



Agencia de
Aprendizaje
a lo largo
de la vida

DISEÑO UX/UI

Clase 12

Prototipo y Wireframes

Les damos la bienvenida

Vamos a comenzar a grabar la clase

Clase 11

Preentrega del Proyecto Final

Clase 12

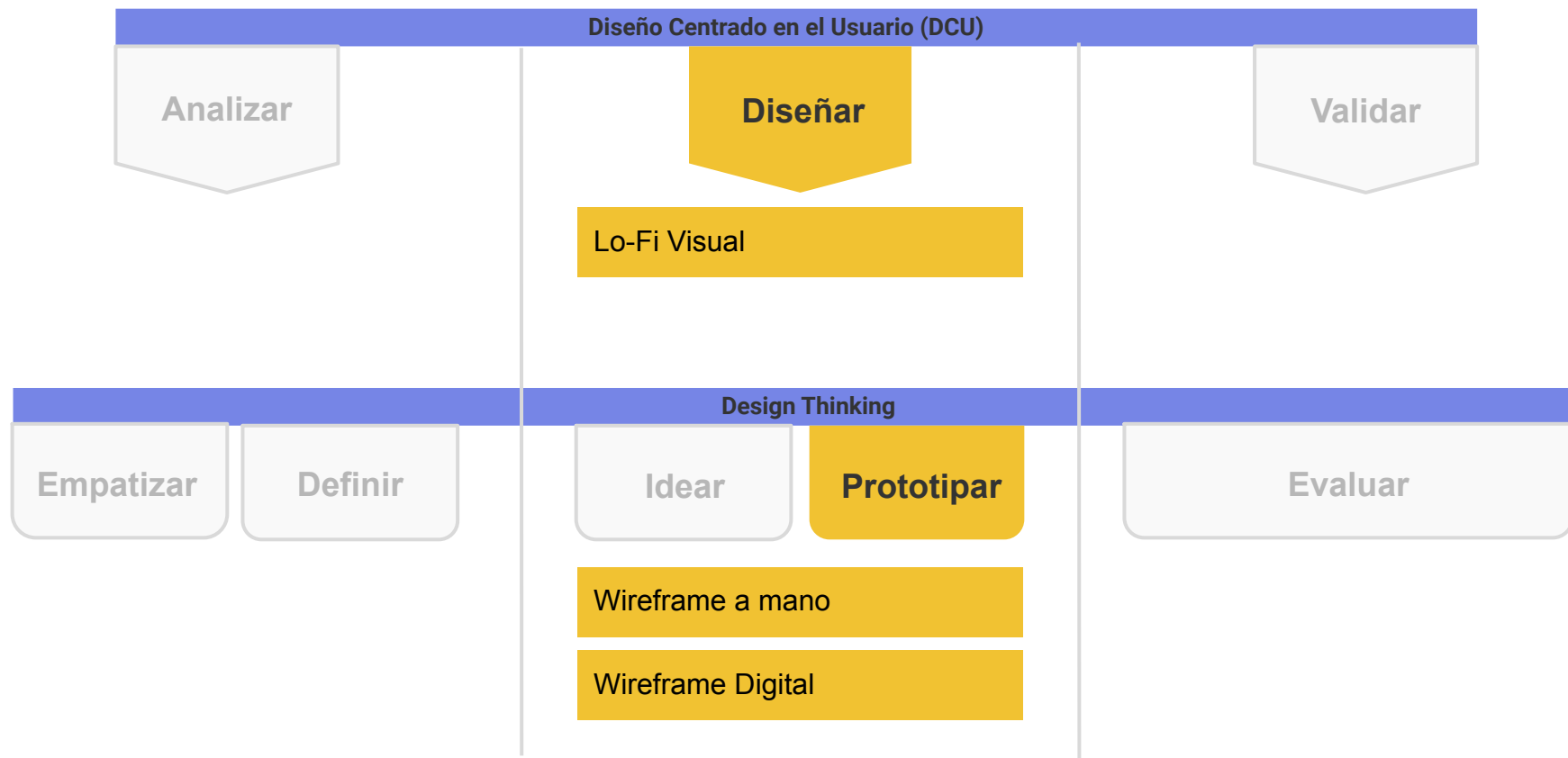
Prototipos y Wireframes

- ¿Qué es un prototipo?
- Wireframes en baja/media/alta
- Bocetos a mano
- Wireframe digital
- Figma
- **Tarea para el Proyecto Final**

Clase 13

Patrones de Diseño

- ¿Qué son los patrones de diseño?
- UX Writing
- Material Design / Human Interface
- Patrones de navegación
- Patrones de interacción
- **Tarea para el Proyecto Final**



Luego de realizar la investigación previa, de haber interpretado cada uno de los datos que fuimos consiguiendo, **vamos a comenzar a prototipar**, plasmando todo ese recorrido en las estructuras y cada elemento de la interfaz de nuestro producto digital.

¿Qué significa Prototipo?

- Un prototipo es una **representación de un producto o servicio** basada en una virtud o cualidad de este.
- Un prototipo es una **representación material de ideas y soluciones**, y tiene relación con la experiencia.
- Un prototipo también es un **objeto diseñado para una demostración de cualquier tipo de producto, servicio, software, app, etc.**

Ayudan a **plasmar visualmente** los **objetivos** de negocio y cómo se alinean con las expectativas y **necesidades de los usuarios** y si son **satisfechas a través del producto digital diseñado**.

Prototipado:

El **prototipado** por definición es una **técnica que permite realizar y materializar diversas ideas de soluciones propuestas en un proyecto de diseño o rediseño de productos y servicios.**

En procesos colaborativos de diseño de nuevos productos y servicios, y de mejora continua, un prototipo es **esencial para validar ideas**. En procesos de mejora continua, hacer un prototipo permite testear oportunamente ideas antes de desplegarlas a gran escala y descubrir oportunidades de mejora en etapas previas al diseño definitivo de un producto o servicio.

¿Para qué hacemos prototipos?

- Dar forma y **materializar una idea de solución**.
- Generar un **entendimiento común** de posibles soluciones.
- Explorar la **experiencia de los usuarios** y obtener **retroalimentación**.
- **Previsualizar** el resultado de una idea.
- **Fallar en forma temprana** y a bajo costo.
- **Identificar oportunidades para mejorar** un diseño.
- Obtener **lineamientos formales** para el diseño final.
- **Ahorrar dinero**: en vez de desarrollar algo que no responde a las necesidades de la audiencia objetivo, o peor, que nadie quiere, un prototipo permite validar en etapa temprana.

Fidelidad: Baja - Media - Alta

- **Prototipo de baja resolución o fidelidad:** Cuando nos referimos a prototipos rápidos o Lean UX, por lo general estamos hablando de prototipos de baja fidelidad que están enfocados en el refinamiento de la interacción y no en perfeccionar los detalles de implementación de la idea. Un prototipo de baja fidelidad permite iterar más rápido.
- **Prototipo de media fidelidad:** Este prototipo ya representa el producto final, y nos permite realizar pruebas de usabilidad, aunque faltan todavía incluir las interacciones y animaciones que se realizarán en la fase siguiente. En esta instancia ya tenemos un prototipo funcional.
- **Prototipo de alta fidelidad:** Se trata de la parte visual del proyecto y debe contener amplitud de detalles como los colores, tipografía, contenido, etc. Este tipo de prototipo se puede utilizar en etapas más avanzadas de diseño y pruebas de usabilidad para validar aspectos y detalles del producto final. Permite comprender el producto final con una mayor precisión, lo que provoca una reducción de tiempo en estimaciones y desarrollo.

¿Cómo debe ser tu prototipo?

- **Que hable por sí solo.** Un buen prototipo permite aprender más que una presentación bonita llena de texto.
- **Funcionalidades básicas.** El prototipo debe tener lo mínimo para testear la propuesta de valor, sin muchos adornos o funcionalidades que se alejen de lo principal que quieras testear.
- **Beneficios máximos.** Que el prototipo transmita la esencia de la propuesta de valor. Rápido. Privilegia los prototipos fáciles de construir por sobre los complejos. Si algo es muy complejo, es porque seguramente estás agregando muchas funcionalidades.
- **Barato.** Tus primeros prototipos deben tener costo cero o ser muy baratos. En la medida en que avanzas en el proceso de testeo de la propuesta de valor, los beneficios y las funcionalidades, el segundo o tercer prototipo podrá ser más acabado.
- **Desechable.** Lo interesante del prototipado es que aprendas mucho y puedas desechar cualquier solución que no validaste. Piensa en el prototipo como algo suficientemente barato y simple de hacer, que te permite aprender rápido.

Errores típicos en la etapa de prototipado

- **Gastar demasiado tiempo dinero o recursos humanos** en la construcción de un prototipo.
- **Pensar que una app lo arregla todo.** Abarcar demasiadas funcionalidades.
- **Enamorarse del prototipo.** La idea principal de realizar un prototipo es cometer errores en esta etapa, corregirlos, aprender de ellos, iterar, mejorar. La primera versión no va a ser parecida a la final.

Tips para hacer un prototipo:

- **No te enamores de tus ideas.** Refinar tus ideas demasiado temprano te impide crear y explorar alternativas. No te enamores demasiado rápido.
- **Empieza con prototipos de baja fidelidad.** Es preferible gastar cero o lo menos posible en tus primeros prototipos. Es difícil dejar de lado un prototipo complejo y es más probable que te enamores de él.
- **Acepta la incertidumbre.** No esperes que todo esté claro y definido para empezar a prototipar y testear tus ideas. Es normal que te falte información o que no controles todos los factores acerca de la ejecución. Aprovecha este proceso para aprender en el camino.
- **No tengas miedo de que roben tus ideas.** Una idea sin implementación no vale nada. Todas las personas tienen ideas, por lo que no tengas miedo de compartir con otros y recibir comentarios. El desafío está en llevar tus ideas a cabo.
- **Usa técnicas creativas.** Explora prototipos innovadores utilizando técnicas diferentes del resto de tu industria.
- **Registra los aprendizajes.** Lo más interesante en la etapa de prototipado no es la complejidad del prototipo, sino todo lo aprendido en el proceso. Registra los hallazgos y aprendizajes ya que te serán útiles en las próximas etapas.
- **Sé abierto a comentarios y retroalimentación.** No te lo tomes como algo personal. No existen buenas o malas ideas. Si recibes comentarios negativos acerca de tu prototipo, no significa que la idea sea mala. La retroalimentación vale oro para mejorar tu prototipo y llevar mejor a cabo una idea.

¿Qué es un Wireframe?

Un wireframe, también conocido como un **esquema de página o plano de pantalla**, es una guía visual que representa la estructura esquelética de un sitio web o aplicación.

Los wireframes se crean con el propósito de **organizar los elementos** para que estos lleven a cabo, lo mejor posible, su propósito particular.

Con los wireframes nos centraremos en el **diseño del contenido**. Normalmente se hacen en **escala de grises** o en blanco y negro.

Wireframe (Baja):

Es la **representación de baja fidelidad** (lo-fi) de un diseño.

Su **objetivo** es comunicar la **estructura de la solución** de diseño que estamos pensando: ¿Dónde estarán los menús? ¿El logo? ¿Qué jerarquía tendrán los distintos grupos de contenido? ¿Los Call To Action principales? (elemento que invita al usuario a realizar una determinada acción por ej: Botón)

Van a ser en **escala de grises** porque su análisis **se centra en lo estructural** y no en el contenido, es decir que el **contenido de texto e imágenes aún no estará definido**. Lo elemental es que se tenga una idea del **espacio y jerarquía** que ocuparían.

No se recomienda invertir demasiado tiempo en ellos: cuanto más rápido lo hacemos, más rápido nos ponemos de acuerdo sobre qué construir realmente. No deben ponerle detalles, ya que estaremos gastando tiempo de más en una instancia que **aún tiene muchos cambios por experimentar**.



*El diseño digital es como una pintura al óleo, excepto que **la pintura nunca se seca***

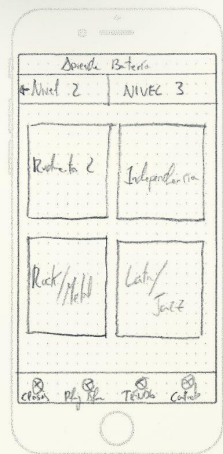


Autor/as/es: Neville Brody.

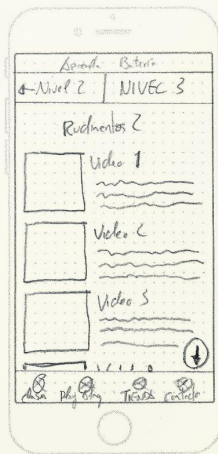
Wireframes a mano o en papel:

Boceto sencillo y esquemático de la estructura y elementos de la interfaz de la app

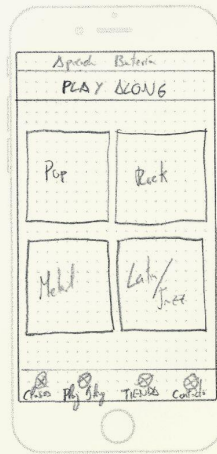
iPhone 6



Clases / Nivel 3



Clases / Nivel 3 / Rudimentos 2



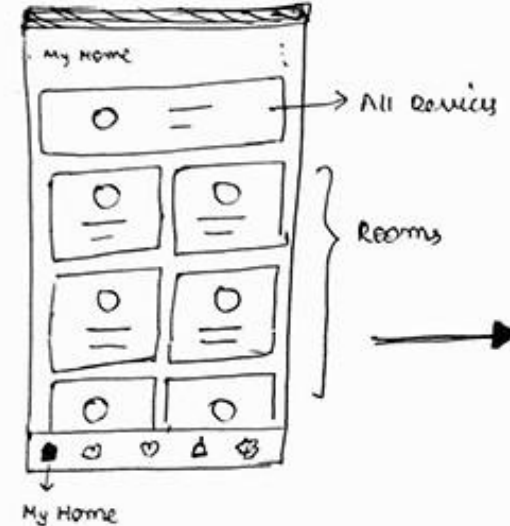
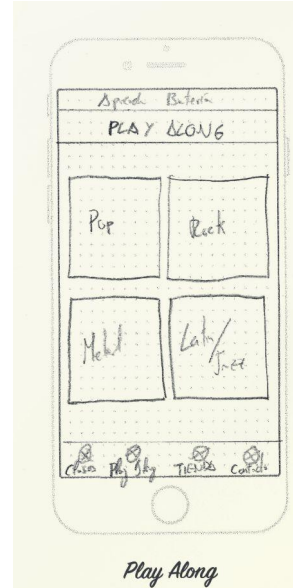
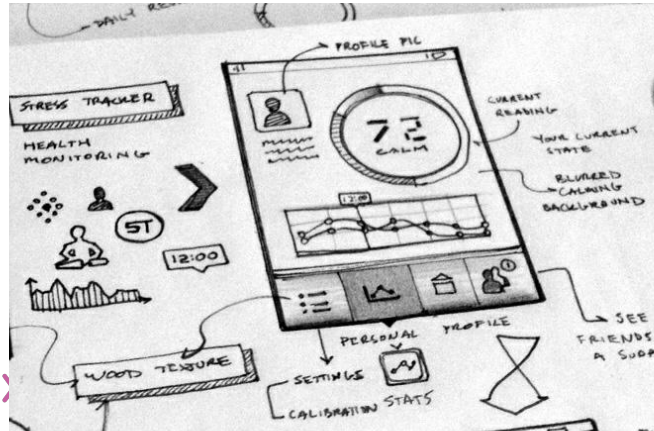
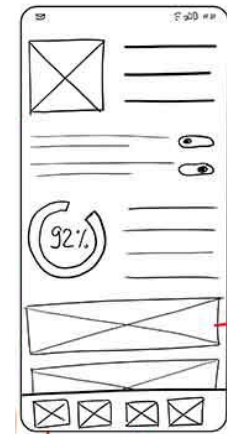
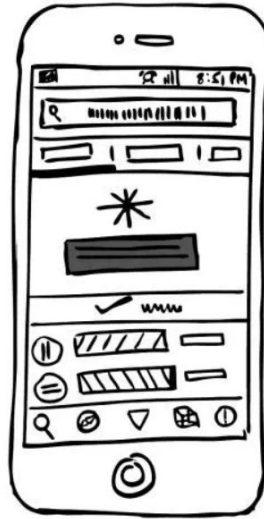
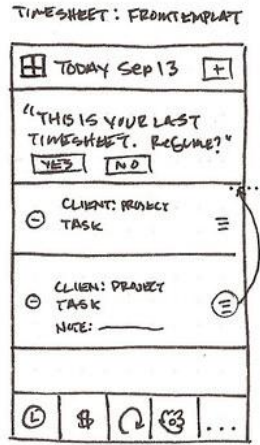
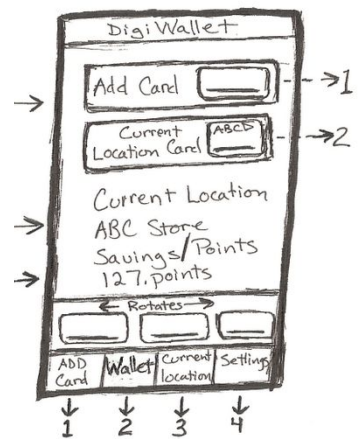
Play Along

Ejercicio Clase 12

Realizar el wireframe de la
Home en papel y a mano.
Dibujar 3 opciones de Home.



Ejemplos de Home:



Wireframe Digital



Al ser **digital** nos permite agregar **un poco más de detalles y prolijidad** que en el wireframe a mano, pero **sigue siendo un boceto** de los elementos que forman la interfaz.

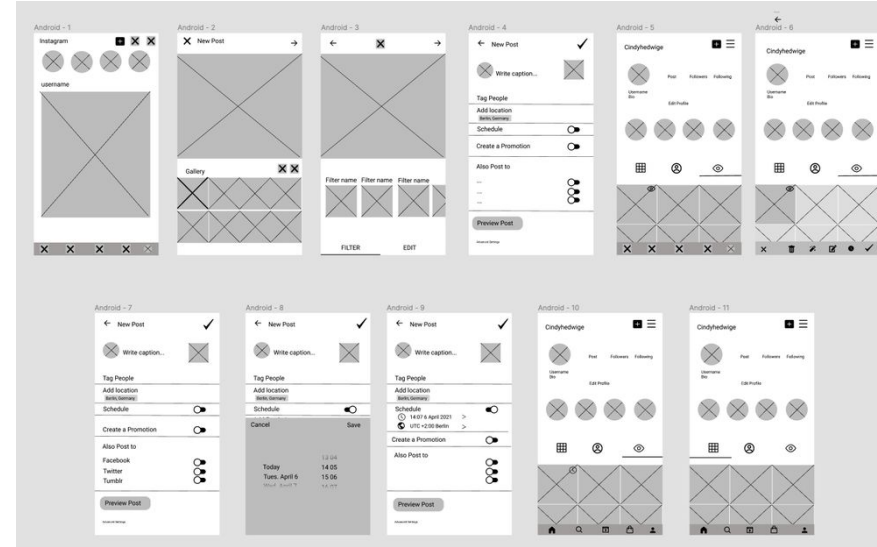
“Es un espacio en donde se articula la interacción entre cuerpo humano, herramienta, y el objeto de acción” Gui Bonsiepe - Del objeto a la interface.

Utilizaremos la herramienta **“Figma”** que sirve, entre muchas otras funciones, **para crear prototipos y wireframes digitales.**

Wireframes a digitales:



Vamos a pasar a digital los bocetos que hicimos en papel, usando los elementos dados por el/la docente en Figma.



Tipos de app:

- **App Nativa:** que se descargan e instalan desde el “store”, se diseñan para Android o IOS basándonos en las guías o guidelines de cada una, no requieren internet para funcionar, permiten utilizar el 100% de rendimiento del dispositivo.
- **Web App:** no necesitan instalarse, pueden verse desde el navegador, ni se actualizan, requieren conexión a internet para funcionar, no permiten usar el hardware del teléfono.
- **App Híbrida:** es una combinación entre las anteriores. Se desarrolla primero la web y luego se crea una app nativa. mismo código multiplataforma.

Tarea para el Proyecto Final

Para comenzar a diseñar la interfaz del prototipo del **Proyecto Final** que vamos a desarrollar:

Comenzaremos realizando el boceto del **Wireframe a mano** de nuestro “Happy Path”, es decir el camino feliz que recorre el usuario para solucionar su problema en nuestra app.

Empieza por **Registrarse en la app**, llega a la **Home**, y luego las siguientes pantallas para completar el **happy path**. Luego de tener todos los bocetos de las pantallas a mano y usándolos de referencia haremos los **Wireframes Digitales** en **Figma** utilizando los elementos provistos para facilitar la tarea.

Para tener claro que pantallas voy a diseñar necesitaremos previamente tener hechos:

- **Task Flow**
- **User Flow**
- **Mapa de Sitio**
- **MVP + POV + Storyboard**

Aclaración: Los wireframes digitales van a estar en **Fidelidad Baja**, es decir, en escala de grises, con los elementos dados, sin el contenido de texto específico, ni imágenes aplicadas.

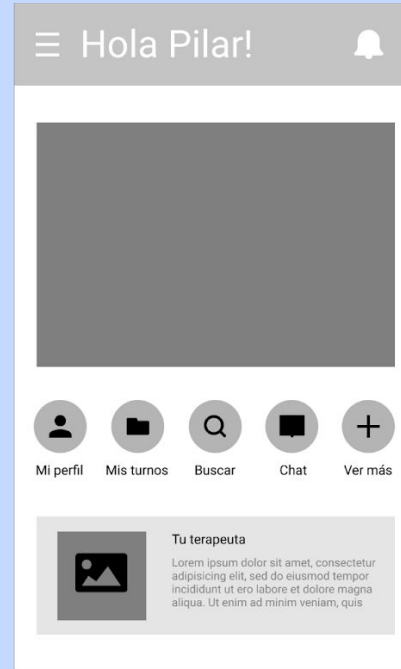
Ejemplos de entrega

Home - Buscador de Psicólogo

WIREFRAME A MANO



WIREFRAME DIGITAL



Happy Path - Wireframes en baja



No te olvides de dar el presente

Recordá:

- **Revisar la Cartelera de Novedades.**
- **Hacer tus consultas en el Foro.**

Todo en el Aula Virtual.

**Muchas gracias por tu atención.
Nos vemos pronto**