

# Clase 04

# Prototipado

DigitalHouse>



**Certified Tech  
Developer**

The Ultimate Degree

# ¿Dónde estamos hoy?

## Módulo 2: Diseño de interacción

Arquitectura de la información

Prototipado

Patrones de diseño

Fundamentos del diseño visual

Usabilidad: testeo con usuarios



# ¿Dónde estamos hoy?

## Módulo 2: Diseño de interacción

Arquitectura de la información

**Prototipado**

Patrones de diseño

Fundamentos del diseño visual

Usabilidad: testeo con usuarios



# Índice

1. UX Writing
2. Prototipos
3. Crazy 8'
4. Se viene la entrega parcial

# 1 | UX Writing

“El usuario  
no lee.”

— *El mundo entero en Internet*



# "El usuario no lee"

¿Qué opinás de esto?

¿Aplica para vos?

¿Leés ciertas cosas más que otras?

**¿Acaso tenemos salvación?**

**¿Leemos algo?**



# Lorem ipsum first 🤪 vs content "second"



## Lorem ipsum

Lorem ipsum dolor sit amet,  
consectetur adipisicing elit qui  
ex ea commodo consequat

Lorem ipsum

¿Lorem ipsum?



## Welcome to Sophie's Recipe Book

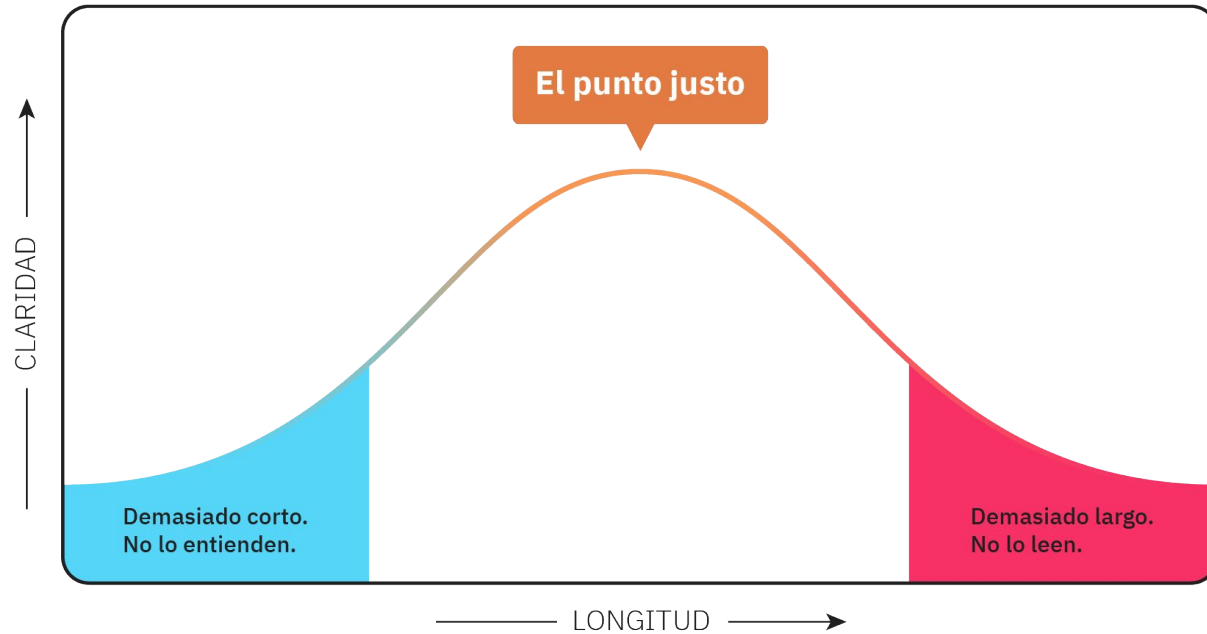
I write recipes from the food I make myself in  
my kitchen. Every day, I upload something  
new and share it here. Join me on my journey  
and eat healthier food.

Sign up for early access

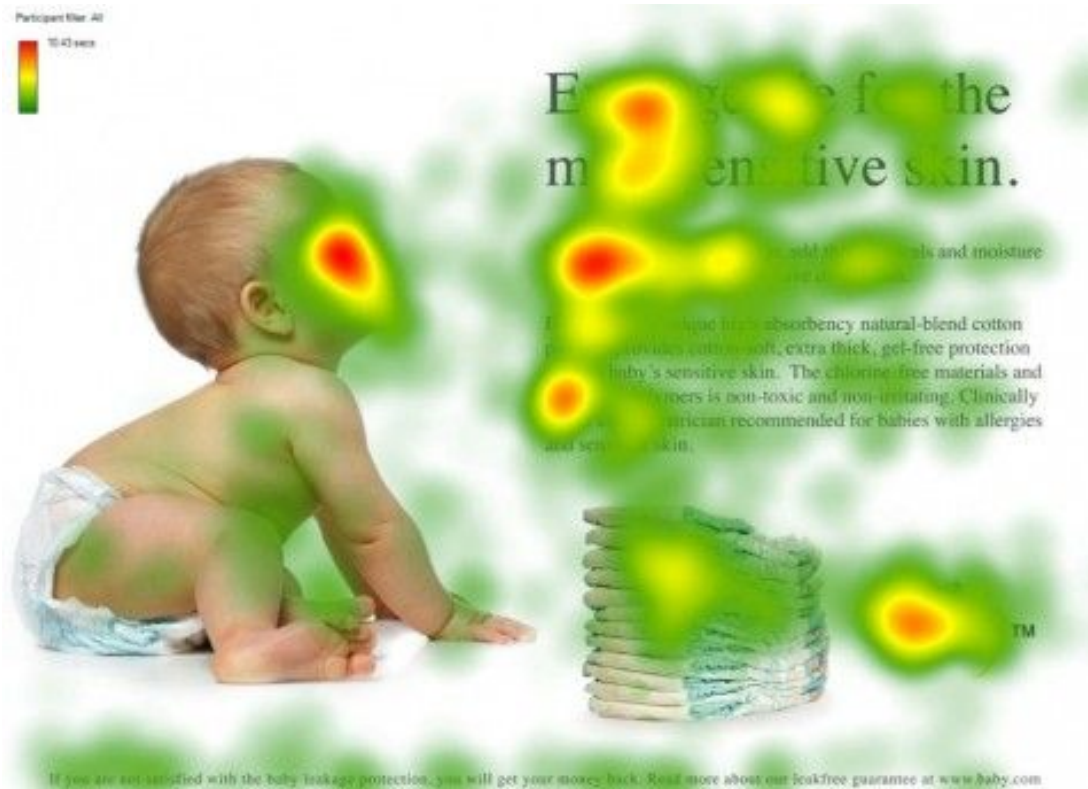
Log in if you're already registered



# Un balance entre esto:



## Y esto:



**Voilà:**

No somos la app de un banco.

# Somos un banco en una app.

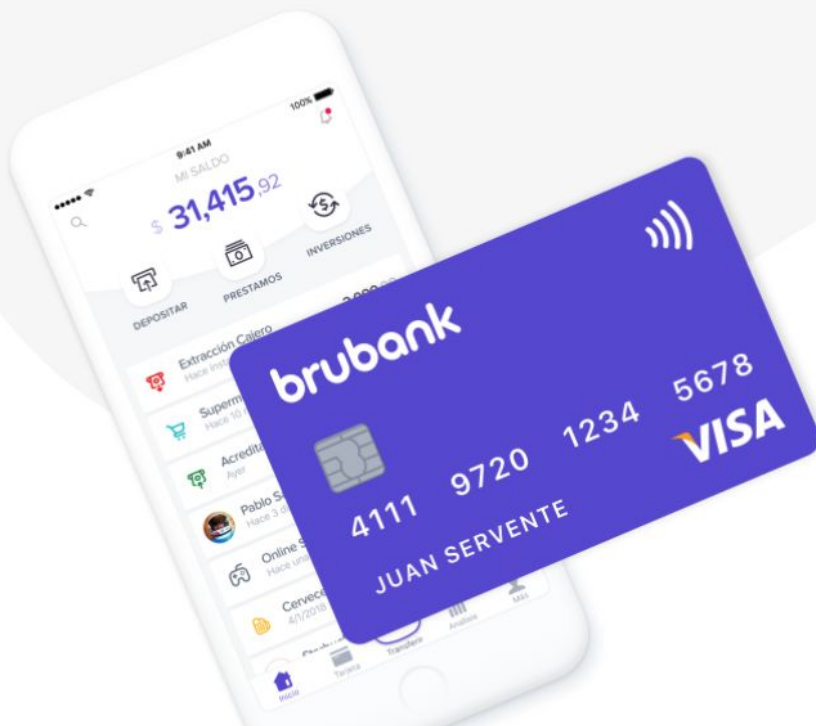
Bajátela y sé parte del banco digital más grande de Argentina.



Available on the  
App Store



GET IT ON  
Google Play



# El tip nro. 1 para escribir copy:

## Prestar mucha atención a otros productos



Google

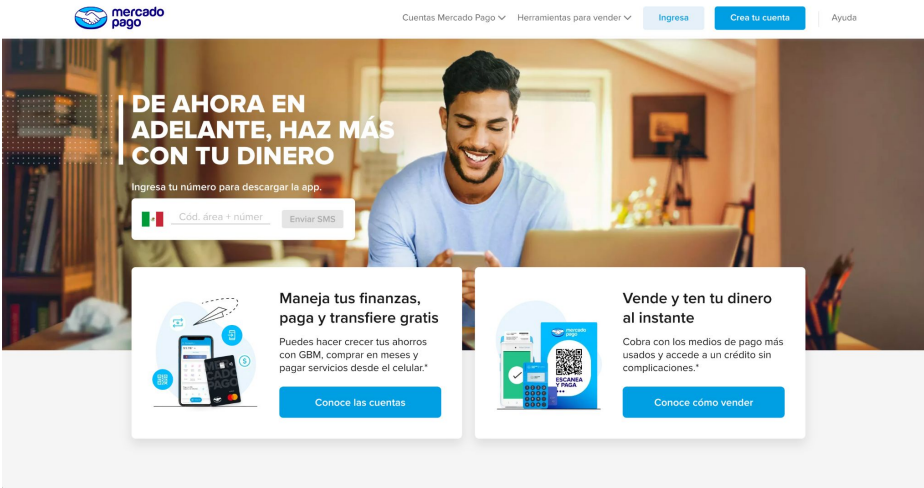
Buscar con Google Me siento con suerte

### Premium Familiar

Una familia que viva en una misma casa puede disfrutar de hasta 6 cuentas Premium. Probalo gratis por 1 mes. Después, solo \$ 359,00\*\*\* por mes.

COMENZAR

Aplican términos y condiciones. Abierto exclusivamente a usuarios que aún no hayan probado Premium.  
\*\*\* = Impuestos aplicables




mercado pago

Cuentas Mercado Pago ▾ Herramientas para vender ▾ Ingresar Crea tu cuenta Ayuda

### DE AHORA EN ADELANTE, HAZ MÁS CON TU DINERO

Ingresar tu número para descargar la app.


🇲🇽 Cód. área + número Enviar SMS



#### Maneja tus finanzas, paga y transfieres gratis

Puedes hacer crecer tus ahorros con GBM, comprar en meses y pagar servicios desde el celular.\*

Conoce las cuentas



#### Vende y ten tu dinero al instante

Cobra con los medios de pago más usados y accede a un crédito sin complicaciones.\*

Conoce cómo vender



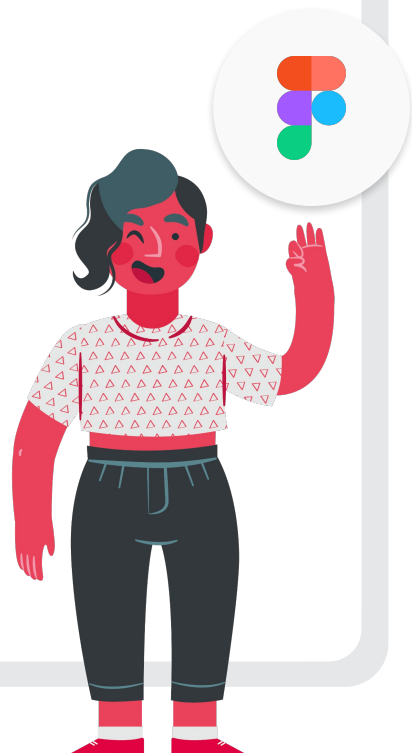
## Actividad: Content first

1. Definir la cantidad de pantallas necesarias para trasladar el user flow de su solución. Solamente **las indispensables** para que la user persona pueda resolver su tarea.
2. Escribir sobre las pantallas **tres frases** (copys) que ayuden a la persona a resolver la tarea.



**Tiempo total: 30 minutos.**

luego volvemos para una puesta en común.



# Un ejemplo

Pantalla 01

Hola, Juan

¿Qué querés hacer hoy?

Pedir dinero

Enviar dinero

Pantalla 02

Enviar dinero

¿Cuánto dinero querés enviar?

\$500

Siguiente

Pantalla 03

Enviar dinero

¿A quién le querés enviar dinero?

Florencia

Siguiente

**¡Volvemos en 30'!**





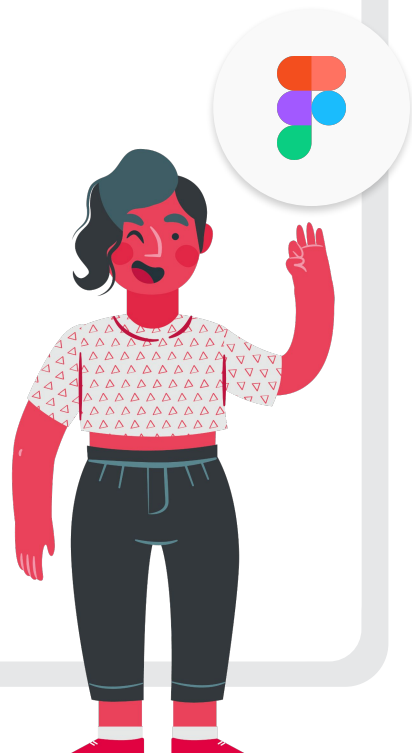
## Feedback cruzado

1. Elegimos dos “usuarios” para que visiten a otro equipo.
2. Los usuarios leerán las pantallas y, **sin que nadie les explique nada**, dirán qué tarea es la que deben cumplir y cuál es el objetivo del producto. El equipo owner **toma nota** de todo lo que les digan. Con el feedback obtenido, **deberán iterar** las pantallas.



**Tiempo total: 10 minutos.**

Luego volvemos para una puesta en común.





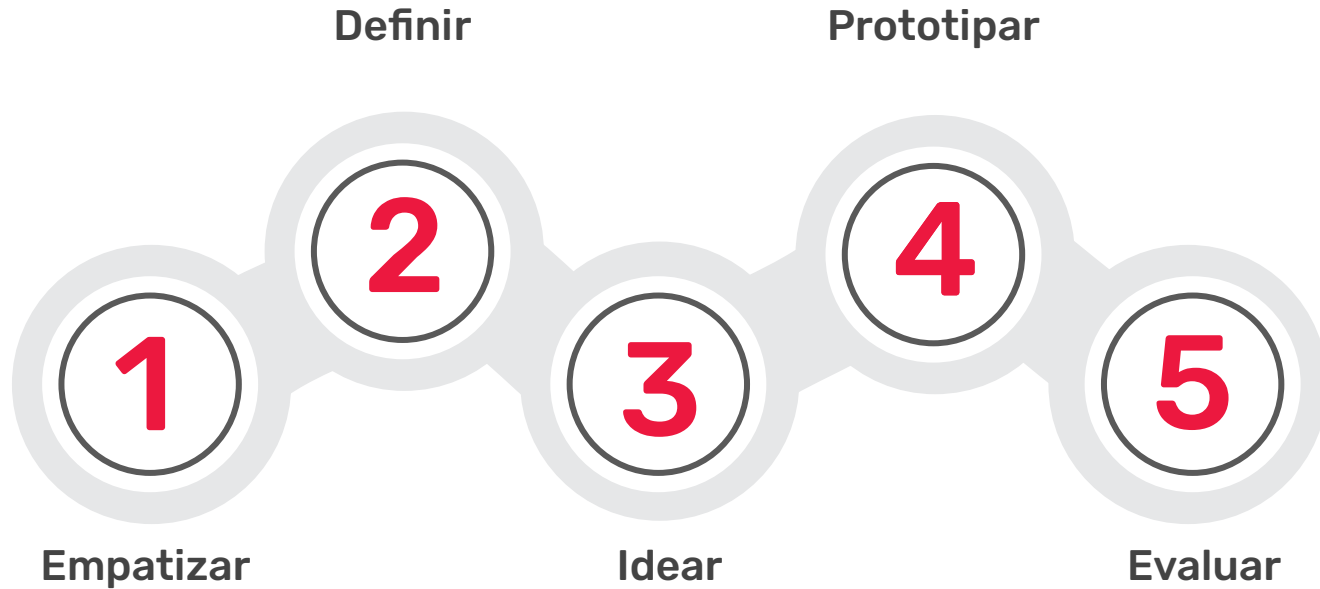
**Equipo 1 ↔ Equipo 2**

**Equipo 3 ↔ Equipo 4**

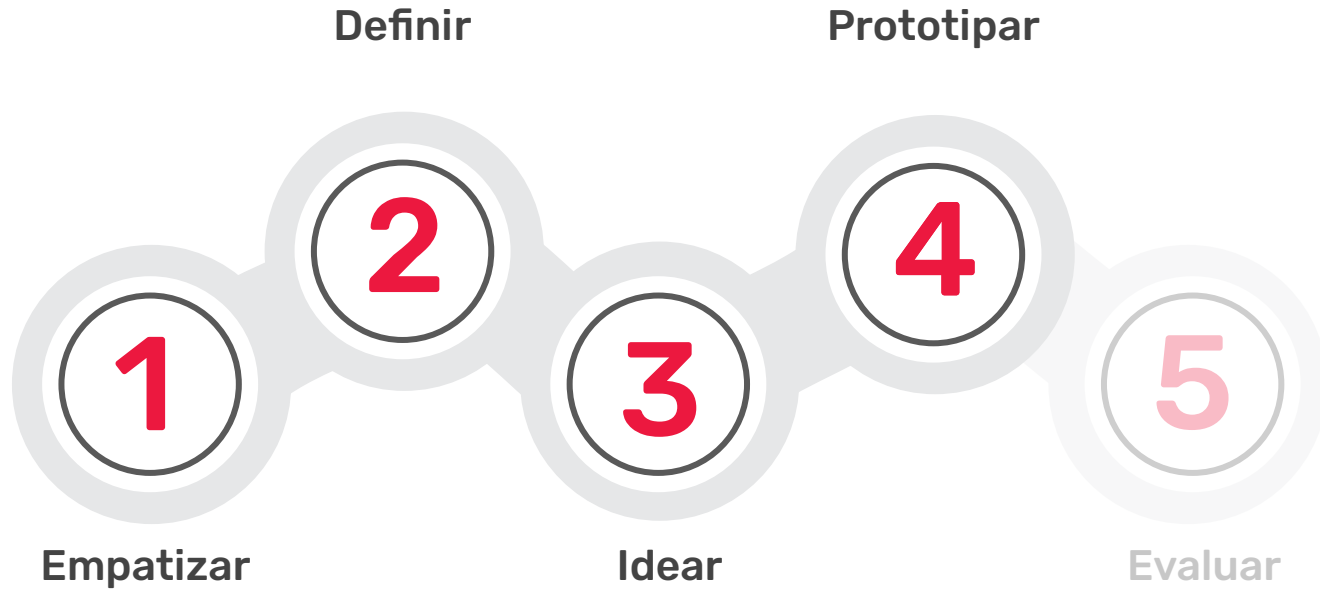
**Equipo 5 ↔ Equipo 6**

# 2 | Prototipos

# Design thinking



# Design thinking



# ¿Qué es un prototipo?

¿Te acordás  
de algún  
ejemplo?



# Prototipos

Son herramientas que nos permiten **explorar, comunicar** y **evaluar** nuestras ideas.

Prototipar es clave para poder:



**Validar  
hipótesis**



**Comparar  
caminos**



**Fallar rápido y  
barato**

# **Antes de comenzar, vamos a tener que definir:**

Materialidad

Alcance

Fidelidad

# Fidelidad de los prototipos

## Fidelidad Baja

Fabricados en papel.  
Realizados en cualquier momento del proyecto  
Pruebas rápidas y sin detalle.

## Fidelidad Media

Wireframes.  
Herramientas digitales.  
Esqueletos.  
Flujos más extensos y detallados.

## Fidelidad Alta

Es lo más parecido al producto final.  
Decisiones avanzadas.  
Definición de paleta de colores, tipografía, animaciones, etcétera.



# Fidelidad de los prototipos

## Fidelidad Baja

Fabricados en papel.  
Realizados en cualquier momento del proyecto  
Pruebas rápidas y sin detalle.

## Fidelidad Media

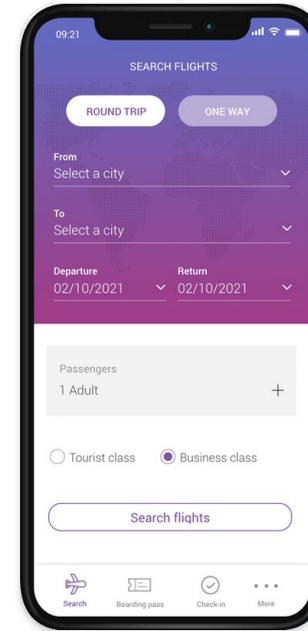
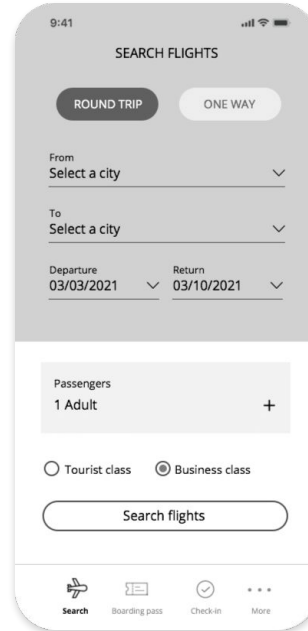
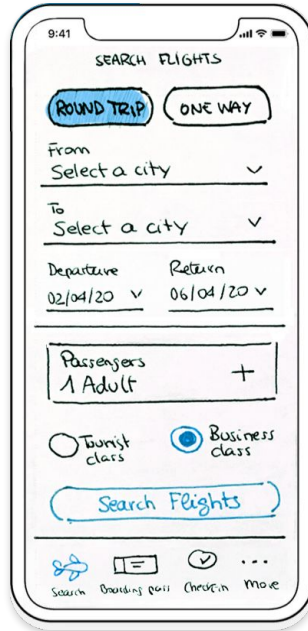
Wireframes.  
Herramientas digitales.  
Esqueletos.  
Flujos más extensos y detallados.

## Fidelidad Alta

Es lo más parecido al producto final.  
Decisiones avanzadas.  
Definición de paleta de colores, tipografía, animaciones, etcétera.

**ITERACIÓN CONSTANTE**

# Fidelidad de los prototipos



# 3 | Crazy 8'

A young man with dark, curly hair is shown from the chest up, wearing a blue jacket with red stripes on the sleeves. He is looking slightly to the right with a neutral expression. The background is a blurred outdoor scene with green trees and a white building.

**Saquen papel y lápiz**



## Actividad Crazy 8' Parte 1

### Vamos a dibujar nuestro flujo en cuatro frames

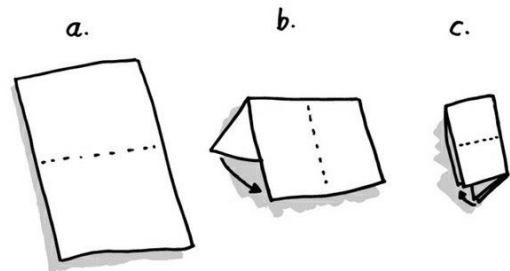
1. No inventes, ¡seguí tu flujo! Si son más de cuatro pasos, elegí los primeros.
2. Concentrate en la estructura. Cómo ubicar el contenido que venís trabajando.


Si no pudiste descargar el template, no pasa nada.

Doblá dos veces una hoja de papel, ¡y listo!



**Tiempo total: 8 minutos**



A man in a dark suit, white shirt, and patterned tie is holding a cardboard box above his head with both hands. He has a serious expression. The background is a plain, light-colored wall. A lamp is visible in the lower left corner.

*Everybody dance now 🎵*



## Actividad Crazy 8' Parte 2

### Ahora debemos elegir el sketch ganador:

1. Cada alumno **subirá al board una foto de su flujo** (sin nombre)
2. Elegir un facilitador para tomar los tiempos.
3. **Sin contarse nada**, cada uno navegará los otros bocetos y elegirá el que le parezca más intuitivo, navegable y alineado al flujo.



**Tiempo total: 15 minutos.**

5' para subir las fotos + 10' de votos

# 3 | Se viene la entrega parcial





---

# Dregg

# Aprobación de la materia

**10%**

**NOTA DE CONCEPTO**

Participación en clase.

+

**30%**

**ENTREGA PARCIAL  
DEL TFI**

Se aprueba con el  
70 %.

+

**60%**

**TRABAJO FINAL  
INTEGRADOR**

Instancia de  
evaluación de  
aplicación de todo el  
contenido aprendido  
durante la cursada.

=

**100%**

**NOTA DE LA  
MATERIA**

**Se requiere una  
nota mayor o  
igual a 7 para  
aprobar la  
materia.**

# Aprobación de la materia

10%

NOTA DE CONCEPTO

Participación en clase.

+

**30%**

ENTREGA PARCIAL  
DEL TFI

Se aprueba con el  
70 %.

+

60%

TRABAJO FINAL  
INTEGRADOR

Instancia de  
evaluación de  
aplicación de todo el  
contenido aprendido  
durante la cursada.

=

100%

NOTA DE LA  
MATERIA

**Se requiere una  
nota mayor o  
igual a 7 para  
aprobar la  
materia.**

# Trabajo final integrador

## Primer informe a Dregg

Los stakeholders están ansiosos por ver cuánto avanzó el proyecto. Este informe es el **primer paso** para convencer a los stakeholders de que vamos por buen camino.

# Trabajo final integrador

**Antes de la próxima clase en vivo** tu equipo deberá entregar un informe de avance. Te contamos los detalles...



**Cada integrante debe subir la entrega a su PG**



**Fecha límite: antes de iniciar la Clase 5 sincrónica**

# Entregable

Tu equipo deberá generar dos archivos distintos:



**1 Presentación**  
Google slides



**1 Informe**  
PDF

# Presentación

- Es una **síntesis** de lo que avanzaron hasta ahora.
- Deberá incluir lo que trabajaron en **Figjam**: se puede exportar cada frame en formato imagen.
- Las imágenes deberán ser legibles (cuidado con el tamaño y la calidad).
- No reemplaza el documento en PDF.
- Debe tener **carátula** con el nombre del proyecto y los **nombres** de cada integrante.



# Informe

Deberá responder las siguientes preguntas:

1. ¿Cuáles fueron las **principales ideas** que surgieron a partir del material que les entregaron los equipos de investigación?
2. ¿Sobre qué **touchpoint** van a construir el producto? ¿Por qué se decidieron por ese? ¿Qué **valor** aporta este touchpoint al user persona?
3. ¿Cómo es el **user flow**? ¿Cómo está diseñado el Content Prototype y qué tarea abarcará la solución?
4. **UX content:** ¿cómo se llama el producto? ¿Cómo se presenta ante los usuarios? ¿Qué palabras o ideas deben estar sí o sí en la interfaz?



DigitalHouse>

# Prototipo para Dregg

## Requerimientos

- Mínimo de 5 pantallas (su formato y resolución dependerá del touchpoint elegido).
- Utilizar por lo menos un patrón de navegación **(Lo veremos en la Clase 05)**
- Deberá ser interactivo. Lo trabajaremos en Figma. **(Lo trabajaremos a partir de la Clase 06)**

## ¿En qué me tengo que concentrar?

En el contenido, la estructura y la funcionalidad del prototipo. Debe ser navegable por cualquier persona ajena al proyecto y, sobre todo, debe permitirles resolver la tarea principal de su propuesta.

Una vez logrado esto, nos ocuparemos de su aspecto visual, legibilidad y estilo.