Checklist – Prototipado de Interfaces

Revisión de los aspectos esenciales para validar un prototipo antes de presentarlo o testearlo. \checkmark si se cumple, \times si no.

Aspecto a evaluar	Explicación	✓ / X	
Estructura y fidelidad			
Representa el flujo completo	El prototipo cubre las tareas principales del usuario (inicio, navegación, acciones clave).		
Fidelidad adecuada al objetivo	Es de baja, media o alta fidelidad según la etapa del proyecto. No tiene detalles innecesarios si no hacen falta.		
Contiene varias pantallas conectadas	El prototipo simula la navegación real entre diferentes vistas o secciones.		
⊘ Interactividad			
Botones o enlaces activos	Los elementos interactivos funcionan (pasan de una pantalla a otra, abren ventanas, etc.).		
Transiciones o animaciones simuladas	El prototipo incluye algunos efectos o cambios de estado que reflejan la experiencia real.		
Elementos dinámicos representados	Hay simulación de componentes como menús desplegables, campos validados, ventanas emergentes, etc.		
♂ Claridad y validación			
Fácil de usar sin instrucciones	Un usuario sin explicación puede entender qué hacer y cómo moverse por el prototipo.		
Sirve para pruebas de usabilidad	Está preparado para que se testeen tareas concretas con usuarios reales.		

Refleja la jerarquía visual esperada	Se respetan tamaños, ubicación y proporciones que orientan al usuario (aunque no tenga diseño final).		
Documentación y feedback			
Pantallas nombradas y organizadas	Las vistas están bien etiquetadas para identificar su rol en el flujo del prototipo.		
Componentes reutilizables	Los elementos repetidos (botones, formularios, menús) mantienen el mismo diseño y comportamiento.		
Incluye anotaciones si es necesario	Si hay dudas o comportamientos especiales, están explicados mediante notas o comentarios.		

Recomendación: Usa este checklist antes de enseñar el prototipo a usuarios o clientes. Si no se entienden las acciones, probablemente sea necesario simplificar o guiar más.