

«Talento Tech»

Fundamentos del

Diseño UX

Clase 16



Clase N° 16 | Workshop de Prototipado

Temario:

- Prototipo
- Wireframing
- Wireframe a mano
- Wireframe en baja resolución
- Ejercicios

Objetivo de la clase:

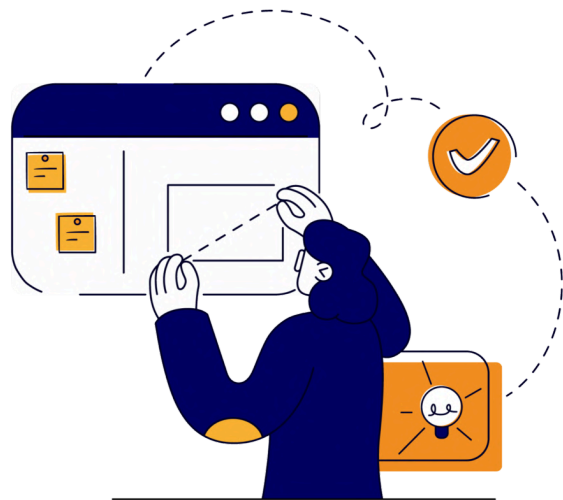
El objetivo de la clase es introducir a los y las estudiantes en el prototipado mediante ejercicios prácticos de wireframing. La clase busca que comprendan el rol de los prototipos en el diseño de experiencia, y cómo estas representaciones permiten visualizar ideas antes de avanzar al diseño final. Se trabajará con wireframes hechos a mano y de baja fidelidad, priorizando la validación rápida de ideas y el enfoque en la funcionalidad más que en la estética. Esta clase marca el paso de lo conceptual a lo tangible, transformando ideas en pantallas que dan forma a la experiencia visual y estructural.

Prototipo.

Los prototipos son **piezas fundamentales en el proceso de diseño de Experiencia de Usuario (UX)**, ya que permiten explorar y validar soluciones antes de la implementación final. Exploraremos qué son los prototipos, por qué son importantes en el diseño UX, y cómo se integran en el flujo de trabajo de los diseñadores y equipos de desarrollo.

Su propósito principal es visualizar y probar conceptos antes de invertir recursos significativos en el desarrollo completo. Esto permite a los diseñadores y

equipos identificar problemas potenciales y validar soluciones desde las primeras etapas del proceso de diseño.



Los prototipos juegan un papel crucial en la creación de experiencias digitales exitosas. Al permitir a los diseñadores y stakeholders (grupos de interés o personas que tienen un interés en las actividades o resultados de un proyecto) interactuar con una **versión simulada del producto**, se pueden obtener retroalimentaciones valiosas que ayudan a refinar y mejorar el diseño antes de llegar a la etapa de desarrollo. Esta **iteración temprana** no solo reduce los riesgos de implementación, sino que también asegura que el producto final cumpla con las expectativas y necesidades del usuario final.

Beneficios de Utilizar Prototipos en UX:

1. **Validación de Conceptos y Funcionalidades:** los prototipos permiten probar la viabilidad de ideas y funcionalidades antes de comprometer recursos en el desarrollo completo. Esto ayuda a evitar costosos rediseños o cambios tardíos.
2. **Comunicación Efectiva:** son herramientas poderosas para comunicar ideas y visiones de diseño tanto dentro del equipo de desarrollo como hacia los stakeholders. Los prototipos visuales facilitan una comprensión más clara y concreta del diseño propuesto.
3. **Reducción de Errores y Costos:** identificar problemas de usabilidad o diseño en etapas tempranas del proceso permite corregirlos con mayor facilidad y a un menor costo que durante el desarrollo completo del producto.
4. **Alineación del Equipo:** los prototipos ayudan a alinear expectativas entre diseñadores, desarrolladores y stakeholders desde el inicio del proyecto, minimizando malentendidos y asegurando que todos estén trabajando hacia los mismos objetivos.

Tipos de Prototipos en el Proceso de Diseño:

Existen varios tipos de prototipos que pueden ser utilizados a lo largo del proceso de diseño UX, cada uno con su propósito específico y nivel de fidelidad:

Prototipos de Baja Fidelidad: son representaciones simples y rápidas del diseño, generalmente hechas con lápiz y papel o herramientas de diseño gráfico básicas. Estos prototipos son útiles para explorar conceptos iniciales y obtener feedback rápido.

Prototipos de Media Fidelidad: son versiones más detalladas que pueden incluir interacciones básicas y elementos visuales más refinados. Se utilizan para validar el flujo de usuario y la estructura general del diseño.

Prototipos de Alta Fidelidad: son simulaciones casi completas del producto final, con detalles visuales precisos y funcionalidades interactivas avanzadas. Estos prototipos son ideales para pruebas de usabilidad exhaustivas y presentaciones a stakeholders.

Cada tipo de prototipo tiene su momento y lugar en el proceso de diseño, y la elección depende del objetivo específico y el contexto del proyecto en curso.

Características de un prototipo

- Concreto y tangible
- Funcionalidades básica
- Beneficios máximos
- Rápido
- Barato
- Desechable

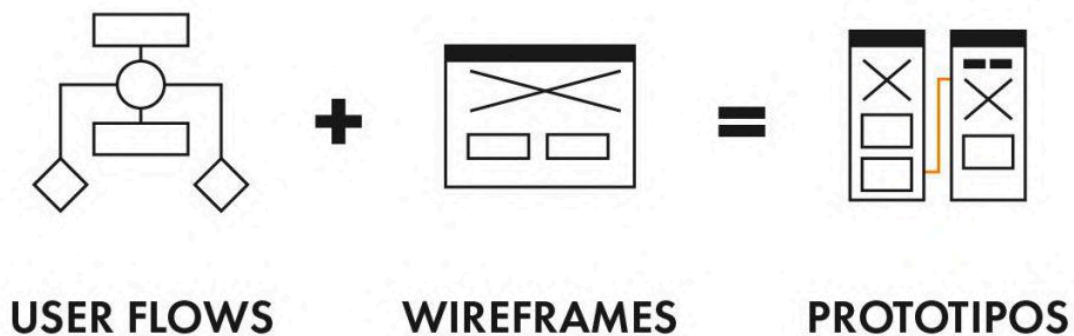
Un principio básico en el diseño de prototipos es adoptar un **enfoque centrado en el usuario**. Esto implica diseñar no solo para que el producto sea funcional y estéticamente agradable, sino también para que sea intuitivo y fácil de usar para los usuarios finales. Involucrar a los usuarios en todas las etapas del proceso de diseño y testing garantiza que el producto final satisfaga sus necesidades y expectativas.

Errores típicos en prototipado

- Gastar demasiado (tiempo, dinero, recursos humanos) en la construcción de un prototipo.
- Pensar que una aplicación lo arregla todo.
- Enamorarse del prototipo.
- Pensar que un prototipo es sinónimo de adopción por parte de los usuarios.

Los prototipos en UX representan mucho más que simples herramientas de diseño. Son **vehículos para la innovación, la colaboración y la mejora continua**. Al adoptar prácticas centradas en el usuario y metodologías ágiles, las organizaciones pueden aprovechar al máximo el potencial de los prototipos para crear productos digitales que no solo cumplan, sino que superen las expectativas de los usuarios en un mercado cada vez más competitivo y dinámico.

Wireframing.



Wireframing es una de las fases iniciales en la creación de un producto digital y consiste en **el diseño de la estructura que tendrá cada una de las pantallas o interfaces de ese producto**. Es decir, un wireframe es el boceto de cómo serán cada una de las pantallas de una web o app. Pero uno **sin colores, logos o tipografías**. Porque lo que importa en el wireframing no es el aspecto visual, sino cuál es el orden, qué tipo de contenido irá en cada bloque y a dónde lleva cada botón.

Un wireframe es el esquema de lo que se ve en la pantalla de una web o una app.

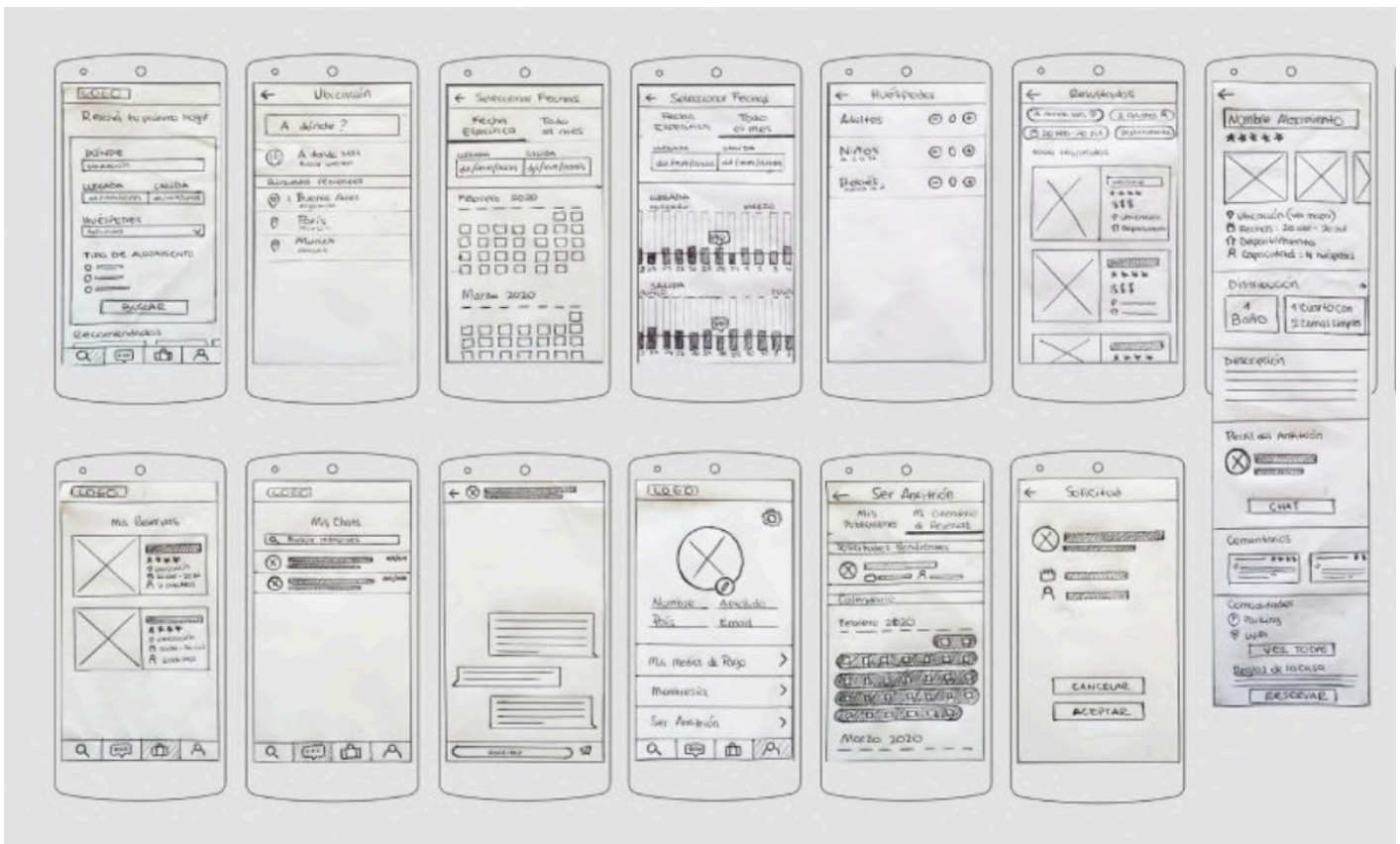
La clave de un buen wireframe es poner el foco en la **estructura y jerarquía** de los elementos. De ahí que pueda diseñarse incluso a bolígrafo en la hoja de una libreta. Imaginá que fueras a amueblar un salón vacío. Primero decidirías dónde va el sofá y dónde la tele y luego, una vez definida la distribución, sería el turno de elegir esos muebles. Pues el wireframing es algo parecido. En primer lugar, se decide el **orden** y el **tipo de contenidos**, y a continuación se definen las características concretas de cada elemento.

Precisamente **para centrarnos en la estructura**, los wireframes suelen realizarse con elementos lo más neutrales posibles. **En blanco o negro o con diferentes tonalidades de gris, sin imágenes ni textos de ejemplo, y también sin logo.**

Wireframe a mano (Sketch).

Un wireframe a mano es un boceto de baja fidelidad que se realiza a mano para representar la estructura de una aplicación móvil:

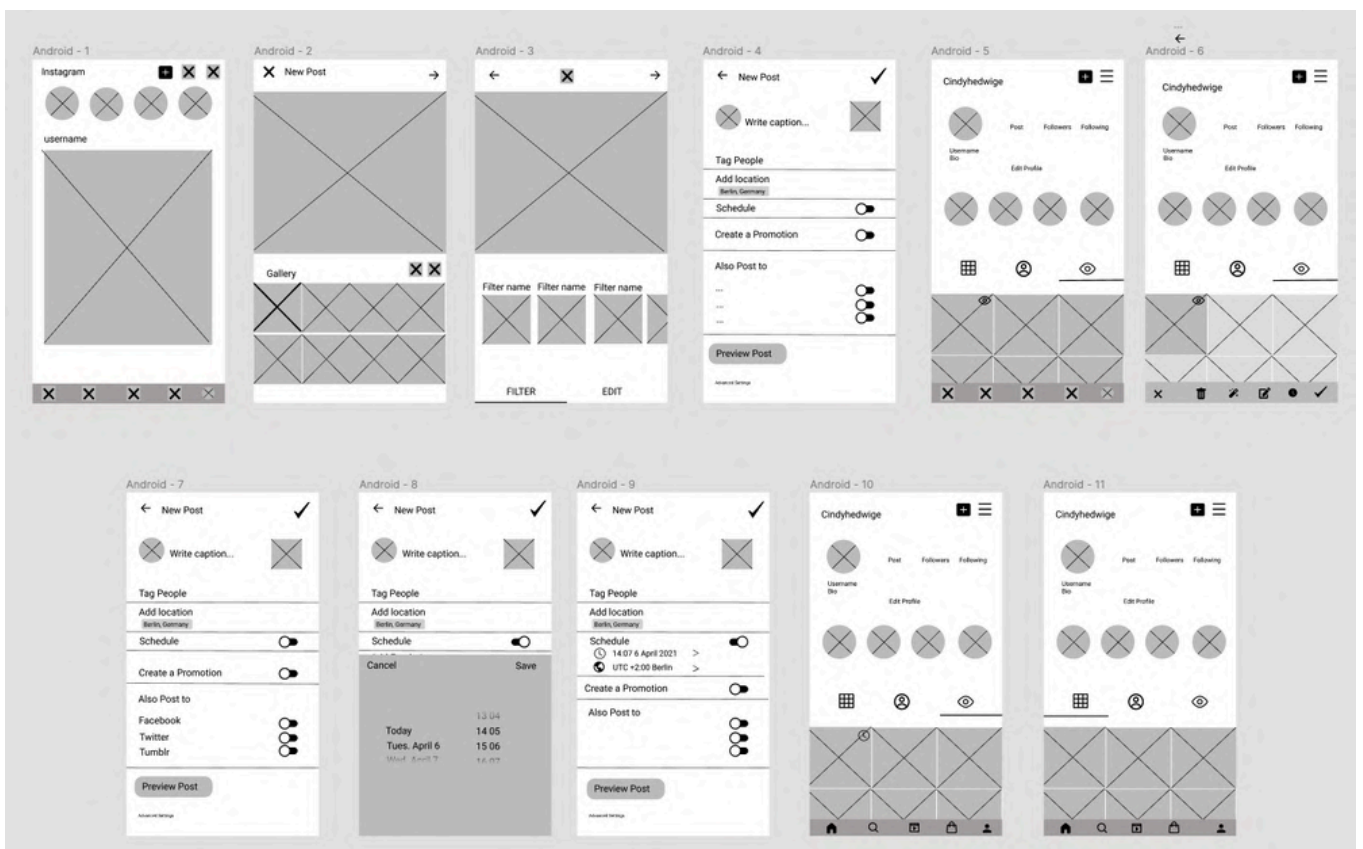
- Se trata de una representación visual básica y bidimensional.
- Es un adelanto del diseño final que muestra cómo se relacionan los elementos entre sí.
- Se utiliza para definir el contenido, los bloques y su ubicación.
- Se puede hacer en papel.
- Es la forma más sencilla y económica de crear wireframes.



Wireframe Digital.

Se trata de modelos digitales muy simplificados, casi esqueléticos en su falta de detalle, para que nada distraiga del objetivo principal: probar la estructura de trabajo, su arquitectura y funcionalidad. Disponer de estos elementos sin ningún diseño o contenido real ayuda a comprender las relaciones entre ellos y si funcionan de forma lógica y práctica para ofrecer resultados al usuario.

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.



Tendencias en prototipado.

- **Prototipado con Inteligencia Artificial (IA):** la IA está transformando la manera de crear prototipos, permitiendo automatizar tareas repetitivas y así acelerar el proceso de creación, impulsando la productividad. Esto también ha facilitado que personas con poca experiencia técnica hoy puedan realizar prototipos avanzados.
- **Diseño centrado en la accesibilidad:** prototipar teniendo en cuenta a usuarios con discapacidades, desde las primeras etapas del diseño, está siendo crucial. Las mejores prácticas incluyen crear prototipos que permitan simular interacciones accesibles, como navegación con teclado o lectores de pantalla.
- **Prototipado colaborativo en tiempo real:** hoy existen varias herramientas que permiten a múltiples diseñadores, desarrolladores y stakeholders trabajar en el mismo prototipo de forma simultánea, agilizando los ciclos de retroalimentación y mejorando la comunicación dentro de los equipos.
- **Prototipos responsivos y adaptables:** con la multiplicidad de dispositivos existentes, los prototipos que se adaptan a pantallas de diferentes tamaños se han vuelto esenciales. Crear diseños responsivos desde el principio ayuda a los equipos a visualizar cómo se verán y comportarán los productos en una variedad de contextos (dispositivos móviles, de escritorio y relojes inteligentes).
- **Prototipado low-code/no-code:** esta tendencia está permitiendo que personas sin conocimientos de programación puedan crear prototipos funcionales y MVP sin necesidad de escribir código.
- **Testeo remoto y a escala:** las herramientas de prototipado ahora se integran con plataformas de testeo remoto, permitiendo pruebas de usuario escalables y rápidas. Así, los equipos pueden ejecutar tests de usabilidad con usuarios reales de forma remota, analizando su comportamiento sin necesidad de estar físicamente presentes.
- **Prototipado de experiencias de voz:** con la creciente popularidad de dispositivos de voz como Alexa, Google Assistant o Siri, las herramientas de prototipado están empezando a incluir funcionalidades para diseñar y probar experiencias de usuario basadas en comandos de voz.

Última misión en Talento Labs: el camino feliz dibujado a mano

Como parte final de esta travesía creativa, te toca cerrar con broche de oro. Desde Talento Labs, te confiamos el diseño del "Happy Path" de nuestra app: ese recorrido ideal donde el usuario resuelve su problema de forma fluida y sin obstáculos.



Primero, diseñarás el Wireframe a mano, dibujando cada pantalla que representa ese trayecto: empieza por el registro, continúa por la pantalla principal, y sigue hasta que el usuario logra su objetivo. Este bosquejo será el mapa de su experiencia feliz.

Luego, transformarás esos bocetos en Wireframes Digitales de baja fidelidad. Trabajarás en escala de grises, sin imágenes ni textos detallados, enfocándote en estructura y flujo. Cada pantalla será una traducción clara de tu visión a mano.

Y así, con esta última misión, concluye tu contribución al laboratorio del talento.

👉 [Acá podrás encontrar un ejemplo de resolución](#)

Ejercicios prácticos:

Wireframe a mano.

Realizá el boceto del Wireframe a mano del "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.

Wireframe Digital.

Luego de tener todos los bocetos de las pantallas a mano y usándolos de referencia haremos los Wireframes Digitales. Los wireframes digitales van a estar en Fidelidad Baja, es decir, en escala de grises, sin el contenido de texto específico, ni imágenes aplicadas.

👉 [Acá podrás encontrar un ejemplo de resolución](#)

Buenos Aires
aprende
Agencia de Habilidades para el Futuro

BA Buenos
Aires
Ciudad