



Diseño de la información

AI / UX / UI

Fases del proyecto



UBA, FADU.

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura
Diseño y Urbanismo



<OCAMPO>

diseño de la información

• Qué es el diseño de información

Orígenes

Sus orígenes

El término «diseño de información» (information design) comenzó a ser utilizado a fines de la década de 1940 y principios de los 50 en Estados Unidos, consolidándose en el Reino Unido a fines de los 70.

Sus objetivos

El diseñador checo Ladislav Sutnar, quien emigró hacia EE.UU. durante la Segunda Guerra Mundial, es considerado el progenitor de la disciplina del diseño de información.

El diseñador de información

Sutnar fue el primero en utilizar los paréntesis para separar los códigos de áreas y de países en los números de teléfono. Con esta sencilla pero altamente funcional acción de diseño, Sutnar demostró la importancia de la funcionalidad sobre la estética en proyectos de diseño, y la necesidad de entender, analizar y organizar la información para poder alcanzar una solución efectiva.

El lenguaje diagramático

El diseño de información hoy

• Qué es el diseño de información

Objetivos

Sus orígenes

Algunos profesionales entienden el diseño de información como perteneciente a la disciplina del diseño gráfico, mientras que otros la conciben como la disciplina madre desde la cual se desprende la del diseño gráfico.

Sus objetivos

No hay dudas que el diseño gráfico y el diseño de información tienen puntos en común, pero sus objetivos y aplicaciones son diferentes.

El diseñador de información

La esencia del diseño de información es analizar, organizar, entender, solucionar y diseñar, y su principal objetivo es la traducción de información compleja, datos no organizados ni estructurados, en información con sentido y de fácil acceso.

El lenguaje diagramático

Este proceso no está sustentado en la creación de soluciones estéticas o novedosas, como lo está el del diseño gráfico.

El diseño de información hoy

Las soluciones no son necesariamente un producto tangible de diseño, sino que también pueden ser un servicio, una estrategia de comunicación, o una forma de pensamiento. El componente estético ocupa un lugar secundario dentro del proceso del diseño de información, siendo el principal objetivo, la resolución del problema.

• Qué es el diseño de información

Diseñador de información

Sus orígenes

A diferencia del diseñador gráfico, para el diseñador de información las primeras y principales etapas dentro del proceso de diseño están dedicadas al entendimiento, análisis, definición de estrategias y metodologías, y organización.

Sus objetivos

El diseñador de información es racional, sistemático y metódico, cualidades esenciales para organizar y analizar información de forma objetiva.

El diseñador de información

Su modo de resolver problemas es aplicando un pensamiento sistemático y riguroso de diálogo constante con todas las partes implicadas, hasta obtener un entendimiento total de la situación.

El lenguaje diagramático

Debe trabajar a la par con el cliente hasta que ambos lleguen a un entendimiento común del problema a resolver.

El diseño de información hoy

Para resolver proyectos complejos se constituyen grupos multidisciplinares de trabajo en los cuales el diseñador de información es el encargado de traducir a un lenguaje visual los datos e ideas.

• Qué es el diseño de información

Lenguaje diagramático

Sus orígenes

Para traducir información (simple o compleja) a un lenguaje que comunique las ideas con una mayor claridad, precisión y eficacia, el diseño de información utiliza el lenguaje diagramático.

Sus objetivos

La información es desglosada en representaciones visuales sintéticas con un alto grado de abstracción.

Las representaciones diagramáticas pueden abarcar desde gráficos de barras estadísticos (gráficos simples) hasta gráficos más complejas, como mapas diagramáticos.

El diseñador de información

Este lenguaje es también utilizado por la disciplina de la visualización de datos, creando algunas confusiones.

El lenguaje diagramático

Ambas se encargan de comunicar ideas complejas de forma clara, pero el diseño de información basa su proceso de diseño en la organización y el análisis, mientras que la visualización de datos hace hincapié en las herramientas digitales y lenguajes altamente codificados y abstractos.

El diseño de información hoy

- **Qué es el diseño de información**

El diseño hoy

Sus orígenes

El diseño de información se desarrolla más allá de las nuevas tecnologías o medios digitales, ya que estas herramientas y soportes no son esenciales para esta disciplina.

Sus objetivos

Por un lado, se están aplicando formas de pensamiento y lenguajes del diseño de información como metodología para resolver problemas de comunicación, transmisión de información, organización o educación, que se conoce como Information Design Thinking.

El diseñador de información

Esta metodología de trabajo desglosa un problema de forma objetiva y sistemática, extrayendo las ideas principales y organizándolas visualmente de forma que se evidencien con mayor claridad nuevas relaciones, puntos de vista y posibles soluciones.

El lenguaje diagramático

El diseño de información hoy

AI / UX / UI

Cómo entender estos conceptos

¿Qué es AI?

¿Qué es UX?

¿Qué es UI?

AI, (Arquitectura de la Información)

La arquitectura de la Información (AI) es la disciplina y arte encargada del estudio, análisis, organización, disposición y estructuración de la información en espacios de información, y de la selección y presentación de los datos en los sistemas de información interactivos y no interactivos.

Su principal objetivo es facilitar al máximo los procesos de comprensión y asimilación de la información, así como las tareas que ejecutan los usuarios en un espacio de información definido.

¿Qué es AI?

¿Qué es UX?

¿Qué es UI?

UX, User Experience (Experiencia de Usuario)

La experiencia de usuario se refiere a las emociones.

Está referido a la experiencia que tiene un usuario al visitar y navegar por una plataforma o sitio web.

El encargado del UX trabajará para entregar al usuario final la mejor experiencia que pueda tener al usar y navegar en el sitio o plataforma.

*Simulará ser un usuario normal y estudiará formas de optimizar y mejorar el sitio. Buscará errores y simplificará procesos. También **evaluará** las funciones principales del sitio, la navegación, búsquedas, cantidad de clics, etc.*

Los diseñadores de experiencia de usuario llevan un paso más allá la arquitectura de la información de un sitio, considerando no sólo su navegación, sino también la habilidad del usuario para realizar una acción, con el fin de facilitarle esta tarea.

*Para hacer esto, utilizan el **diseño centrado en el usuario** para generar una cohesión, previsible y deseable, que afecte a su público objetivo.*

¿Qué es AI?

¿Qué es UX?

¿Qué es UI?

UI, User Interface (Interfaz de Usuario)

Se refiere a la interfaz gráfica de una plataforma o sitio web que es visitada por usuarios.

Interfaz gráfica es lo que el usuario visualiza al ingresar a un sitio web o aplicación.

*Es la combinación de elementos visuales y tecnologías de código como **HTML, CSS, JS**, etc.*

Si hablamos del proceso que se lleva a cabo para incorporar un adecuado UI en nuestro proyecto, los diseñadores gráficos, establecerán el diseño visual, los colores, tipografías, diagramación, tipo de página, etc.

fases del proyecto



Programa de necesidades e investigación

Un buen proceso de diseño es el que asegura entregar la máxima calidad posible a partir de la estandarización de dicho proceso.

Contenido

Como *diseñadores* o *product owners* no podemos permitirnos diseñar a ciegas. Aunque un primer paso es acceder a los datos y análisis del producto, no podemos ignorar la investigación. Sin ella, por pequeña que sea, estamos diseñando completamente a ciegas.

Flujo de trabajo

La investigación permite conocer al *usuario objetivo* y detectar la problemática a resolver.



Programa
de necesidades
e investigación

Contenido

Flujo de trabajo

Un buen proceso de diseño es el que asegura entregar la máxima calidad posible a partir de la estandarización de dicho proceso.

Lo ideal es que antes de empezar a bocetar, es disponer del contenido que tendrá el producto. Quizás no será el definitivo (porque siempre hay cambios), pero cuanto mejor se acerque a la realidad, mejor.

Permite planificar correctamente bloques de texto, espaciados, titulares, imágenes, etc.

La jerarquía de los contenidos.

La jerarquía guía la vista y le indica al usuario en qué debe hacer foco, qué contenido está dentro de qué categoría o subcategoría, qué está destacado porque es relevante, etc.



Programa de necesidades e investigación

Realizar un proyecto digital de alta calidad requiere dedicación, tiempo, planeación, investigación y claridad. Este método propone dividir esta fase del desarrollo en 4 etapas.

Contenido

*El **Sketch** refleja las ideas generales sobre el proyecto. Los **wireframe** carecen de elementos gráficos, es decir: no se especifican tipografías, colores o cualquier otro elemento que tenga relación con el tema.*

Flujo de trabajo

*El **Mockup** es una representación más avanzada del diseño gráfico y comunicativo del proyecto.*

Aquí se integran elementos con mayor detalle.

*Por último, el **prototipo** es una representación de **alto detalle** sobre proyecto digital.*

El prototipo sirve para identificar, a partir de pruebas de usuario las dificultades del proyecto.



Diseño de información

El diseño de información es la ubicación en la presentación y priorización de información de manera que facilite el entendimiento.

El diseño de información es un área del diseño gráfico pensada para representar información de manera efectiva para una comunicación clara. Para sitios web, los elementos informativos deben estar ordenados de manera que reflejen los objetivos y tareas del usuario.

Diseño de navegación

El sistema de navegación provee un conjunto de elementos en pantalla que permiten al usuario moverse entre páginas del mismo sitio web. El diseño de navegación debe comunicar la relación entre los enlaces que contiene de forma que los usuarios entiendan las opciones que tienen para navegar el sitio.

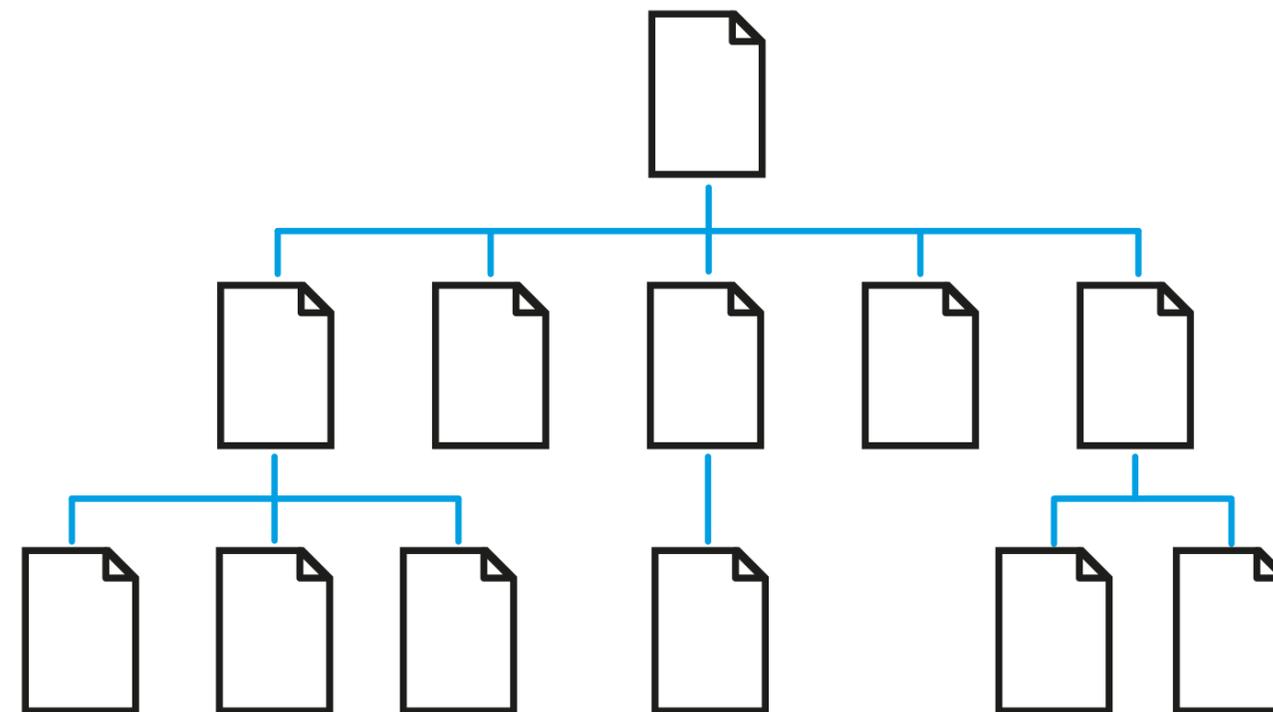
A menudo, los sitios web contienen múltiples sistemas de navegación, tales como navegación global, navegación local, navegación suplementaria, navegación contextual y navegación de cortesía.

Este diseño permite dar una vista de manera global, de la ubicación y desplazamiento a través de las diferentes páginas de un sitio web.

- **Funciones**
Wireframe

Mapa de navegación

Nos brinda la base para poder realizar una experiencia de navegación óptima por el sitio

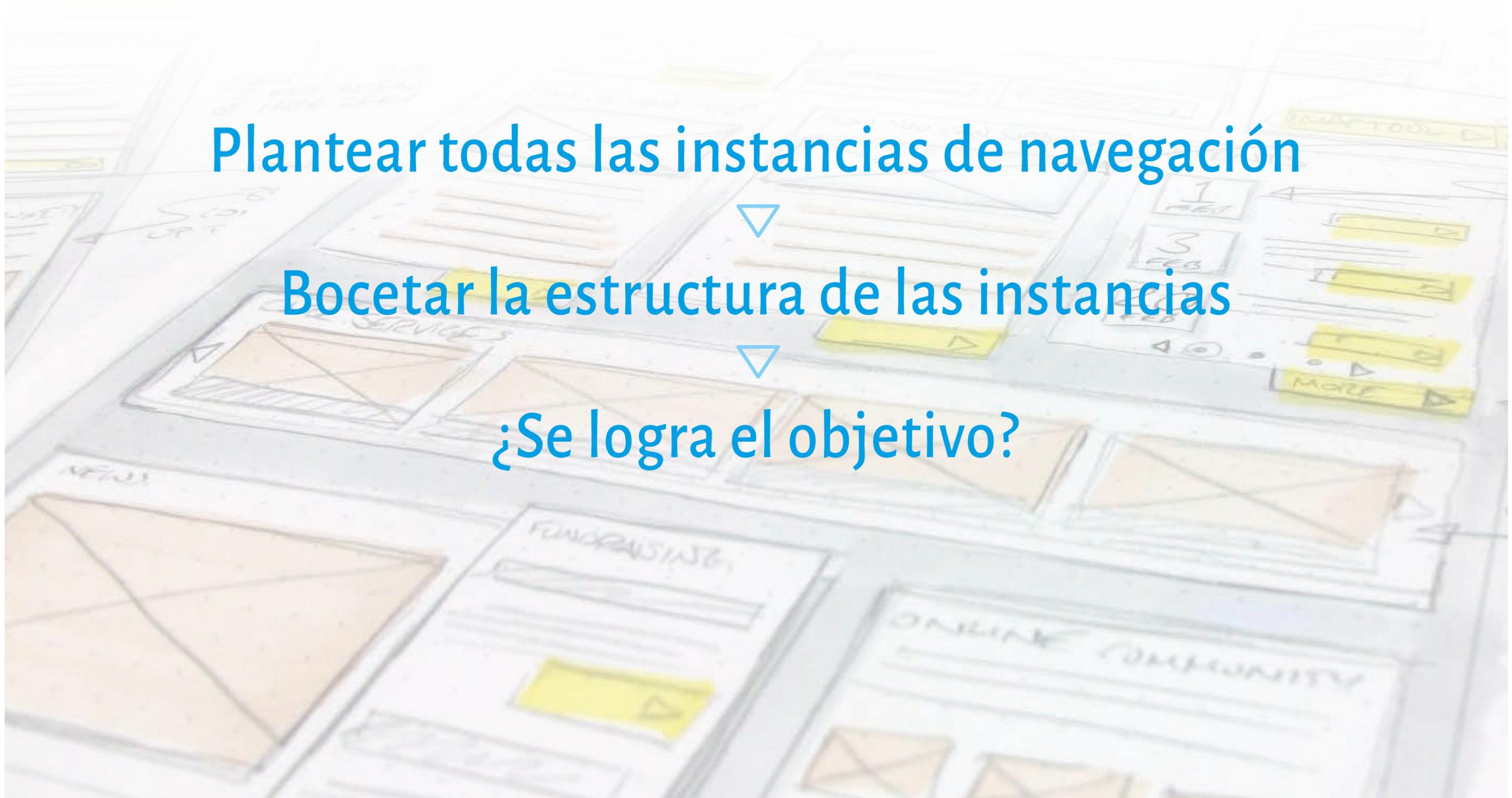


- **Funciones**
Wireframe

Plantear todas las instancias de navegación

▼
Bocetar la estructura de las instancias

▼
¿Se logra el objetivo?



diseño de la interfaz

Objetivo



Opciones



¿Cómo realizar la acción?



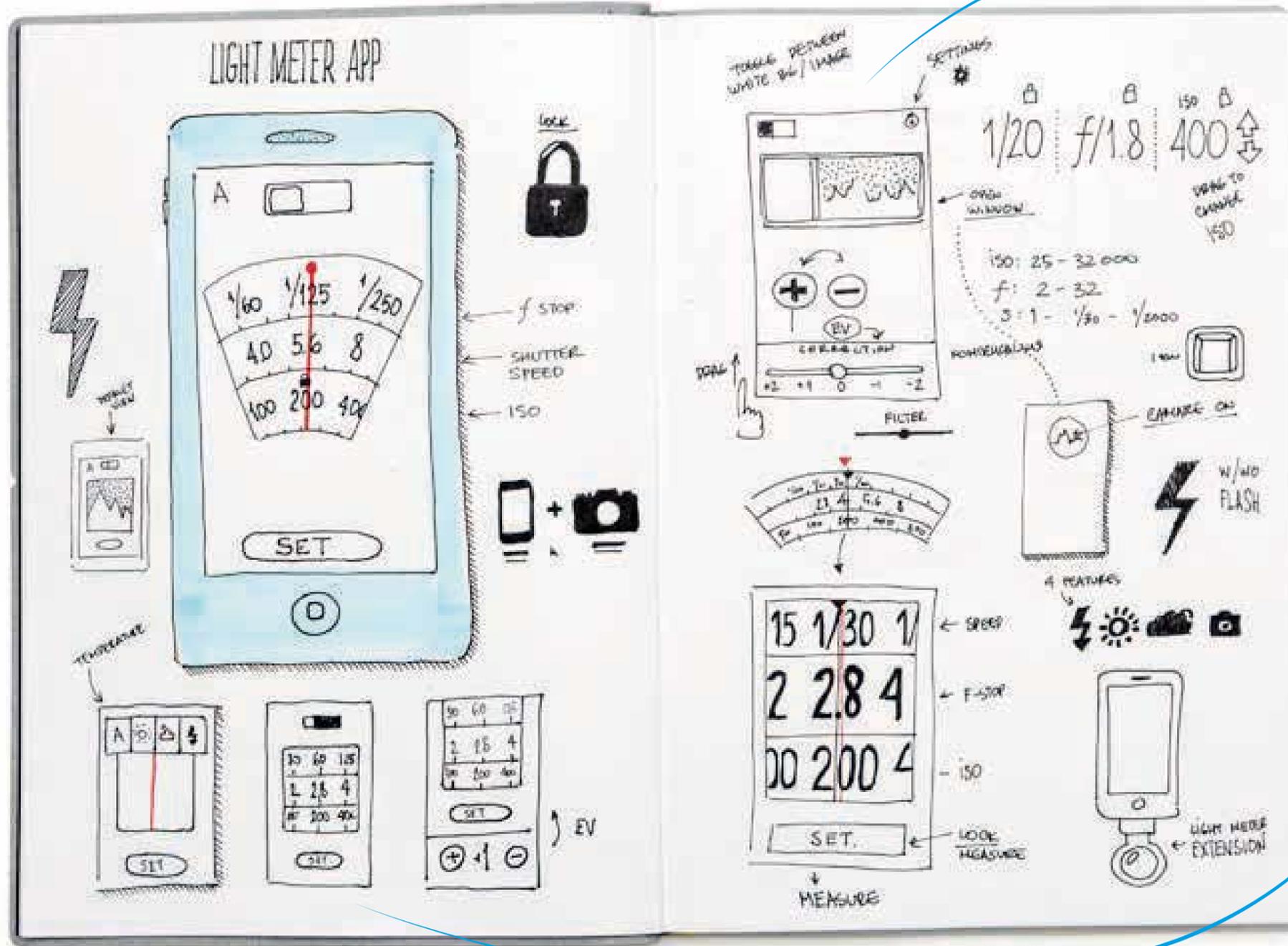
¿Qué sucede luego?



¿Se logró el objetivo?



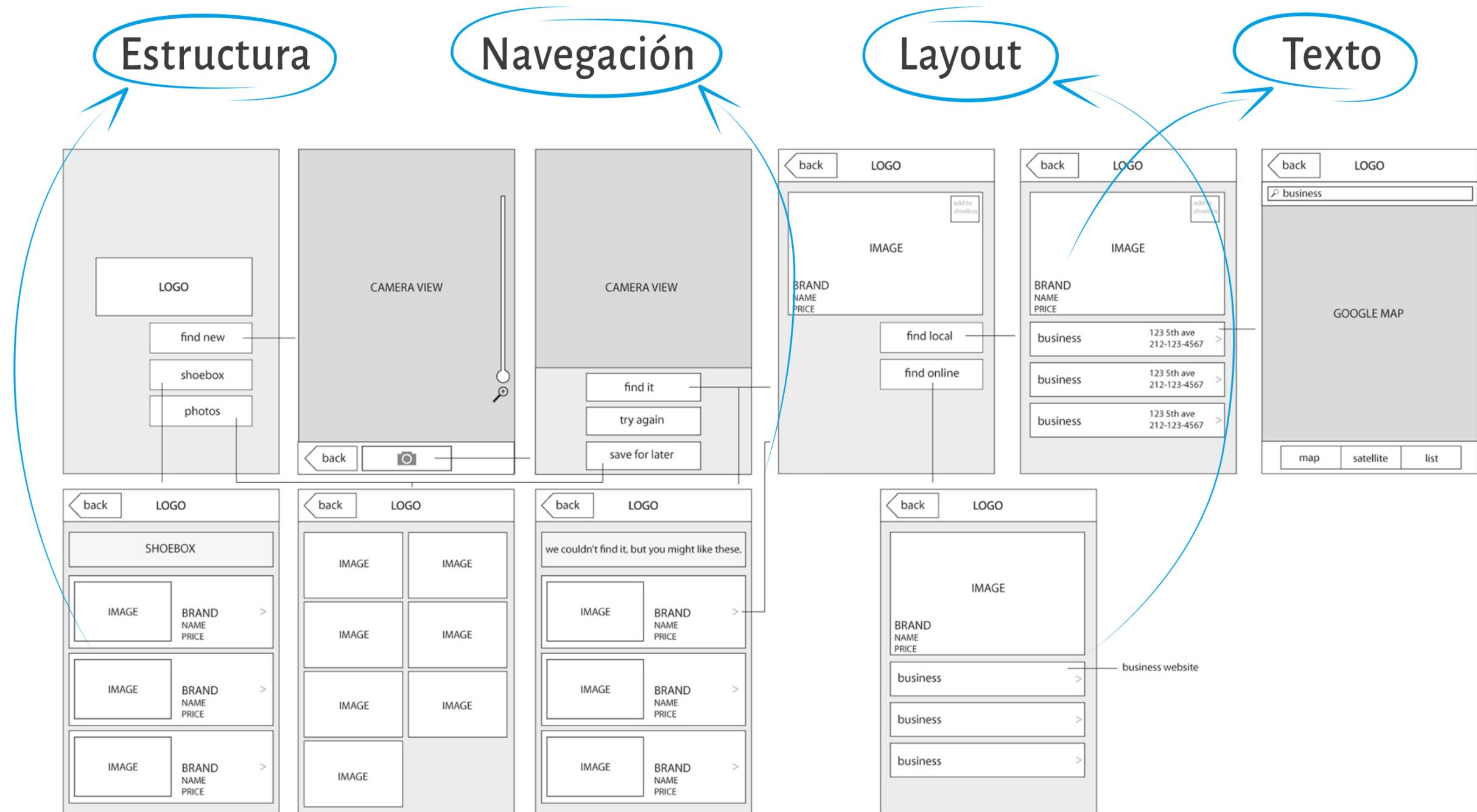
• Boceto
Sketch



Características

Ideas

• Funciones Wireframe



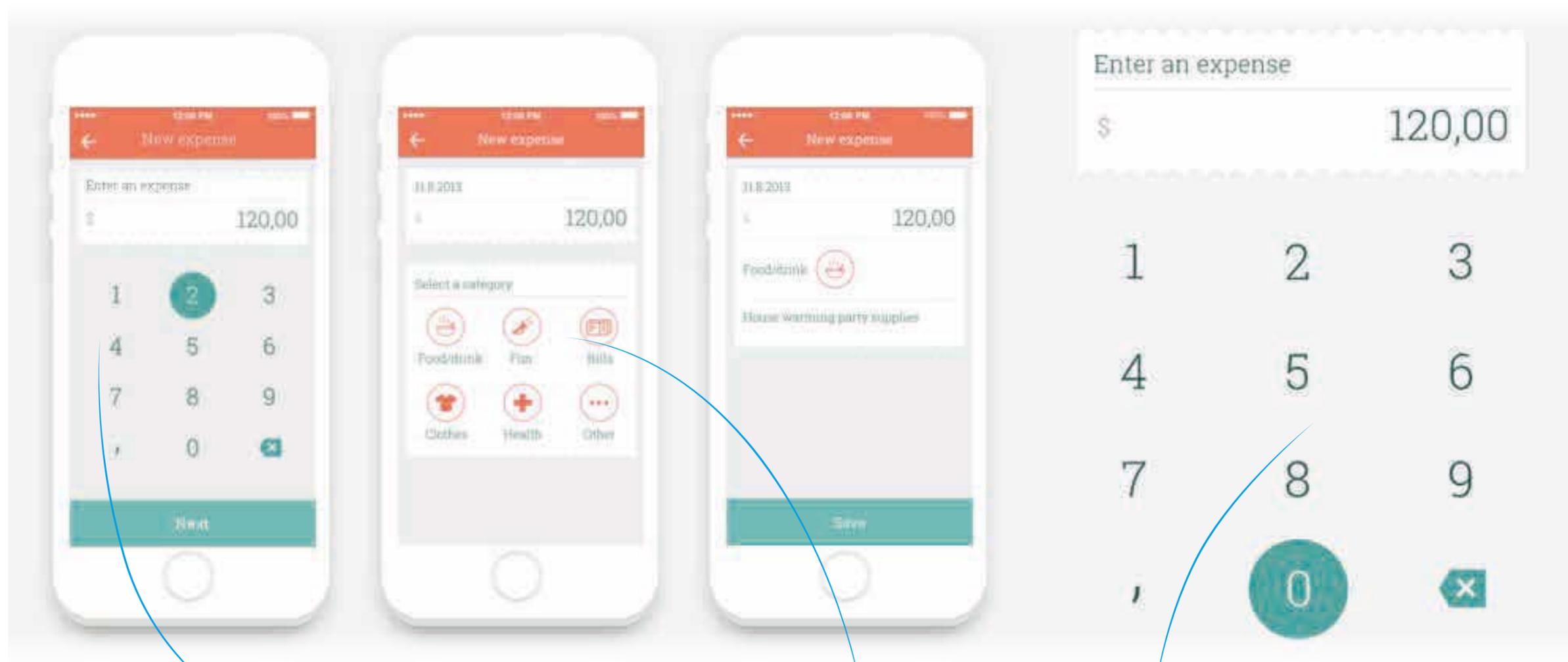
- **Funciones**
Wireframe

Diseño de interfaz

El diseño de la interfaz de usuario incluye seleccionar y ordenar los elementos de la interfaz para permitir a los usuarios interactuar con la funcionalidad del sistema.

El objetivo es facilitar la usabilidad y eficiencia tanto como sea posible. Elementos comunes que se encuentran en el diseño de interfaces son los botones de acción, campos de texto, cajas de verificación, botones radiales y menús desplegados.

- **Detalles**
Mockup



Look & Feel

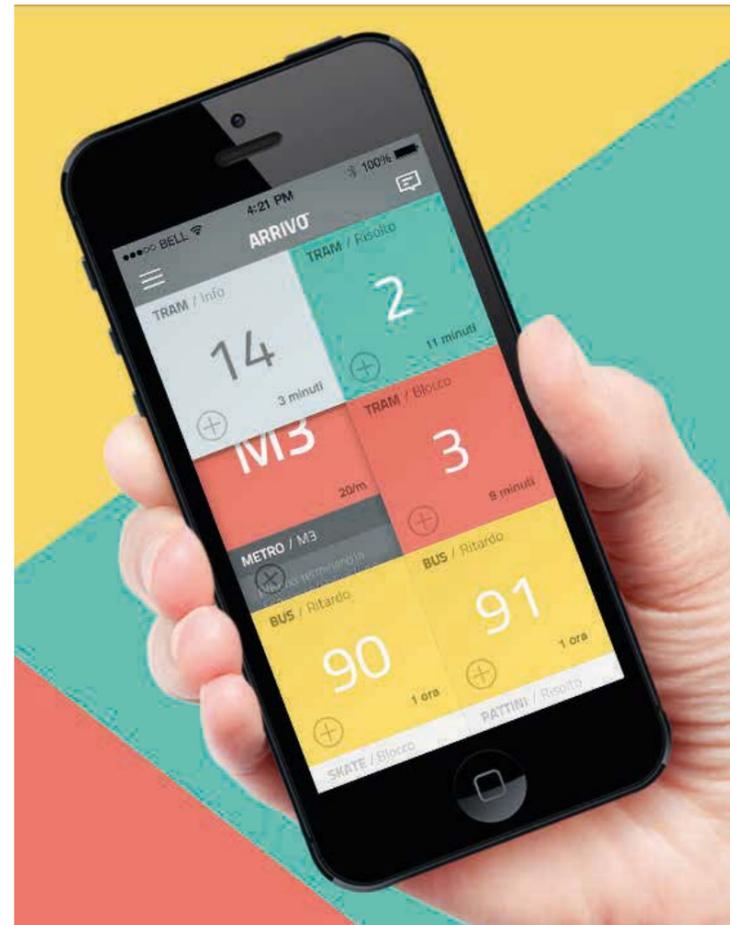
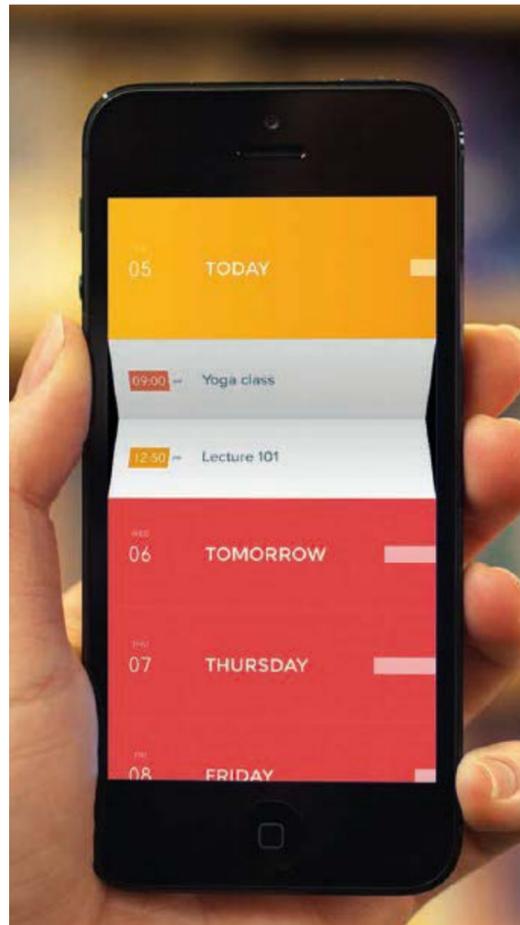
Íconos

Detalles

Modelo Prototype

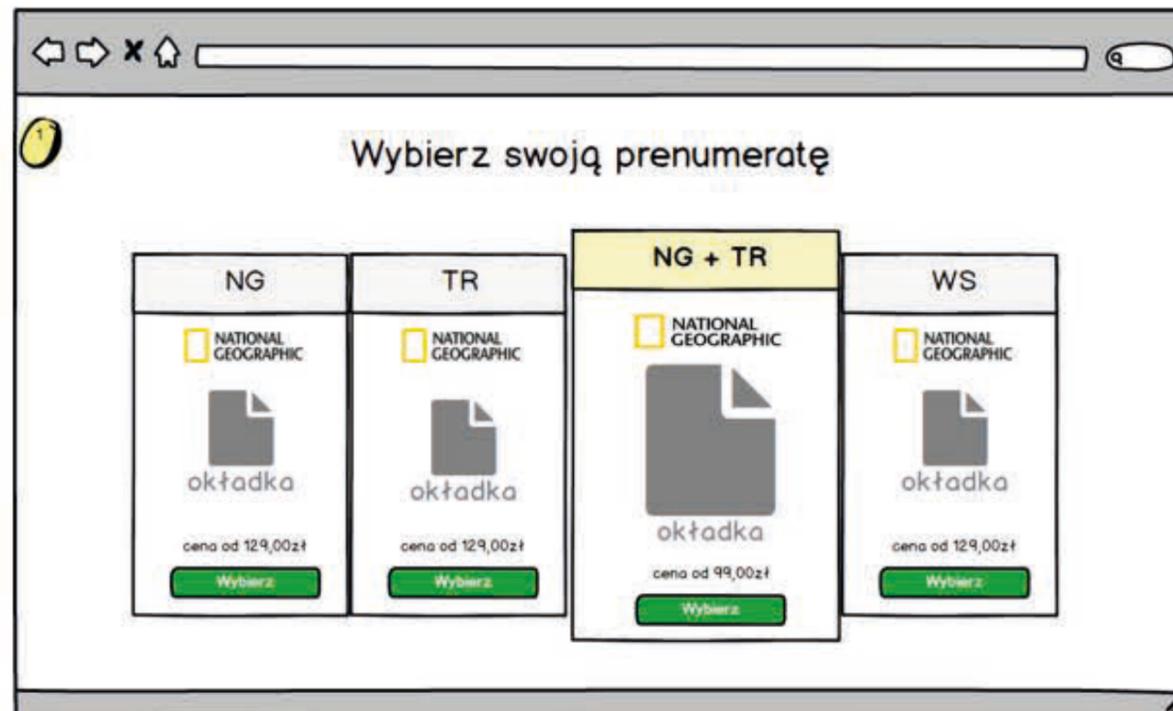
Animación

Test



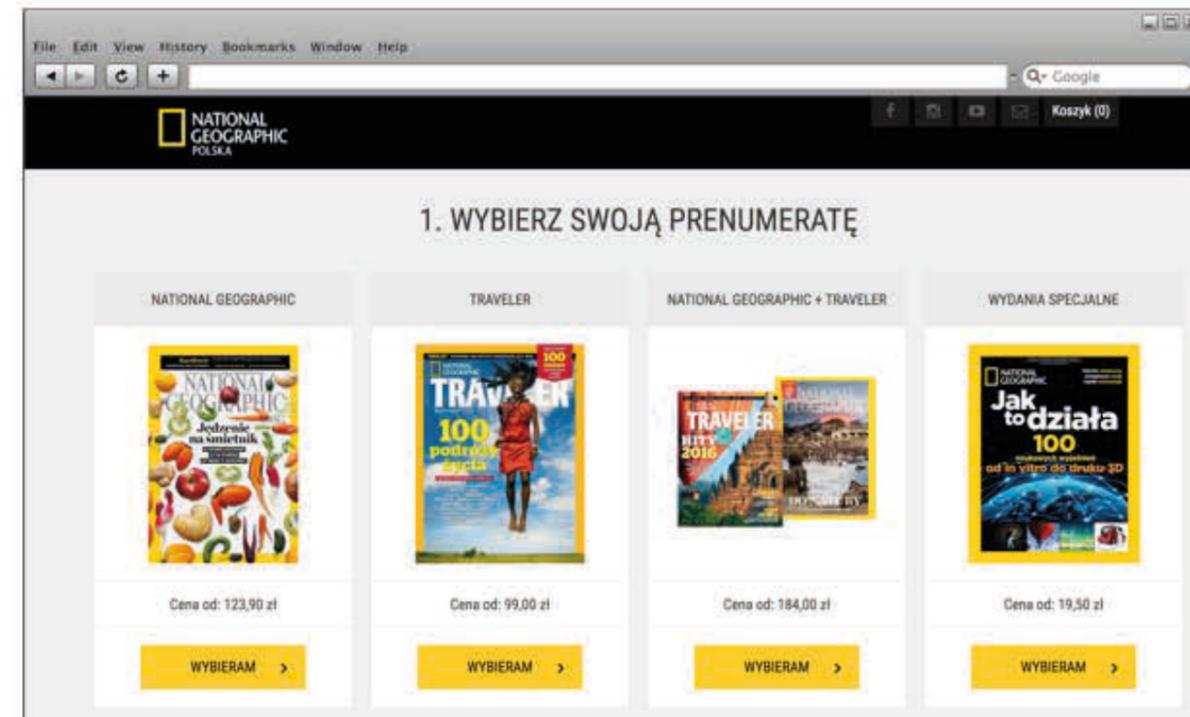
WIREFRAME

Estructura + Funciones + Contenido simulado



MOCKUP

Estilos + Color + Contenido real



herramientas y técnicas

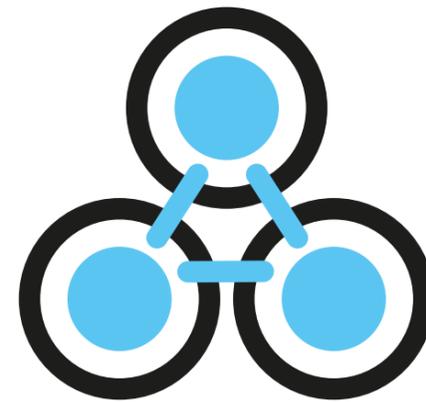
- **Boceto**
Sketch

Atomic Design

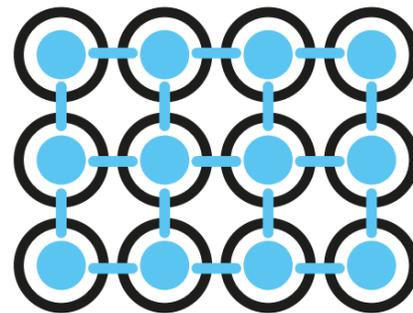
Es una metodología usada para construir sistemas en diseño web.



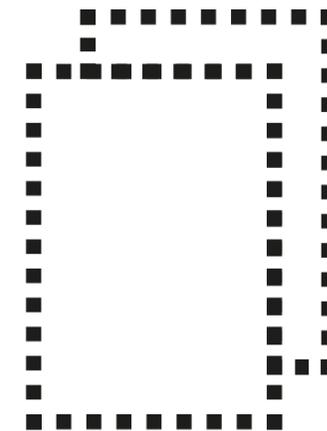
Átomo



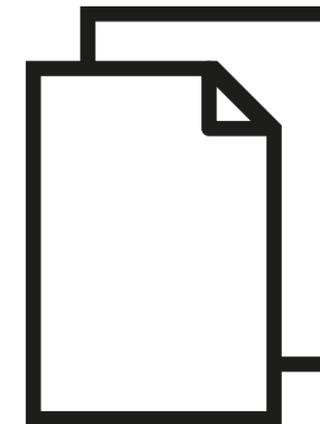
Molécula



Organismo



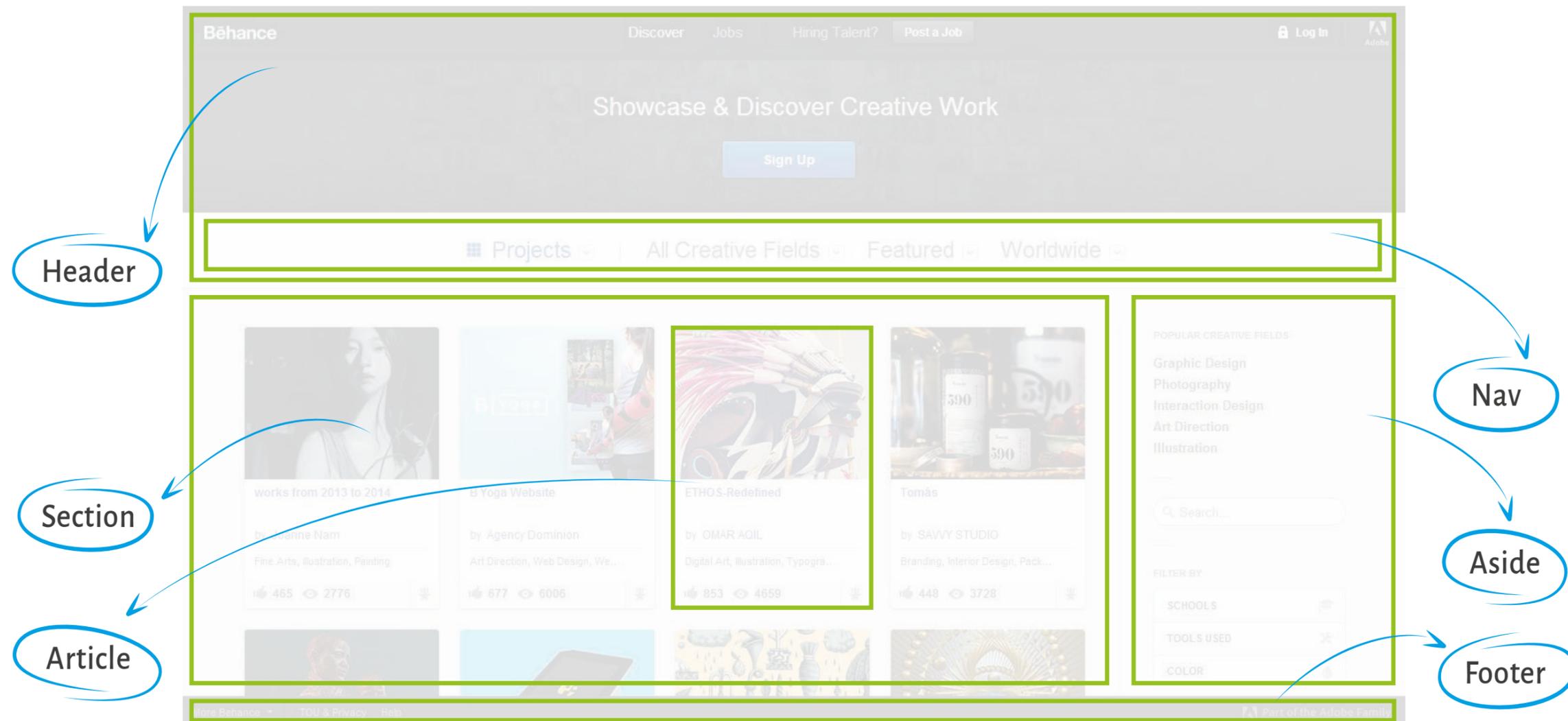
Template



Página

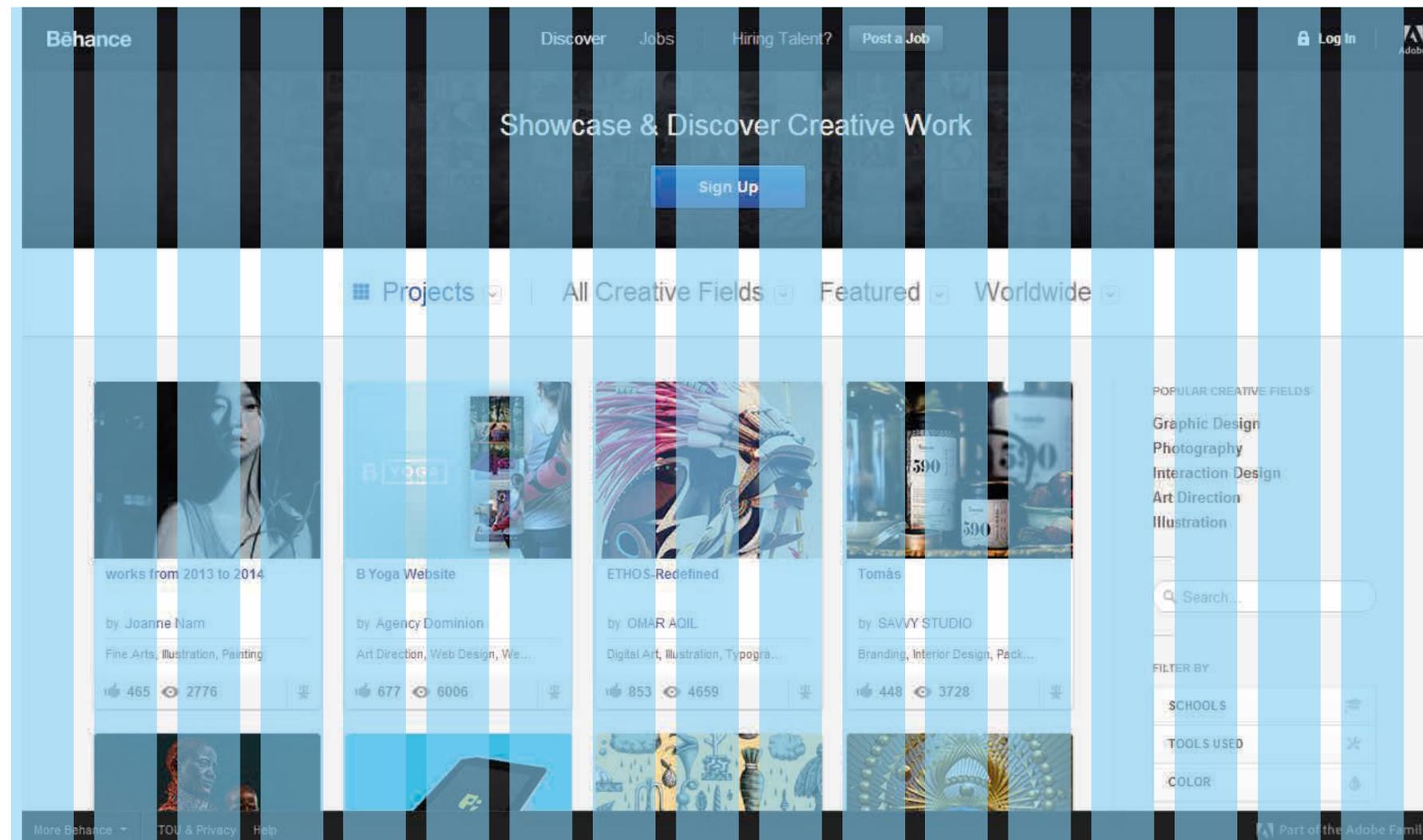
- **Detalles**
Mockup

Análisis de estructura



- **Detalles**
Mockup

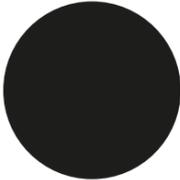
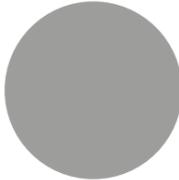
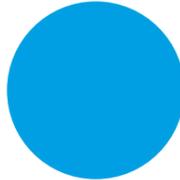
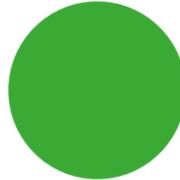
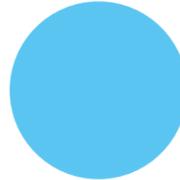
Análisis de estructura



<http://960.gs/>

• **Detalles**
Mockup

Colores & Tipografía

				
#1c1c1b	#9d9c9c	#009ee3	#3aa935	#95c11e
R = 28 G = 28 B = 27	R = 157 G = 156 B = 156	R = 0 G = 158 B = 227	R = 58 G = 169 B = 53	R = 149 G = 193 B = 30

TITULOS

Zona Pro Thin

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Zona Pro Bold

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

CONTENIDO

Alegreya Sans Regular

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Alegreya Sans Bold

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

repasemos...



cátedra
<OCAMPO>

Diseño Gráfico por Computación

2020