

Design Toolkit

Mètodes

Prototipatge



Fets

-  **Durada**
Llarga
-  **Dificultat**
Alta
-  **Expertesa**
Alta
-  **Participants**
Pocs

Clasificació

| | |
|--------------------|---|
| Quantitatiu | ✗ |
| Qualitatiu | ✓ |
| Amb usuaris | ✓ |
| Expert | ✓ |
| Exploratori | ✗ |
| Síntesi | ✓ |

Què és?

Un **prototip** és un model del producte o servei que inclou aspectes funcionals i estructurals i l'aparença que tindrà. Té dos objectius fonamentals:

- Materialitzar els conceptes generats en les fases de recerca i ideació.
- Avaluar la proposta de disseny amb els usuaris potencials, el client i l'equip de disseny i desenvolupament.

Fer un prototip permet, per tant, avaluar i iterar el disseny fins a arribar a una proposta que compleix els objectius del projecte i que, una vegada validada, donarà pas a la fase de desenvolupament i execució.

El procés de prototipatge és iteratiu i evoluciona des de les primeres propostes de baixa fidelitat, encara allunyades del disseny final, fins a les d'alta fidelitat, que defineixen les característiques que haurà de tenir el producte o servei quan es posi en mans dels usuaris.

Materials

Es fa amb paper, llapis, retoladors, plastilina, peces de muntatge i qualsevol material que permeti generar formes. També es fa amb eines digitals per a prototipatge.

Quan?

El prototipatge té lloc en la fase de generació. Després d'haver fet la recerca i la definició del disseny (modelatge de *personas* i escenaris, determinació de l'arquitectura de la informació), és possible donar forma a un prototip per a visualitzar les funcionalitats i aparença del producte o servei i, al mateix temps, avaluar la proposta.

El prototipatge s'estén també a la fase d'avaluació. Constitueix un model del producte o servei que és possible avaluar (anàlisi heurística, proves amb usuaris, etc.) i iterar a partir del retorn obtingut fins a arribar a una versió final que serà la que passarà a la fase de desenvolupament.

Finalment, quan el producte o servei s'hagin executat o llançat al mercat, és necessari continuar avaluant-ne el funcionament. Això implica

Generatiu

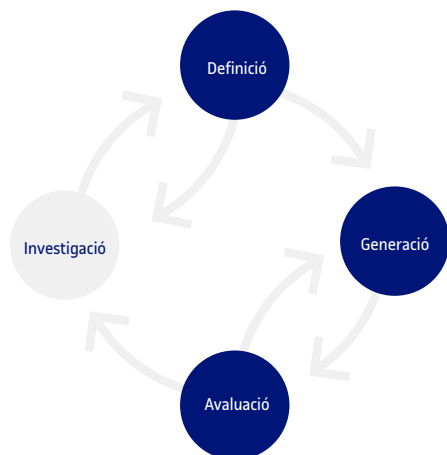


Avaluació



reprendre el prototip per fer les iteracions necessàries (modificacions, noves funcionalitats, etc.) de manera que el disseny respongui a les necessitats canviants dels usuaris en tot moment.

Etapa



Com?

El prototipatge es duu a terme en diverses fases i el resultat obtingut en cadascuna significa un grau creixent de «fidelitat» (o aproximació al disseny final):

1. **Sketching.** Consisteix a fer dibuixos o esbossos amb llapis i paper. Això permet visualitzar el disseny i fer iteracions ràpides amb un cost molt baix.
2. **Prototipatge de baixa fidelitat (wireframe).** Sobre la base de l'*sketching*, es construeix un prototip que representa l'estructura i interacció del producte o servei. El *wireframe* es pot avaluar i iterar per a seguir avançant cap a models més elaborats.
3. **Prototipatge d'alta fidelitat.** En aquesta fase, a més de representar-se la interacció, s'incorporen al prototip elements gràfics que permeten començar a visualitzar (i a avaluar) el disseny final.

Finalment, després de les corresponents iteracions, s'obté un prototip o maqueta final que inclou tots els aspectes i funcionalitats del producte o servei que es duran a terme en la fase de desenvolupament.

L'objectiu de construir el prototip al llarg d'aquestes fases és testar contínuament la proposta de disseny i fer tots els canvis que siguin necessaris fins a arribar a una versió final. D'aquesta manera, el prototip que passa a desenvolupament és una proposta validada, i és possible optimitzar els recursos que s'utilitzaran en aquesta fase.

Avantatges

El prototipatge proporciona avantatges en diversos àmbits:

- Permet passar de l'abstracció a la concreció (dels conceptes a la forma). Agilita el procés de pensament associat a un projecte de disseny.
- Facilita la comunicació i el treball col·laboratiu. Permet que els diferents membres de l'equip (dissenyadors, desenvolupadors, comercials, etc.) visualitzin l'estat de la proposta i puguin implicar-se en el procés de disseny.
- Permet avaluar la proposta. Es poden fer proves amb usuaris reals per a avaluar diferents aspectes del disseny (aparença, interacció, usabilitat, textos, etc.) i introduir millores fins a arribar a una versió

final.

- Limita les despeses en la fase de desenvolupament. Permet detectar errors i implementar millores abans de passar al desenvolupament, la qual cosa es tradueix en un estalvi de costos, inclosos els econòmics.
- Atorga coherència al projecte. El prototipatge es construeix sobre la base de les idees i informació generades durant les fases prèvies del projecte.

Inconvenients

És necessari tenir en compte alguns dels inconvenients associats al prototipatge:

- El dissenyador ha de ser capaç de prendre decisions objectives sobre què fa evolucionar en les iteracions següents i de què es pot prescindir: si «s'enamora» d'una idea, pot intentar conservar-la encara que no sigui adequada per al projecte.
- Un prototip es podria iterar indefinidament, i per això és recomanable definir amb exactitud el temps i recursos disponibles per al prototipatge i no desbordar les previsions del projecte.
- Si el prototipatge es fa de manera col·laborativa, cal tenir en compte les conseqüències que poden produir-se pel desequilibri de lideratge entre els participants, per la qual cosa és important disposar d'un moderador al llarg d'aquest procés.

Referències

Banerjee, A. (2014). «What a prototype is (and is not)» [article en línia]. *UX Magazine*. [Data de consulta: 16 de juny de 2017]. <<http://uxmag.com/articles/what-a-prototype-is-and-is-not>>

Cao, J. (2017). «What is a prototype: a guide to functional UX» [article en línia]. *Studio by UXPin*. [Data de consulta: 16 de juny de 2017]. <<https://www.uxpin.com/studio/blog/what-is-a-prototype-a-guide-to-functional-ux/>>

Grothaus, M. (2015). «How to go from idea to prototype in one day» [article en línia]. *Fast Company*. [Data de consulta: 16 de juny de 2017]. <<https://www.fastcompany.com/3045934/how-to-go-from-idea-to-prototype-in-one-day>>

Hanington, B. (2012). *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas & design effective solutions*. Rockport Publishers.

Smith, Q. (2019). «Prototyping user experience». [article en línia]. [Data de consulta: 15 de juny de 2019]. <<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/01/prototyping-user-experience.php>>