



# Proyecto M5: Prototipado

## Introducción

La ideación y la creatividad son la materia prima con la que se crean productos y servicios innovadores, pero por sí solos no son de mucha utilidad. Es necesario utilizar esas ideas para construir algo tangible que otras personas puedan utilizar y sobre las que puedas realizar pruebas de usabilidad y accesibilidad, entre otras.

En **Design Thinking**, este momento de un proyecto corresponde con la etapa de **prototipado**. La transición entre las etapas de ideación y prototipado no es directa, sino que se traslapan y se complementan: utilizamos prototipado en papel para explorar ideas y opciones, y conforme el prototipo evoluciona y se va refinando, seguimos buscando ideas para hacer que la interfaz se vea bien y su funcionamiento sea cada vez más sencillo, eficiente y satisfactorio.



Todo el trabajo y documentación previa sobre funcionalidades, molestias, definición de personas, historias de usuario, guías de estilo para contenido, mapas de sitio y *user journeys* se consolidan en esta etapa para **la creación del diseño visual y sensorial de la solución**, volviendo tangible toda la investigación y definiciones de las etapas anteriores del proceso de diseño.

En la etapa de prototipado es cuando **el aspecto visual de la solución cobra más relevancia**. De ahí que poder aplicar desde el principio las recomendaciones y buenas prácticas para crear librerías de UI y sistemas de diseño ayudará a que el diseño pueda escalar limpiamente en el futuro, al agregar nuevas funcionalidades al proyecto, darle mantenimiento o pasarlo a otras personas.



## ¿Qué construirás?

Utilizando **Figma** crearás un **prototipo visual (mockup)** para la solución de tu proyecto. El prototipo deberá contar con el texto final basado en los criterios que definiste previamente en la guía de estilo de contenido; también deberá cubrir los pasos y tareas que definiste en el mapa de sitio y en los *user journeys*.

El diseño de la interfaz debe ser de alta calidad y lo más cercano posible a como se espera que se vea en el producto final. Utiliza los recursos y componentes de los sistemas de diseño que conociste en este módulo como base y personaliza su color, forma, iconografía y tipografía para que se adapten al estilo de diseño del proyecto.

Al final, deberás invitar a otros diseñadores y expertos técnicos, como desarrolladores o mercadólogos, para que utilicen el prototipo y te den sus comentarios y retroalimentación.

### Objetivos

El participante:

- Utilizará Figma como herramienta de diseño interactivo para crear un prototipo con alta calidad visual para la solución de su proyecto.
- Aprenderá la cuarta fase de *Design Thinking*: **prototipado**, y cómo utilizar *tokens* de diseño y componentes reutilizables en el proceso de diseño de UI.
- Utilizará bibliotecas de componentes y extensiones de la comunidad de Figma para enriquecer su diseño y aprenderá a crear sus propios componentes para integrar sistemas de diseño personalizados.
- Realizará pruebas preliminares con otros diseñadores y expertos técnicos para obtener retroalimentación sobre el diseño de la solución.

## Requisitos y entregables

### Requisitos

- El proyecto puede realizarse de forma individual.
- Los participantes deberán entregar el prototipo del proyecto alojado en Figma y compartir una URL en modo lectura en la sección correspondiente en Teams.
- Los participantes deberán recopilar los comentarios positivos y negativos de las personas que utilicen el prototipo, ya sea en forma de comentarios directamente sobre el prototipo o en un documento por separado.



## Entregables

Todos los entregables estarán acordes con el tema que seleccionaste previamente (Newark, KaffeeHaus, Retail.ly, Rumor.io, etc.) y en el que estás trabajando para este Bootcamp. Cada uno de los elementos que lo conforman se explican a detalle en cada clase, por lo que tendrás los elementos necesarios para realizar la documentación.

La finalidad es que cumplas con los elementos mencionados a continuación:

- Criterios de diseño y biblioteca de componentes de UI en Figma.
- Proyecto del diseño de la solución en Figma.
- Prototipo interactivo del proyecto en Figma.
- Comentarios y retroalimentación sobre el prototipo (en Figma o en un documento por separado).

## Criterios de evaluación

Actividad	Puntos	Observaciones
Criterios de diseño y biblioteca de componentes de UI en Figma	20	<b>Excelente (20):</b> Personalizó componentes de bibliotecas prediseñadas de Figma y creó componentes de diseño originales desde cero. <b>Intermedio (13):</b> Personalizó componentes de bibliotecas prediseñadas de Figma. <b>Suficiente (6):</b> Utilizó componentes de bibliotecas prediseñadas de Figma.
Proyecto del diseño de la solución en Figma	40	<b>Excelente (40):</b> Diseñó todas las pantallas del mapa de sitio de la solución para dispositivos móviles y de escritorio. <b>Intermedio (27):</b> Diseñó todas las pantallas del mapa de sitio de la solución para un solo dispositivo (móvil o escritorio). <b>Suficiente (13):</b> Diseñó las pantallas del <i>user journey</i> principal de la solución para un solo dispositivo (móvil o escritorio).
Prototipo interactivo del proyecto en Figma	30	<b>Excelente (30):</b> Creó un prototipo para todas las pantallas en el mapa de sitio y <i>user journeys</i> . <b>Intermedio (20):</b> Creó un prototipo para todos los <i>user journeys</i> de la solución.



		<b>Suficiente (10):</b> Creó un prototipo para el <i>happy path</i> del <i>user journey</i> principal.
Comentarios y retroalimentación sobre el prototipo	10	<b>Excelente (10):</b> Consiguió comentarios de cinco o más expertos técnicos. <b>Intermedio (6):</b> Consiguió comentarios de tres expertos técnicos. <b>Suficiente (3):</b> Consiguió comentarios de un experto técnico.



### Insignia

Seleccionar el grado que corresponde a la insignia, según el logro del proyecto.

Insignia	Grado	Grado	Puntos
<i>Design Thinking: Prototyping</i>	<i>Beginner</i>	Principiante	50 a 79 puntos
		Sobresaliente	80 a 100 puntos