



Cheat Sheet – Prototipos

Resumen claro y práctico sobre qué son los prototipos en diseño de interfaces y cómo se utilizan para validar ideas antes del desarrollo.



¿Qué es un prototipo?

- Es una representación interactiva y simulada de una interfaz digital (web, app, software...).
- Permite experimentar el funcionamiento, flujo y comportamiento de una aplicación antes de implementarla en código.
- A diferencia de los wireframes, incluye navegación entre pantallas, botones activos, animaciones o efectos simulados.



Objetivos del prototipado

- Explorar cómo se comporta una interfaz en la práctica sin necesidad de programación.
- Detectar errores de flujo, ambigüedad, confusión o pasos innecesarios en tareas comunes.
- Validar ideas de diseño con usuarios reales mediante pruebas de usabilidad.
- Facilitar la comunicación con el cliente o equipo de desarrollo.



Tipos de prototipos

- **Prototipo de baja fidelidad:** Representa las interacciones básicas. Puede usarse papel escaneado o wireframes clicables. Ideal para testeo temprano.
- **Prototipo de media fidelidad:** Agrega navegación realista, transiciones básicas y elementos interactivos. No tiene diseño final ni detalles gráficos.


- **Prototipo de alta fidelidad:** Simula la experiencia casi final del producto: incluye colores, tipografía, imágenes, comportamiento dinámico, transiciones y microinteracciones.

Elementos incluidos en un prototipo

- Vistas completas o pantallas con todos los elementos funcionales.
- Botones, enlaces o áreas activas con navegación entre pantallas.
- Comportamiento simulado: pop-ups, menús desplegados, scroll, cambios de estado.
- Mensajes de error, validación, retroalimentación visual.
- Animaciones simples o efectos de transición (según el nivel de fidelidad).

Buenas prácticas al prototipar

- **Prototipa solo lo necesario:** no es obligatorio simular todas las pantallas, solo las claves para validar el flujo.
- **Etiqueta y organiza:** nombra pantallas y conexiones de forma clara para no perderse en proyectos grandes.
- **Reutiliza componentes:** usa bloques repetibles como botones, menús o tarjetas para mantener coherencia.
- **Incluye navegación realista:** simula lo que haría una persona real en tareas comunes.
- **Itera con feedback:** testea con usuarios y ajusta antes de pasar a desarrollo.

 **Consejo:** No confundas un prototipo con el producto final: su valor está en aprender antes de invertir en programación real.