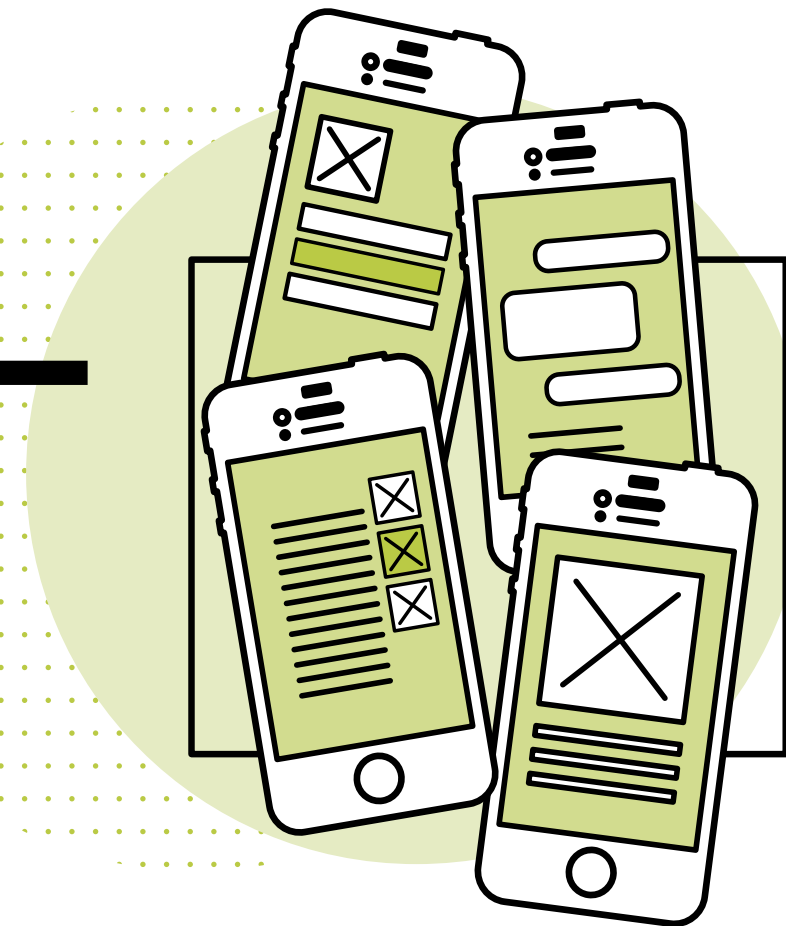


PAPER PROTOTYPING

PROTOTIPOS EN PAPEL

Técnica versátil para el sondeo
del diseño de interacción



Autores

Rosalba Becker
Victoria Díaz
María José Dubois
Alejandrina Vigna

Revisión de contenido

Fernando Martínez

Diseño y maquetación

Rodrigo Santos Larrea
Fernando Martínez

Prototipos en papel / Rosalba Becker ... [et al.] ; Contribuciones de Rodrigo Ramirez ; Pablo Herrero. - 1a ed - San Martín : Instituto Nacional de Tecnología Industrial - INTI, 2024.

Libro digital, PDF - (Herramientas de diseño e innovación / Rodrigo Ramirez)

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-950-532-531-3

1. Diseño. 2. Innovaciones. I. Becker, Rosalba II. Ramirez, Rodrigo, colab. III. Herrero, Pablo, colab.
CDD 745.2

TÉCNICA PARA MAQUETAR Y TESTEAR INTERFACES DIGITALES

Elemento de prueba y debate rápido que permite anticipar problemas de interacción y funcionalidad.

→ Otras herramientas con las que se relaciona:

CARD SORTING / MAQUETAS O PROTOTIPOS

→ Permite detectar errores de concepto y problemas de funcionalidad en fases iniciales del proyecto. Asimismo es aconsejable para divisar si las funcionalidades incorporadas son adecuadas a las necesidades de los usuarios finales y el flujo de interacción.

Son económicos, rápidos de hacer y permiten críticas espontáneas. El hecho de partir del papel puede ser una táctica sorprendentemente útil para evaluar interfaces complejas y acortar los tiempos de desarrollo de las mismas. Asimismo, debido a su simplicidad, los prototipos en papel no son recomendados para realizar evaluaciones detalladas de diseño.



Los prototipos en papel simulan una interfaz y su funcionamiento, sin embargo hay ciertos elementos o acciones que resultan difíciles de emular como el desplazamiento horizontal y vertical de la interfaz o sitio web, colores, imágenes y fuentes tipográficas.

Arquitectura de la información



Podemos definir la arquitectura de información como la actividad y resultado de organizar, clasificar, ordenar, estructurar y describir los contenidos de un sitio web, con el fin de que sus usuarios puedan satisfacer sus necesidades informativas con el menor esfuerzo posible. Para referirse al grado en que una arquitectura de información satisface a sus usuarios, suele emplearse el término *findability* o “encontrabilidad” (para un mayor detalle sobre el origen del concepto y disciplina de la arquitectura de información, se recomienda la consulta del trabajo de Ronda-León, 2008).

Pasos

#1

Planificar

A partir de la Arquitectura de la información, determinar qué contenido y funcionalidad se deberá tener en cuenta para satisfacer las necesidades de información del usuario.

#2

Construcción del prototipo

Diseñar los diferentes estados de la interfaz y plasmarlos en hojas separadas. Es importante que el prototipo se asemeje al máximo en tamaño y forma al dispositivo para el cual se realiza el diseño.

#3

Definición de las tareas

Pensar cuáles serán las tareas que deberá realizar el usuario para probar la interfaz. Es importante que estén perfectamente definidas y se comuniquen de manera clara antes de comenzar.

USUARIO
Prueba la aplicación tratando de llevar adelante la actividad que se le solicita.

#4

Rol de los participantes

Definir quiénes asumirán los distintos roles durante la sesión.

Equipo de diseño:

Guía: dirige la sesión, pide al usuario que lleve adelante la actividad definida.
Asistente: hace "funcionar la aplicación" respondiendo a las acciones del usuario (desplaza, gira o reemplaza los papeles en función de las acciones del usuario)
Observador: atiende y toma nota de lo que sucede durante la sesión, especialmente errores, incertidumbres, demoras y comentarios que pueda hacer el usuario.

Por otra parte, una sesión rápida de prototipos de papel puede ayudar a soluciones de brainstorming, si se encuentra bloqueado con su prototipo digital.

#5

Interacción

El usuario interactúa con el material tratando de llevar adelante las tareas solicitadas mientras el asistente simula el funcionamiento a través del movimiento de las piezas gráficas.

#6

Detección de errores

Observar la interacción sin intervenir en su desarrollo. El registro audiovisual así como la toma de notas son esenciales para una posterior revisión de la interfaz diseñada.

#7

Puesta en común

Todos los participantes pueden intercambiar apreciaciones sobre la experiencia, que sirvan para mejorar el funcionamiento de la interfaz.

#8


Informe de resultados

A partir de las notas, el registro audiovisual y las apreciaciones de los participantes, elaborar un informe en el que se detallan las falencias de la interfaz diseñada así como también posibles soluciones.

Si fuera necesario, refinar el prototipo de papel y repetir el proceso anterior.

Encontrar problemas de usabilidad de una interfaz en estadios tempranos del proceso de diseño.

RESULTADO ESPERADO
DEL USO DE LA HERRAMIENTA

 + info

Nielsen Norman Group

<https://www.nngroup.com/reports/paper-prototyping-training-video/>

<http://techtv.mit.edu/videos/7078-paper-prototyping-your-game-episode-2-part-2>

<https://www.youtube.com/watch?v=GrV2SZuRPv0>
<https://vimeo.com/43774624>

<http://www.userfocus.co.uk/resources/prototype.html>

<http://alistapart.com/article/paperprototyping>

Software para prototipado:

AXURE: <http://www.axure.com>
(genera html para web y móviles)

INDIGO: <http://www.infragistics.com/products/indigo-studio>

BALSAMIC: <https://balsamiq.com>

FLUID: <https://www.fluidui.com>

PIDOCO: <https://www.pidoco.com>

INTI-DISEÑO INDUSTRIAL



Nuestro enfoque de trabajo es colaborativo, si usted quiere compartir otra herramienta, un caso de aplicación u otro ejemplo por favor escribanos a **diseño@inti.gov.ar**

www.inti.gov.ar/disenoindustrial

Es una publicación de distribución gratuita

Se permite el uso de esta obra bajo los términos de una licencia de Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>)

