



Facultad de Ingeniería de Sistemas Computacionales

Kexy Rodríguez

kexy.rodriguez@utp.ac.pa

Desarrollo de Software VII

Contenido

- Prototipo
- Wireframe, mockup y prototipo
- Beneficios
- Niveles de Prototipo
- Herramientas de Prototipado



Concepto general de Prototipo

- Un prototipo es un ejemplo, modelo o lanzamiento previo de tu producto para validar el concepto, procesos o comportamientos de tus usuarios.
- Permiten la revisión de los conceptos básicos del proyecto en la etapa inicial de su desarrollo y compartir opiniones con el resto del equipo.





Conceptos Específicos

Nombre	Nivel de Fidelidad	¿Qué es?	Posible evaluación con usuarios	Herramientas
Wireframe	Baja	Representación en escala de grises que define el concepto estructura y componentes básicos del diseño sin dedicar mucho tiempo al aspecto visual	Evaluación moderada centrada en explorar el concepto en un estado temprano	 Herramientas de prototipado rápido Papel
Mockup	Media-Alta	Representación estática del diseño más visual	Evaluación de la apariencia y la comunicación del diseño	 Herramientas de prototipado rápido Herramientas de retoque y diseño gráfico
Prototipo	Media-Alta	Representación que añade la simulación del comportamiento del diseño	Evaluación de la experiencia global	 Herramienta de prototipado rápido Codificación HTML/CSS



¿Cuáles son los beneficios de los prototipos?

- Recibes retroalimentación de tus usuarios.
- Te puedes equivocar.
- Es rápido y barato.
- Permite definir mejor los requerimientos.
- Entiendes mejor el problema a nivel técnico.
- Resuelves conflictos internos y comunicación con el equipo.

(Nichol Sánchez, 2017)



Niveles de Prototipo

Prototipo de baja fidelidad

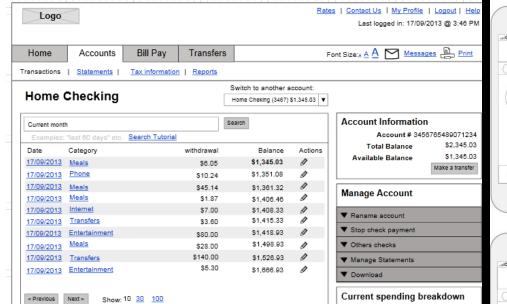
- Son los prototipos más simples y sencillos.
- Utilizas materiales baratos y no necesariamente los mismos que utilizarás en tu producto final.
- El objetivo es poder visualizar tu idea en algo físico y tangible.

Prototipos de alta fidelidad

- Son productos que se asimilan más a tu producto final.
- Para este tipo de prototipo, buscas ya tener cierta validación antes de invertir grandes recursos en empezar a desarrollar un producto final.
- Con este tipo de prototipo buscas entender mejor la interacción de tus usuarios o clientes potenciales con tu solución
- Pero nunca un producto final.

(Nichol Sánchez, 2017)





Authorization Ammount

















Prototipos de Baja Fidelidad

Ammount



Pending Transactions

Description









Description: Ocodles and codles of text explaining course content. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin auctor leo et dui lacinia feugiat. In hac habitasse platea dictumst. Nulla accumsan faucibus rhoncus. Pellentesque blandit facilisis euismod. Pellentesque congue dolor in sapien convallis interdum. Fusce eleifend, diam vitae luctus volutpat, odio nisl commodo velit, sit amet blandit mi elit vel arcu. Ut viverra dapibus porttitor. Nullam vulputate purus vitae dui imperdiet eget tristique ipsum sodales. Quisque quis orci neque. Quisque ipsum lacus, cursus eu vulputate a, ultricies eu sem. Integer sed purus in metus adipiscing posuere. In laoreet, mauris tempus vulputate cursus, nisl neque dapibus eros, non luctus elit purus vel leo. Duis vitae mauris vel est luctus congue. Phasellus id nulla leo, id interdum neque. Praesent tincidunt blandit orci, nec laoreet libero fringilla

Audience: Management, Marketing,





Director of Learning Qwertyville, MA 01234

Interests: Biking, learning, training, dogs, family

Experience: Web 2.0, social learning, enterprise social, LMS, HR

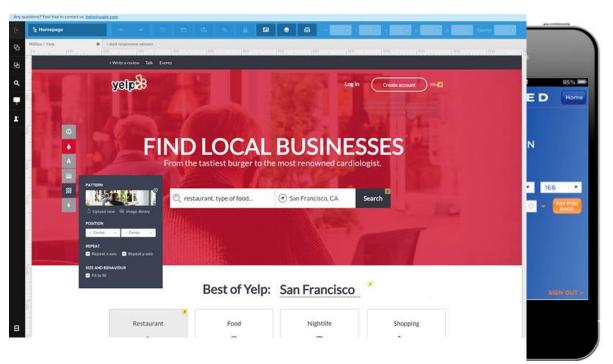
Popular Content Social Twitter Analytics BI HARRING B2B IT Finance Reporting Office Windows Communication







Prototipos de Alta Fidelidad









Algunas herramientas para prototipos

























Consejos para crear prototipos

- 1. No te enamores de las primeras ideas, tienes que crear alternativas.
- 2. Siéntete cómodo y deja todo fluya.
 - Explorar varias vías y tener la mente abierta a todo.
- 3. Comienza con una baja fidelidad, itera y depura, ya que los prototipos depurados son los más difíciles de desechar.
 - Es importante que sean rápidos, baratos y aproximados.
- 4. Muestra tu trabajo cuanto antes y busca la crítica.
 - Es fundamental buscar una primera retroalimentación. No te tomes mal las malas críticas, todas valen para mejorar.
- 5. Utiliza técnicas de creatividad.
 - Te ayudarán a crear prototipos innovadores y a salir de lo que se hace siempre para explorar nuevos caminos.

(Nichol Sánchez, 2017)

