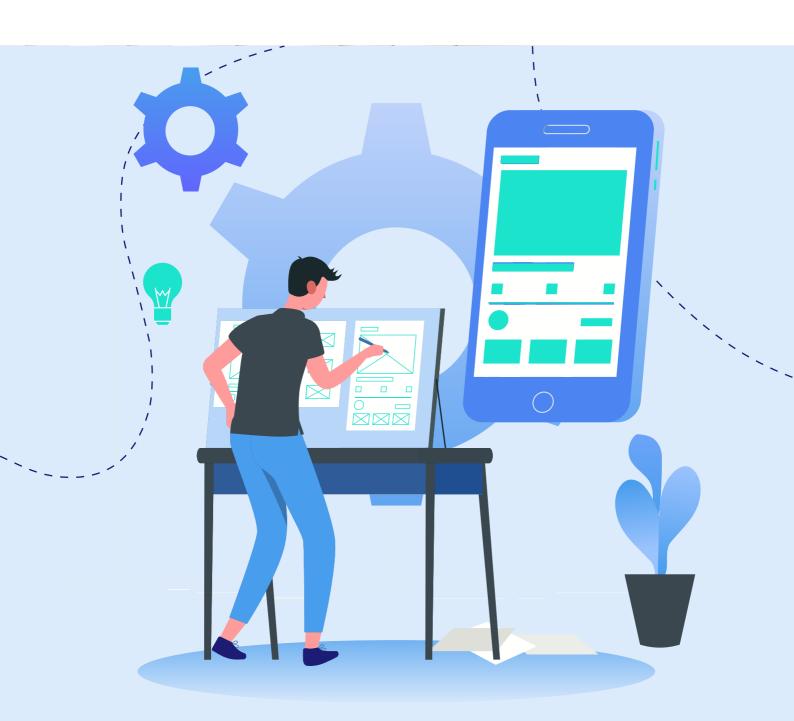
# La importancia de crear el prototipo de una App

### yesply



### Índice:

1. La idea detrás del prototipo	4
Propósito principal	4
Principales beneficios	5
2. Una guía paso a paso	8
Antes de empezar	8
Paso 1 - Wireframes	8
Paso 2 - Mockups	9
Paso 3 - Prototipo	10
3. Herramientas y enfoques populares	12
Principiante: Software de presentaciones	12
Intermedio: Herramientas de prototipado	13
Avanzado: Programar desde cero	16
4. Deja que un experto te ayude	18
Freelance	18
Experto recomendado	18
Empresa de desarrollo	19
Marketplace tecnológico	19



### La importancia de crear el prototipo de una App

Te damos la bienvenida a este eBook donde explicamos **cómo y por qué** debes crear el prototipo de una aplicación. Si estás leyendo esto significa que probablemente **estés pensando** en crear una App y te estás preguntando por dónde empezar... Perfecto, ¡estás en el lugar adecuado!

Las Apps son una de las herramientas de entretenimiento y comunicación más populares de nuestros tiempos. Por ello, no vas por el mal camino. Tu segunda elección acertada ha sido pensar en **cómo diseñar un prototipo** antes de buscar opciones de desarrollo decisivas.

Es normal que te emocione dar vida a tu App, pero también es esencial **dar los primeros pasos en firme**. Definir el diseño, la interfaz, las funcionalidades y la estructura no es algo que se deba apresurar.

En Yeeply hemos ayudado a llevar a cabo cientos de proyectos de Apps de todo tipo.

Podemos decir por nuestra experiencia que la creación de un buen prototipo tiene una gran influencia en el éxito de tu App.

¿Quieres descubrir **cómo empezar a hacer un prototipo** de tu aplicación móvil? ¡Sigue leyendo!



### 1. La idea detrás del prototipo

Hoy en día existen millones de aplicaciones disponibles para descargar. Según Statista, Google Play Store ofrece alrededor de **2,7 millones** de aplicaciones, seguido de la Apple App Store con una selección de **1,82 millones**. Si excluimos a China, estas son las dos mayores tiendas de aplicaciones, seguidas por Amazon App Store.

Crear una aplicación es una cosa, pero ofrecer una que la gente **descargue y use regularmente** es otra muy diferente. Las aplicaciones para móviles existen en abundancia y, para tener éxito, debes destacar entre la multitud —especialmente si ya hay una aplicación similar disponible—.

Mientras que un usuario tiene entre 60 y 90 aplicaciones instaladas, pasa el <u>96%</u> de su tiempo en las diez más utilizadas.

Además de las aplicaciones de consumo, hoy en día también hay un gran número de **aplicaciones internas para empresas**. Están pensadas para aumentar la productividad de laboral, aprovechar datos y ayudar a optimizar la eficiencia de los procesos.

Si quieres saber más sobre los beneficios de crear una app empresarial, te recomendamos que leas este artículo. A pesar de que el propósito de estas aplicaciones es completamente diferente, puede ser una buena idea crear primero un prototipo y probarlo entre la plantilla.

### Propósito principal

Imagina que quieres construir una casa desde cero. Puedes visualizarla en tu cabeza pero, antes de que puedas convertirla en realidad, tendrás que sentarte con un/a arquitecto/a para crear un **plano**.

Después de crear la estructura, el trabajo de construcción comienza. **Empiezan por los cimientos**, después el suelo y las paredes, las puertas y ventanas... Después sigue el entramado eléctrico, las cañerías y así sucesivamente.



Una vez que se comienza a construir, no puedes cambiar de opinión repentinamente y decidir que quieres mover el baño al otro lado de la casa y que este sea el doble de grande. Estos cambios radicales costarán mucho tiempo, dinero y esfuerzo extra.

Lo mismo ocurre con la creación de una aplicación: el prototipo es la base. Es esencial presentar, reflexionar y trabajar en un borrador para que cada aspecto y detalle quede claro antes de comenzar el proceso de desarrollo. Esto te evitará tener que realizar cambios drásticos (y costosos) más adelante.

### Deja que los expertos te guíen

Diseñar y probar un prototipo no siempre es fácil. Confía en un equipo experimentado para ayudarte.

**CONTRATA UN DISEÑADOR DE APPS** 

### **Principales beneficios**

Las ventajas de crear un prototipo son numerosas. Echemos un vistazo a algunas.

Sirve como briefing para los desarrolladores

Es esencial que tú y tu equipo de desarrollo tengáis la misma visión de la aplicación. Sigue siendo tu idea, pero **tendréis que hacerla realidad** en equipo.

Si no les queda claro lo que quieres, se producirán confusiones y malas interpretaciones durante el proceso de desarrollo, lo que dará lugar a una aplicación que no satisfaga tus expectativas.

La documentación adecuada y las reuniones a fondo te ayudarán a explicar cómo imaginas tu aplicación. Visualizarla en forma de prototipo facilita que el equipo siga el ejemplo.



### ◆ Los cambios se hacen en el momento adecuado

Este es uno de los mayores beneficios de la creación de prototipos. Como se mencionó antes, se necesita más tiempo, esfuerzo y dinero para aplicar cambios cuando el desarrollo ya ha comenzado.

En la fase de prototipado **puedes hacer cambios y probarlos fácilmente**. Algunos de ellos pueden ser efectivos, otros no, pero nunca lo sabrás a menos que lo pruebes. Y como solo es una versión preliminar, no tienes nada que perder.

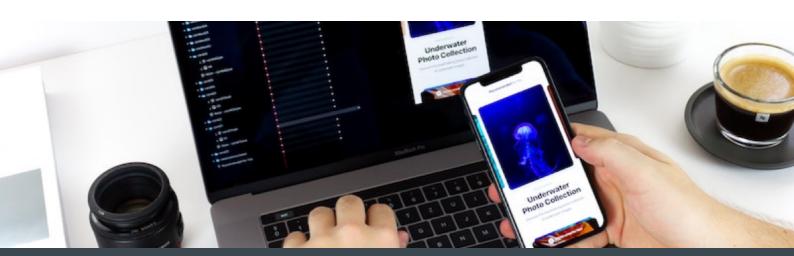
Muchos desarrolladores prefieren crear primero un prototipo antes de dar el precio final del proceso de desarrollo completo. Necesitan entender el alcance total del proyecto para poder proporcionarte un **presupuesto exacto**, sin costes inesperados.

### Puede que te interese este artículo: <u>Cómo definir el ciclo de vida del</u> <u>desarrollo de software móvil</u>

#### Sirve como un borrador semifinal

Con un prototipo podrás tener una experiencia similar a la que tendrías con una app real sin necesidad de tener una versión final. Al "probar" tu aplicación, **se te ocurrirán mejoras**. También te ayudará a identificar qué funcionalidades marchan bien, cuáles no y si la navegación es intuitiva.

Además, desarrollar una aplicación puede ser una inversión importante. Es probable que tengas que buscar **alguien que invierta en ella** y convencerles de que esta aplicación es significativa. Mostrarles un prototipo puede ser el último empujón que necesitas para hacerles creer en tu proyecto.





### Los riesgos se reducen al probarla

Si tienes una versión de lo que podría ser tu app desarrollada puedes dársela a probar a posibles usuarios. Las pruebas de usuario son una gran manera de **descubrir las cosas que necesitas cambiar o añadir antes de comenzar** el proceso de desarrollo real.

Además, <u>estas pruebas son cruciales</u> para asegurarte de que los usuarios están realmente disfrutando y apreciando la aplicación. Si lo hacen, es probable que la descarguen una vez que se haya lanzado.

Sin embargo, descargar una aplicación y usarla son dos cosas muy diferentes. Los comentarios de los usuarios de la prueba pueden ayudarte a **saber si usarían tu aplicación con frecuencia o no**. Si el prototipo parece más bien una aplicación que terminará siendo descargada pero nunca utilizada, la tasa de desinstalación será muy alta

Por lo tanto, te recomendamos que discutas la viabilidad técnica de tu aplicación con tu equipo de desarrollo para evitar sorpresas desagradables al final.



### 2. Una guía paso a paso

Ya hemos destacado la importancia de crear un prototipo y ahora es el momento de entender el proceso de cómo hacerlo. Este se divide en tres grandes fases, en cada una de las cuales se van añadiendo detalles al prototipo para que cada vez se acerque más a la versión final de la aplicación.

### Antes de empezar...

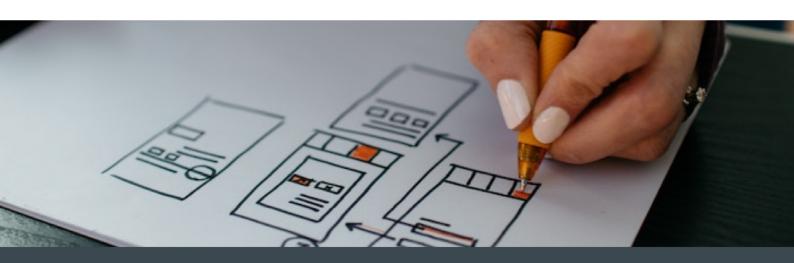
En uno de nuestros eBooks anteriores ya explicamos <u>cómo crear una</u> <u>aplicación de la A a la Z</u>. Lo primero que hay que hacer es **identificar el objetivo principal de la aplicación**. Por ejemplo, resolver un problema con ella, ofrecer entretenimiento o usarla como canal de promoción. También debes determinar si quieres monetizarla (y cómo).

Piensa también en tu público objetivo y en lo que esperaría de la aplicación. ¿Qué **funcionalidades** podrían ser esenciales y cómo los mantendrías comprometidos? Cuando lo hayas averiguado puedes empezar con los primeros pasos para visualizar cómo sería la aplicación y cómo debería funcionar.

### Paso 1 - Wireframes

En este paso se crea un **primer boceto** de la aplicación móvil. El borrador de cada pantalla se denomina *wireframe*. En ellos se indica cómo debe ser la aplicación en **términos de diseño, componentes principales y navegación**. No debe entrar demasiado en detalle, sino que debe servir como punto de partida para su diseño.

Esta **definición de las pantallas** debe dar una visión básica de la ubicación prevista de los botones, etiquetas, iconos y otros elementos.



## Para una navegación intuitiva y fluida, comienza por determinar el menú principal y dibuja cada opción de la pantalla a un solo clic de distancia.

Céntrate en el objetivo principal que has definido en las consideraciones preliminares y **pon la simplicidad en primer lugar**. Evita una estructura complicada con demasiadas pantallas y opciones: no querrás sobreestimular o frustrar al usuario.

Estas son algunas preguntas que debes hacerte en esta fase:

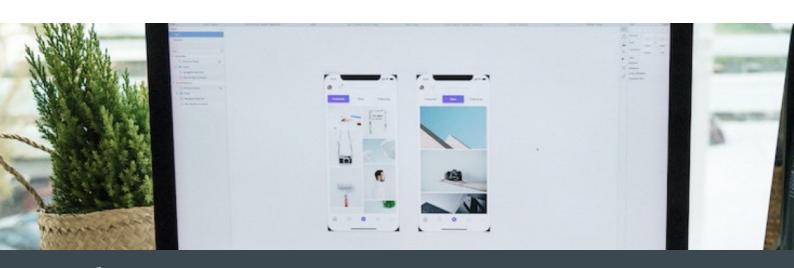
- ¿Qué elementos son los más importantes para el usuario?
- ¿Cómo se van a organizar?
- ¿Qué contenido aparecerá?

### Paso 2 - Mockups

¿Ya tienes definidos tus *wireframes*? El siguiente paso es hacerlos evolucionar hasta *mockups*. En esta fase te centrarás más en el aspecto visual de cada pantalla, mostrando una **representación estática** de la misma.

Mientras que en el paso anterior te saltaste pequeños detalles, ahora deberías empezar a pensar en la forma de los elementos, los colores, los textos de los botones, el tamaño de la fuente, etc.

En esta fase también decidirás los **textos y la terminología de tu contenido**, además de las imágenes que utilizarás. Te recomendamos que definas una guía de estilo para tu aplicación, la cual podrás seguir durante todo el proceso.



También es importante establecer los **espacios negativos** (huecos) entre cada elemento. No tengas miedo a los espacios en blanco, son importantes para una navegación atractiva y cómoda.

Al preparar los mockup, es esencial tener en cuenta al público objetivo identifica sus necesidades y preferencias— y diseñar en consecuencia.

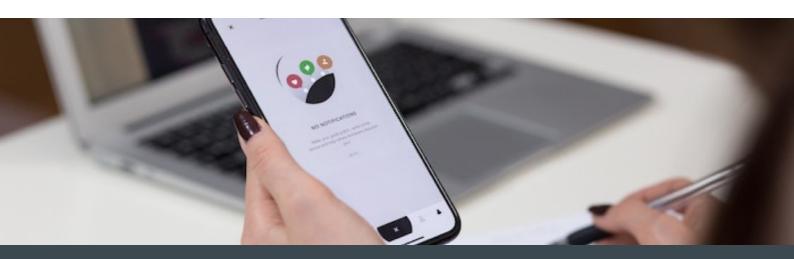
Estas son algunas preguntas que pueden ayudarte en esta fase:

- ¿Qué paleta de colores se utilizará?
- ¿Cómo fluirá la navegación?
- ¿Qué estilo se aplicará a los campos, símbolos, botones, iconos, etc.?
- ▶ ¿Hay suficientes **espacios en blanco** entre los elementos?

### Paso 3 - Prototipo

Cuando hablamos de un **prototipo** nos referimos a un **modelo completamente interactivo y funcional** del ya casi producto final.

A estas alturas, gran parte del trabajo está hecho, ya que hemos definido el diseño estático de la aplicación. Ahora es el momento de **simular las posibles interacciones** para ver cómo funcionará la navegación en tiempo real. Busca una **navegación intuitiva y fluida** a lo largo de la experiencia.



# Un prototipo ayuda a detectar posibles malinterpretaciones de elementos y funciones que sonaban bien en la teoría pero que no funcionan en la práctica.

Puede que no crees solo una, sino **varias versiones del prototipo**. Cada una de ellas te acerca a la aplicación final.

Aquí hay algunas preguntas que deberías ser capaz de responder en esta etapa:

- ¿Cómo interactuará el usuario con el producto final?
- ▶ ¿Qué secuencia se sigue para **cambiar de una pantalla a otra**?
- ▶ ¿Qué se puede hacer para **optimizar** la facilidad de uso?
- ¿Existen alternativas mejores para la configuración/funciones/ navegación?

En resumen, cuando se habla de un prototipo, tanto los *wireframes* como los *mockups* son parte de él. Para crear una versión final de la aplicación es importante pasar por esas etapas iniciales para **determinar las partes más cruciales**.

Ahora que hemos explicado los pasos fundamentales a seguir, pasemos a echar un vistazo a los diferentes enfoques para crear un prototipo.



### 3. Herramientas y enfoques populares

Hay muchas maneras de crear un prototipo y aquí vamos a enumerar diferentes enfoques y herramientas para ti. Eso sí, tú decides cuál te conviene más.

Nos sumergiremos en tres métodos comunes de creación de prototipos: software de presentaciones (pensados para principiantes); herramientas de creación de prototipos (nivel intermedio); y prototipos creados con código (nivel experto).

### Principiante: Software de presentaciones

**Powerpoint** y **Keynote** son programas con los que probablemente estás familiarizado. Son opciones interesantes para comenzar el proceso de creación de prototipos.

Para ellos encontrarás disponibles bibliotecas de fotogramas simples, como Keynotopia. Puedes usar plantillas, reutilizar diapositivas (o partes de ellas) y enlazar tus wireframes para obtener un prototipo en el que se pueda hacer clic. Este flujo te obligará a pensar también en la experiencia del usuario.

Sin embargo, el uso de estos programas también tiene sus desventajas. La mayoría no tiene bibliotecas de elementos para usar en tus diseños. Además, tienen **oportunidades de colaboración limitadas**, lo que dificulta que un equipo trabaje en el mismo prototipo a la vez.

Por último, encontrarás limitaciones a la hora de vincular las distintas pantallas de tu prototipo y de añadir interactividad. El resultado será **un prototipo que no se acerca tanto a tu aplicación final** como el que puedes crear con otros enfoques.





### Intermedio: Herramientas de prototipado

Las siguientes herramientas pueden serte útiles para crear un prototipo atractivo de manera relativamente rápida y fácil, sin importar tu nivel de experiencia.

Los elementos prediseñados, las funciones de colaboración y las opciones de testeo hacen que estas herramientas sean muy fáciles de utilizar. Además, permiten un proceso de creación rápido y ayudan a visualizar el flujo de interacción del usuario, manteniendo una visión general clara.

Te puede llevar algún tiempo familiarizarte con estas herramientas, pero una vez que le coges el truco merece la pena. Echemos un vistazo a cinco de las herramientas de prototipado más utilizadas.

Invision

Acceso: Navegador web

► Colaboración: Sí

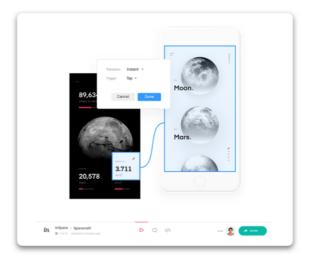
▶ Plantillas: No

Pruebas de usuario: No

▶ Otras características: Diseño de App, wireframing, whiteboard

<u>Invision</u> es una aplicación popular para crear prototipos interactivos. La versión gratuita permite diseñar solo un prototipo a la vez. La versión de pago, por otro lado, te permite trabajar en tantos diseños como desees.

Tiene buenas opciones para interacciones y animaciones que pueden ser fácilmente añadidas al diseño estático. Las funcionalidades permiten que tus **transiciones y animaciones marchen sin problemas**. Además, Invision tiene un plugin llamado Craft for Sketch y Photoshop, para que puedas sincronizar, actualizar y compartir tus diseños al instante.





### Justinmind

▶ **Disponible para:** Windows y MacOS

► Colaborativo: Sí

▶ Plantillas: Sí

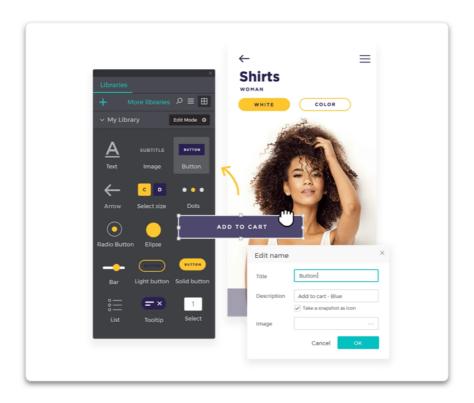
Pruebas de usuario: Sí

▶ Otras características: Diseño de aplicaciones, wireframing, mockups

Otra herramienta común para la creación de prototipos es <u>JustinMind</u>. Tiene una versión gratuita para crear *wireframes* y una versión de pago que permite crear *mockups* avanzados y prototipos interactivos.

La mayor ventaja de esta herramienta son sus **numerosas funcionalidades**, incluyendo animaciones, transiciones de pantalla, banners emergentes y otros efectos. La principal desventaja es la elevada curva de aprendizaje: no es la herramienta más fácil de dominar.

La aplicación tiene una **galería de elementos nativos de iOS y Android** que puedes usar para crear un prototipo muy realista. También tienes la posibilidad de probar el prototipo con Simulator.



### UXPin

▶ **Disponible para:** Windows, MacOS, (+ web app)

► Colaborativo: Sí

▶ Plantillas: Sí

▶ Pruebas de usuario: Sí

▶ Otras características: App Design, UX, wireframing

<u>UXPin</u> es una herramienta de prototipado interactivo, descargable para **MacOS** y **Windows**. También puedes elegir usar la **aplicación web** para no tener que descargar ningún software, iniciar sesión desde cualquier dispositivo y colaborar más fácilmente en tus diseños.

Gracias a su amplia selección de plantillas podrás crear fácilmente nuevos diseños en poco tiempo. Además, puedes descargar la aplicación para **iOS** o **Android** para probar tus prototipos en tu teléfono.

### Marvel

Acceso: Navegador web

► Colaborativo: Sí

▶ Plantillas: No

Pruebas de usuario: Sí

▶ Otras características: Diseño de la App

<u>Marvel</u> es conocido por ser fácil de utilizar. Puedes integrar esta herramienta con otras como **Sketch, Confluence o Figma**, por nombrar algunas. Marvel sincroniza de manera rápida cualquier actualización, por lo que es perfecta para trabajar en equipo.

Pero la herramienta también tiene algunas desventajas. No cuenta con una función de comentarios y no hay posibilidad de trabajar sin conexión. Por último, pero no menos importante, algunos usuarios no están satisfechos con las funciones de transición y animación que ofrece la aplicación.



### Adobe XD

▶ **Disponible para:** Windows y MacOS

► Colaborativo: Sí

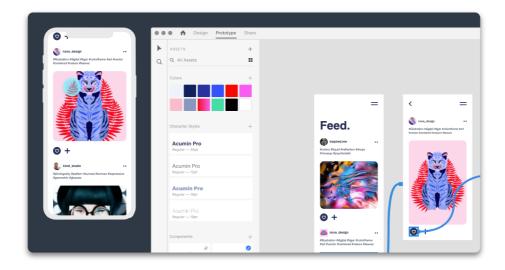
▶ Plantillas: No

▶ Pruebas de usuario: Sí

▶ Otras características: UX

Con <u>Adobe XD</u> puedes transitar de manera fácil entre el modo diseño y el modo prototipo. La herramienta ofrece **integración con otros productos de Adobe** como Photoshop o After Effects.

El software es conocido por su efectividad en la importación de archivos e incluye funciones de visualización, comentarios y uso compartido en tiempo real. Se trata de **una plataforma todo en uno** para tus necesidades de diseño. La única desventaja es que, a veces, el software necesita tiempo para sincronizar los cambios.



### Avanzado: Programar desde cero

Lo mejor de los prototipos programados es que con ellos se construye la primera base técnica de la aplicación.

Mientras se escribe el código hay que pensar críticamente en los elementos importantes (como la navegación, la configuración, el teaser, el encabezado, etc.) y la relación entre los mismos.

No requerirás de un software externo para crearlo. Cuando pruebas tu aplicación en una etapa muy temprana, puedes identificar rápidamente lo que es necesario corregir. Por lo tanto, la **viabilidad técnica** no solo puede asegurarse, sino también probarse.

Sin embargo, es un enfoque complejo si no se tienen las habilidades y los conocimientos necesarios para hacerlo bien. Así que, en caso de que decidas crear un prototipo a partir de código, es inevitable **la ayuda de un equipo de desarrollo o diseño experto**.

Puede que te interese este artículo:

<u>Diseño de apps: usabilidad y</u>

<u>experiencia de usuario</u>



### 4. Deja que un experto te ayude

A la hora de crear tu prototipo, deja las prisas a un lado. Hacerlo bien requiere tiempo y esfuerzo. En caso de que no te sientas cómodo diseñando un prototipo por ti mismo, siempre puedes <u>contratar a un experto</u>.

Si quieres que tu aplicación quede de sobresaliente o si vas a buscar inversión, confiar en un diseñador de aplicaciones será probablemente la mejor opción.

Los expertos y las expertas en diseño de aplicaciones pueden ayudarte a seguir el plan y a **concentrarte en los aspectos fundamentales de tu aplicación**. Además, con un prototipo convincente, las pruebas de usuario serán más efectivas y los resultados más fiables.

Hay varias maneras de encontrar al equipo experto adecuado, desde plataformas independientes hasta agencias y empresas de desarrollo. Trabajar con el mismo equipo desde la fase de prototipo hasta la versión final de la aplicación tiene sus ventajas, como **la coherencia y la familiaridad** 

#### Freelance

Hay varias plataformas en las que se puede encontrar una amplia selección de autónomos/as de los cuales puedes consultar referencias. Hay dos cosas a tener en cuenta. Las reseñas no siempre son fiables y, debido a la alta competencia en estos sitios, **el precio va a menudo antes que la calidad**.

### Experto/a recomendado/a

Tal vez ya conoces a alguien que haya desarrollado una aplicación y pueda darte una **recomendación personal** de diseñadores/as o desarrolladores/as. Asegúrate de que también tengan experiencia en la creación de prototipos o aplicaciones similares a la tuya. De esta manera será más probable que te ofrezcan una propuesta relevante y sugerencias valiosas para mejorar.



### Empresa de desarrollo

Utilizando los motores de búsqueda y comprobando las referencias en internet puedes encontrar empresas fiables con **experiencia en áreas específicas**. Es posible que encuentres más de un perfil requerido dentro de una empresa, lo que facilita la coordinación de tu proyecto.

Sin embargo, hay empresas de desarrollo de aplicaciones en abundancia y la información puede ser abrumadora. Por lo tanto, podría ser más fácil obtener asesoramiento para encontrar el equipo adecuado.

### Marketplace tecnológico

Ahí es cuando entramos nosotros. En **Yeeply** nos dedicamos a encontrar el equipo perfecto para tus proyectos digitales, como la creación de un prototipo.

¿Cómo funciona? Todo lo que necesitas hacer es <u>completar este</u> <u>formulario en nuestro sitio web</u>. Es esencial que nos hables en profundidad de tu proyecto y sobre qué tipo de apoyo necesitas para que podamos ayudarte.

Los/las profesionales de desarrollo, diseño de UX/UI, diseño y marketing digital que necesitas están reunidos en una plataforma. En otras palabras, podemos encontrarte un equipo para todo el proceso de desarrollo de la aplicación.

Contamos con **más de 150 equipos** y todos ellos han pasado por nuestro exigente proceso de certificación con el cual validamos su trabajo previo, referencias y habilidades. Basándonos en tus necesidades, podemos proporcionarte una o varias propuestas. Todo lo que tendrás que hacer es elegir la que más te convenga.



### yesply

Síguenos en:

f

Y

in

www.yeeply.com