

Nombre del curso

Clase nº 10

Wireframes en baja



Temas

Temas de la clase de hoy:

- Evolución del prototipo
- Fidelidades
- Dispositivos
- Trabajo en Figma

01

Evolución del prototipo

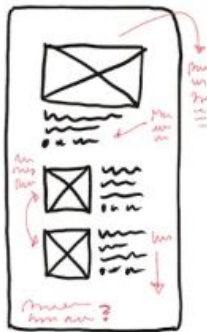
¿A qué llamamos prototipo?
¿Qué otras instancias existen
en el proceso de diseño?

Evolución del prototipo

1

Sketch o wireframe a mano

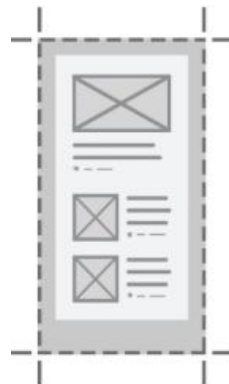
Se realiza en papel



2

Wireframe digital

Se trabaja en digital, su fidelidad es progresiva



Evolución del prototipo

3

Prototipo funcional

El prototipo es interactivo y navegable



4

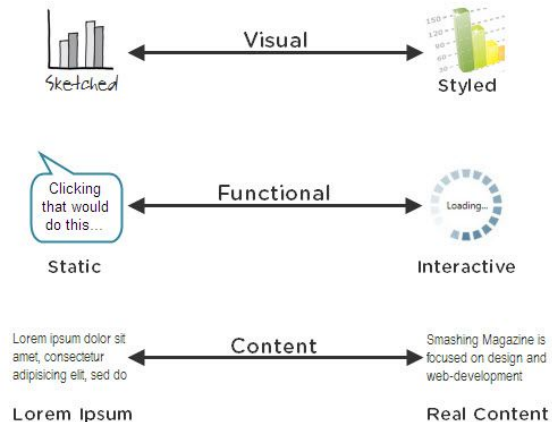
Develop

Es llevado a código por la persona desarrolladora



Prototipado y fidelidades

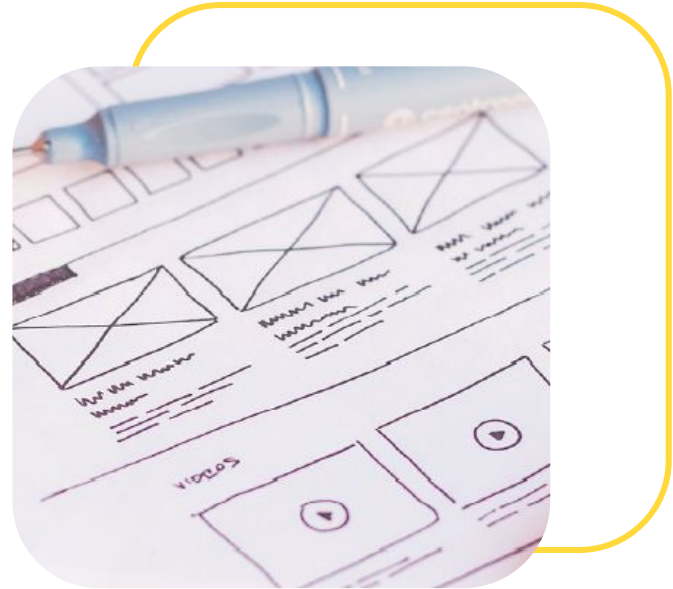
A medida que las fidelidades aumentan el prototipo cobra más realismo hasta llegar al **nivel mockup**



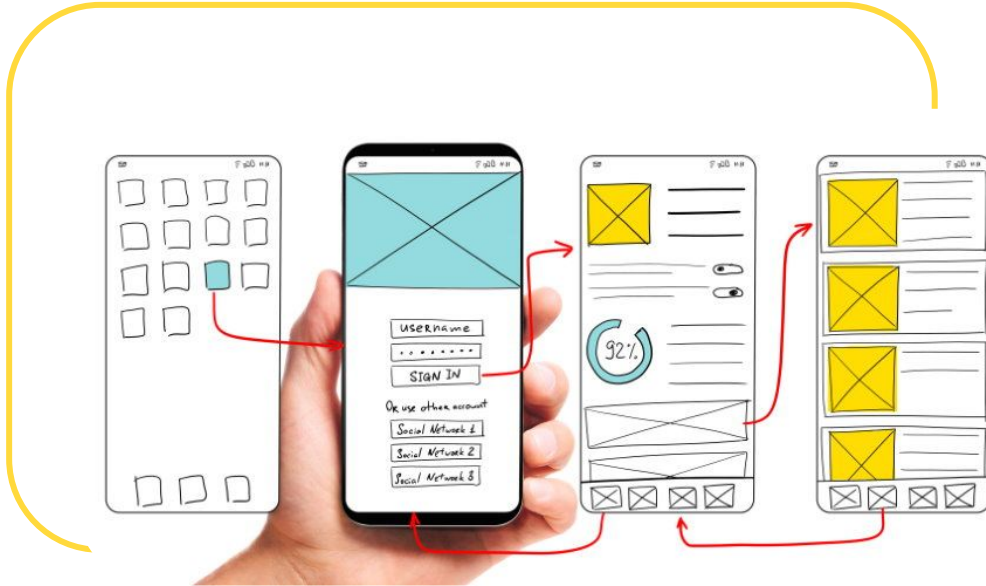
Sketch

Nos permite mostrar una idea de Layout.

Es la **primera bajada visual** de la idea. Es un dibujo muy básico, generalmente a **mano alzada**, en este no hay detalle en las terminaciones o la definición.



Sketch



Su **finalidad** es **comunicar la idea general** a los miembros del equipo. Permite iteraciones pero no siempre sirve para testear.

Wireframe digital

Los wireframes digitales poseen un **mayor nivel de detalle**.

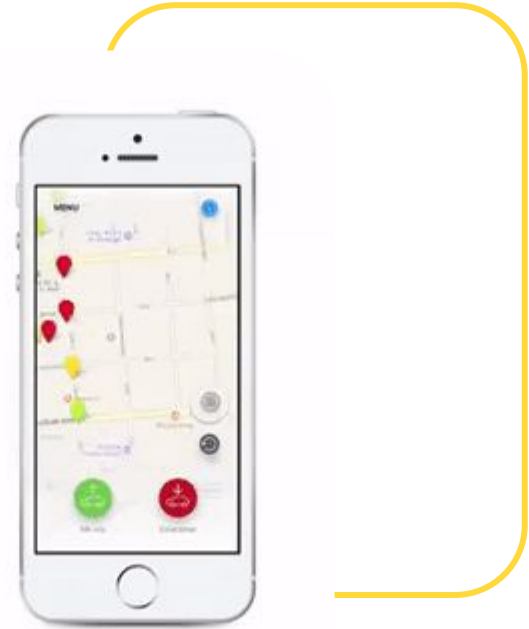
Aumentan su fidelidad progresivamente: baja, media y alta.



Prototipo final

Es el entregable final, la interfaz de usuario donde se aplica el diseño visual al diseño de interacción.

Sus fidelidades visual, de contenido y funcional están completas.



Diferencias

Wireframe

Es **plano**.

Es la representación de elementos gráficos en una pantalla (ej: botón)

Prototipo

Incluye **interacciones**.

Emula la navegación por el diseño (ej: si hago click en botón, me lleva a la siguiente página)

Develop

Corresponde a la **codificación de cada una de las pantallas**, basada en el sistema operativo en el cual se decida trabajar. Hay varios lenguajes de programación como **HTML, CSS, JavaScript, Angular, Python, React**



Prototipar

¿Por qué es tan importante?



Permite comunicar mejor: no contamos en abstracto de qué se trata una app, la mostramos.



Permite testear: probar con personas usuarias el producto va a ser más eficiente si tienen una herramienta o un objetivo concreto sobre el cual conversar, una tarea a seguir.



Para evaluar las alternativas: ayuda a desarrollar bien distintas ideas, sin tener que comprometerse con una demasiado temprano.

02

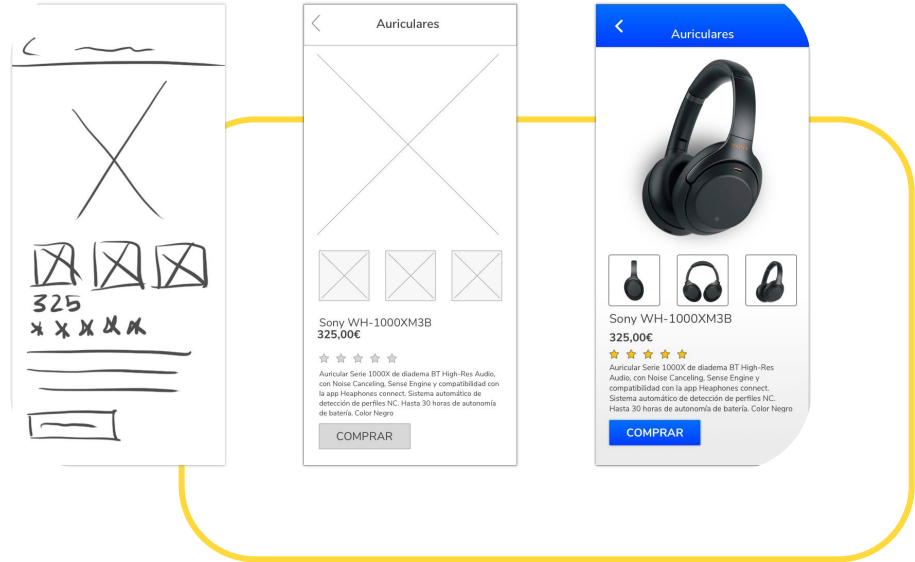
Fidelidades

¿Qué tipo de fidelidades
existen en el proceso de
diseño?

Progresión

El prototipo se desarrolla en torno a **tres ejes**, los cuales van aumentando su fidelidad hasta llegar al producto final.

Este es un proceso progresivo, donde se van haciendo ajustes constantes.



Tres tipos de fidelidades:

A diagram consisting of three light purple circles with dashed purple borders, arranged in a descending diagonal from top-left to bottom-right. Each circle contains text in a bold, purple, sans-serif font. The first circle (top-left) contains 'Fidelidad visual'. The second circle (middle) contains 'Fidelidad de contenido'. The third circle (bottom-right) contains 'Fidelidad funcional'.

**Fidelidad
visual**

**Fidelidad
de
contenido**

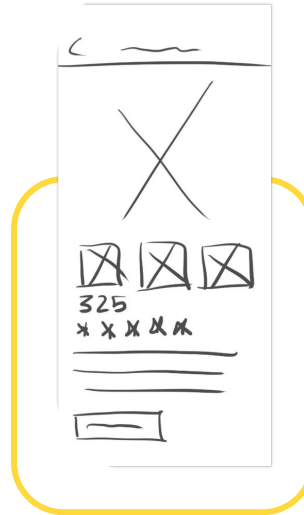
**Fidelidad
funcional**

Visual

La fidelidad visual se refiere al **estilo gráfico del prototipo**.

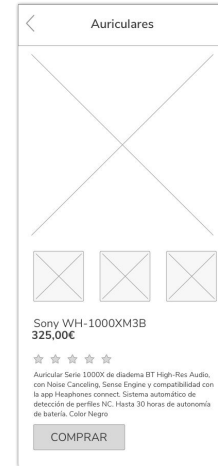
Cuanto más parecido al producto final sea nuestro mockup, más alta es su fidelidad visual.

BAJA



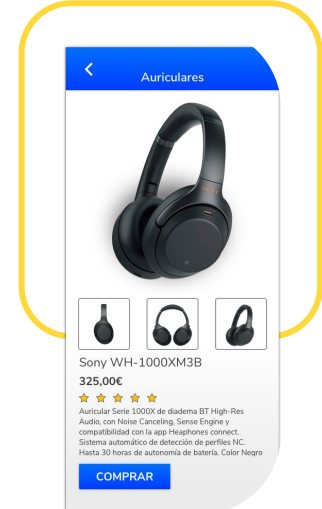
Botones e imágenes a mano

MEDIA



Botones e imágenes en wireframe digital

ALTA

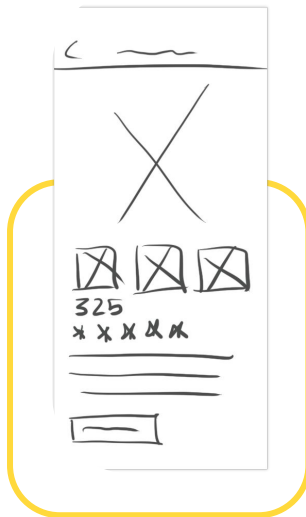


Botones e imágenes reales

Contenido

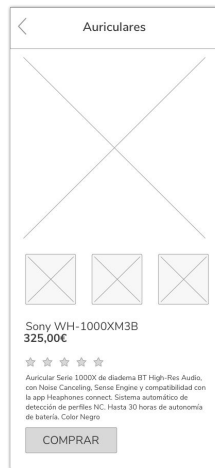
La fidelidad de contenidos se refiere a los **textos o palabras escritas**. Cuando el texto que contenga el prototipo sea el real, hablamos de una alta fidelidad.

BAJA



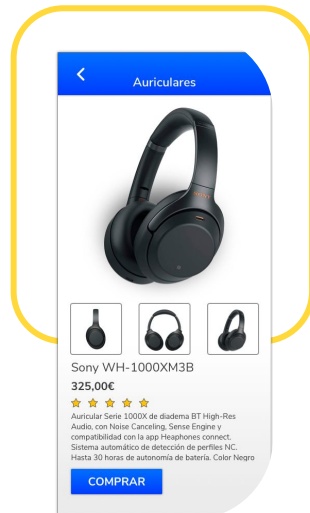
Textos con
líneas a mano

MEDIA



Textos lorem
ipsum en
wireframe

ALTA

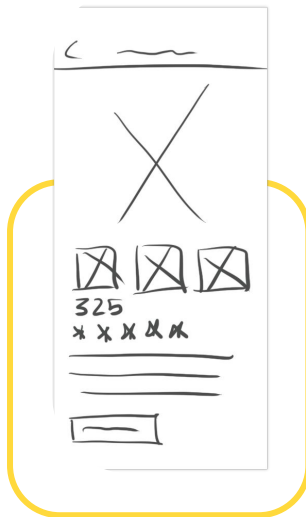


Textos
reales

Funcional

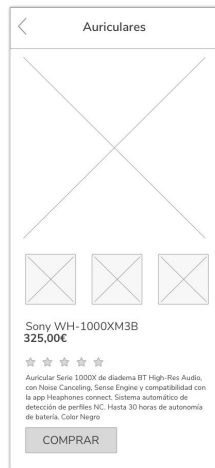
Es el **nivel de interacción** que puede o no tener el prototipo, es decir, si es un prototipo estático creado con pantallas que no se vinculan entre sí, o bien si es un prototipo interactivo donde las pantallas que lo componen están vinculadas entre sí.

BAJA



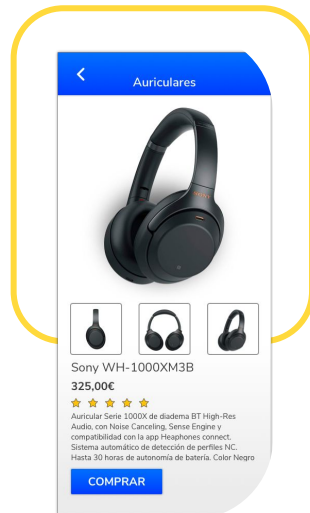
Elementos
planos a mano

MEDIA



Elementos
planos en
computadora

ALTA



Aplicación
funcional y
navigable

03

Dispositivos

¿Para qué dispositivos diseñar?

Distintos tipos de dispositivos

Si bien **en este curso**
diseñaremos una app mobile, es
necesario que sepas que
podemos diseñar para muchos
dispositivos.



¿Qué cambiará?



Es importante tener en cuenta la forma en que la **persona usuaria interactúa** con mi diseño. No será igual navegar un reloj smart en la plaza mientras la persona camina, que interactuar con una computadora en la comodidad de casa.

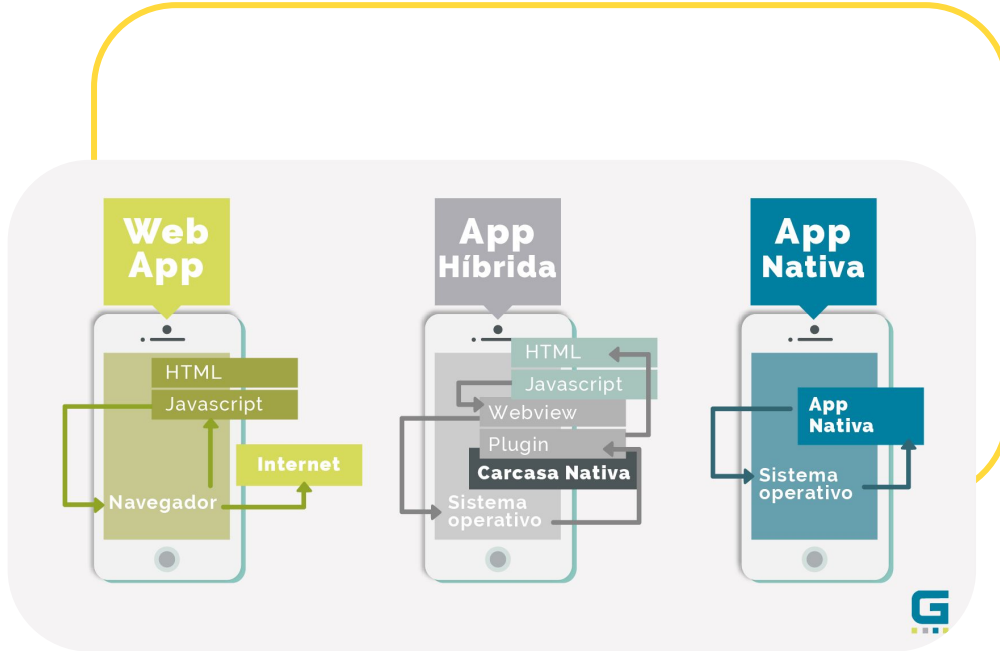
¿Qué cambiará?



Por supuesto, el **tamaño o resolución** de mi diseño será distinto de acuerdo al tamaño de la pantalla.

Diferencias

¿Cuál creés que es la diferencia entre una Web App, una App Híbrida y una App nativa?

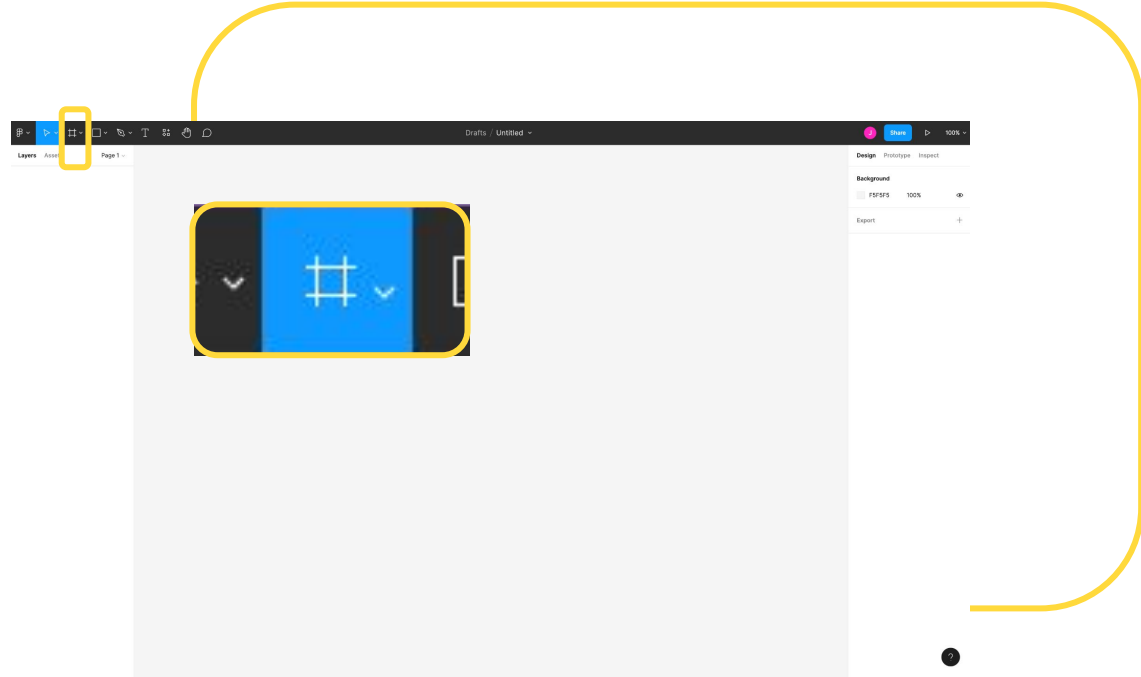


¿Cómo crear un Frame?

Es la hoja o lienzo sobre el cual harás tu diseño.

Empieza presionando el icono señalado

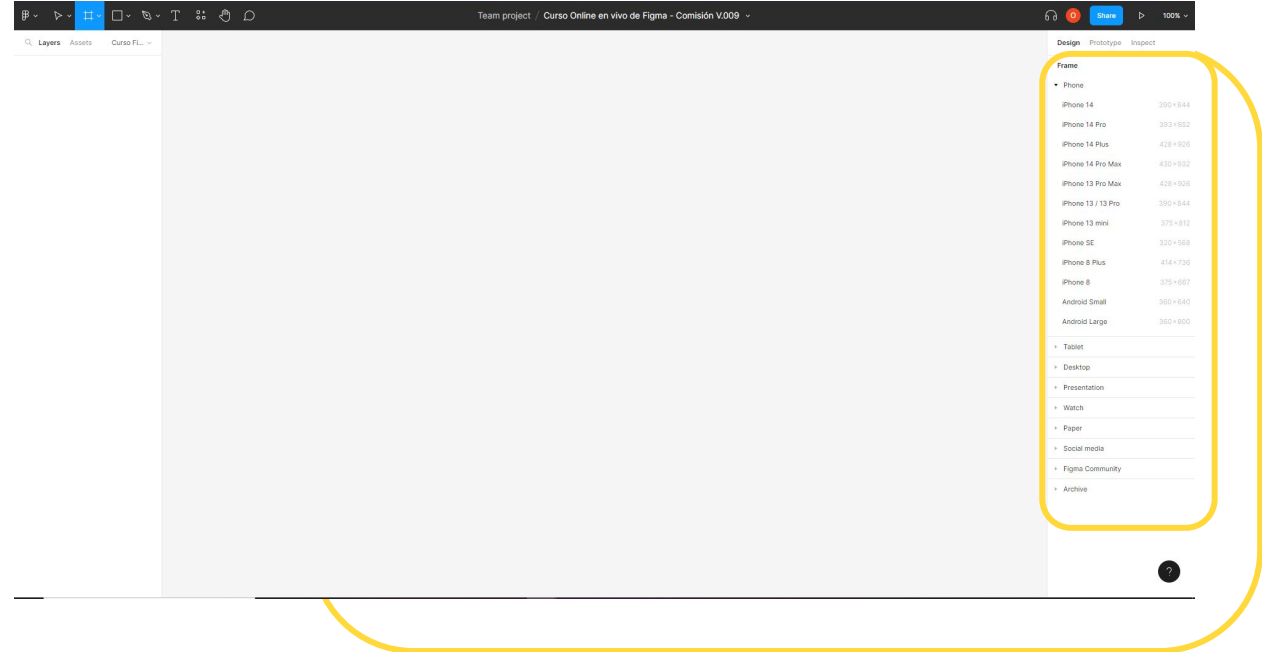
También podés usar como atajo la tecla “F”



¿Cómo crear un Frame?

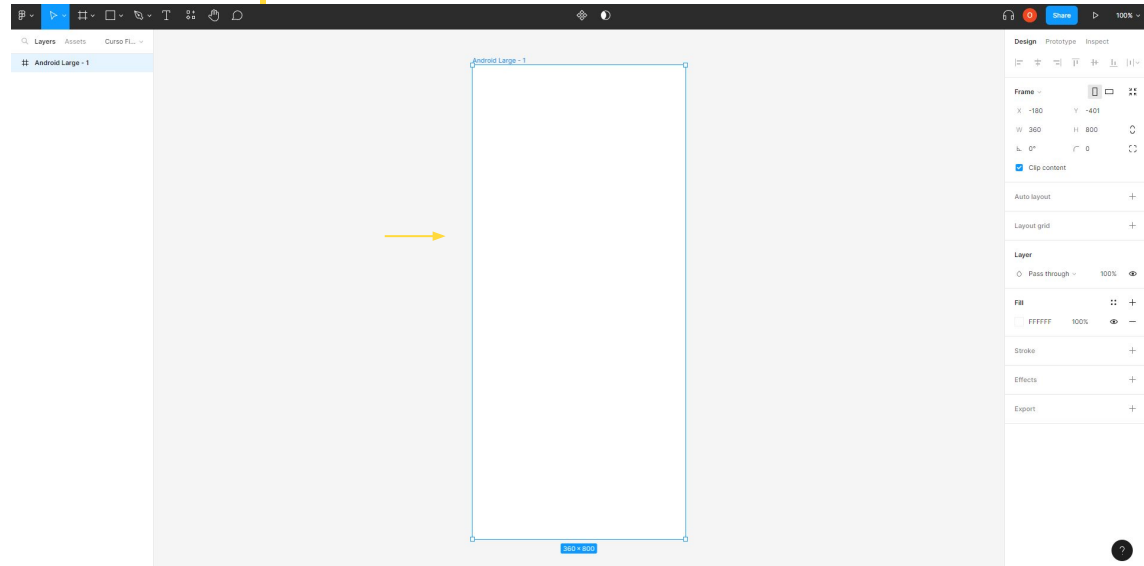
A tu izquierda
podrás elegir el
tamaño del
dispositivo sobre
el cual querés
trabajar

En nuestro caso
trabajaremos
para celular o
“phone”
diseñando una
app nativa



¿Cómo crear un Frame?

Haciendo click en una de las resoluciones, el frame aparecerá solo en nuestro espacio de trabajo para comenzar a diseñar (su resolución o tamaño ya está predefinido)



04

Trabajo en Figma

Manos a la obra

Actividad en clase



Consigna

En Figma, cada una continuará diseñando pantallas en baja.
¿Qué recorrido hacer? Pueden seguir el flow que habían pensado anteriormente en FigJam. Esto va a ayudar a pensar qué pantalla diseñar primero y cuál luego.

Gracias



¿Dudas o consultas?



jumpedu.org