

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

Resumen conferencia Yusef Hassan – Universidad de Granada
Blog personal_ www.human-computes.net/blog/

Requerimientos y necesidades (diseño conceptual del proyecto)

- Arrancamos con un debate de propuestas y sale una *idea embrionaria* que es aceptada por todas las partes presentes. A partir de la idea se redacta la **CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROYECTO**.
- Comienza entonces un *estudio de la audiencia* (se indican los perfiles del usuario) – *definir quienes son, que conocimientos tienes, que necesidades,...* que en el caso que nos abarca se traduce en lecturas y análisis del ESTADO DE LA CUESTIÓN (Que se ha hecho y dicho sobre la temática elegida)

(EXPLORACIÓN INICIAL DE 10 EJEMPLOS INTERESANTES QUE ILUSTREN EL CONCEPTO QUE ABARCAMOS)

Distinción entre

CLIENTE (jefe):

- No Es el usuario.

- No es el profesional indicado, lo entenderá el que lo utilice, el usuario.

El cliente debe confiar en nosotros, debe entender que yo como diseñador soy un usuario avanzado (usuario 0.0, 1.0, 2.0,...)

USUARIO: El destinatario del producto.

- Después de un primer análisis, entramos en una etapa de redefinición de nuestro concepto a partir de un análisis más específico, en este caso de las 5 websites más representativas del sector que abarcamos. Redefinir significa exponer y justificar que partes añadiríamos a nuestro proyecto fruto de la observación de lo que funciona y que partes hemos desestimado debido a su poca aceptación por parte del usuario.

(ANÁLISIS ESPECÍFICO DE 5 SITIOS WEB Y REDEFINICIÓN DEL CONCEPTO: APLICACIONES NUEVAS Y DESESTIMADAS)

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

Estructura del sitio

Entra en acción la figura del arquitecto, persona encargada de elaborar una serie de documentos que se llaman comúnmente “entregables”, una especie de mapas o croquis en los que los distintos tipos de información quedan detalladamente organizados y presentados.

Se trata de una estructuración conceptual del sitio. El diseño cumple una función y el arte es más bien estética.

(VER DOCUMENTO: DEFINICIÓN DE LA ESTRUCTURA DEL SITIO)

Esqueleto del interfaz

Parte muy ligada a la estructura del sitio. Se trata del proceso de etiquetar y definir las secciones. También se le llama *wireframe* (definición de los rótulos principales)

También se crean diagramas de flujo

(VER DOCUMENTO: DIAGRAMAS DE FLUJO)

Implementación y diseño visual

Metodología de diseño centrada en el usuario:

CARD SORTING (Como el usuario organiza el sitio web)

- Prueba con 20 usuarios potenciales del sitio web
- El usuario hace grupos con tarjetas en función del contenido semántico de estas. Estos conjuntos deben ser etiquetados al final por el usuario.

PRUEBA DE USABILIDAD (también llamado TEST DEL USUARIO)

- Pedir al usuario una serie de tareas individualizadas acompañado por un evaluador

TÉCNICA MÁS AVANZADA: EYE TRACKING

- Monitores con cámara de infrarrojos que mide y calcula la zona sensible donde mira el ojo
- El aparato vale entre 25000 i 35000 euros

IMPLEMENTACIÓN ACTUAL: BASADO EN APLICACIONES WEB 2.0

Caso Web 2.0: Conjunto de avances en la aplicación de la tecnología que favorecen una web aun más social, más participativa.

Ejemplos ilustrativos:

- Tags (taxonomía): etiquetas
- Blog: herramienta que facilita compartir contenidos de forma colaborativa
- Tag-clouds (Nube de tags): Telaraña de concepts clave en forma de agrupación textual. Como más grandes sean las palabras, más populares son los términos y más utilizados por el usuario 2.0.
- Palabras relacionadas: Software social, rss, mashups, geoposicionamiento,...

PDF – Tecnología WEB 2.0

(VER DOCUMENTO: WEB 2.0_INFO)
