ANEXO · TAREAS DEL ALUMNADO

BOCETAR, MAQUETAR, VISITAR: WIREFRAMES, PROTOTIPOS Y TESTS

Nombre: _____ Fecha: _____

UN TEST EN DIRECTO (6 MIN)

Un voluntario prueba el prototipo de NoteBox en el proyector. Tu trabajo: **silencio**, y anota cada sitio donde se para y lo que dice allí.

TU APP: FLUJO Y WIREFRAMES (30 MIN)

Solo/a, en tu copia del archivo, zona **Your project**. De la lista de comandos de tu app (deberes del martes), elige **la tarea** para la que existe tu app.

OK	MINUTOS	HAZ
☐	**0–3**	Escribe la tarea en una frase, con las palabras del usuario y sin nombres de botones.
☐	**3–8**	Dibuja el flujo en el carril: inicio, pantallas, flechas con etiqueta, final.
☐	**8–28**	Un wireframe por pantalla del flujo (tres o cuatro), con el kit. Solo auto layout.
☐	**28–30**	Renombra cada frame: `MyApp · 1 Home`.

Reglas del wireframe: **cajas grises** (sin color, una fuente, sin imágenes: una caja que pone «image») · **palabras reales** («Send invite», no «Button») · **el control correcto** · **cinco minutos por pantalla**.

Si algo falla:

- **Empiezas por la pantalla de login.** ¿Tu app existe para iniciar sesión? Dibuja la tarea; supón que el usuario ya ha entrado.
- **Una pantalla gigante que lo hace todo.** Cuenta las flechas del flujo: cada una que cambia lo que ves es una pantalla.
- **«Button», «Text», «Title».** Palabras reales. Si no sabes qué dice el botón, no sabes qué hace.
- **Aparecen colores y logos.** Quítalos. El lunes tendrás todo el color que quieras.
- **El flujo no tiene final.** ¿Cómo sabe el usuario que ha funcionado? Un toast, una fila nueva, una pantalla «Sent».

Si acabas pronto: el camino triste. Añade un rombo al flujo («¿y si el campo está vacío?») y dibuja el estado de error con un mensaje inline.

HAZLO CLICABLE (9 MIN)

OK	HAZ	ESTÁ HECHO CUANDO…
☐	Pestaña Prototype (Shift + E): enlaza cada botón que nombran las flechas del flujo (On click, Navigate to). Para volver: acción **Back**.	Puedes recorrer la tarea entera haciendo clic.
☐	Selecciona el primer frame → **Flow starting point**.	Con Shift + Space empieza en la primera pantalla.

Ojo: los enlaces solo funcionan entre **frames de primer nivel** de la misma página. Una pantalla metida dentro de otro frame no puede ser destino.

RONDA DE TESTS (16 MIN)

Grupos de tres, tres rondas de **5 minutos**; cambiad de papel en cada ronda. Cada prototipo lo prueba alguien que **no lo ha visto nunca**.

PAPEL	TRABAJO
Diseñador	Lee el guion del test kit, lee la tarea, pone el cronómetro. Después, silencio.
Usuario	Intenta la tarea en el prototipo del diseñador, pensando en voz alta.
Anotador	Rellena una fila de la tabla de observación.

Si eres el diseñador: **no ayudes, no expliques, no te defiendas**. Si te preguntan «¿dónde está?», responde «¿qué probarías?». Anota dudas, no cumplidos.

USUARIO	¿HECHO? S / N	TIEMPO	DÓNDE SE PARÓ	QUÉ DIJO (PALABRAS EXACTAS)

EL INSPECTOR (11 MIN)

Marca la **lista de auditoría** del test kit sobre tus propios wireframes. En wireframes grises ya importan tres cosas, y una más:

☐ **Objetivos** de 24 × 24 (intenta 44) ☐ **Etiquetas visibles** ☐ **Nada solo por color** ☐ **Orden de Tab** numerado en una pantalla

ENTREGA

Rellena la tarjeta **Top 3 fixes** (formato del 28/09: pantalla · heurística o criterio · gravedad · qué viste · qué vas a cambiar). **Share** → anyone with the link can view → Classroom. El archivo debe tener:

☐ la tarea ☐ el flujo ☐ al menos tres wireframes enlazados ☐ una tabla de observación rellena ☐ la lista de auditoría ☐ el top 3

EXAMEN · LUNES 19/10

- **2 horas.** Una parte escrita corta (20 minutos, en papel) y una parte práctica en Figma con un archivo de inicio que no has visto.
- **Entra todo desde el 26/09:** principios, heurísticas e ISO 9241, los principios de 1987, WCAG 2.2, auto layout, estilos, variables, componentes, menús y controles, mensajes, tests.
- **Trae:** tu login de Figma funcionando. Nada más.
- **Normas:** individual; sin IA (tampoco las funciones de IA de Figma); en la parte práctica puedes usar la web del curso y tus propios archivos de Figma; copiar es un 0.

PARA CASA

- Aplica tus **Top 3 fixes** a los wireframes y haz otro test con alguien de fuera de clase (la familia cuenta). Añade una tercera tabla de observación.
- Repasa para el examen: el **Quick check** de cada página de `docs/tema-1/` y las soluciones que construiste en tus propios archivos (BurgerGo, NoteBox ×3, Settings).
- Ejercicio de transferencia (un párrafo): un equipo te enseña el diseño acabado y con color de una app de banca y dice «Lighthouse le da un 100 a la web y todos la hemos probado: es perfecta». Nombra dos cosas que no han probado y la forma más barata de probar cada una.