

Actividad | 2 | **Diseño de Sketch y Wireframe**

Diseño de Interfaces II

Ingeniería en Desarrollo de Software



TUTOR: Fátima Fernández de Lara Barrón

ALUMNO: Francisco Zapien Bueno

FECHA: 17 /03/2025

INDICE:

Portada.....	1
Índice.....	2
Introducción.....	3
Justificación-----	4
Descripción	5 y
Diagrama de flujo-----	6
Conclusiones-----	7
Referencias-----	8

INTRODUCCION:

Sketch es un [editor de gráficos vectoriales](#) para [macOS](#) desarrollado por la compañía [holandesa](#) *Skecth B.V.* (anteriormente conocida como *Bohemian Coding*). Se lanzó el 7 de septiembre de 2010 y ganó un *Apple Design Award* en 2012.¹² También tiene [aplicación web](#) que permite a los usuarios utilizar el software en cualquier ordenador.³

Se utiliza principalmente para el [diseño de interfaz de usuario \(UI\)](#) y de [experiencia de usuario \(UX\)](#) de sitios web y [aplicaciones móviles](#). No incluye características de diseño de impresión.⁴ Sketch ha añadido funciones para [prototipado](#) y colaboración. Estando únicamente disponible para macOS, se debe usar software de terceras empresas y de exportación para poder visualizar diseños de Sketch en otras plataformas.⁵

Wireframe es un [algoritmo](#) de [renderización](#) del que resulta una imagen semitransparente, de la cual solo se dibujan las aristas de la malla que constituye al objeto modelado.

Casi nunca se emplea en la representación final de una imagen, pero sí en su edición, debido a la escasa potencia de cálculo necesaria (comparada con otros métodos).

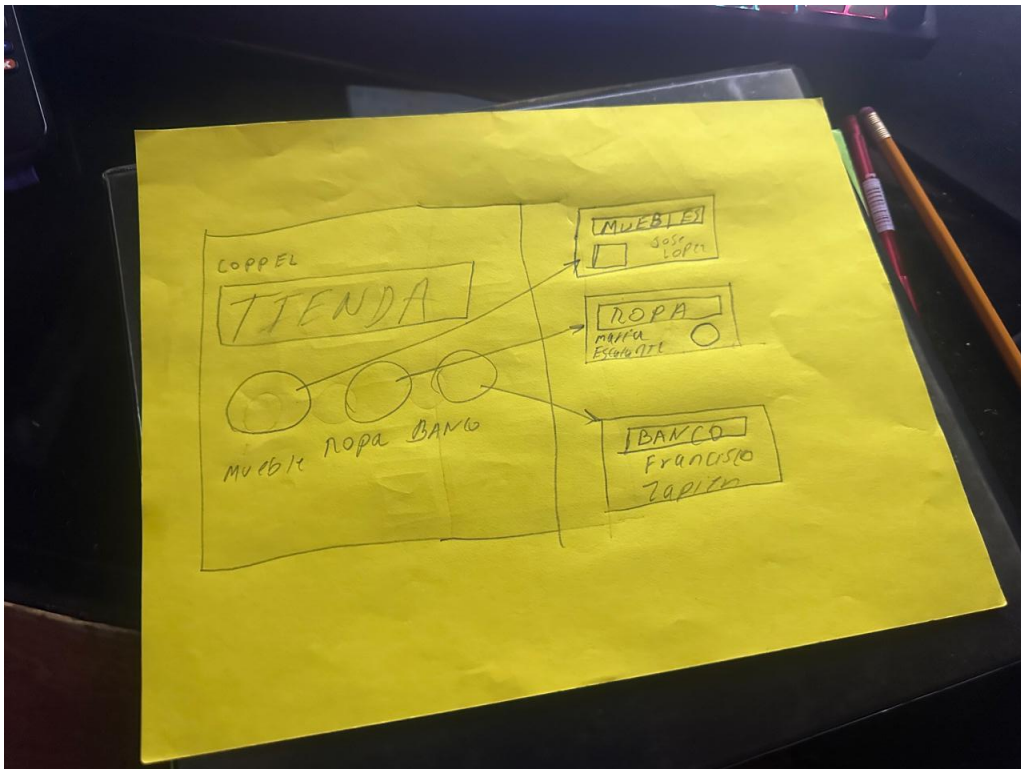
Para conseguir una imagen en wireframe, solo es necesario tener en cuenta las posiciones de los puntos en el espacio [tridimensional](#) y las [aristas](#) que los unen para formar los [polígonos](#).

Estas imágenes no tienen en cuenta la presencia de luces en la escena, ni se aplican métodos para simular [visibilidad](#).

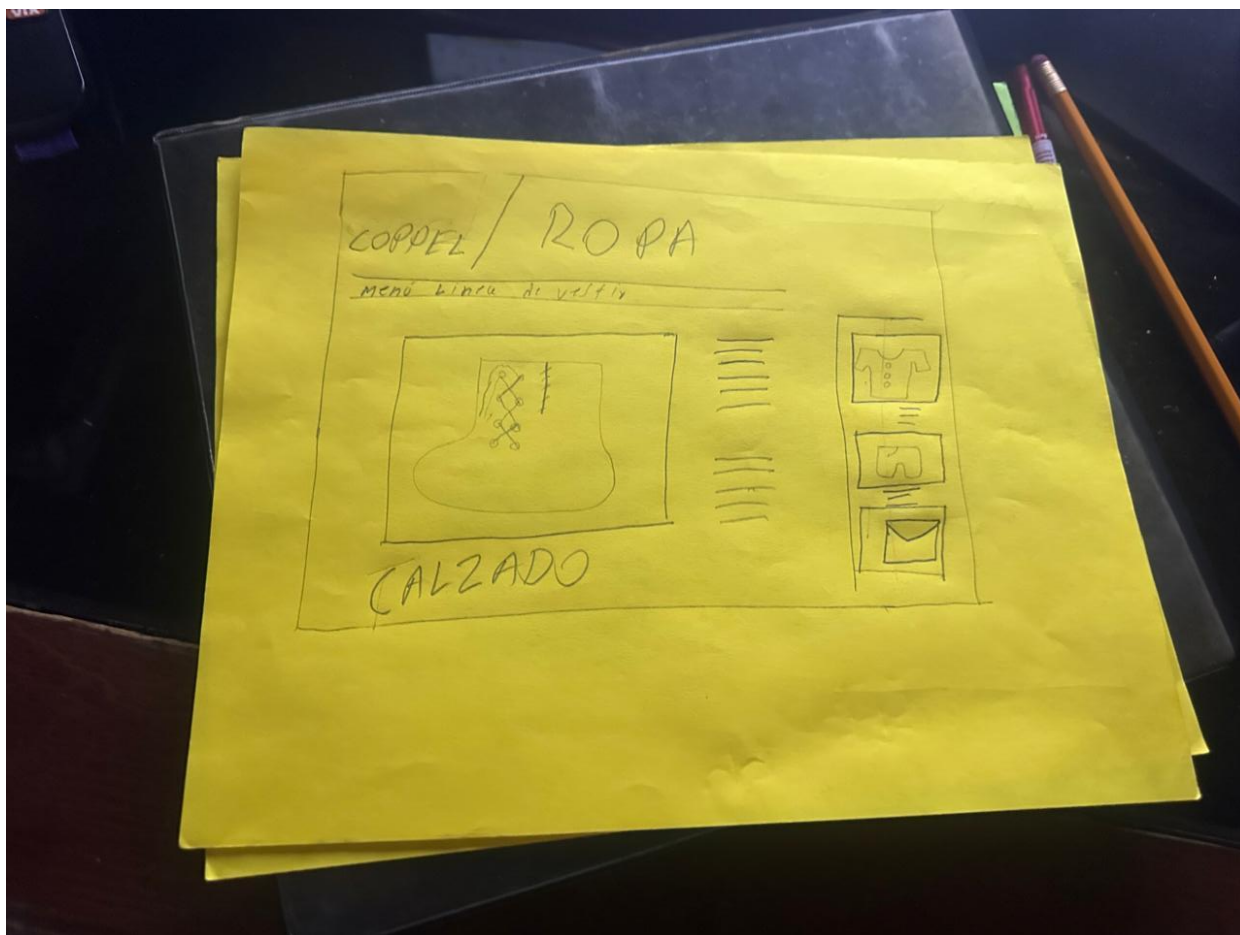
Justificación

En la creación del costurnnen Diseño de Sketch y Wireframe que en la creación del los puntos o lo que se le ofrece al cliente se lo deseado y que lo que se ofrece se lo correcto y real de lo que es y que no sea un frade que el cliente quede con forme con su artículo que los acomodos de los artículos estén en su lugar adecuado que su exhibición este como debe de ser y que se muestre por todos lalos que no estén defectuosos y que el producto sea el que se vende para que el cliente este conforme con lo que compre y asirle lo más fácil su compra y practico y confiable y ágil en su visita en el sitio que no se le dificulte en la selección de articulo de secesión que el cliente con su método de pago que se lo más fácil de pagar que tenga todos los métodos adecuados para que no se le dificulte

Primer Diseño de Sketch y Wireframe



Segundo Diseño de Sketch y Wireframe



Tercer Diseño de Sketch y Wireframe

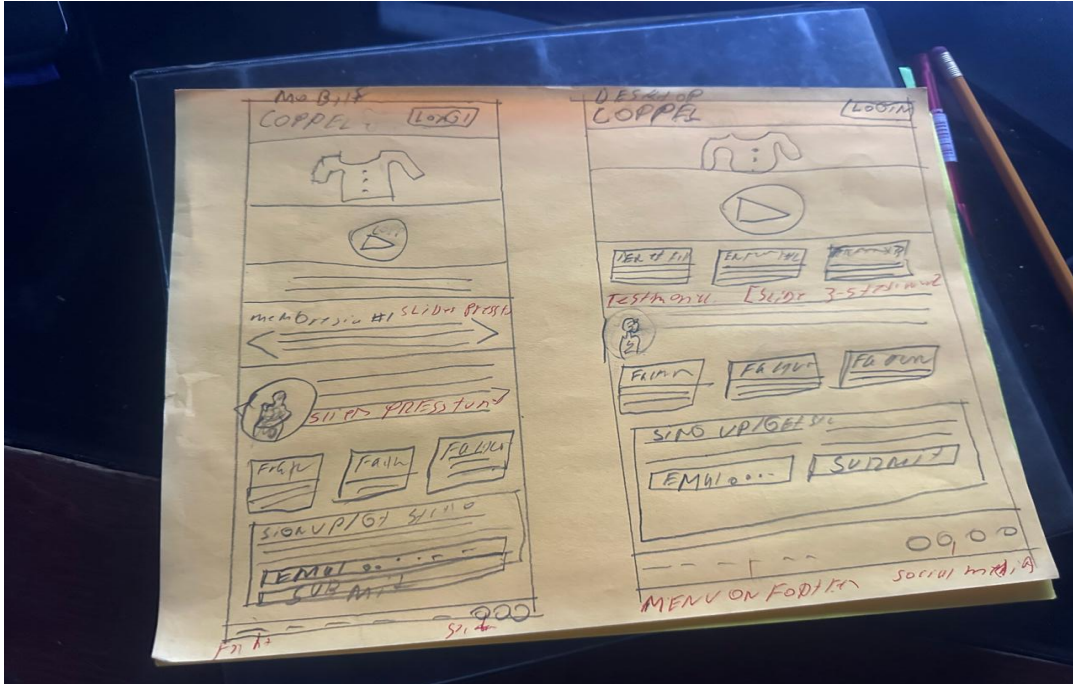
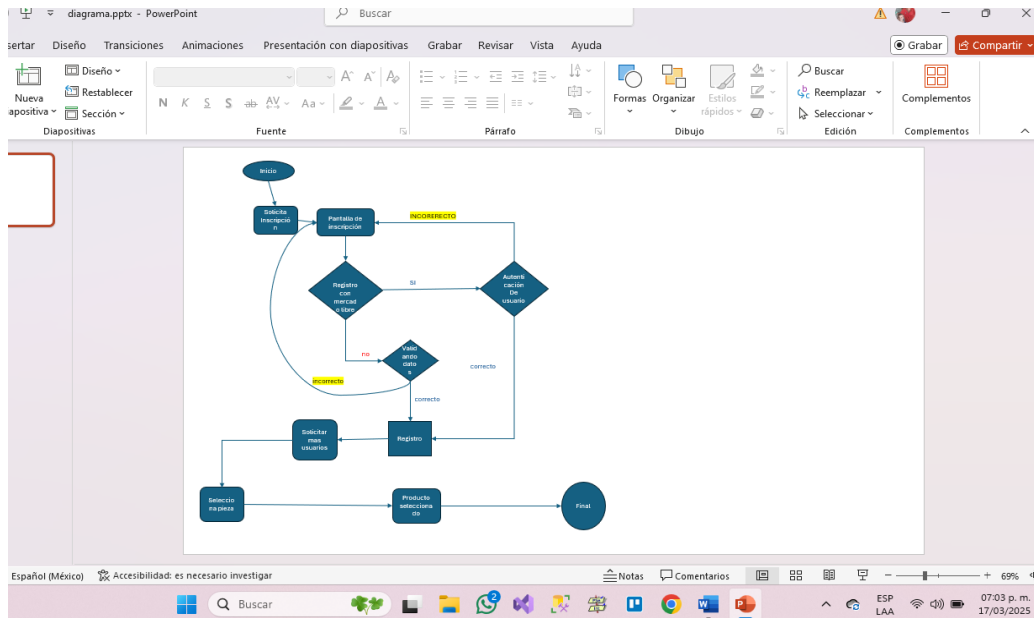


Diagrama de flujo



Conclusión:

Ya en los negocios que son los warena que son los bocetos o una creación de una página para crear un negocio o incrementar las ventas de los bocetos que cada quien sea su propio estilo o su boceto que en la elaboración en ellos con las creaciones ellos y que lo que se piden so los bocetos y que se vea que son

los correcto y que cada parte de su creación sean las que se piden correctamente se plasmo lo que se ocupa en sus bocetos

Referencia:

colaboradores de Wikipedia. (2022, 21 enero). *Modelo de estructura alámbrica*.

Wikipedia, la Enciclopedia Libre.

https://es.wikipedia.org/wiki/Modelo_de_estructura_al%C3%A1mbrica

colaboradores de Wikipedia. (2022b, octubre 16). *Sketch (software)*. Wikipedia, la

Enciclopedia Libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/Sketch_\(software\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Sketch_(software))

