

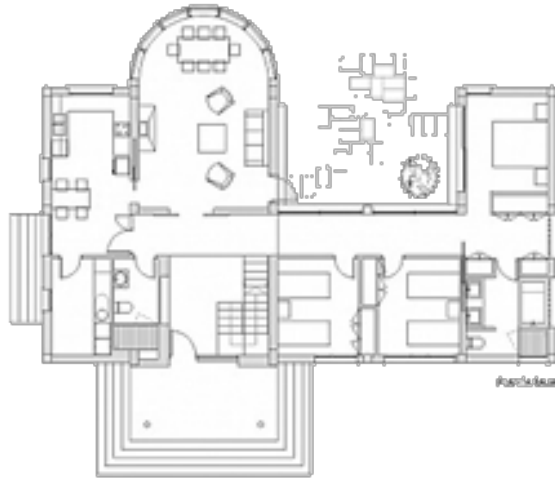
# **Prototipado**

en el desarrollo de aplicaciones web

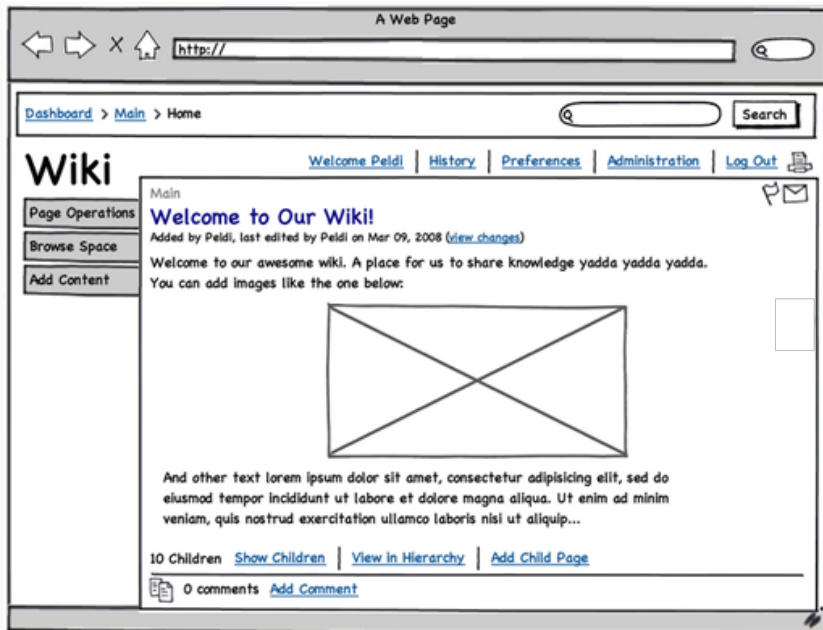
# ¿Qué es prototipar?

- **Presentación visual** de la estructura, organización de contenidos, la navegación.
- Ayudan a la especificación de requerimientos y a detectar procesos inconsistentes. Herramienta esencial para definir **usabilidad**
- Con la diagramación y los prototipos hacemos los planos "*nuestro edificio*" aplicación web.

# Planos de nuestra aplicación



# Planos de nuestra aplicación



# Tipología de prototipos

## → **Prototipos de Baja Fidelidad**

Son los prototipos estáticos

## → **Prototipos de Alta Fidelidad**

Son prototipos dinámicos con navegación que nos proporcionan experiencia de usuario

# Prototipado de Baja Fidelidad

## → Sketching

*Bocetos de forma rápida e informal a lápiz y papel*

**Transmitir una idea** o proponer conceptos

Es rápido y claro

# Sketching

Muy útil para el *start* del proyecto conceptualizando la aplicación

Conveniente en **etapa de brainstorming**

Técnica muy útil en la reunión con cliente para comunicar conceptos y proponer alternativas a una problemática

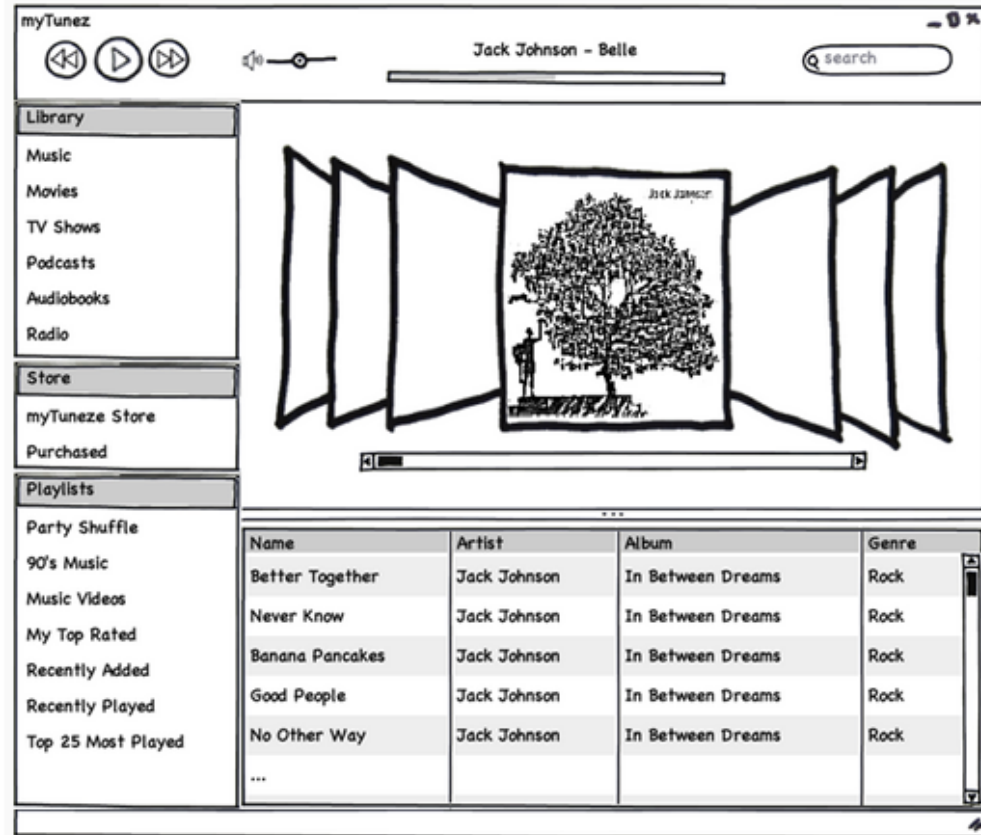


# Wireframes

→ **Esquema** más elaborado que incluye el contenido con más exactitud:

*cabeceras, enlaces, menús, titulares, navegación, estructuración de contenidos, etc.*

Utilizan *notas* asociadas a los elementos donde explicamos ciertas aclaraciones de la interfaz o definir comportamientos de la misma.





# Storyboard

→ Secuencia de *wireframes*



# Prototipos de Alta fidelidad

## → Mockups

**Prototipos funcionales** que nos detallan el proceso interactivo

Suelen ser en HTML o en PDF *hipervinculado* que **simulan la navegación** y procesos.

*Una imagen vale más que mil palabras... y una interacción más que mil explicaciones.*

# Ventajas del prototipado

- **Especificar** con exactitud los requerimientos
- **Detecta inconsistencias** en los sistemas
- **Ahorra costes** temporales y económicos
- El **cliente entiende** y le permite comprender mejor la aplicación web
- **Evitan malentendidos** cliente-proveedor
- **Permite realizar pruebas de usabilidad como test** de usuarios en etapas primarias

# Ventajas del prototipado

En definitiva el tiempo y coste de los prototipos compensa con creces porque supone:

- **Menor tiempo y coste del desarrollo** posterior en código
- **Mayor satisfacción del cliente** ya que lo que espera es con exactitud lo que va a encontrar
- **Incremento de calidad** en el resultado final.

# Recomendaciones del prototipado

- **Simplificar**
- **Copiar**
- Empieza con *sketching* y prototipos sencillos hasta llegar a wireframes
- **Detalla.** Más nivel de detalle genera más credibilidad.

# Recomendaciones del prototipado

- **Prototipar varias opciones** y después perfeccionas los que seleccionas.
- Tener en cuenta las pautas de **usabilidad** y accesibilidad
- **Piensa en el usuario** y vuelve a pensar en el usuario

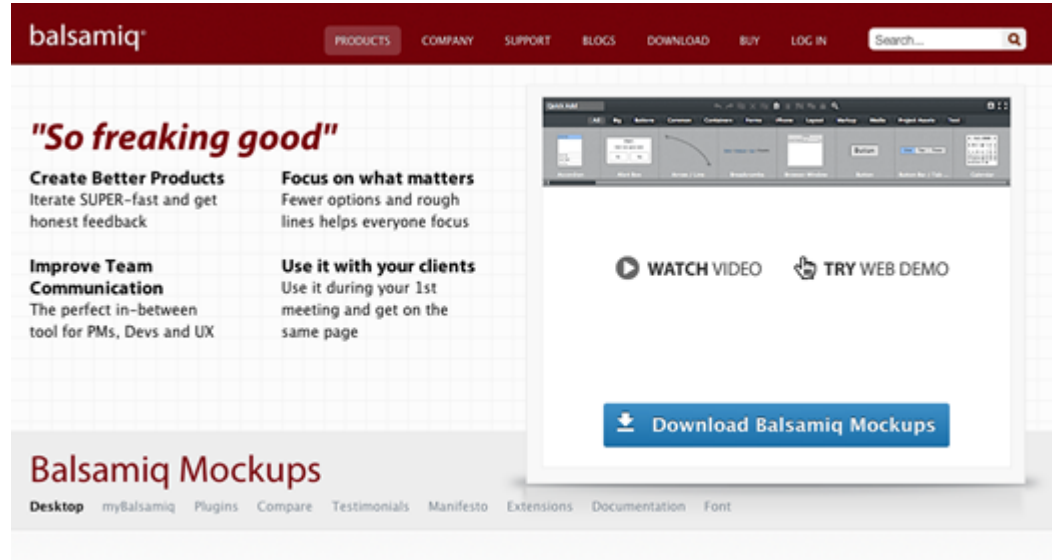
# Herramientas del prototipado

→ **Lápiz y papel**

[www.uistencils.com](http://www.uistencils.com)

→ **Balsamiq Mockups**

[www.balsamiq.com](http://www.balsamiq.com)



# Plantillas Mockups

→ **Mockups to go**  
[www.mockupstogo.com](http://www.mockupstogo.com)

