

Creación de prototipo

apuntes por Fode

Prototipos de baja fidelidad e investigación de usuarios

- La clave de un prototipo es que sean baratos, super rápidos y pequeñas cosas que escupas rápidamente, te deshagas y recicles para seguir adelante
- El objetivo de los prototipos es ser vistos.

Debemos probar los prototipos con:

1. Amigos cercanos.
2. Expertos
3. Clientes
4. Clientes de nuestros clientes.

- **La retroalimentación valiosa es cualquier retroalimentación que vincule un sentimiento del usuario a una parte específica de la aplicación**
- recuerdo que debe sentirse comodo tirando el trabajo a la basura.
- Debemos tener claro donde queremos llegar a probar el prototipo.
- **Una de las preguntas más útiles para hacer cuando está construyendo un dispositivo de baja fidelidad es si un usuario puede hacer que la aplicación haga lo que se supone que debe hacer.**
- Debemos pensar en los puntos de interacción, es decir en cualquier lugar donde un usuario pueda presionar desplazarse o escriba para interactuar con su aplicación.
- **Dibujar sus prototipos simplemente en papel es la única mejor manera de trabajar en prototipos cuando comienza un proyecto desde cero y te permite cambiar de rumbo muy fácilmente**