**Prototipos**

Se van a generar prototipos utilizando Marvel. Marvel nos da las herramientas para diseñar mockups interactivos que nos pueden servir para demostrar al usuario la funcionalidad del programa de forma básica sin iniciar en sí el desarrollo del software.

**Hacer un diseño centrado a usuarios**

* Nos permite tener feedback constante de los usuarios.
* Probar constantemente los prototipos y las ideas que se presenten en el desarrollo.

**La construcción de prototipos**

**Objetivo:**

Obtener un diseño detallado de las ventanas, cajas de diálogo y controles que serán utilizados en el testing.

**Creación del prototipo**

Punto de partida: prototipos desarrollados en el diseño

* Completar el diseño de la interfaz
* Decidir la localización exacta de cada control
* Decidir los rótulos exactos que se utilizarán
* Aplicar guías y estándares de la empresa
* Utilizar criterios de diseño visual
* Modificar el contenido de las ventanas, de acuerdo a la cantidad de información presente en cada una.
* El prototipo no necesita efectuar procesamiento de datos
* Debe permitir a los usuarios navegar e interactuar con la interfaz
* En un test de usabilidad final, el prototipo debe ser muy robusto, tener todas las capacidades de navegación y al menos simular algunos datos.
* No es necesario prototipar todas las pantallas y cajas de diálogo de la interfaz. Considerar:
  + Tareas con alta frecuencia
  + Partes de la interfaz con menor certeza acerca de la usabilidad
  + Soluciones alternativas de diseño
  + Porciones del diseño similares en el diseño global

Autor:Heriberto Loredo Estrada