



INTERFACES Y MULTIMEDIA

Unidad # 2:
DISEÑO DE INTERFACE EFICACES

Tema # 2:
ANALISIS DE LA INTERFAZ DE USUARIO

Ing. Mgs Cristian Bermeo

Subtemas

- » **Subtema 1:** Definición del PMV
- » **Subtema 2:** Prototipo de fidelidad baja
- » **Subtema 3:** Prototipo de fidelidad media
- » **Subtema 4:** Prototipo de fidelidad alta

Objetivo

Identifica el ámbito de producción de aplicaciones multimediales interactivas, diseñando aplicaciones eficaces orientadas a perfiles de usuario.

Introducción

La madurez de un producto digital muchas veces se mide con el nivel de desarrollo del prototipo que realizamos antes de desarrollar el producto. Unido con el PMV podemos obtener productos robustos y bien evaluados antes de pasar a la implementación o despliegue de ellos.

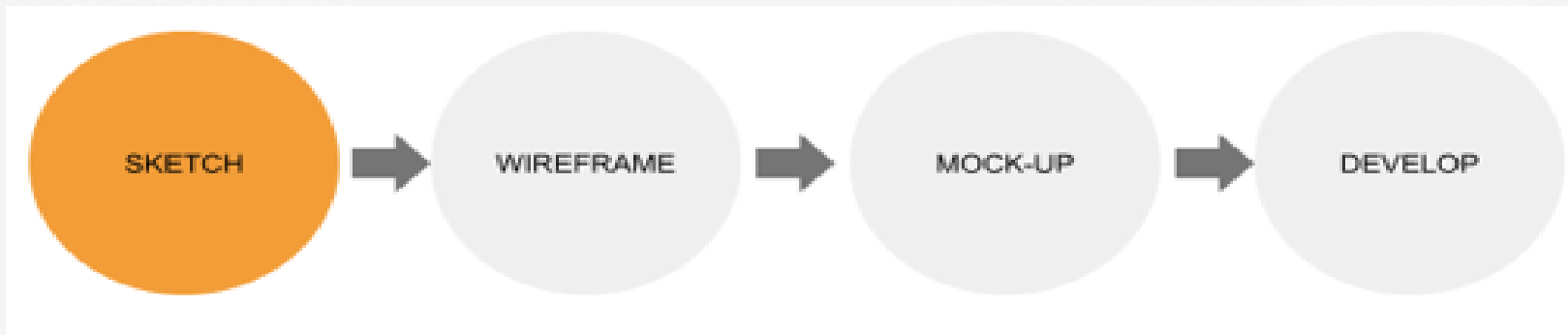


Figura 1. Estado de madures de un producto digital

Nota: Representa el nivel de madurez de un producto digital desde la construcción de los diferentes tipos de prototipos según su nivel de fidelidad

Subtema 1: Definición del PMV

Las siglas de **PMV** significan “Producto Mínimo Viable”, MVP en inglés “Minimum Viable Product”. Se desempeña en la creación de prototipos interactivos.



Subtema 2: Prototipo de fidelidad baja

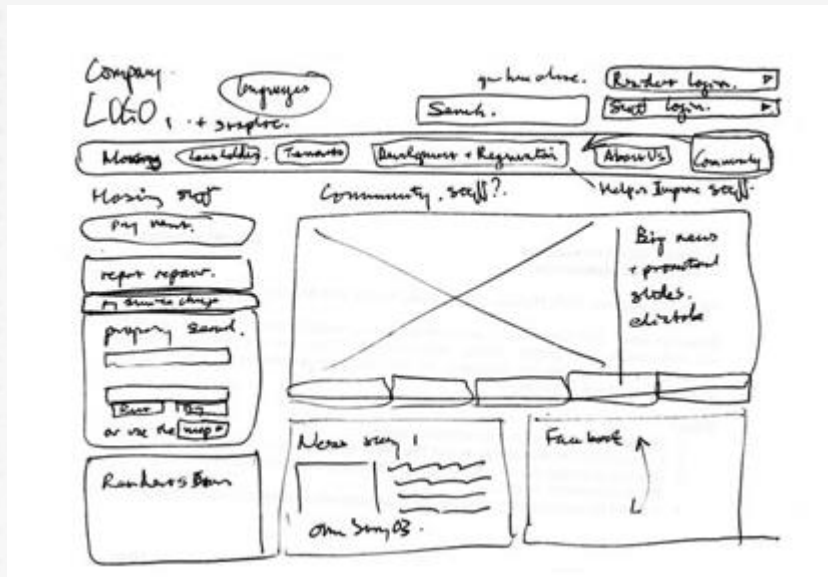


Figura 2. Prototipo Sketch

Nota: Ejemplo de un prototipo sketch de tipo del tipo de baja fidelidad. Imagen tomada del sitio <https://eugeniacasabona.medium.com/prototipos-wireframes-mockups-sketchs-para-qu%C3%A9-7395e445d88c>

La creación de prototipos de baja fidelidad es una forma más económica de proporcionar prototipos para su uso en clases de diseño participativo y de control. Forma de baja fidelidad que los prototipos para su uso no tienen el aspecto real de la interfaz que se está examinando, incluso si funcionan de la misma manera.



Subtema 3: Prototipo de fidelidad media - Wirefrime

Los prototipos de fidelidad media implican más detalles y, por lo tanto, tarifas adicionales que uno de baja fidelidad. Se centran en perfeccionar los pequeños detalles establecidos dentro del bajo nivel de constancia

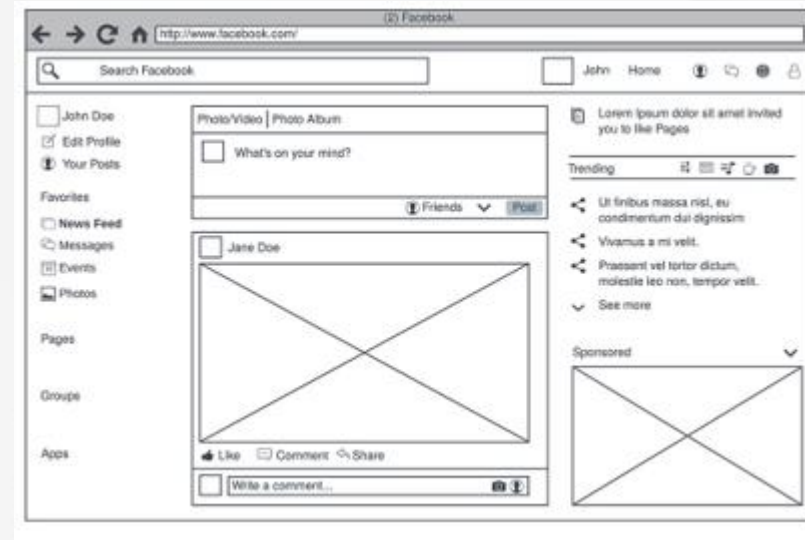


Figura 3. Prototipo Wireframe de una aplicación o sitio web

Nota: Ejemplo de un prototipo wireframe del tipo de media fidelidad. Imagen tomada del sitio <https://eugeniacasabona.medium.com/prototipos-wireframes-mockups-sketchs-para-qu%C3%A9-7395e445d88c>

Subtema 3: Prototipo de fidelidad media - Wirefrime

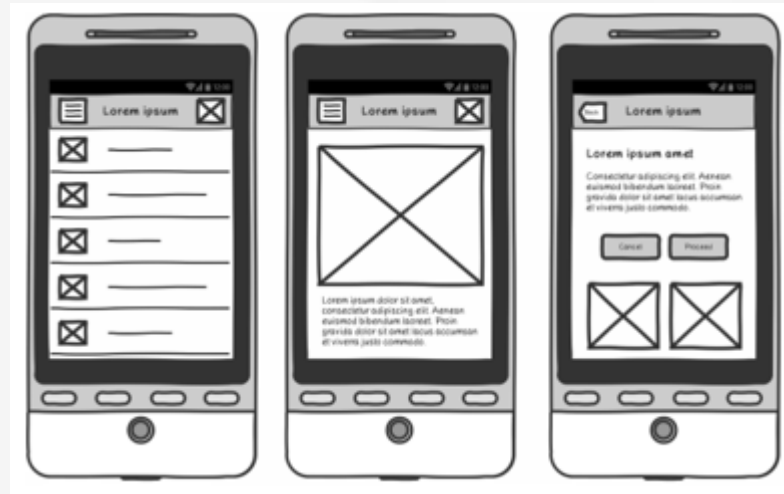


Figura 4. Prototipo Wireframe de una aplicación móvil

Nota: Ejemplo de un prototipo wireframe del tipo de media fidelidad. Imagen tomada del sitio

<https://cronuts.digital/es/servicios-digitales/disenyo-web-desarrollo/wireframing-y-prototipos-usables/>

Subtema 4: Prototipo de fidelidad alta - Mockup

La creación de prototipos de alta fidelidad es un método en el que el prototipo utilizado para la verificación corresponde a la interfaz real tanto como sea posible. Normalmente, y principalmente para las interfaces de programas de software, se utiliza otro dispositivo de software para diseñar la interfaz.

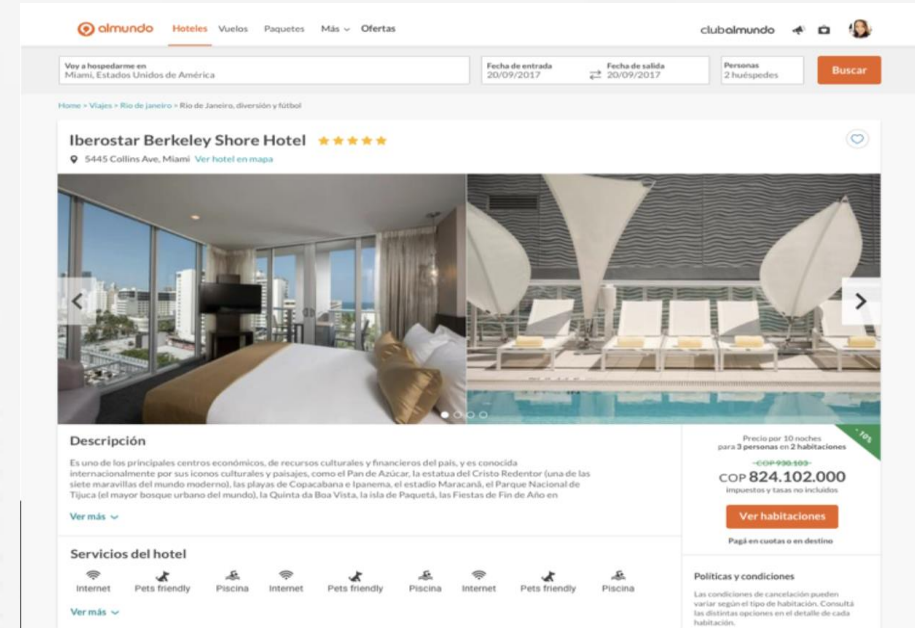


Figura 5. Prototipo Mockup usando adobe XD

Nota: Ejemplo de un prototipo Mockup del tipo de media fidelidad. Imagen tomada del sitio <https://eugeniacasabona.medium.com/prototipos-wireframes-mockups-sketchs-para-qu%C3%A9-7395e445d88c>



Bibliografía

- Casanoba, E. (n.d.). *Prototipos, wireframes, mockups y sketches ¿¿para qué??* | by Eugenia Casabona | Medium. Retrieved June 9, 2021, from <https://eugeniacasabona.medium.com/prototipos-wireframes-mockups-sketchs-para-qué-7395e445d88c>
- Floría, A. (n.d.-a). *Prototipado de Alta Fidelidad*. Retrieved June 16, 2021, from <http://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/tecnicas/High.htm>
- Floría, A. (n.d.-b). *Prototipado de Baja Fidelidad*. Retrieved June 15, 2021, from <http://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/tecnicas/Low.htm>
- Martínez, C. R. (2020). Qué es un PMV y cómo implementarlo. *Thinking for Innovation*. <https://www.iebschool.com/blog/que-es-un-pmv-creacion-empresas/>