

## Taller Multimedia.

### Pauta de Arquitectura de la información Parte I.

**Formal:** Lámina Impresa de 90 cm x 110 cm plegada al formato del informe de proyecto (se sugiere 20x20 cm) con portada en el retiro.

#### Contenidos

1. Nombre del proyecto (el de fantasía y la descripción larga, integrantes)
2. **Inventario:** Infografía con el número total de secciones, archivos e ítems concretos a generar a través del proyecto. Contenidos: Es decir el número de artículos, fotos, entrevistas, encuestas, fichas documentales, videos, etc. que se generen. Llegar a la unidad mínima en cuanto de contenidos y archivos.
3. **PERSONAS:** Diseño de perfiles de usuarios a los cuales va dirigido el proyecto según parámetros de experiencia de usuario (UX). Se agrega a la ficha descripciones de las capacidades cognitivas de los usuarios y los contextos que manejan estos mismos para acceder a la información. Al menos 3.
4. Resultado y análisis de las técnicas de **cardsorting** aplicado a 5 usuarios reales.
5. **Blueprint o Mapa de arquitectura de la información** siguiendo estrictamente el vocabulario visual de AI de JJG. Este debe estar sectorizado según aplicaciones (sitio web, aplicaciones interactivas, video, etc) destacando las zonas que se repiten (fichas, documentos visuales). También debe estar comentado y numerado según inventario.
6. **Wireframes.** Se contempla uno por cada cambio en la maquetación u área de diseño. Estos deben estar enlazados con numeración con el mapa de AI.