

## PROTOTIPOS

### 1. INTRODUCCIÓN.

#### Los prototipos

Los prototipos son una forma de crear una imagen física de lo que será una aplicación o sitio Web. La principal ventaja que presentan es que su creación y modificación es rápida y además permite a los usuarios hacerse una idea de la futura aplicación en funcionamiento. Al hacer un prototipo desprovisto de características como el color de la aplicación, las tecnologías utilizadas, la maquetación, etc., el usuario se centra en las funcionalidades, el contenido y el flujo de la información. Además permite el desarrollo muy rápido de maquetas sin el esfuerzo de la programación.

#### Bibliografía.

[http://www.alzado.org/articulo.php?id\\_art=10](http://www.alzado.org/articulo.php?id_art=10)

### 2. Objetivos del trabajo.

Aprender a desarrollar prototipos del interfaz sin tener en cuenta los aspectos finales de diseño, únicamente la estructuración de contenidos y la navegación entre las páginas.

### 3. Desarrollo de la actividad.

A partir de la estructura de la Web diseñada en el ejercicio 1 realizar un prototipo en papel para dicha Web, centrándose en la distribución de contenidos y el flujo de información más que en los aspectos de diseño.

### 4. Material y forma de entrega del trabajo.

El alumno deberá presentar un documento (PDF o Word) con el trabajo donde conste:

- Prototipo y mapa de navegación. El prototipo debe contener una “página” por cada una de las pantallas consideradas en el sitio web. El alumno puede hacer un prototipo de papel o utilizar alguna herramienta general (Word, powerpoint, VISIO), o específica para prototipos como CACOO, PENCIL o mockup builder:
  - <https://cacoo.com/>
  - <http://pencil.evolus.vn/en-US/Downloads/Application.aspx>
  - <http://mockupbuilder.com/>

El trabajo se entregará a través del aula virtual (<http://aulavirtual.uv.es>) en el apartado ‘actividades’ de la asignatura, o bien en mano en caso de tratarse de un prototipo con lápiz y papel.