1. **MOCKUPS:**

El mockup es el diseño principal de mi producto que se valida con los potenciales usuarios. Con ello puedes comprobar y obtener feedback antes de lanzarte a desarrollar e invertir más en el producto final.

Hay dos niveles:

Diseños de bajo nivel: se trata cuando no invertimos mucho tiempo ni dinero en la idea. Por ejemplo: bocetarlo en hoja y papel, bajar la idea y definir cosas de diseño. Cuando tenemos una idea, lo primero es validarla, ver si resuelve un problema real.

Herramienta: Design Sprint:

1. Con ello comprobamos si nuestro modelo de negocio puede ser una empresa viable y qué resuelve esa idea.
2. Visto esto, es ver qué existe actualmente en el mercado que los usuarios están usando para resolver este problema. (benchmarking) ver la competencia.
3. Ver quién es usuario y sus puntos de dolor. así entendemos su forma de consumo.
4. Con toda la información recabada, generamos prototipo

Diseños de alto nivel: Ya existe logotipo, paleta de colores a usar, los copys y cosas reales y definitivas acerca de tu producto. Todo ello con diseño y un flujo de cómo tus usuarios tendrían que llegar y terminar, es decir, cómo se cumple el objetivo que quieres conseguir. Por ejemplo, si es una web de e-commerce conseguir una conversión.

**Herramientas para realizar mockup:**

1. Pencil: https://pencil.evolus.vn/

2. Dia: http://dia-installer.de/

3. justinmind: https://www.justinmind.com/

4. Marvel: https://marvelapp.com/ (Plataforma para usar mockups de diseño bajo nivel - descargar app móvil)

5. Figma: mhttps://www.figma.com/ (Para diseño de alto nivel - Herramienta gratis)

6. Miro: <https://miro.com/>

**02. NIVELES DE FIDELIDAD DEL PROTOTIPADO:**

**Baja fidelidad:**

Pros: Rápido (entre 30min a 1 hora), sin costo, produce acuerdos entre el equipo de desarrollo. Contras: no es realista, no es detallado, la retroalimentación es parcial.

**Mediana fidelidad:**

Pros: Más realista a lo digital, flexible porque se crea en digital, iteración rápida.

Contras: Requiero tiempo y curva de aprender la herramienta y no tiene interacciones. (Figma, Sketch)

**Alta fidelidad**

Pros: Es el fundamento técnico del producto (como se va ver el producto final), diferentes plataformas, certero a la realidad del producto final (con interacciones).

Costras: Producción lenta, por cada detalle se inhibe la creatividad, no es flexible.

**03. INTRODUCCIÓN A PATRONES DE DISEÑO**

<https://www.pttrns.com/category/design/>

Si buscan más diseños y maneras de inspirarse una alternativa más actual y mejor a mi parecer es <https://mobbin.design/>

Aquí les dejo otras páginas donde pueden ver más ejemplos:

https://calltoidea.com/

https://collectui.com/challenges/sign-up

https://www.checklist.design/

https://freefrontend.com/