

MÓDULO

Diseño de Interfaces Web

UNIDAD 1-6

PLANIFICACIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS

6. Diseño de prototipos

Podemos considerar un prototipo como **un boceto de la interfaz**. Se debe de realizar como una primera aproximación del aspecto visual que tendrá nuestra aplicación, qué secciones tendrá, cómo se verán en pantalla, etc.

Estos bocetos permiten acordar las características de la interfaz con el cliente o con el resto de miembros del equipo de desarrollo.

El prototipo es un elemento clave en el proceso de diseño, puesto que permite detectar en un primer estadio aquellas cuestiones que deben ser revisadas o corregidas, y revela si es necesario añadir algún elemento que no se ha tenido en cuenta anteriormente.

6. Diseño de prototipos

Hay distintas fases dentro del prototipado web y aunque no es necesario llevarlas todas a cabo, sí es muy recomendable para detectar cualquier problema de concepto.

Las fases del prototipado sirven para definir los procesos, realizar cambios y pruebas antes de subir a producción una aplicación web.

Además, el uso de prototipos nos ayuda a involucrar al cliente en la fase previa al desarrollo y así adecuar el proyecto a sus necesidades.

Las diferentes fases del prototipado web son: boceto (sketch), esquema de página (wireframe), maqueta (mockup) y prototipo (prototype). En inglés se conoce a este proceso como SWMP

6. Diseño de prototipos

Las tres primeras ya las hemos estudiado y realizado:

SWMP



6. Diseño de prototipos

El Prototipo de alta fidelidad. Es la representación más detallada de la web y dispone de interactividad para comprobar el comportamiento y la experiencia de usuario. Es, por tanto, un diseño al más alto detalle y la última fase de conceptualización antes de la implementación web.

Por norma general, los colores, las tipografías, los iconos, y demás artefactos gráficos utilizados en el prototipo serán los que se utilicen en la página web. Sin embargo, en muchos casos, se llama también prototipo a una versión con menos detalle pero que dispone de interactividad.

6. Diseño de prototipos

	Ventajas	Inconvenientes
BAJA fidelidad	Costes desarrollo bajos	Limitado para la corrección de errores
	Rápida creación	Especificaciones poco detalladas (para pasar a codificación)
	Fácilidad cambios: Cualquiera puede realizar cambios	Dirigido por el evaluador
	Evaluación múltiples conceptos de diseño	Su utilidad disminuye cuando los requisitos están bien establecidos
	Útil para el diseño general de interfaces	Navegación y flujo de acciones limitadas
	Auto-sensación de prueba	Pruebas sin "respuesta real"
ALTA fidelidad	Funcionalidad de tareas completa	Elevados costes de desarrollo
	Completamente interactivo	Requieren mucho tiempo de implementación
	Dirigido por el usuario	Mayor dificultad de cambiar
	Navegabilidad	Cambios solo realizables por el "autor"
	Aspecto semejante al producto final	Crea falsas expectativas de "producto casi finalizado"
	Puede servir como especificación	Menor efectividad para recoger requisitos
	Puedes servir como herramienta de marketing (demostraciones de ventas)	

6. Diseño de prototipos

Fases del prototipado:

➤ Prototipo gráfico u horizontal

- ✓ Consiste en la preparación gráfica, en alta fidelidad, de las pantallas clave (suelen ser el menú principal y varias pantallas de contenido -las más significativas-).
- ✓ Un prototipo gráfico no implica todavía la programación del código del interface.
- ✓ El equipo de producción puede comprobar si la propuesta se adapta realmente a las necesidades del sistema y a la capacidad de los recursos disponibles.
- ✓ Permite realizar evaluaciones de usabilidad para corregir problemas antes de pasar a niveles avanzados de desarrollo.

<https://youtu.be/GVnxuWzab7M>

6. Diseño de prototipos

- Prototipo funcional o vertical
 - ✓ Supone la preparación de una versión temprana y reducida de la aplicación, en la que se desarrollan los caminos más significativos.
 - ✓ El usuario tiene la capacidad de navegar por el sistema mediante las mismas opciones que contendrá la aplicación final, aunque no puede acceder realmente a todos los contenidos.
 - ✓ Se presenta al cliente, que tiene una primera muestra de lo que va a ser la aplicación quien puede aportar sugerencias o realizar correcciones que en esta fase del proyecto son fácilmente realizables.

6. Diseño de prototipos

El tiempo dedicado a la preparación del prototipo y a su evaluación y rediseño debe estar claramente especificado en los calendarios de producción, puesto que no debería extenderse excesivamente, con lo que se reduciría el tiempo reservado al desarrollo posterior de la aplicación.

Herramientas de creado de prototipos

Hay un gran número de herramientas de creado de prototipos. Muchas de ellas son de pago, aunque hay alternativas gratuitas con una funcionalidad algo más reducida pero que puede ser suficiente para realizar un boceto rápido. Algunas de ellas se enumeran a continuación:

6. Diseño de prototipos

Herramientas de creado de prototipos

- **Ninja Mock** (<https://ninjamock.com/>). Para wireframes.
- **Balsamiq Wireframes** (<https://balsamiq.com/wireframes/>) ***
- **Excalidraw** (<https://excalidraw.com/>).
- **Marvel** (<https://marvelapp.com/>). Funcional compatible
- **Figma** (<https://www.figma.com/>). Funcional compatible
- **proto.io** (<https://proto.io/>) . Funcional compatible
- **Moqups** (<https://moqups.com/>). Online. Comercial. Ofrece cuentas gratuitas a estudiantes y proyectos Opensource
- **Pencil** (<http://pencil.evolus.vn/>). De escritorio. Opensource.
- **Principle** (<https://principleformac.com/>). Para Mac. Comercial.
- **InVision** (<https://www.invisionapp.com/>).

6. Diseño de prototipos

Otras herramientas de utilidad en prototipos

Cuando construimos el prototipo, muchas veces necesitamos textos e imágenes de “relleno” que después serán sustituidos por los definitivos. Los contenidos estándar en texto de todos los desarrolladores es el Lorem ipsum.

Muchas de las aplicaciones de prototipado ya cuentan con textos con Lorem Ipsum autogenerados. Pero en caso de no ser así podemos utilizar:

- Generadores de textos de relleno: <https://getlorem.com/es> y <https://es.lipsum.com/>
- Generadores de imágenes de relleno: <https://picsum.photos/> y <https://loremipsum.io/es/21-of-the-best-placeholder-image-generators/>

7. Evaluación de la interface

La evaluación de la usabilidad es la fase más importante del proceso de diseño centrado en el usuario. Puede llevarse a cabo en varias etapas, tanto durante el proceso de desarrollo como después del mismo.

Existen distintos métodos de evaluación de la usabilidad, y pueden clasificarse en dos grandes grupos:

- Los que recogen datos de los usuarios reales.
- Los que pueden llevarse a cabo sin los usuarios reales.

La elección de un método u otro depende de tres factores:

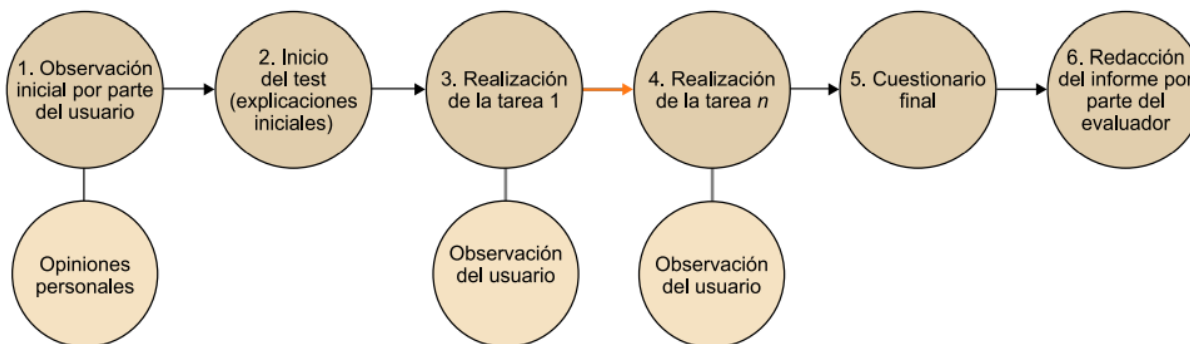
- 1) El presupuesto reservado a la evaluación.
- 2) La adecuación al tipo de proyecto.
- 3) Las limitaciones de calendario.

7. Evaluación de la interface

Test con usuarios.

Éste es el método más utilizado cuando se quieren conocer los problemas de usabilidad con los que puede encontrarse el usuario final. Se basa en la observación de los usuarios mientras ejecutan unas tareas representativas. La repetición del test con varios usuarios permite descubrir qué aspectos del diseño necesitan mejorarse.

Fases del test de usuario

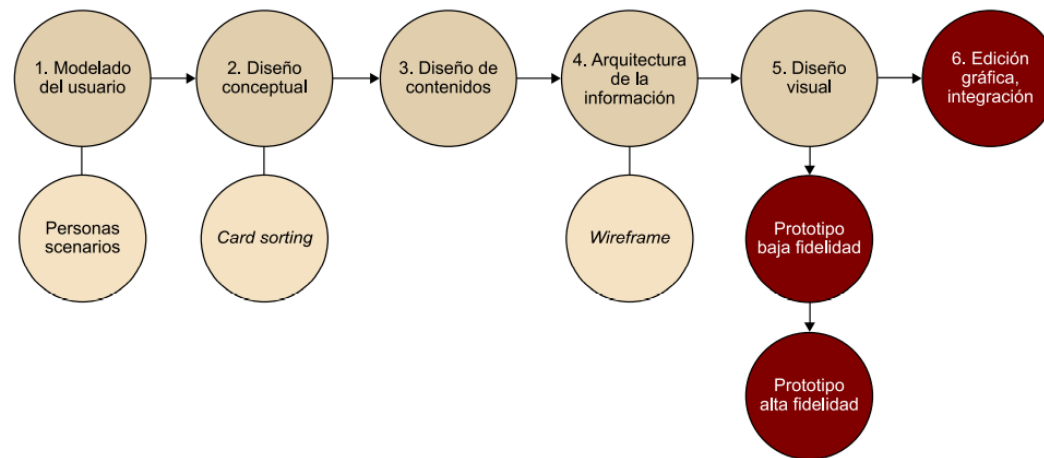


7. Evaluación de la interface

Test sin usuarios (Evaluación heurística).

La evaluación heurística es un método de inspección que se realiza por un grupo de expertos en usabilidad, que examinan la interfaz y determinan su grado de cumplimiento de los principios de usabilidad (o heurísticas).

Evaluación heurística en las fases del proceso de diseño



Material Adicional

- Video Como usar CANVA
- Video CANVA ONLINE
- Video Accesibilidad del sitio web
- Video Patrones de Diseño
- Video Crear wireframe con Balsamiq
- Video balsamiq Mockups
- Video NINJAMOCK
- Video crear prototipos en MarvelApp
- Video PROTOTIPO CON MARVEL APP
- Video Tutorial Figma
- Video Invision Studio
- Video wireframes, mockups, prototipos