

«Talento Tech»

# Diseño UI

Clase 02



# Clase 2: Prototipado.

## Índice

1. Prototipo
2. Wireframing
3. Wireframe a mano
4. Wireframe en digital
5. Figma
6. Reflexión Final
7. Ejercicios
8. Materiales y Recursos Adicionales
9. Preguntas para Reflexionar
10. Próximos Pasos

---

## Objetivos de la Clase.

- Comprender el Concepto de Prototipo y Wireframing:
- Definir qué es un prototipo y la importancia del wireframing en el proceso de diseño.
- Desarrollar Habilidades en Wireframing a Mano:
- Aprender a crear wireframes a mano, fomentando la creatividad y la rapidez en la conceptualización de ideas.
- Introducir el Wireframing Digital
- Explorar Figma

## Prototipo

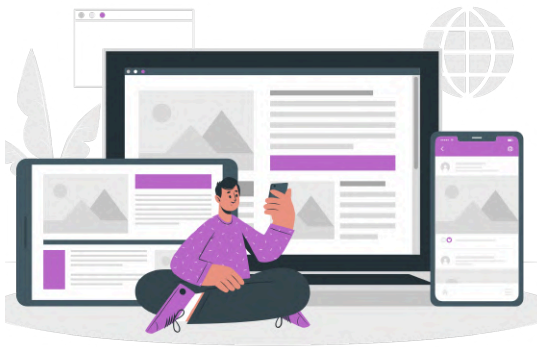


Los prototipos son **piezas fundamentales en el proceso de diseño de Experiencia de Usuario (UX)**, ya que permiten explorar y validar soluciones antes de la implementación final. Exploraremos qué son los prototipos, por qué son importantes en el diseño UX, y cómo se integran en el flujo de trabajo de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



- **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.
- **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.
- **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.
- **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:

1. **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.
2. **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.
3. **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

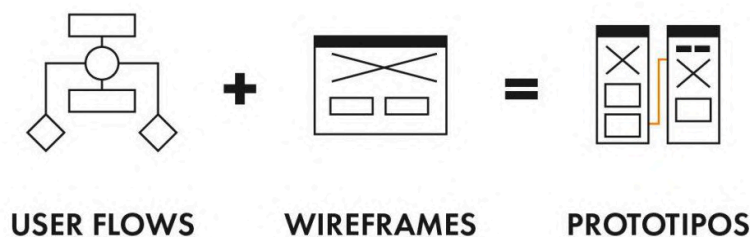
Un principio básico en el diseño de prototipos es adoptar un **enfoque centrado en el usuario**. Esto implica diseñar no solo para que el producto sea funcional y estéticamente agradable, sino también para que sea intuitivo y fácil de usar para los usuarios finales. Involucrar a los usuarios en todas 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.**

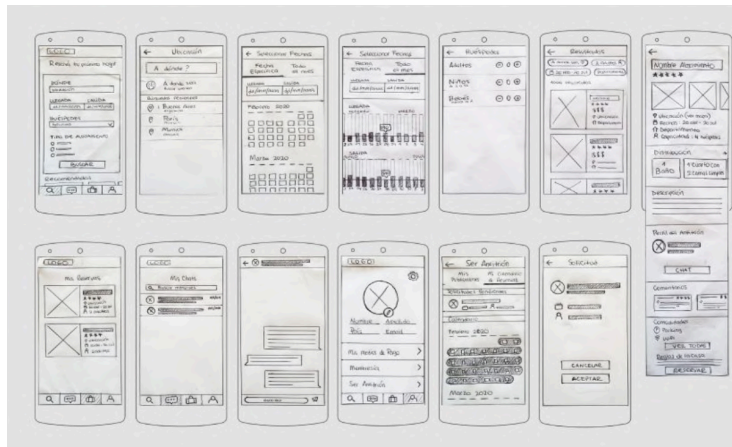
La clave de un buen wireframe es poner el foco en la **estructura y jerarquía** de los elementos. De ahí que pueda diseñarse incluso a bolígrafo en la hoja de una libreta. Imaginá que fueras a amueblar un salón vacío. Primero decidirías dónde va el sillón y dónde la tele y luego, una vez definida la 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)

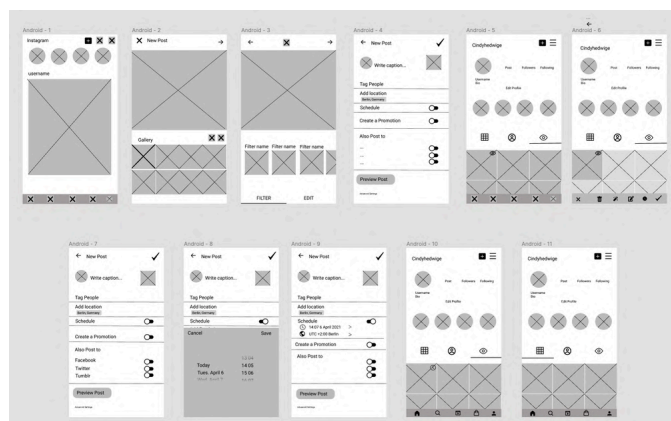
Un wireframe a mano es un boceto de baja fidelidad que se realiza a mano para representar la estructura de una aplicación móvil:

- 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.

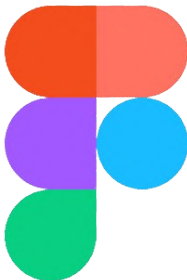
## Tendencias en prototipado

- **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.

---

## Figma



**Figma** es una herramienta de diseño colaborativo basada en la web que se utiliza principalmente para la creación de interfaces de usuario (UI) y experiencias de usuario (UX). Es muy popular entre diseñadores, desarrolladores y equipos de producto porque permite trabajar en tiempo real, lo que facilita la colaboración y la retroalimentación instantánea.

### Características:

- **Diseño de Interfaces:** Figma permite crear prototipos y diseños de aplicaciones, sitios web y otros productos digitales. Podés diseñar desde wireframes hasta interfaces completamente detalladas.
- **Colaboración en Tiempo Real:** una de las características más destacadas de Figma es que múltiples usuarios pueden trabajar en el mismo archivo simultáneamente. Esto significa que los equipos pueden ver los cambios en tiempo real, lo que mejora la comunicación y la eficiencia.

- **Basado en la Nube:** al ser una herramienta basada en la web, no necesitás descargar software ni preocuparte por la compatibilidad de sistemas operativos. Solo necesitas un navegador y conexión a internet.
- **Prototipado Interactivo:** Figma permite crear prototipos interactivos que simulan la navegación y la experiencia del usuario, lo que es útil para pruebas y presentaciones.
- **Componentes y Estilos Compartidos:** podés crear componentes reutilizables y estilos de diseño que se pueden aplicar en diferentes partes del proyecto, lo que ayuda a mantener la consistencia visual.

## Práctica en Figma:

**Crear una cuenta:** primero, ingresá a la página de Figma y registrate. Podés usar la versión gratuita, que es bastante completa.

Crear una cuenta en Figma es muy sencillo. Seguí los pasos:

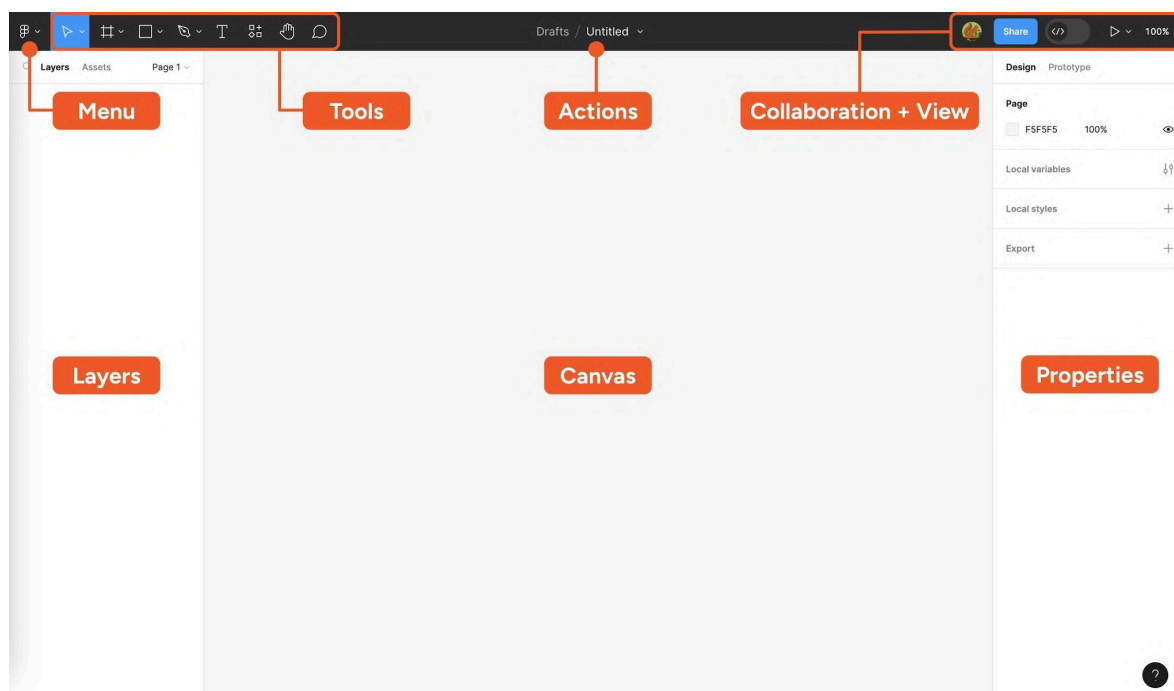
1. Visita el sitio web de Figma: Ve a [figma.com](https://figma.com)
2. Hacé clic en "Sign up": En la página principal, busca el botón que dice "Sign up" o "Registrate".
3. Eligió un método de registro: podés registrarte usando tu correo electrónico o a través de cuentas de Google o Slack. Si elegís el correo, asegurate de ingresar uno válido.
4. Completá la información: si te registras con correo, deberás proporcionar tu nombre, dirección de correo y crear una contraseña.
5. Verificá tu correo: si te registraste con tu correo, Figma te enviará un enlace de verificación. Ve a tu bandeja de entrada y haz clic en el enlace para activar tu cuenta.
6. Iniciá sesión: una vez que tu cuenta esté verificada, regresá a Figma e iniciá sesión con tus credenciales.

***¡Y listo! Ahora podés empezar a explorar y crear tus diseños en Figma.***

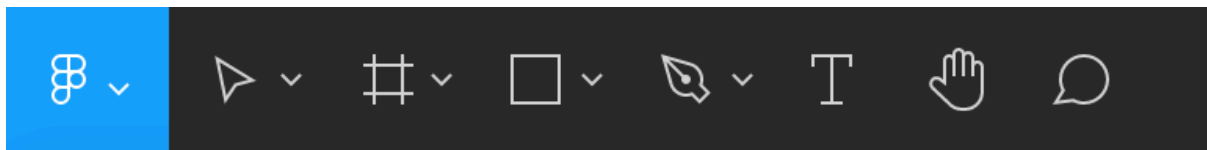


**Crear un nuevo archivo:** una vez que estés en tu panel, hacé clic en "New File" para comenzar un nuevo proyecto.

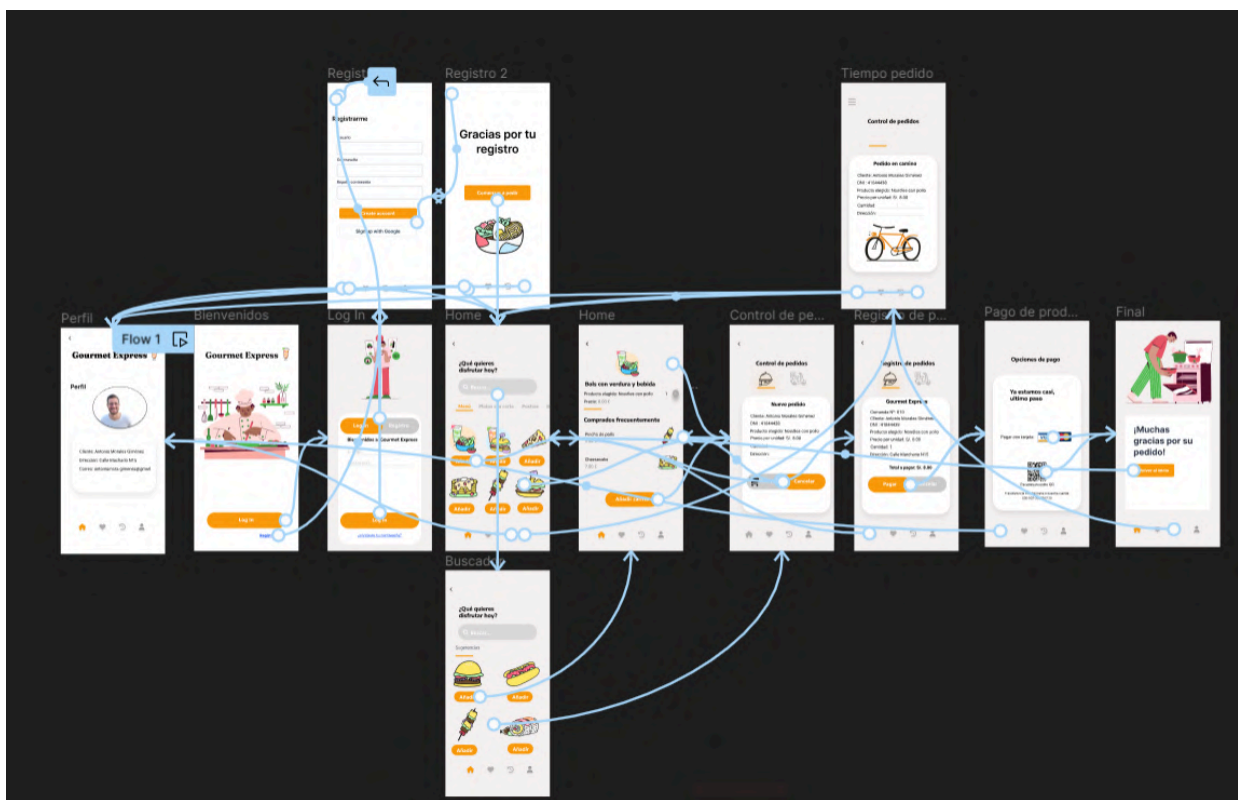
**Interfaz de trabajo:** familiarizate con la interfaz. A la izquierda, encontrarás la barra de herramientas y las capas; en el centro, el área de diseño; y a la derecha, las propiedades del objeto seleccionado.



**Herramientas de diseño:** usá las herramientas de forma (rectángulos, círculos, etc.) para crear tus elementos. También podés importar imágenes y usar texto.



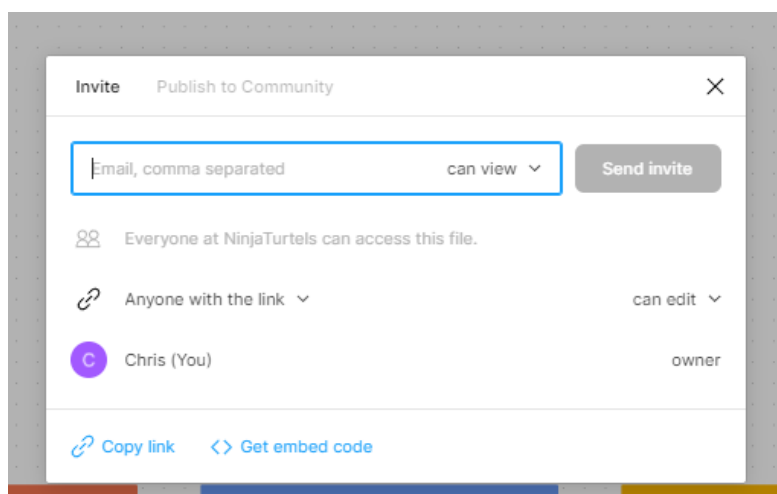
**Prototipado:** si deseas crear un prototipo interactivo, podés usar la pestaña de "Prototype" para enlazar diferentes pantallas y definir interacciones.



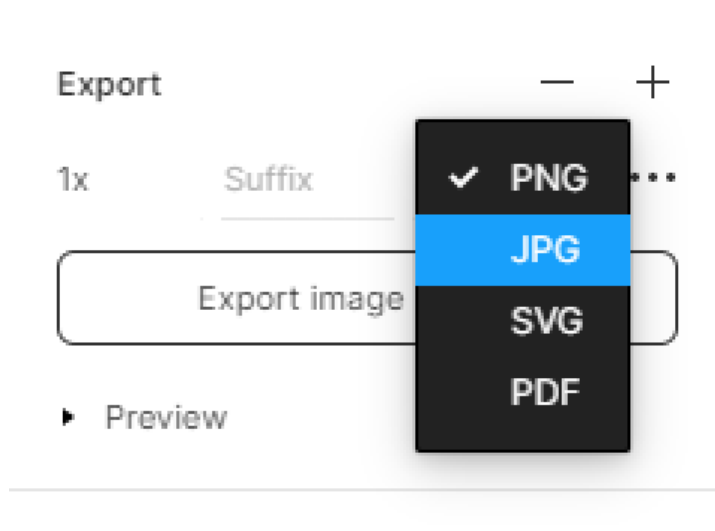




**Colaboración:** una de las mejores características de Figma es que permite la colaboración en tiempo real. Podés invitar a otros/as a tu archivo y trabajar en conjunto.



**Exportar:** Cuando termines, podés exportar tus diseños en diferentes formatos (PNG, JPG, SVG, etc.) desde el panel de propiedades.



Con práctica, te volverás más ágil en su uso. Si tenés alguna pregunta específica o necesitas más detalles, ¡no dudes en preguntar!



---

## Reflexión Final

Al finalizar nuestra clase sobre Prototipos y Wireframing, es importante tomar un momento para reflexionar sobre lo que hemos aprendido y cómo podemos aplicar estos conocimientos en nuestro camino como diseñadores/as.

Primero, hemos profundizado en el concepto de prototipo y la importancia del wireframing en el proceso de diseño. Entender que un prototipo no es solo un modelo, sino una herramienta esencial para comunicar ideas y validar conceptos, es un paso crucial en nuestro desarrollo profesional. El wireframing, por su parte, nos permite estructurar y visualizar nuestras ideas de manera clara y efectiva, lo que facilita la comunicación con nuestros equipos y clientes.

La práctica de crear wireframes a mano es una experiencia valiosa. Al dibujar nuestras ideas, no solo ejercitamos nuestra creatividad, sino que también aprendemos a pensar rápidamente y a iterar sobre nuestras propuestas. Esta habilidad es fundamental, ya que en el diseño, la agilidad y la flexibilidad son clave para adaptarnos a los cambios y mejorar nuestras soluciones.

Además, la introducción al wireframing digital a través de Figma nos abre un mundo de posibilidades. Figma es una herramienta poderosa que no solo nos permite crear wireframes de manera más eficiente, sino que también fomenta la colaboración en tiempo real. Esperamos que se sientan motivados/as para explorar esta plataforma y aprovechar sus funcionalidades en sus futuros proyectos.

Los ejercicios y los materiales adicionales son recursos que pueden seguir utilizando para fortalecer sus habilidades.

No duden en compartir sus creaciones y buscar retroalimentación, ya que esto enriquecerá su proceso de aprendizaje. Recuerden que el diseño es un viaje continuo de aprendizaje y exploración. ¡Sigán adelante y no duden en preguntar si necesitan apoyo!

---

## Materiales y Recursos Adicionales

Para complementar los contenidos de esta clase, hemos seleccionado recursos útiles que te ayudarán a profundizar en los conceptos trabajados:

- **Figma**  
[figma.com](https://figma.com)
- **Figma Learn**  
<https://help.figma.com/hc/es-419>
- **Guía sobre cómo compartir recursos y sobre permisos**  
<https://help.figma.com/hc/es-es/articles/1500007609322-Gu%C3%ADa-sobre-c%C3%B3mo-compartir-recursos-y-sobre-permisos>

### Libros Recomendados

- **"No me hagas Pensar" Steve Krug**  
Este libro es fundamental para entender los principios básicos de usabilidad en el diseño UX. Krug ofrece consejos prácticos para mejorar la experiencia de los usuarios de forma sencilla y efectiva.

Estos recursos están diseñados para reforzar los conceptos fundamentales y preparar el terreno para el trabajo práctico en el proyecto final. ¡Exploralos y llevá tu aprendizaje al siguiente nivel!

---

## Preguntas para Reflexionar

- ¿Qué es un prototipo y por qué crees que es importante en el proceso de diseño?
- ¿De qué manera el ejercicio de wireframing a mano fomentó tu creatividad y rapidez en la conceptualización de ideas?

- Wireframing Digital: ¿Qué diferencias notaste entre el wireframing a mano y el wireframing digital en Figma? ¿Cuál prefieres y por qué?
- ¿Qué funcionalidades de Figma te parecieron más útiles o interesantes? ¿Cómo crees que estas herramientas pueden mejorar tu proceso de diseño?
- ¿Qué aprendiste sobre vos a través de esta clase? ¿Hubo algo que te sorprendió?

## Situación en TalentoLab



¡Llegó el gran día! Hoy es tu primer día como talento en el equipo de TalentoLab.



A continuación, se te asignarán tus primeras tareas. Es importante que intentes resolverlas en el tiempo estipulado (1 semana); esto también se trata de aprender a trabajar con los tiempos de un equipo de trabajo.

Recordá que tenés que tomar como base uno de los proyectos de experiencia de usuario (UX) propuestos en la Clase 1.

¡Adelante! ¡Es hora de empezar a trabajar juntos/as y dejar una huella en el mundo digital!

## Ejercicios Prácticos

### ¡Atención Talentos!

**Sofía Gómez** la Jefa de Prototipado que es dinámica y **muy detallista**, te solicita las siguientes tareas y te deja ejemplos de guía.

Cualquier duda sabes que tu instructor/a, te acompañará en todo el recorrido.

### Tarea para el Proyecto: 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.

Ejemplo:

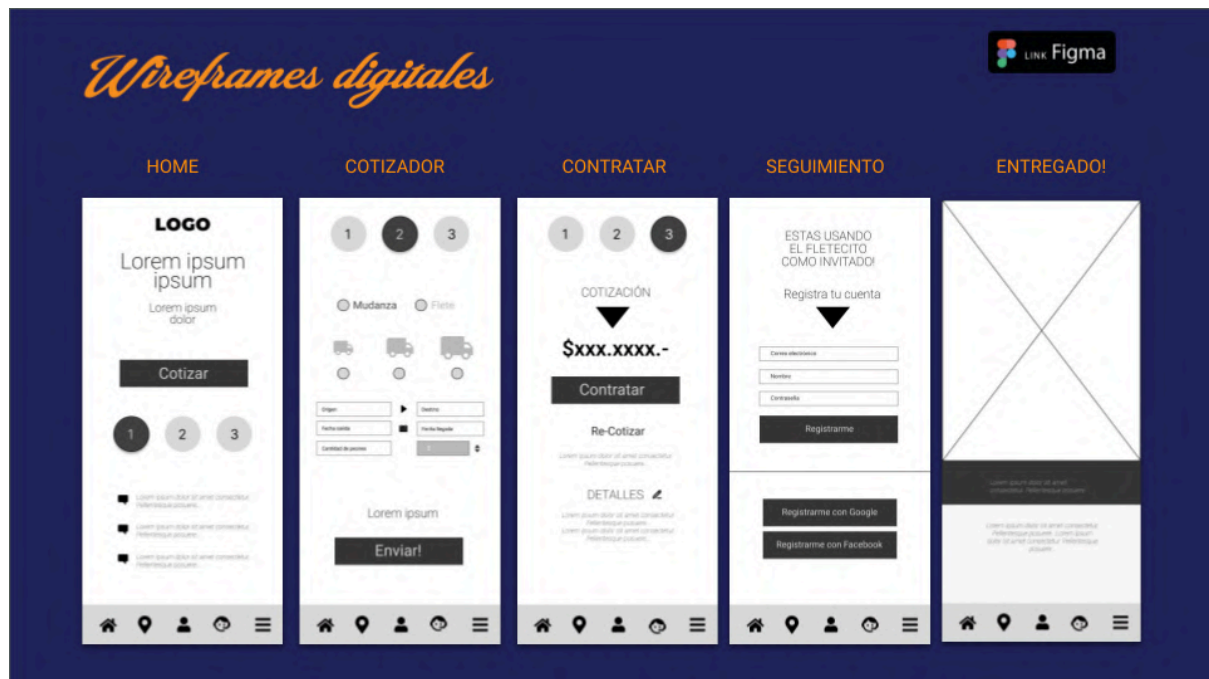




Luego de tener todos los bocetos de las pantallas a mano y usándolos de referencia haremos los Wireframes Digitales.

Los wireframes digitales van a estar en Fidelidad Baja, es decir, en escala de grises, sin el contenido de texto específico, ni imágenes aplicadas.

Ejemplo:



## Próximos Pasos

En preparación para la siguiente clase:

- **Asegurate** dedicar tiempo a crear wireframes en diferentes contextos
- **Explorá** Figma, experimenta con las herramientas y funcionalidades que ofrece la plataforma.
- **Intentá** reflexionar sobre el proceso creativo.



**Buenos Aires**  
*aprende*  
Agencia de Políticas para el Futuro

**BA** Buenos  
Aires  
Ciudad