

EDI 1 UX / UI

Experiencia de Usuario / Interfaz de Usuario

Año 2024 - Profesor: Federico Carrizo

ISFT N°93

Clase 12: Prototipos

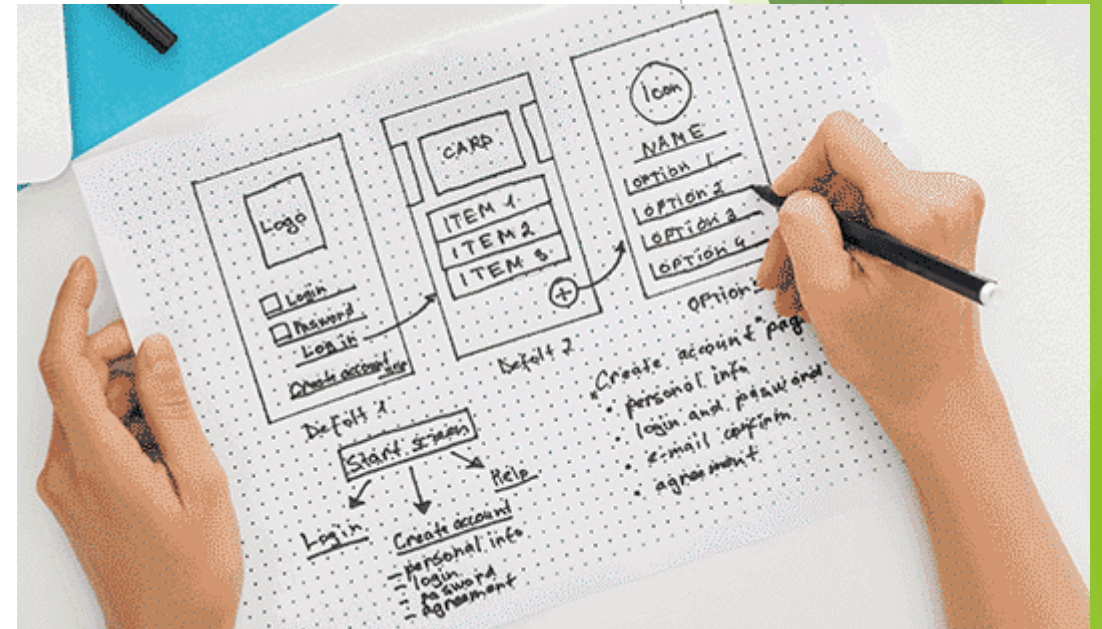
Un prototipo web es una representación visual de una página web o aplicación web que no está terminada. Se utiliza para probar ideas y funcionalidades antes de que el producto se desarrolle completamente. Los prototipos web pueden ayudar a los diseñadores y desarrolladores a identificar problemas de usabilidad y a mejorar la experiencia del usuario.

En esta presentación vamos a ver cómo...

¿Qué es un prototipo?

Un prototipo es un primer modelo que sirve como representación o simulación del producto final que permitirá verificar que el diseño tenga las características necesarias para cumplir con el objetivo de negocio detrás de la creación del sitio web.

Los diseñadores de UX deben tener en cuenta cómo navegarán los usuarios por la página. Aquí es donde la creación de un prototipo puede ayudar. Obliga a los diseñadores a considerar el cuerpo del contenido desde la perspectiva del usuario. Como resultado, es más probable que creen una página o aplicación que sea fácil de usar.



Tipos de prototipo web

Dependiendo de los objetivos y las etapas del proyecto, puedes diseñar prototipos rápidos o de alta fidelidad. Aquí te compartimos algunas diferencias:

- Prototipo de baja resolución o fidelidad (sketching y wireframe)

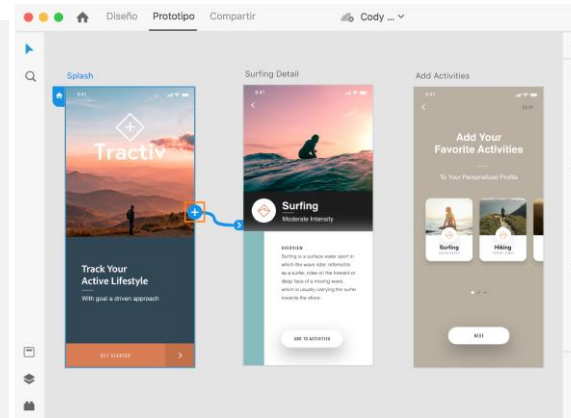
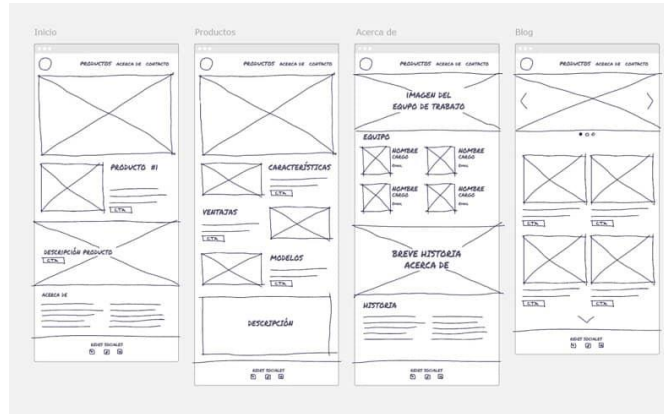
Cuando nos referimos a prototipos rápidos, por lo general estamos hablando de prototipos de baja fidelidad que están enfocados en el refinamiento de la interacción no en perfeccionar los detalles de implementación de la idea. Un prototipo de baja fidelidad permite iterar más rápido en comparación con un prototipo de alta fidelidad y es más barato porque se invierten menos recursos.

- Prototipo de alta fidelidad (mockup y prototype)

Este tipo de prototipo se puede utilizar en etapas más avanzadas de diseño para validar aspectos y detalles del producto final, por ejemplo, imagen de marca. Un prototipo de mayor fidelidad puede ayudar a equipos de ingeniería a comprender el producto final con una mayor precisión, lo que provoca una reducción de tiempo en estimaciones y desarrollo.

Pasos para prototipar

A continuación, te presentamos los pasos a seguir en el diseño de un prototipo en la web, no es necesario llevarlos todos a cabo, pero te pueden ayudar a crear un prototipo más completo conocido como SWMP (sketching, wireframe, mockup y prototype)



Prototipos:

Etapa de Boceto (sketching)

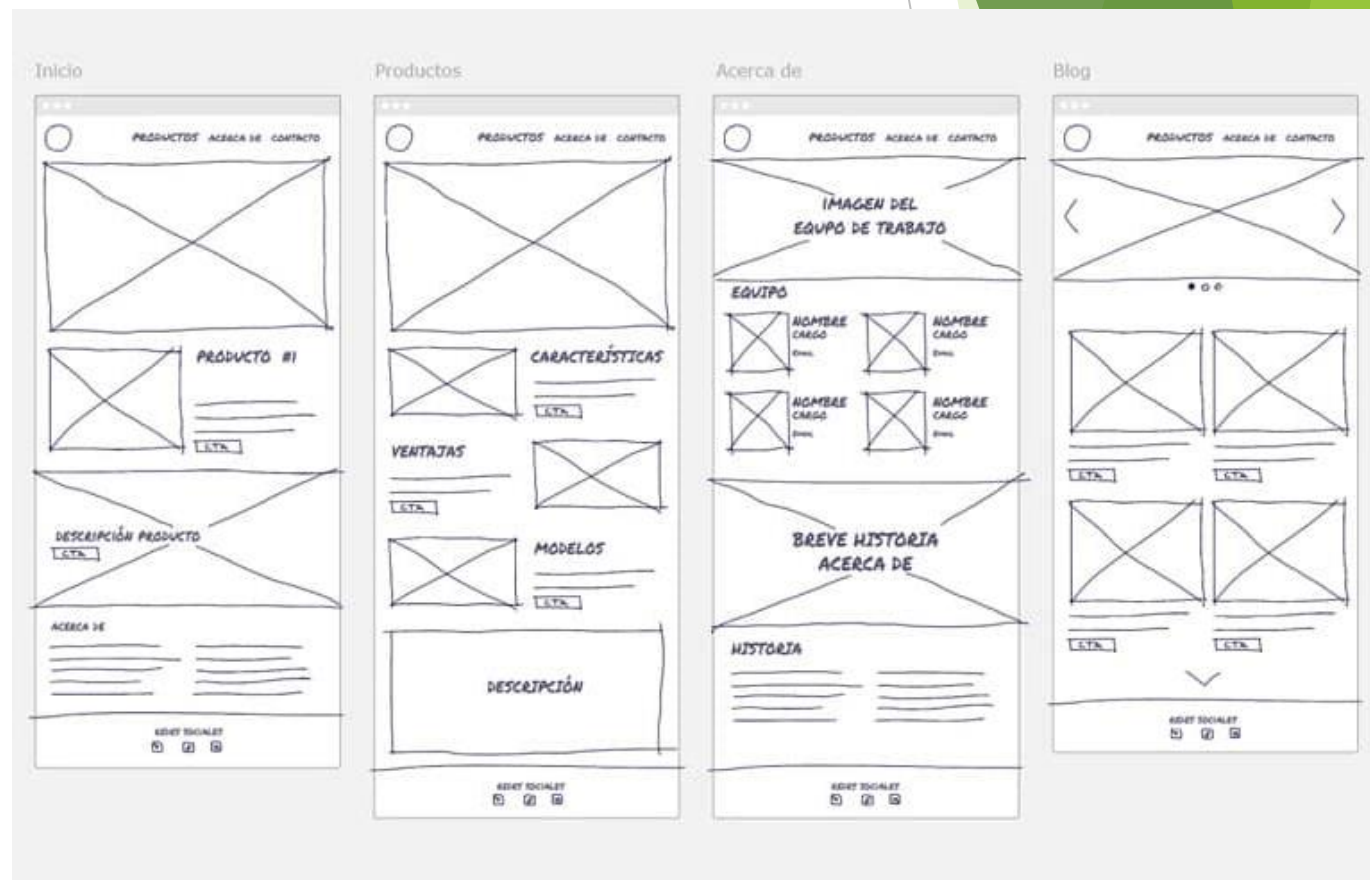
Cuando se quiere iniciar con la idea visual de un sitio se debe bajar ese concepto a papel y lápiz. ¿Porqué? Porque de esta forma podremos borrar y corregir fácilmente.

La creatividad e imaginación juegan un papel importante en esta primera propuesta de acuerdo a lo que el cliente busca reflejar.

Si agarrar un lápiz te resulta tedioso, existen software para esta etapa:

[Balsamiq Wireframes](#) es una herramienta de bocetado de interfaz de usuario de baja fidelidad que reproduce la experiencia de dibujar en un bloc de notas o pizarra, pero usando una computadora.

Realmente te obliga a centrarte en la estructura y el contenido, evitando largas discusiones sobre colores y detalles que deberían venir más adelante en el proceso.



Prototipos:

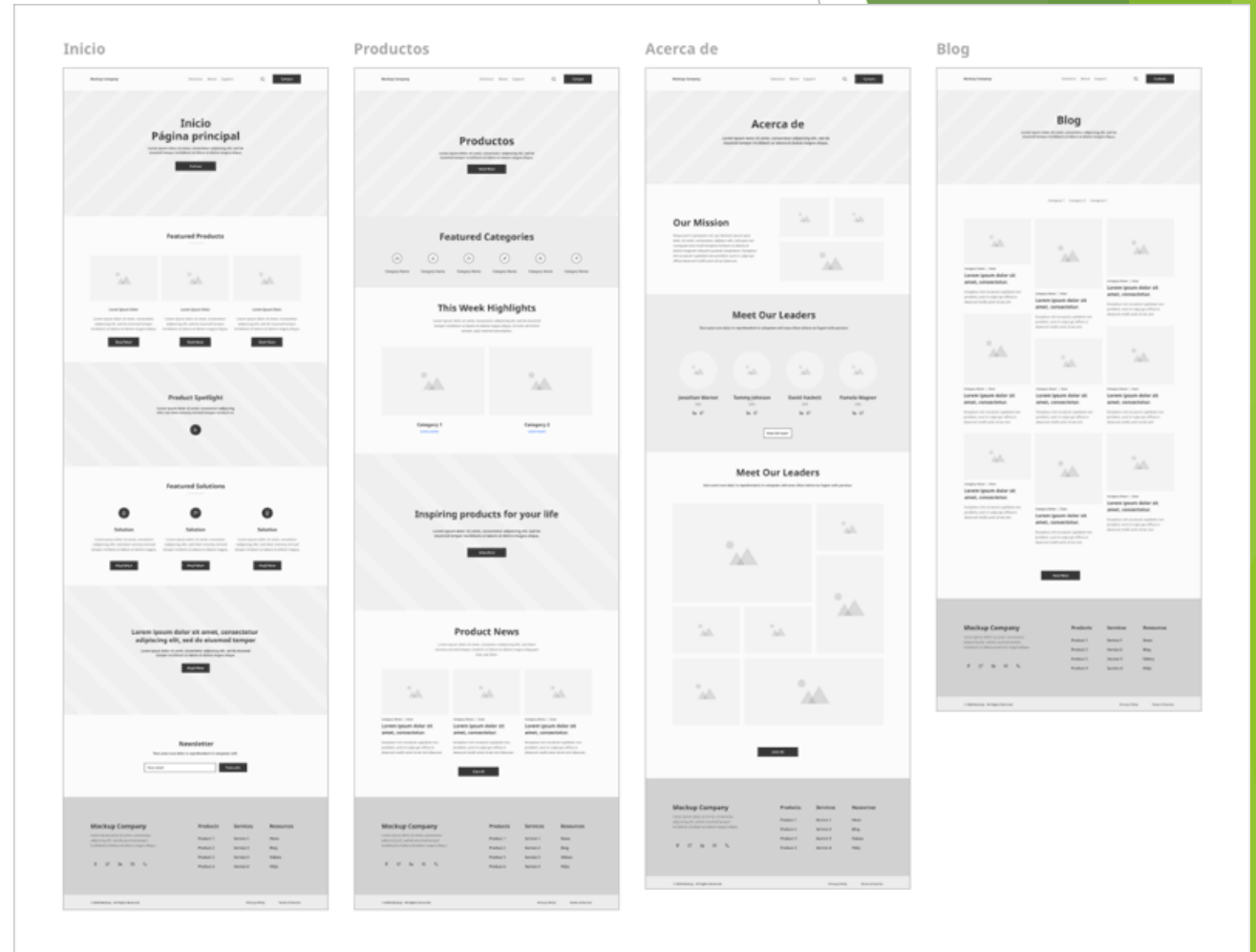
Esquema de página (wireframe)

Es la digitalización de lo que dibujaste especificando los elementos del sitio.

Son diseños estáticos que sólo muestran la información de lo que debe figurar el producto final, tales como la ubicación del contenido, cabecera y pie de página, newsletters, formularios, menús, entre otros.

Un nivel con más detalle que el esquema anterior. Su diseño es más refinado y guarda mejor las proporciones entre los elementos.

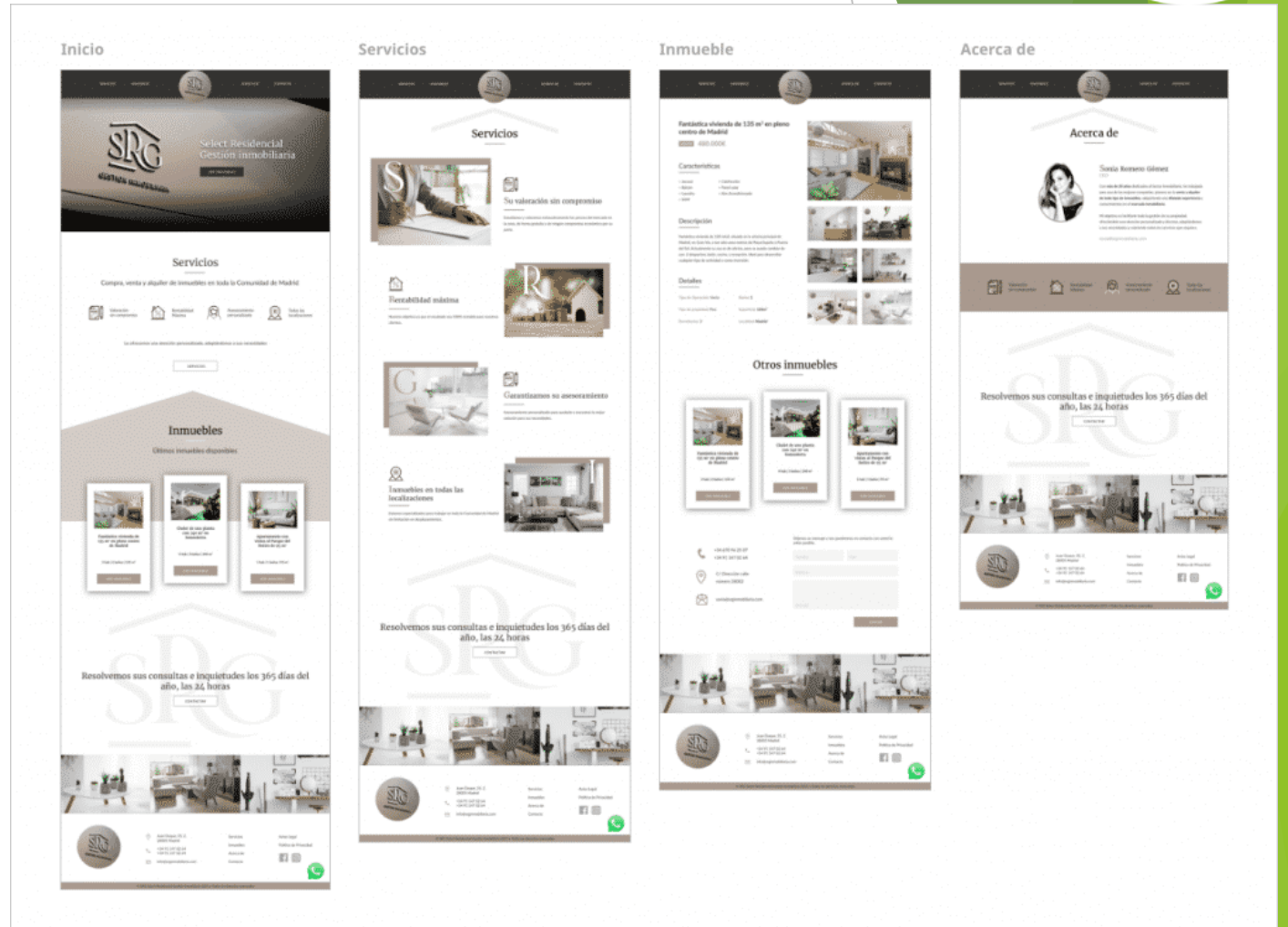
Podemos hacer Wireframes con herramientas como [Figma](#) o [Lunacy](#)



Prototipos: Propuesta gráfica (mockup)

En este paso ya se tiene el diseño visual completo de la propuesta, trata de incorporar la identidad visual de la empresa o marca al producto final: maquetación de la web aplicando estilos gráficos, como tipografías, colores y elementos corporativos.

El resultado final te dará una idea de lo que podría ser el diseño web definitivo, evaluando puntos débiles que todavía se lleguen a encontrar sin que sea una operación costosa.



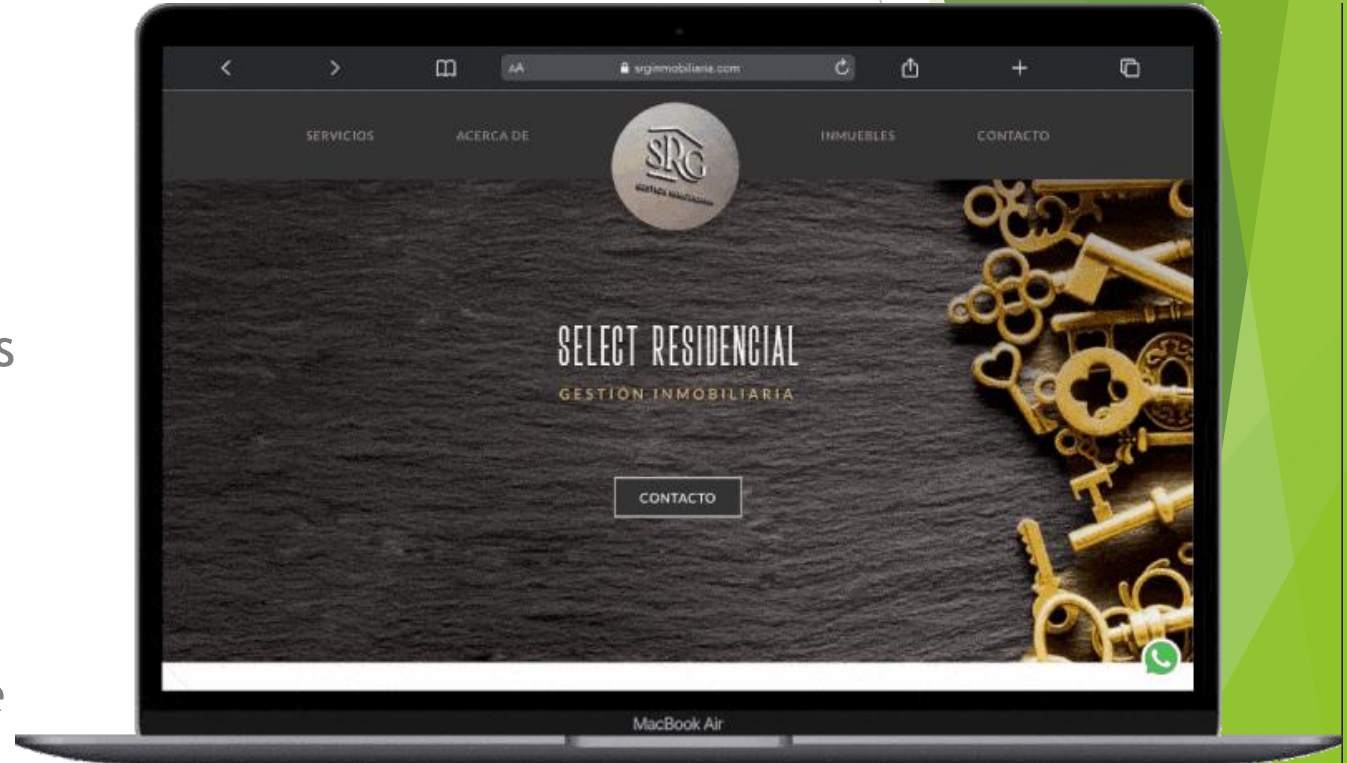
Prototipos:

Prototipo (prototype)

Es la representación a detalle del flujo de trabajo y funcionalidades del sitio, que ayudará a comprobar si estos están cumpliendo con la experiencia de usuario deseada.

Al usar esta herramienta, se crean artefactos físicos que permiten tangibilizar de forma ágil una idea que se mostrará a los usuarios.

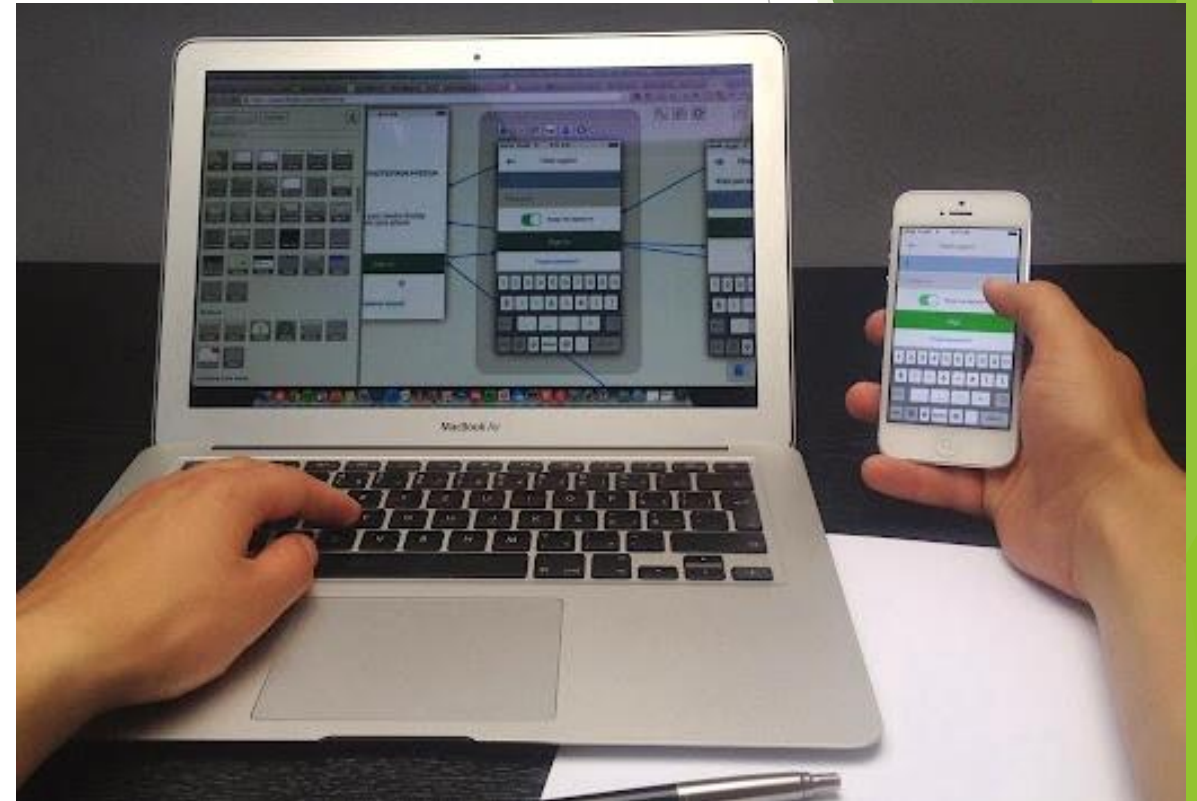
En este punto todavía no se encuentran disponibles las funcionalidades de los elementos que la componen, sólo se permite mostrar el flujo de trabajo.



Prototipos: resultado

Finalmente, después de las correspondientes iteraciones, se obtiene un prototipo o maqueta final que incluye todos los aspectos y funcionalidades del producto o servicio que se llevarán a cabo en la fase de desarrollo.

El objetivo de construir el prototipo a lo largo de estas fases es testear continuamente la propuesta de diseño y realizar todos los cambios que sean necesarios hasta llegar a una versión final. De este modo, el prototipo que pasa a desarrollo será una propuesta validada y es posible optimizar los recursos que se utilizarán en esta fase.



Prototipos: Ventajas

Realizar el prototipado proporciona ventajas a varios niveles:

- Permite pasar de lo abstracto a lo concreto (de los conceptos a la forma): agiliza el proceso de pensamiento asociado a un proyecto de diseño.
- Facilita la comunicación y el trabajo colaborativo: permite que los diferentes miembros del equipo (diseñadores, desarrolladores, marketing, etc.) visualicen el estado de la propuesta y puedan implicarse en el proceso de diseño.
- Permite evaluar la propuesta: se pueden realizar pruebas con usuarios reales para evaluar diferentes aspectos del diseño (apariencia, interacción, usabilidad, textos, etc.) e introducir mejoras hasta llegar a una versión final.
- Limita los gastos en la fase de desarrollo: permite detectar errores e implementar mejoras antes de pasar al desarrollo, lo que se traduce en un ahorro de coste y dinero.
- Otorga coherencia al proyecto: el prototipado se construye en base a las ideas e información generadas durante las fases previas del proyecto.

Prototipos: Inconvenientes

Es necesario tener en cuenta algunos de los inconvenientes asociados al prototipado:

- El diseñador tiene que ser capaz de tomar decisiones objetivas sobre qué hace evolucionar en las siguientes iteraciones y de qué prescinde: si «se enamora» de una idea, puede intentar conservarla aunque no sea adecuada para el proyecto.
- Un prototipo podría iterarse indefinidamente, por eso, es recomendable definir con exactitud el tiempo y recursos disponibles para el prototipado y no desbordar las previsiones del proyecto.
- Desequilibrio de liderazgo: si el prototipado se realiza de manera colaborativa, hay que tener en cuenta las consecuencias que pueden producirse por el desequilibrio de liderazgo entre los participantes, por lo que es importante contar con un moderador a lo largo de este proceso.

Fin de la Clase ¡Buen Viernes!

Año 2024 - Profesor: Federico Carrizo

ISFT N°93