La creación de prototipos es el proceso de realizar versiones preliminares de un producto, ya sea software, hardware o cualquier otro tipo de producto, para probar características, funcionalidad y diseño antes de desarrollar la versión final. Estos prototipos pueden variar desde modelos simples hasta modelos completamente funcionales según los objetivos del proyecto y las necesidades del equipo.

El objetivo principal de la creación de prototipos es brindar una oportunidad para que los diseñadores, desarrolladores y otras partes interesadas experimenten con ideas, identifiquen problemas potenciales y recopilen comentarios en las primeras etapas del proceso de desarrollo. Ayuda a mitigar el riesgo desarrollando completamente el producto, permitiendo realizar ajustes y mejoras antes de invertir recursos importantes.

La creación de prototipos puede implicar varios niveles de detalle y complejidad y adoptar muchas formas;

1. Prototipado en papel. Este método incorpora ideas y actividades en papel para una rápida visualización. Esta es una forma rápida y económica de repetir algunos proyectos antes de pasar a prototipos más serios.

2. Creación de prototipos interactivos de baja fidelidad. Estos prototipos son versiones simples y básicas de la aplicación que permiten a los usuarios navegar y realizar acciones básicas. Se centran en la funcionalidad principal sin preocuparse por el diseño visual detallado. Herramientas como Invision, Mira o Axura RP son populares para crear prototipos interactivos de baja calidad.

3. Creación de prototipos de alta precisión. Estos prototipos son versiones más pesadas y visualmente similares al trabajo final. El diseño utiliza detalles, colores, tipografía y otros elementos visuales para brindar una experiencia de usuario más auténtica. Herramientas como Figma, Adobe XD o Sketch son buenas para crear prototipos de alta calidad.

4. Creación de prototipos de código. Algunos equipos prefieren crear prototipos directamente en código, utilizando marcos de diseño o bibliotecas como Bootstrap, Material Design o SwiftUI. Esto permite una mayor interactividad y una representación más precisa del producto final, pero puede requerir más tiempo de desarrollo y experiencia.

5. Pruebas de usabilidad. Después de crear el prototipo, es importante probar la usabilidad con usuarios reales para identificar problemas de diseño y mejorar la experiencia del usuario. Las sesiones de prueba pueden incluir tareas específicas que el usuario debe completar mientras interactúa con el prototipo.

Al utilizar estas técnicas, los equipos de diseño y desarrollo pueden iterar rápidamente ideas, probar conceptos y obtener comentarios tempranos de los usuarios, lo que resulta en un final más productivo y centrado en el usuario.