



METODOLOGÍA DE TRABAJO

ETAPA 1: ANÁLISIS Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

A. Metas, Objetivos y Público del Proyecto Web.

El primer paso del proceso de investigación es comprender una imagen global de la institución. Para ello debemos conocer:

- Misión y Visión, tanto de la institución como del Proyecto Web.
- Metas y Objetivos estratégicos
- Recursos disponibles
- Limitaciones
- Cultura organizacional
- Políticas y Procedimientos de la institución y del Proyecto Web

El análisis de toda esta información marcará el rumbo del Proyecto, unificando las necesidades y expectativas de la institución.

La identificación del público es otro pilar fundamental del proyecto, ya que éste es la razón de la elaboración de cualquier producto o servicio. En este punto se busca identificar sus necesidades, capacidades (experiencia y limitaciones), y el uso que harán del mismo (tareas).

B. Identificación del contenido y necesidades funcionales. Análisis de la competencia (sitios con objetivos similares)

Esta etapa de relevamiento e investigación busca identificar todo el contenido y las necesidades funcionales para obtener un mapa claro del volumen de información. Es importante prever el crecimiento e identificar futuras publicaciones o canales de comunicación.

También, se debe realizar un análisis de sitios con objetivos similares, mediante la realización de benchmarks que contemplen: contenidos, estructura jerárquica, servicios prestados, sistema de navegación, arquitectura y diseño. Conocer a la competencia o sitios similares es una buena manera de aprender sobre el sitio propio.

La identificación del contenido se hará en base al sitio existente, a la competencia, a los objetivos del proyecto y a las necesidades de los usuarios.

C. Organización de la información

Se realizará la organización de la información, teniendo en cuenta al potencial usuario y a los objetivos planteados para el proyecto. El producto que se generará una vez resuelta esta actividad es un mapa de las relaciones entre las distintas categorías o tópicos. Este diagrama de flujo demuestra:

- El contenido: La organización y la estructura que se traza para contener la información.
- La utilización: Las categorías temáticas y las rutas de acceso que el usuario querrá encontrar.
- La usabilidad: La facilidad de uso para el usuario en específico y la tarea en particular.

Para comunicar la información con eficacia es preciso generar un sistema de rotulación, que refuerce la comprensión de la navegación. Así como un sistema de búsqueda eficaz que simplifique el acceso a la información.



ETAPA 2: **DISEÑO DE INTERFAZ**

Siguiendo las pautas de la Identidad Corporativa Visual de la institución, y en consonancia con los lineamientos generados en la etapa de la organización de la información, se llevará a cabo el diseño visual del Proyecto Web, dando forma y coherencia al contenido expuesto, generando recorridos visuales que permitan una correcta lectura de la información, de las "rutas de navegación" y de todos los elementos gráficos.

Se elaboran 2 prototipos de diseños totalmente diferentes (2 equipos de diseño por separado) a fin de poder debatir sobre sus ventajas y desventajas. Con estos dos prototipos expuestos y analizados se realiza un tercer prototipo llamado "candidato". Este último prototipo se compone de las fortalezas de los dos prototipos primeros y resuelve sus debilidades a modo de síntesis.

ETAPA 3: **DESARROLLO DE TEMPLATES HTML**

Esta etapa lleva adelante la construcción de templates, construidos en el lenguaje HTML (Hyper Text Markup Language) y CSS (Cascading Style Sheets) nivel 2, permitiendo a los programadores utilizar el código sin necesidad de tipearlo. Esto minimiza los errores, y mejora el tiempo de implementación, acelerando así la publicación.

Utilización de CSS como un estándar de desarrollo, así como funcionalidad que optimiza la implementación de posibles upgrades visuales que se deseen realizar.

Los templates HTML, poseen 3 funciones claves para los desarrolladores:

- 1- Ejemplo funcional de como debe verse la página.
- 2- Ejemplo funcional de la estructura y diagramación.
- 3- Ejemplo funcional de los componentes.

Con el apoyo de los templates, de los archivos de CSS, más la documentación de componentes en lenguaje (HTML), el programador obtiene todas las directrices para implementar el diseño de una manera sencilla y eficiente.

ETAPA 4: **DOCUMENTACIÓN**

La implementación de las distintas etapas requiere que éstas estén avaladas y documentadas. Por tal razón se hace de informes, manuales y guías que permiten comprender el proceso con miras a futuros desarrollos:

Guía de Arquitectura de la Información y Usabilidad:

Guía para los desarrolladores que tiene como objetivo exponer de forma clara e ilustrativa la estructura informativa del Proyecto, para su correcta implementación y mantenimiento. Se ordenan en ella las pautas de sectorización de las pantallas, se detallan las tipologías de formatos para estandarizar la manera de presentar la información, y se describen los elementos que participan del Proyecto Web.

**Guía de Contenidos para su publicación:**

Guía orientada a los publicadores de Sistemas de Administración de Contenido, da pautas sobre la forma y criterios básicos para la carga de datos en el sitio. Es clave en la capacitación y es un referente una vez que el Proyecto está en marcha. La aplicación de las directrices que se expresan en esta guía ayudan a mantener el diseño y la calidad planteadas en el proyecto.

Manual de Estándares del Proyecto Web:

El fin de este documento es presentar aspectos técnicos sobre el diseño de la interfaz, para sentar las bases de futuros desarrollos o implementaciones.

El diseño de la interfaz es el resultado de la puesta en pantalla de las funcionalidades y estructuras planteadas en los informes de Arquitectura de la Información y Usabilidad, más la Identidad Corporativa. Integra en sus aspectos visuales todos los conceptos generados en las sucesivas etapas del proyecto.