Diferencias entre los tipos de prototipos

La primera conclusión a la que llegue, y que considero la más importante, es precisamente la que viene al final del documento. No puedes no tener prototipos de tus diseños de lo que sea que estés trabajando, si no los creas seguramente vas a pagar los platos rotos con algún mal funcionamiento en algún momento. Además, como menciona, no son nada caros, pueden ser en una hoja de papel con dibujos, lo que sea que te ayude a dimensionar todos los posibles casos y variantes. Pienso, que la razón por la que alguien optaría por no hacer un prototipo de algo es por flojera o porque quiere impresionar a sus superiores de una manera rápida, pero hay que recordar que no hay que trabajar por trabajar, hay que hacerlo inteligentemente.

La segunda conclusión a la que llegue es que una vez acordado que se hará un prototipo, es importante identificar qué tan detallado se quiere. Es decir, y como menciona el autor, si lo utilizas para ti o para mostrárselo a tu equipo de trabajo, puedes realizar uno no tan estricto, sin muchas funcionalidades y clicks, o sea un estático. Ahora, si se presenta a una junta directiva, o es para un levantamiento de inversión, si es recomendable algo como el clickable, ya que puede resultar en una mejor impresión.

La tercera y última conclusión que llegue es que es muy importante tomar en cuenta y dejar en claro que es un prototipo no funcional. Pero esto no quiere decir que puedes hacer un mal diseño o dejarlo incompleto. Como menciona el autor, hay que estar preparado para pequeños imprevistos u observar la UX que espera el usuario, y algo que me pareció excelente es la pregunta “¿Qué esperabas que pasara cuando le diste click? Pienso que se puede tomar muy en cuenta la respuesta y realizar un buen trabajo final.