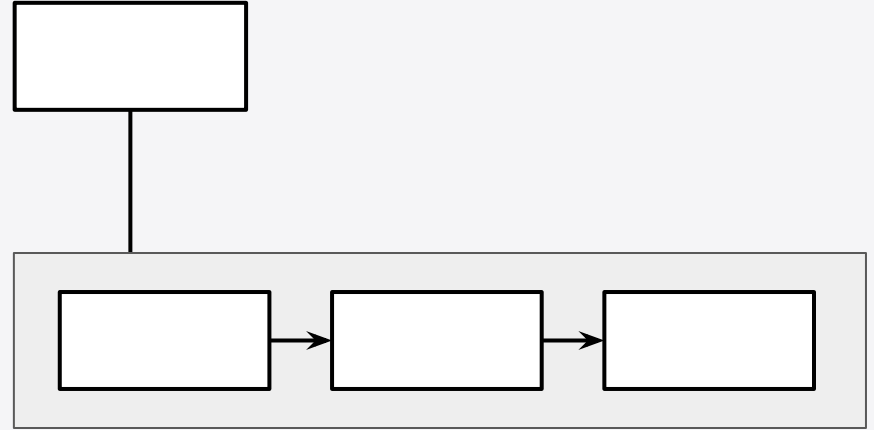
- Muestra caminos condicionales.
- Cada nodo puede llevar a diferentes rutas según decisiones del usuario.
- Es ideal para **flujos interactivos** como formularios o asistentes virtuales.



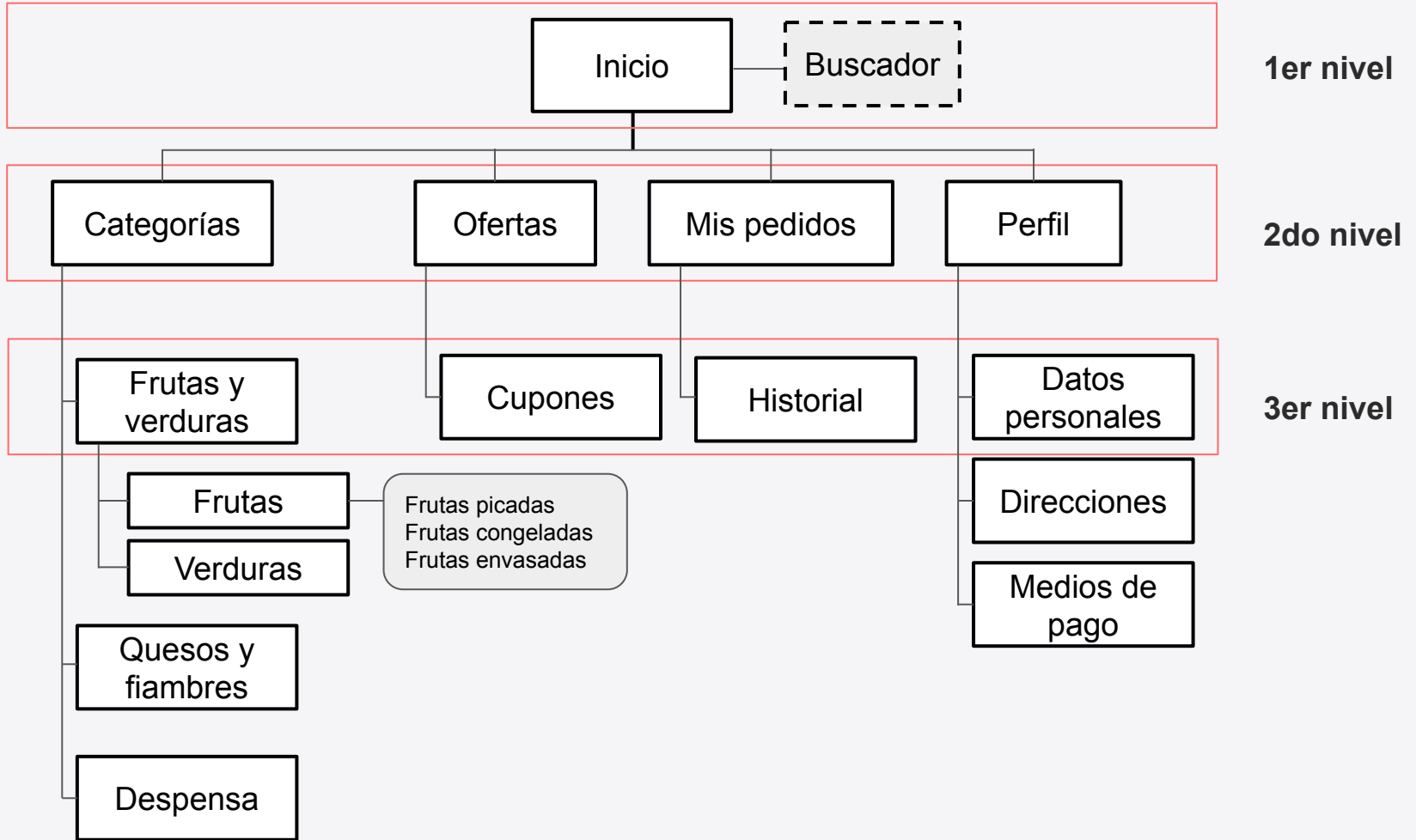
Ejemplo: un formulario que cambia según lo que el usuario responde (sí/no, edad, etc.).

Secuencia

- Representa una **serie lineal de pasos**.
- El usuario debe seguir un orden establecido.
- Útil para procesos guiados o tareas paso a paso.

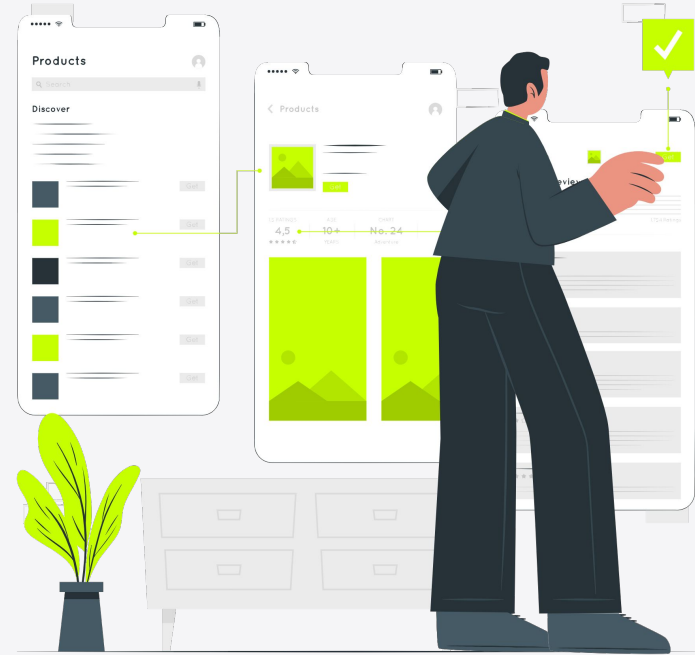


Ejemplo: proceso de checkout, registro de usuario o tutorial paso a paso.



Estos mapas son herramientas visuales que ayudan a diseñar y comprender **cómo se mueve el usuario** a través de la información en una interfaz digital.

Elegir la estructura correcta depende del tipo de contenido, la audiencia y los objetivos del sistema.



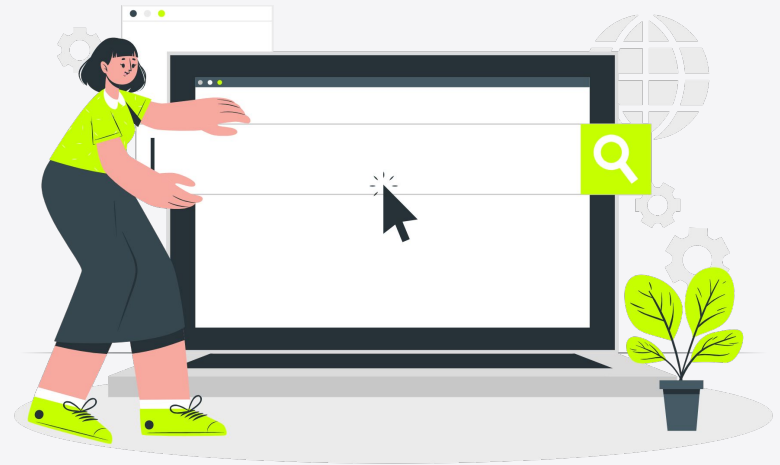
Card Sorting.

Cómo definir una arquitectura de información centrado en las personas

Para definir una buena arquitectura de información, es fundamental entender cómo piensan las personas que utilizarán el servicio.

La forma en que organizan y categorizan el contenido revela su modelo mental. Por eso, la arquitectura debe definirse con base en datos y no en suposiciones.

Para lograrlo, utilizamos una técnica basada en la clasificación de etiquetas, que nos permite obtener información sobre cómo las personas conceptualizan, agrupan y nombran las ideas.



Cardsort

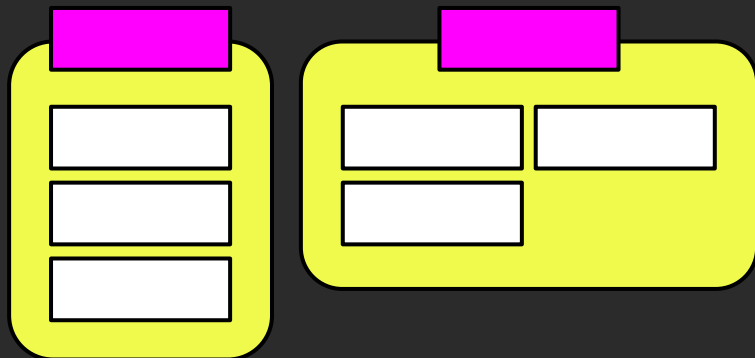
Es una herramienta de investigación en UX utilizada para evaluar la arquitectura de información existente de un producto o para generar ideas sobre cómo debería organizarse la de uno nuevo.

Consiste en pedir a los usuarios que organicen tarjetas con distintos términos o categorías, lo que permite revelar sus modelos mentales y cómo perciben la estructura de la información.



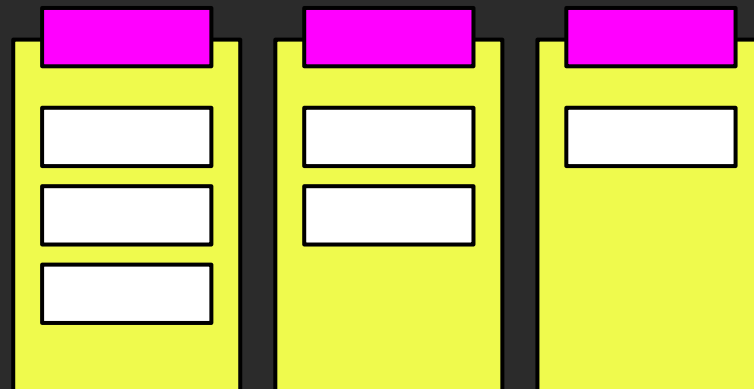
Tipos de Card Sort

Abiertos



- Los usuarios agrupan libremente las etiquetas.
- Luego los usuarios nombran cada grupo libremente (categorías).

Híbridos

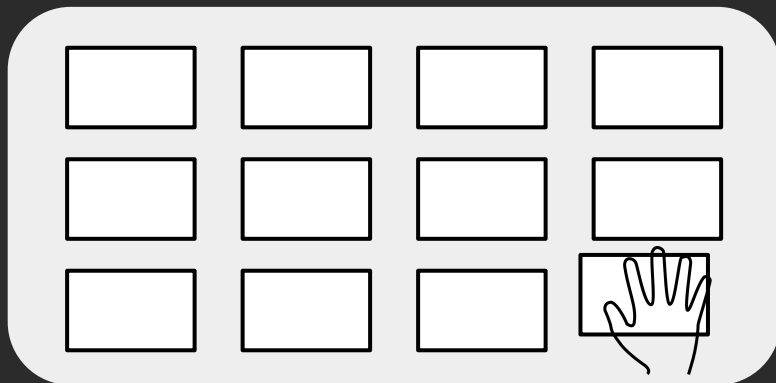


- Las categorías ya se encuentran definidas
- El usuario se dedica a agrupar y ordenar.

Cerrados

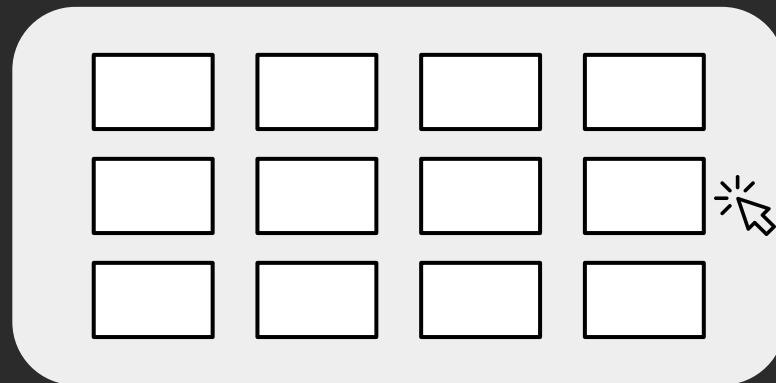
Modalidades

Presenciales



- En una mesa o pared se pegan post it con las etiquetas.
- Es un análisis más cualitativo.

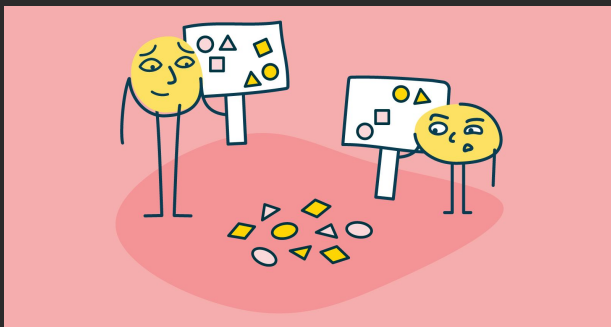
Remotos



- En una plataforma online, los usuarios arrastran y sueltan las etiquetas.
- El análisis es más rápido.

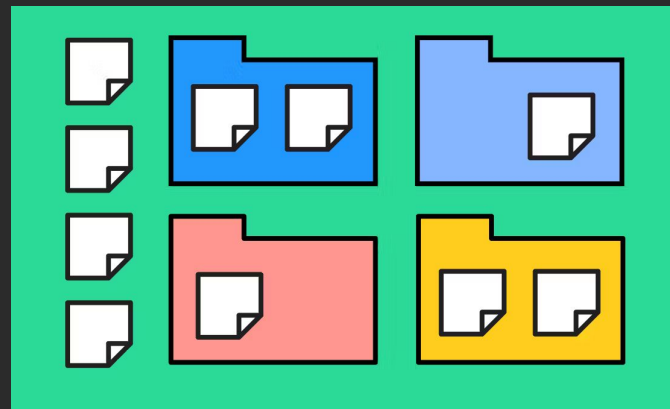
MODERADO VS NO MODERADO

Moderado



- Se le pide a los usuarios que piensen en voz alta mientras clasifican las tarjetas, o que expliquen la lógica detrás de sus elecciones.
- Se acuerda un día y fecha para la sesión.
- Requiere una persona que facilite cada sesión.

No moderado



- Los usuarios pueden realizarlo cuando quieran y desde dónde quieran.
- Es más flexible.
- Es escalable.

Buscamos:

Patrones

Confusión

Lenguaje común

Modelos mentales

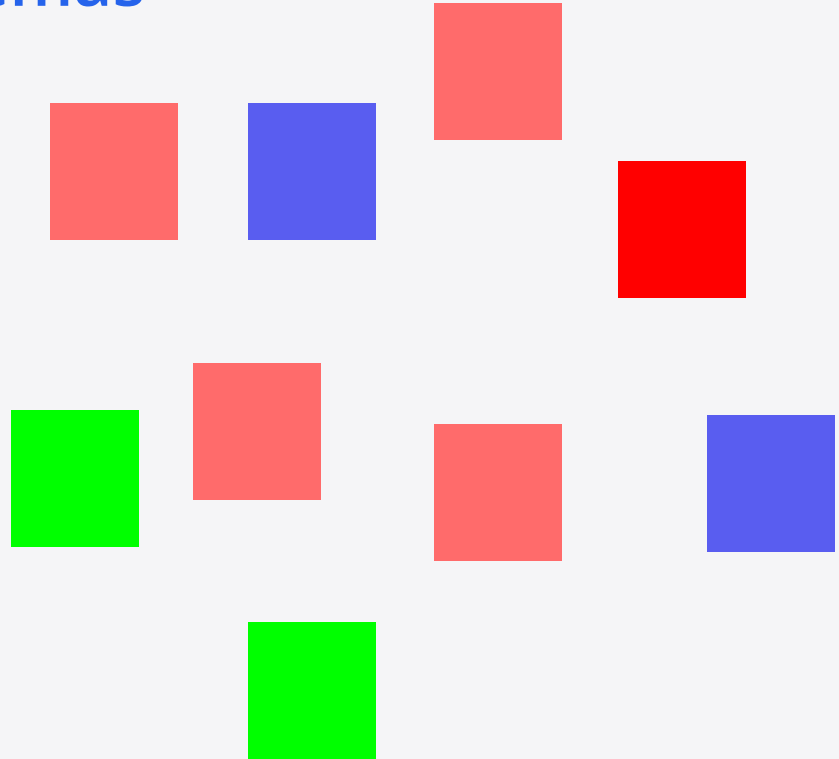


No buscamos respuestas iguales, buscamos coincidencias.

Cómo guiar un Card Sorting.

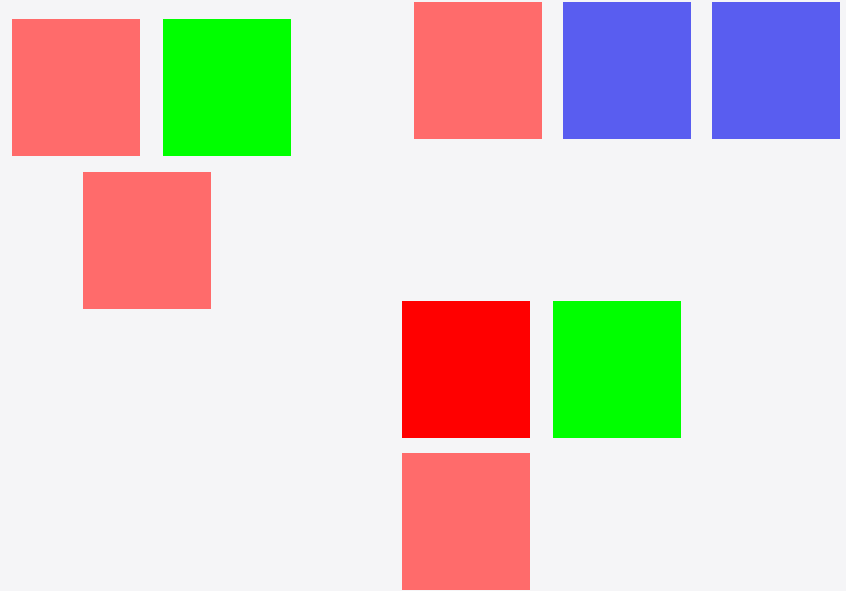
1. Crear una lista de temas

- Listar las etiquetas: ideas, conceptos, tareas, objetos que se relacionen con su producto o servicio.
- Cantidad más que calidad.



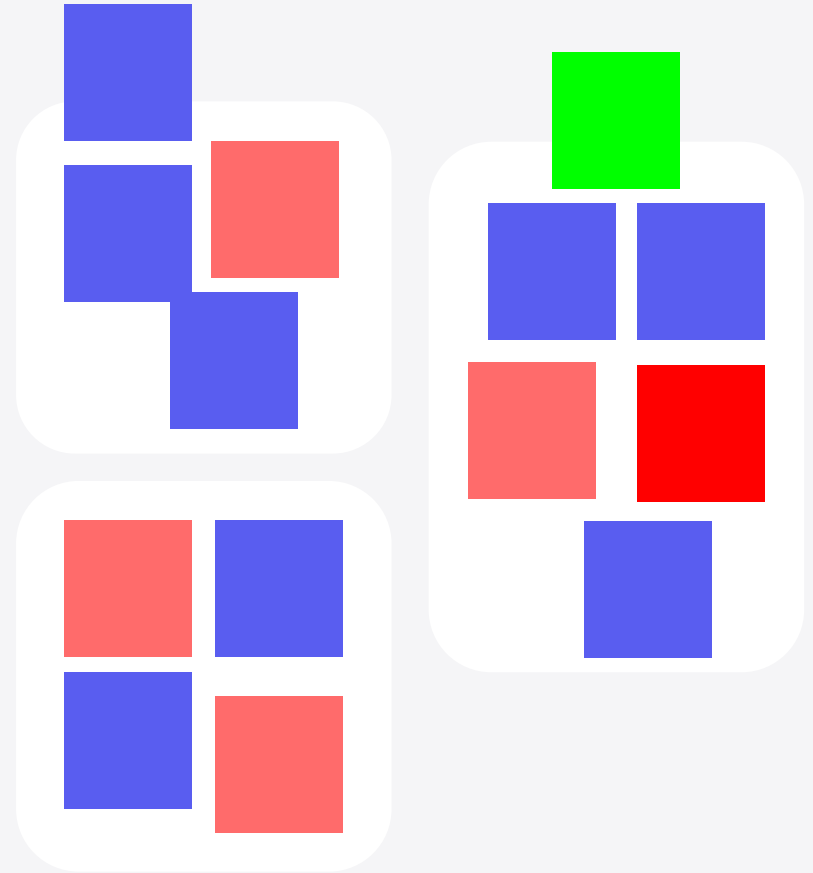
2. Los participantes agrupan las etiquetas

- Se mezclan las tarjetas de forma aleatoria y se le entregan al usuarios. También pueden estar ordenadas por orden alfabético.
- El usuario debe organizarlas haciendo grupos por similitud.
- Si el usuario no está seguro de cómo categorizar una tarjeta determinada, puede crear una pila "desconocida".
- Está bien que cambien de opinión y reorganicen las tarjetas en todo momento.
- No hay un número correcto o incorrecto de grupos, y todos pueden ser de diferentes tamaños. No hay proporciones correctas.



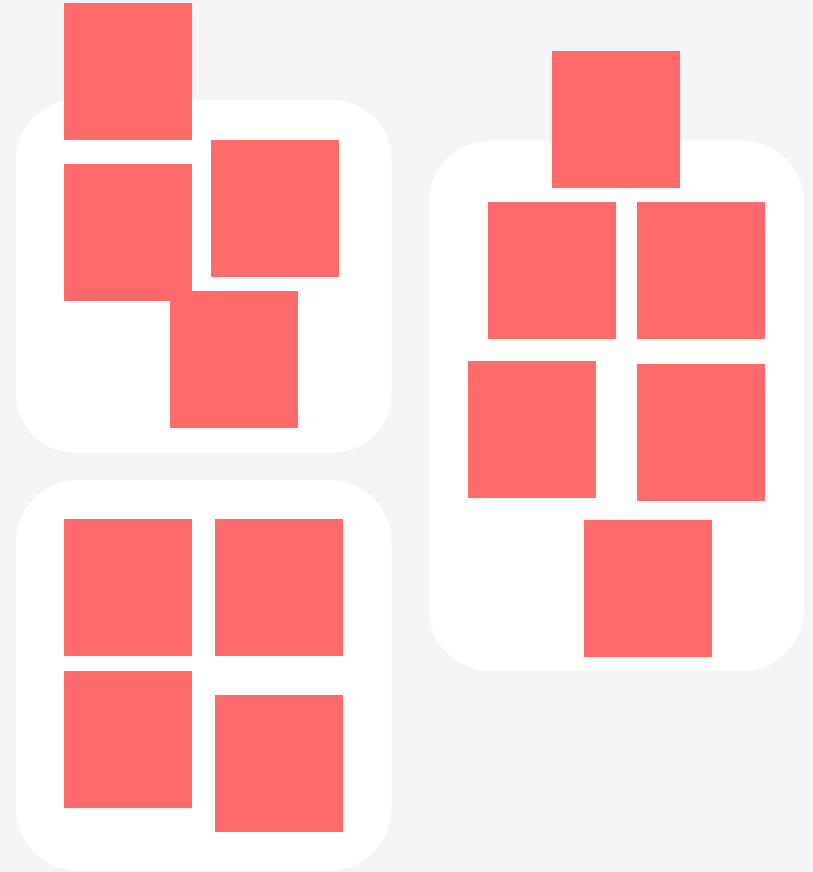
3. Nombrar los grupos

- El usuario debe crear un nombre para cada grupo u ordenarlo en su categoría, dependiendo si es un test cerrado o abierto.
- Si el test es moderado, podemos pedirle al usuario que explique cómo y por qué se le ocurrieron las categorías que creó.
- Si tuvieron problemas para ubicar tarjetas, o si iban y venían entre algunos grupos, este es un buen momento para entender los motivos de esa confusión.



4. Análisis

- Es importante identificar los patrones entre los usuarios, no habrán resultados iguales. • ¿Qué grupos comunes crearon los participantes?
- ¿Qué tarjetas se emparejaron con frecuencia? • ¿Qué palabras fueron las más usadas?
- ¿Cuántos grupos de información crearon?



Quinto encargo

- Definir las principales funcionalidades de su producto
- Armar un mapa de jerarquía para su proyecto
- Armar un flujo de decisión o secuencia dependiendo de la funcionalidad que trabajaran.
- Hacer un cardsorting (remoto o moderado) con usuarios para validar sus hipótesis.
- Informe con resultados de card sorting (resumen general)
- Subir como tarea N°5 a la wiki