

campus.euniv.eu © Universitas Europaea IMF  
Juan Ulises PÉREZ VISAIRAS

# **Prototipado de interfaces**

## **© Universitas Europaea IMF**

campus.euniv.eu © Universitas Europaea IMF  
Juan Ulises PÉREZ VISAIRAS

campus.euniv.eu © Universitas Europaea IMF  
Juan Ulises PÉREZ VISAIRAS

# Indice

<b>Prototipado de interfaces</b>	<b>4</b>
1. Técnicas de Prototipado	5
1.1. Bocetos (Sketching):	5
Ventajas del bocetado:	5
Uso en proyectos reales:	5
1.2. Wireframes:	5
Características de los wireframes:	6
Ventajas:	6
Herramientas para crear wireframes:	6
1.3. Mockups:	6
Propósito principal:	6
Ventajas:	6
Herramientas comunes:	6
1.4. Prototipos Interactivos:	7
Características de los prototipos interactivos:	7
Ventajas:	7
Herramientas para prototipos interactivos:	7
Ejemplo práctico:	7
1.5. Prototipos de Código:	7
Características de los prototipos de código:	8
Ventajas:	8
Desventajas:	8
Herramientas y tecnologías comunes:	8
Ejemplo práctico:	8
2. Herramientas de Prototipado	8
2.1. Papel y Lápiz:	8
Ventajas de Papel y Lápiz:	8
Usos comunes:	9
Limitaciones:	9
2.2. Balsamiq Mockups:	9
Características principales:	9
Ventajas de Balsamiq:	9
Casos de uso:	9
2.3. Sketch, Figma y Adobe XD:	9
Sketch	10
Figma	10
Adobe XD	10
Ventajas comunes:	10
2.4. InVision:	10
Características principales:	10
Ventajas de InVision:	11
Casos de uso:	11
2.5. Axure RP:	11
Características principales:	11
Ventajas de Axure RP:	11
Limitaciones:	11
Casos de uso:	11
2.6. Miro:	11

Características principales:	12
Ventajas de Miro:	12
Casos de uso:	12
2.7. Principio:	12
Características principales:	12
Ventajas de Principio:	12
Casos de uso:	12
2.8. Prototipos con HTML/CSS/JS:	13
Características principales:	13
Ventajas:	13
Limitaciones:	13
Casos de uso:	13
<b>Actividades prácticas</b>	<b>14</b>

# Prototipado de interfaces

1

El prototipado es una de las fases más importantes en el proceso de diseño de interfaces de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX). Se trata de una herramienta que permite a los diseñadores materializar sus ideas de manera tangible, explorar soluciones y probar conceptos antes de llegar al desarrollo final. A través de prototipos, se pueden identificar problemas, recibir feedback temprano de los usuarios y tomar decisiones fundamentadas que reduzcan riesgos y optimicen recursos.

Un prototipo puede variar en su nivel de fidelidad, desde bocetos simples hechos a mano hasta representaciones interactivas de alta fidelidad. Cada nivel de prototipo tiene un propósito específico en diferentes etapas del diseño. Los bocetos y wireframes son ideales para fases tempranas, ya que permiten a los equipos explorar múltiples conceptos sin gastar tiempo ni recursos en detalles visuales. Por otro lado, los mockups y prototipos interactivos son esenciales en etapas más avanzadas, donde es necesario evaluar cómo los usuarios interactuarán con el sistema.

2

El principal beneficio del prototipado es su capacidad para validar ideas antes de invertir en desarrollo. Esto permite iterar rápidamente y ajustar el diseño en función de las necesidades reales del usuario. Por ejemplo, un prototipo interactivo puede ser probado con un grupo de usuarios, revelando problemas en la navegación o en la disposición de los elementos. Estas observaciones pueden ser incorporadas en el diseño antes de que se destinen recursos al desarrollo de código.

Además, el prototipado fomenta la colaboración dentro de los equipos multidisciplinarios. Diseñadores, desarrolladores y stakeholders pueden visualizar y discutir ideas utilizando prototipos tangibles, lo que facilita una comunicación clara y una alineación de objetivos. En este sentido, las herramientas modernas como Figma y Adobe XD, que permiten la colaboración en tiempo real, han transformado cómo los equipos trabajan en conjunto, incluso en entornos remotos.

3

El prototipado no solo beneficia a los diseñadores, sino también a los clientes y usuarios finales. Al interactuar con un prototipo, los stakeholders pueden comprender mejor cómo funcionará el producto final, lo que les permite ofrecer feedback más útil y evitar malentendidos. Para los usuarios, los prototipos les brindan una experiencia práctica que refleja cómo interactuarán con el producto, permitiéndoles expresar sus expectativas y necesidades con mayor precisión.

Por otro lado, el uso de herramientas adecuadas es clave para un prototipado exitoso. Desde soluciones tradicionales como papel y lápiz, que fomentan la creatividad en las etapas iniciales, hasta herramientas avanzadas como Axure RP para prototipos de alta fidelidad, cada técnica tiene su lugar en el flujo de trabajo del diseño. Incluso los desarrolladores pueden beneficiarse del prototipado utilizando lenguajes como HTML, CSS y JavaScript para crear prototipos funcionales que prueben interacciones complejas y rendimiento.

En resumen, el prototipado es una práctica esencial en el diseño de interfaces modernas. Proporciona un puente entre las ideas abstractas y los productos finales, mejorando la calidad del diseño, minimizando los riesgos y asegurando que las soluciones sean efectivas y centradas en el usuario. Al dominar las técnicas y herramientas de prototipado, los diseñadores pueden enfrentar desafíos complejos con confianza, garantizando una experiencia de usuario óptima y alineada con las expectativas del mercado.

## 1. Técnicas de Prototipado

### 1.1. Bocetos (Sketching):

El bocetado es la técnica más básica y accesible para el prototipado. Consiste en plasmar ideas iniciales en papel o en herramientas digitales simples para explorar conceptos de manera rápida y sin restricciones. Es ideal para las primeras etapas del diseño, cuando los equipos están evaluando múltiples ideas y necesitan iterar rápidamente.

Un boceto puede variar en detalle, desde formas simples que representan la estructura básica de una interfaz hasta dibujos más elaborados que incluyen elementos clave como botones, menús o iconos. Lo importante es que los bocetos no buscan precisión, sino claridad en la comunicación de ideas.

#### Ventajas del bocetado:

- **Rapidez:** Permite generar múltiples conceptos en cuestión de minutos.
- **Bajo costo:** Solo se necesita papel y lápiz, lo que elimina la necesidad de herramientas costosas o conocimientos técnicos avanzados.
- **Colaboración:** Facilita la comunicación entre miembros del equipo, ya que es una forma visual y universal de compartir ideas.

#### Uso en proyectos reales:

En un proyecto de rediseño de un sitio web, los bocetos pueden ayudar a visualizar cómo reorganizar el contenido y los elementos visuales.



Por ejemplo, un diseñador podría bocetar una nueva estructura para la página de inicio antes de crear wireframes más detallados.

A pesar de su simplicidad, los bocetos tienen limitaciones. No son adecuados para pruebas con usuarios finales, ya que no permiten interactuar con ellos. Sin embargo, como herramienta de ideación y discusión en etapas tempranas, son insustituibles.

### 1.2. Wireframes:

Los wireframes son representaciones estructurales de una interfaz que muestran la disposición y organización de los elementos clave, como menús, botones, texto e imágenes, pero sin incluir detalles gráficos como colores o tipografía. Su propósito principal es definir la arquitectura de información y el flujo de usuario de manera clara y funcional.

## Características de los wireframes:

- **Enfocados en la funcionalidad:** Se centran en cómo los elementos interactúan entre sí y cómo los usuarios navegan por la interfaz.
- **Nivel de detalle medio:** Incluyen etiquetas, ubicaciones precisas y jerarquías, pero no buscan representar el diseño visual final.

## Ventajas:

- **Claridad:** Ayudan a los equipos a entender la estructura básica antes de pasar a detalles visuales.
- **Flexibilidad:** Son fáciles de modificar en caso de que el diseño requiera cambios durante el proceso.
- **Comunicación efectiva:** Sirven como una herramienta para alinear a diseñadores, desarrolladores y stakeholders en una visión común.

## Herramientas para crear wireframes:

Herramientas como Balsamiq Mockups o Figma son ideales para este propósito. Balsamiq, por ejemplo, ofrece un estilo de "boceto digital" que mantiene la atención en la funcionalidad, mientras que Figma permite agregar interactividad básica.

En un caso práctico, un equipo que desarrolla una aplicación de comercio electrónico podría usar wireframes para definir el flujo del proceso de compra, asegurándose de que los usuarios puedan navegar fácilmente desde la página de producto hasta el carrito y la confirmación de pago.

## 1.3. Mockups:

Los mockups son representaciones visuales de alta fidelidad de una interfaz. A diferencia de los wireframes, los mockups incluyen detalles gráficos como colores, tipografías, imágenes y estilos visuales que reflejan el diseño final. Sin embargo, los mockups son estáticos y no permiten interacción.

## Propósito principal:

Comunicar cómo se verá la interfaz una vez completada, asegurando que todos los elementos visuales estén alineados con la identidad de marca y las expectativas del cliente.

## Ventajas:

- **Visualización precisa:** Muestran exactamente cómo lucirá la interfaz.
- **Comunicación clara:** Ayudan a los stakeholders a comprender el diseño visual sin necesidad de explicaciones adicionales.
- **Facilidad de iteración:** Aunque más detallados que los wireframes, los mockups aún son fáciles de ajustar en herramientas de diseño.

## Herramientas comunes:

Herramientas como Adobe XD, Sketch o Figma son ideales para crear mockups. Estas plataformas ofrecen plantillas predefinidas, bibliotecas de componentes y opciones de personalización que agilizan el proceso de diseño.



Por ejemplo, en el diseño de una plataforma de aprendizaje en línea, los mockups pueden usarse para presentar al cliente el diseño visual de la página de inicio, destacando elementos clave como botones de registro, banners y tarjetas de cursos.

## 1.4. Prototipos Interactivos:

Los prototipos interactivos son versiones funcionales que simulan la interacción del usuario con una interfaz. A diferencia de los mockups estáticos, los prototipos interactivos permiten explorar la navegación, flujos de trabajo y funcionalidades clave, proporcionando una experiencia más cercana al producto final. Estos prototipos pueden ser de baja fidelidad (wireframes interactivos) o alta fidelidad (muy similares al producto final en apariencia y funcionalidad).

### Características de los prototipos interactivos:

- **Interacción simulada:** Permiten al usuario hacer clic en botones, navegar entre pantallas y experimentar flujos de usuario.
- **Validación de flujos:** Ayudan a evaluar si la navegación es intuitiva y si el diseño cumple con las expectativas del usuario.
- **Flexibilidad en fidelidad:** Pueden ser simples wireframes enlazados o prototipos de alta fidelidad que incluyen transiciones y animaciones.

### Ventajas:

- Proporcionan una forma realista de probar conceptos con usuarios, stakeholders y equipos.
- Ayudan a identificar problemas de navegación o interacción antes de invertir en desarrollo.
- Fomentan la comunicación efectiva entre diseñadores y desarrolladores.

### Herramientas para prototipos interactivos:

Figma, Adobe XD e InVision son herramientas populares que permiten enlazar pantallas diseñadas y simular interacciones. Estas plataformas también facilitan la colaboración y el feedback en tiempo real.

### Ejemplo práctico:

En un proyecto para diseñar una aplicación bancaria, un prototipo interactivo puede simular el flujo de transferencia de dinero, permitiendo probar la facilidad de uso y la claridad de las instrucciones antes del desarrollo final.

## 1.5. Prototipos de Código:

Los prototipos de código son representaciones funcionales creadas directamente con tecnologías de desarrollo, como HTML, CSS y JavaScript. Estos prototipos son altamente interactivos y ofrecen una experiencia muy similar al producto final, lo que los convierte en una opción ideal para probar interacciones complejas, rendimiento y accesibilidad.

## Características de los prototipos de código:

- **Completamente funcionales:** Simulan no solo la interacción, sino también el comportamiento dinámico de la interfaz.
- **Flexibilidad total:** Permiten implementar cualquier diseño o interacción que sea técnicamente posible.
- **Pruebas en entorno real:** Los prototipos pueden ser ejecutados en navegadores y dispositivos reales, proporcionando datos precisos sobre su rendimiento.

## Ventajas:

- Ofrecen una representación fiel de cómo será la experiencia del usuario.
- Permiten probar elementos que otras técnicas no pueden, como animaciones avanzadas, tiempos de carga o integraciones con sistemas externos.
- Facilitan la transición al desarrollo, ya que parte del código del prototipo puede reutilizarse en el producto final.

## Desventajas:

- Requieren conocimientos técnicos avanzados.
- Consumen más tiempo y recursos en comparación con otras técnicas.

## Herramientas y tecnologías comunes:

Frameworks como Bootstrap, Tailwind CSS y bibliotecas JavaScript (React, Vue) son útiles para desarrollar prototipos de código. También se pueden usar editores de código en línea como CodePen o JSFiddle para compartir y probar rápidamente los prototipos.

## Ejemplo práctico:

En el diseño de una página de comercio electrónico, un prototipo en código puede incluir funcionalidades como la búsqueda de productos en tiempo real, filtros dinámicos y un carrito interactivo, permitiendo pruebas exhaustivas de usabilidad antes de la implementación completa.

## 2. Herramientas de Prototipado

### 2.1. Papel y Lápiz:

El papel y lápiz es la herramienta más básica y accesible para el prototipado. Aunque pueda parecer rudimentaria, esta técnica sigue siendo ampliamente utilizada por su simplicidad, rapidez y bajo costo. Ideal para las etapas iniciales del diseño, permite a los diseñadores y equipos plasmar ideas de manera inmediata sin depender de tecnología avanzada.

#### Ventajas de Papel y Lápiz:

- **Velocidad y flexibilidad:** Los bocetos rápidos en papel permiten explorar múltiples conceptos en minutos, iterando fácilmente según las necesidades.
- **Accesibilidad universal:** No se requieren conocimientos técnicos ni herramientas digitales para comenzar.



- **Creatividad sin restricciones:** Facilita el enfoque en las ideas generales y la estructura de la interfaz, sin preocuparse por los detalles visuales.

### Usos comunes:

- Generar conceptos iniciales para interfaces, como la disposición de elementos en una página.
- Comunicarse rápidamente con otros miembros del equipo.
- Realizar lluvias de ideas en sesiones de diseño colaborativo.

### Limitaciones:

- No permite probar la interacción de los usuarios con la interfaz.
- Carece de capacidad para simular comportamiento o navegación.

En proyectos reales, el papel y lápiz puede usarse para planificar la arquitectura de una aplicación móvil, definiendo la ubicación de botones, menús y elementos clave antes de pasar a herramientas digitales. Esta técnica también se combina a menudo con pizarras blancas para sesiones de ideación grupal.

## 2.2. Balsamiq Mockups:

Balsamiq Mockups es una herramienta de diseño digital diseñada específicamente para la creación de wireframes de baja fidelidad. Su estilo gráfico imita bocetos a mano, lo que ayuda a centrar la atención en la funcionalidad y la estructura en lugar de los detalles visuales.

### Características principales:

- **Biblioteca de componentes:** Ofrece una amplia variedad de elementos predefinidos, como botones, menús y campos de entrada, que se pueden arrastrar y soltar fácilmente.
- **Simplicidad:** Su interfaz es intuitiva y accesible incluso para personas sin experiencia en diseño.
- **Colaboración:** Facilita la revisión y los comentarios de los equipos y stakeholders, permitiendo iteraciones rápidas.

### Ventajas de Balsamiq:

- **Rapidez:** Los wireframes pueden crearse en cuestión de minutos, ahorrando tiempo en las primeras etapas del diseño.
- **Foco en la funcionalidad:** Al evitar elementos de alta fidelidad, se asegura que los usuarios y equipos se concentren en el flujo y la estructura.
- **Compatibilidad:** Los diseños pueden exportarse en varios formatos, como imágenes o PDF, para compartirlos fácilmente.

### Casos de uso:

En un proyecto para diseñar un sitio web, Balsamiq Mockups puede usarse para crear un wireframe de la página principal, definiendo elementos clave como menús de navegación, secciones de contenido y llamados a la acción.

## 2.3. Sketch, Figma y Adobe XD:

Estas tres herramientas son estándares en el diseño de interfaces, utilizadas tanto para la creación de wireframes como para mockups y prototipos interactivos. Cada una tiene características únicas que las hacen adecuadas para diferentes contextos, pero todas comparten un enfoque en el diseño eficiente y la colaboración.

### Sketch

- Es conocido por su robustez en el diseño de interfaces para macOS.
- Ofrece una extensa biblioteca de complementos que extienden sus funcionalidades, como la generación de prototipos o la exportación optimizada para desarrollo.
- Es ideal para diseñadores que buscan una herramienta enfocada exclusivamente en diseño UI/UX.

### Figma

- Destaca por su capacidad de colaboración en tiempo real, lo que permite que múltiples personas trabajen en el mismo archivo simultáneamente.
- Basada en la web, lo que la hace accesible desde cualquier dispositivo con conexión a internet.
- Incluye herramientas de prototipado integrado, facilitando la transición entre diseño y prueba.

### Adobe XD

- Parte del ecosistema Adobe, lo que facilita la integración con Photoshop e Illustrator.
- Incluye funciones avanzadas como animaciones automáticas (Auto-Animate) para prototipos más dinámicos.
- Ofrece un modelo híbrido que combina diseño, prototipado y colaboración.

### Ventajas comunes:

- Herramientas intuitivas para crear elementos visuales de alta fidelidad.
- Capacidades de prototipado interactivo que permiten simular la experiencia del usuario.
- Compatibilidad con sistemas de diseño, lo que facilita la reutilización de componentes.

Estas herramientas son ampliamente utilizadas en proyectos de diseño digital, desde aplicaciones móviles hasta sitios web, ofreciendo soluciones versátiles para todo tipo de equipos.

## 2.4. InVision:

InVision es una plataforma de diseño colaborativo que permite convertir diseños estáticos en prototipos interactivos. Aunque no es una herramienta de diseño gráfico como Sketch o Figma, InVision complementa estas herramientas al enfocarse en la interacción y la presentación.

### Características principales:

- **Prototipos interactivos:** Permite enlazar pantallas diseñadas en otras herramientas para simular flujos de usuario.
- **Comentarios en tiempo real:** Los equipos pueden revisar prototipos y dejar feedback directamente en cada pantalla.
- **Presentaciones y tableros:** Ofrece opciones para crear presentaciones visuales y colaborar en ideas a través de tableros digitales.

### Ventajas de InVision:

- Facilita las pruebas de usuario al permitir que los prototipos se compartan fácilmente mediante un enlace.
- Compatible con herramientas como Sketch y Figma, lo que agiliza la integración en flujos de trabajo existentes.
- Su enfoque en la interacción lo hace ideal para validar flujos complejos antes de pasar al desarrollo.

### Casos de uso:

Un equipo que trabaja en el diseño de una plataforma de comercio electrónico puede usar InVision para crear un prototipo interactivo del proceso de compra. Esto les permite identificar problemas en la navegación o en la experiencia del usuario antes de iniciar el desarrollo.

## 2.5. Axure RP:

Axure RP es una herramienta de prototipado de alta fidelidad que destaca por su capacidad para crear prototipos interactivos avanzados con lógica compleja. Es ideal para diseñar y probar sistemas que requieren flujos dinámicos y detallados.

### Características principales:

- **Interacciones avanzadas:** Permite añadir condiciones lógicas, variables y funciones interactivas que simulan comportamientos reales de una interfaz.
- **Prototipos responsivos:** Facilita la creación de diseños que se adaptan a diferentes tamaños de pantalla.
- **Documentación integrada:** Genera automáticamente especificaciones detalladas para desarrolladores, lo que reduce la brecha entre diseño y desarrollo.

### Ventajas de Axure RP:

- Adecuado para proyectos complejos, como aplicaciones empresariales o paneles de control.
- Compatible con pruebas de usabilidad al permitir compartir prototipos interactivos mediante enlaces.
- Combina prototipado y documentación en una sola plataforma.

### Limitaciones:

- Tiene una curva de aprendizaje pronunciada, especialmente para usuarios sin experiencia en lógica condicional.
- Requiere más tiempo para construir prototipos complejos en comparación con otras herramientas.

### Casos de uso:

En el diseño de una herramienta de gestión de proyectos, Axure RP puede ser utilizado para simular interacciones como la creación de tareas, filtros avanzados y notificaciones en tiempo real.

## 2.6. Miro:

Miro es una plataforma de pizarra digital colaborativa que se utiliza ampliamente para sesiones de ideación, planificación y prototipado de baja fidelidad. Aunque no está diseñada exclusivamente para prototipado, su flexibilidad la convierte en una herramienta útil en las etapas iniciales del diseño.

### Características principales:

- **Colaboración en tiempo real:** Permite a equipos remotos trabajar simultáneamente en el mismo tablero.
- **Plantillas predefinidas:** Incluye modelos para wireframes, mapas de flujo de usuario y diagramas de experiencia.
- **Integraciones:** Compatible con herramientas como Figma, Jira y Slack, lo que facilita su integración en flujos de trabajo.

### Ventajas de Miro:

- Ideal para sesiones de lluvia de ideas y prototipado rápido.
- Fomenta la participación de todos los miembros del equipo, independientemente de su ubicación.
- Visualmente atractivo y fácil de usar, incluso para principiantes.

### Casos de uso:

Un equipo de diseño puede usar Miro para crear wireframes básicos y mapas de experiencia del usuario durante una sesión de ideación grupal para un proyecto de rediseño de un sitio web.

## 2.7. Principle:

Principle es una herramienta especializada en la creación de animaciones y microinteracciones para prototipos. Es ideal para diseñadores que buscan simular cómo se sentirá y se verá una interfaz en uso.

### Características principales:

- **Animaciones avanzadas:** Permite crear transiciones suaves entre pantallas, microinteracciones como botones animados y efectos de desplazamiento.
- **Integración con Sketch y Figma:** Importa directamente diseños desde estas herramientas para añadirles animaciones.
- **Vista previa interactiva:** Ofrece la posibilidad de probar las animaciones en tiempo real y en dispositivos móviles.

### Ventajas de Principle:

- Ayuda a visualizar cómo funcionará la interfaz en situaciones del mundo real.
- Ideal para proyectos que priorizan la experiencia visual y las transiciones fluidas.
- Herramienta intuitiva para diseñadores con experiencia en interfaces gráficas.

### Casos de uso:

En el diseño de una aplicación móvil de redes sociales, Principle puede usarse para mostrar cómo se expanden las tarjetas de publicación o cómo se comportan los menús flotantes al deslizar.

## 2.8. Prototipos con HTML/CSS/JS:

Los prototipos desarrollados directamente con HTML, CSS y JavaScript son una opción poderosa para simular interfaces que se acercan mucho al producto final. Son especialmente útiles para probar interacciones complejas, rendimiento y accesibilidad en un entorno real.

### Características principales:

- **Flexibilidad total:** No hay límites en las capacidades del prototipo; cualquier interacción o diseño que pueda programarse puede ser probado.
- **Prototipos funcionales:** Permiten simular flujos completos, validar animaciones y verificar compatibilidad en diferentes navegadores y dispositivos.
- **Control completo del diseño:** Los desarrolladores tienen total libertad para personalizar el aspecto y el comportamiento.

### Ventajas:

- Muy cercano a la experiencia final del usuario.
- Permite integrar datos reales o simulados para pruebas más precisas.
- Compatible con pruebas de accesibilidad utilizando herramientas como lectores de pantalla.

### Limitaciones:

- Requiere conocimientos técnicos avanzados en desarrollo web.
- Es más costoso en tiempo y recursos en comparación con otras herramientas de prototipado.

### Casos de uso:

En un proyecto de diseño de un sistema de reservas, un prototipo en HTML/CSS/JS puede simular la interacción del usuario con formularios, calendarios y confirmaciones en tiempo real, lo que permite detectar problemas de usabilidad antes del lanzamiento.

## Actividades prácticas

### Caso práctico 9

Estás encargado de diseñar una nueva aplicación de fitness que permita a los usuarios registrar sus ejercicios, seguir sus progresos y unirse a desafíos con amigos.

Describe cómo utilizarías diferentes técnicas de prototipado para desarrollar esta aplicación.

1. ¿Qué técnicas de prototipado (bocetos, wireframes, mockups, prototipos interactivos) usarías y en qué etapa del proceso de diseño?

Procesando respuesta, no cierres el navegador, este proceso podría tardar unos segundos

### Caso práctico 10

Tu equipo está trabajando en una plataforma de e-learning que necesita ser accesible en múltiples dispositivos.

1. ¿Cómo abordarías el prototipado para asegurar una experiencia uniforme y usable en desktops, tablets y smartphones?

¿Cuáles son las herramientas y métodos que utilizarías para crear un prototipo que responda bien a distintos tamaños de pantalla?

Procesando respuesta, no cierres el navegador, este proceso podría tardar unos segundos