

Wireframing & Prototyping

David Baeza

01

UI / UX

02

Wireframing

03

Prototyping

04

Conclusiones

Contenido

A person with a beard, wearing a grey sweater, is sitting at a light-colored wooden table. They are holding a tablet with their left hand and pointing at the screen with their right index finger. The tablet displays a news website with Polish text. To the right of the tablet is a white cup of black coffee on a matching saucer. The background is slightly blurred, showing more of the table and some papers.

UI / UX

01

User Interface (UI)



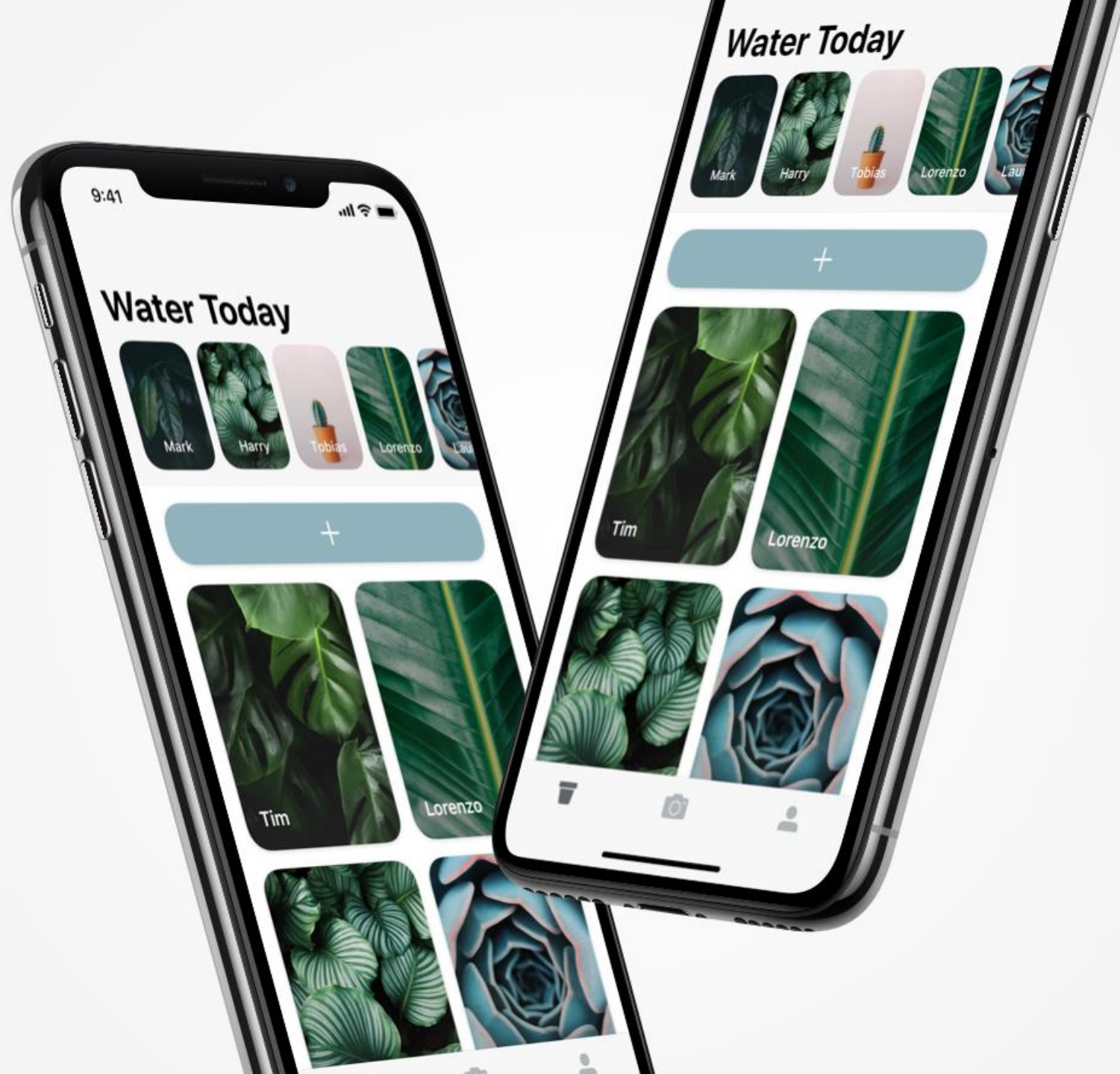
Lo que sucede en la pantalla.



Es la vista que permite a un usuario interactuar de manera efectiva con un sistema.



Se enfoca en la presentación visual de un producto digital de manera consistente (selección y distribución de los elementos de la interfaz).



01

User Experience (UX)



Lo que sucede delante de la pantalla.



Es aquello que una persona percibe al interactuar con un producto o servicio.



“Es ponerse en los zapatos del usuario”.

01

¿Cómo se hace UX?



Fuente: Andrea Cantú

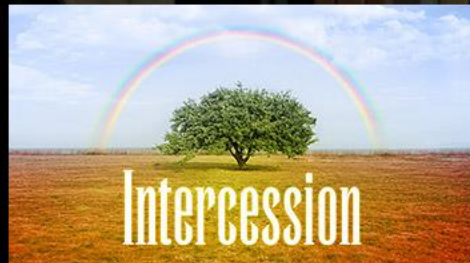
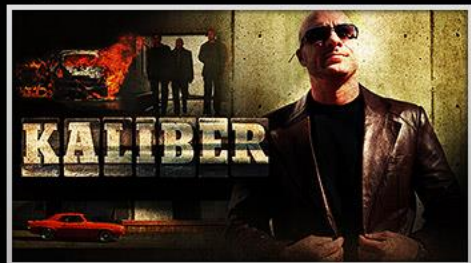
Kaliber

★★★★★ 2013 TV-MA 2 Seasons HD 5.1

While investigating the disappearance of her father, Pam Quinn is sent on a wild ride to find him.



My List



Popular on Netflix



01

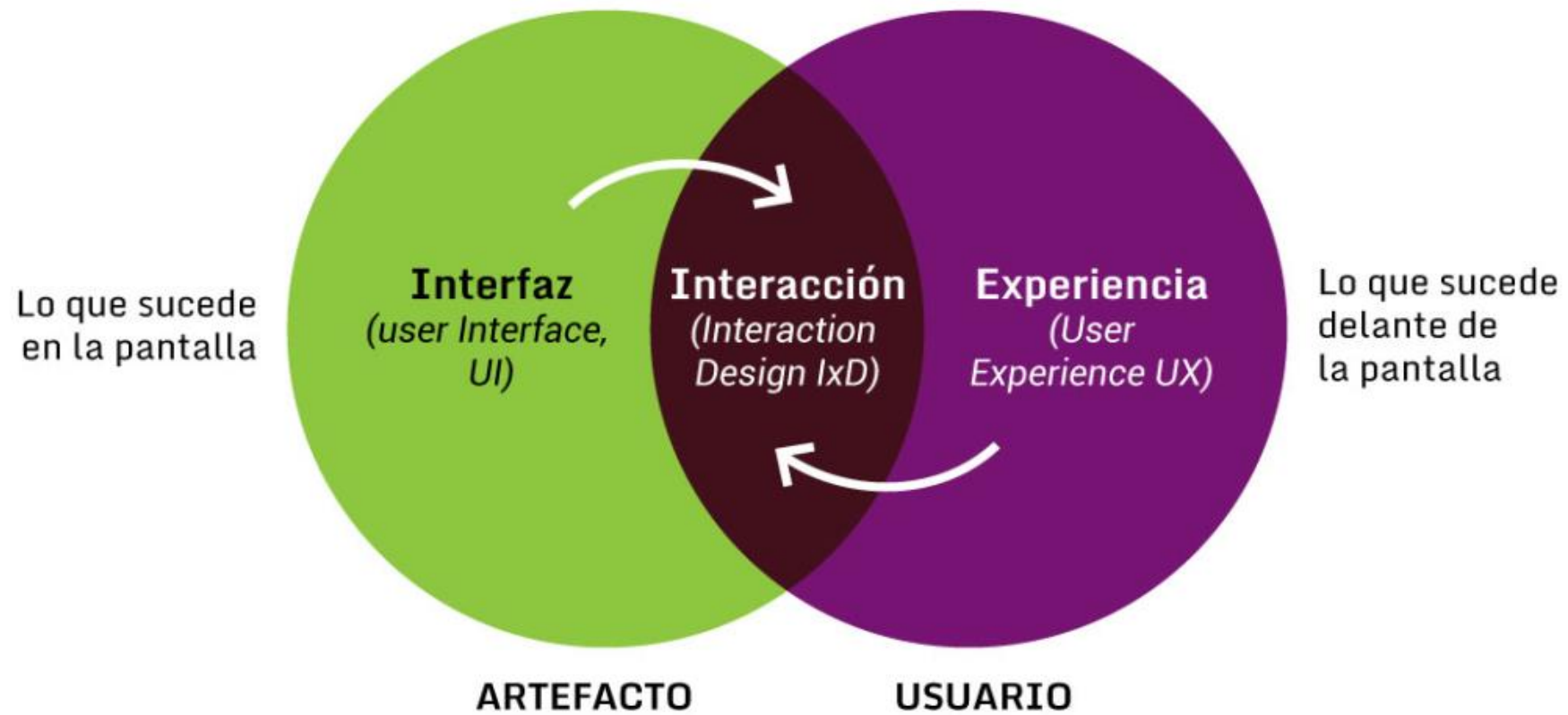
Interaction Design (IxD)

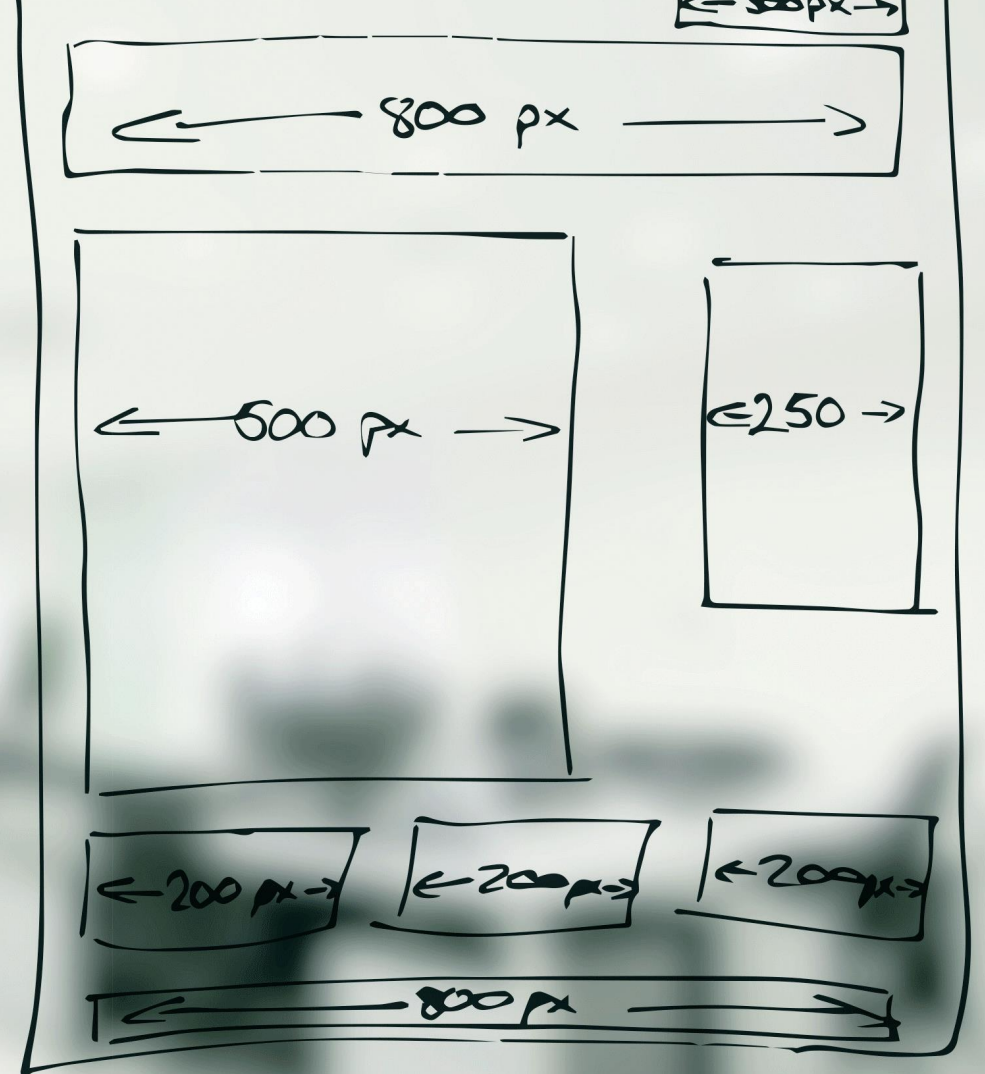


Se enfoca en el contacto entre el usuario y el producto.



Define las formas de operar la interfaz (por ejemplo, si el ingreso de información o selección se produce mediante teclado, mouse, touch, o una combinación de ellos), los flujos de operación y las respuestas del sistema.





Wireframing

02

Wireframing

Es el proceso que permite definir la jerarquía de la información dentro de un proyecto de diseño de pantalla.

02

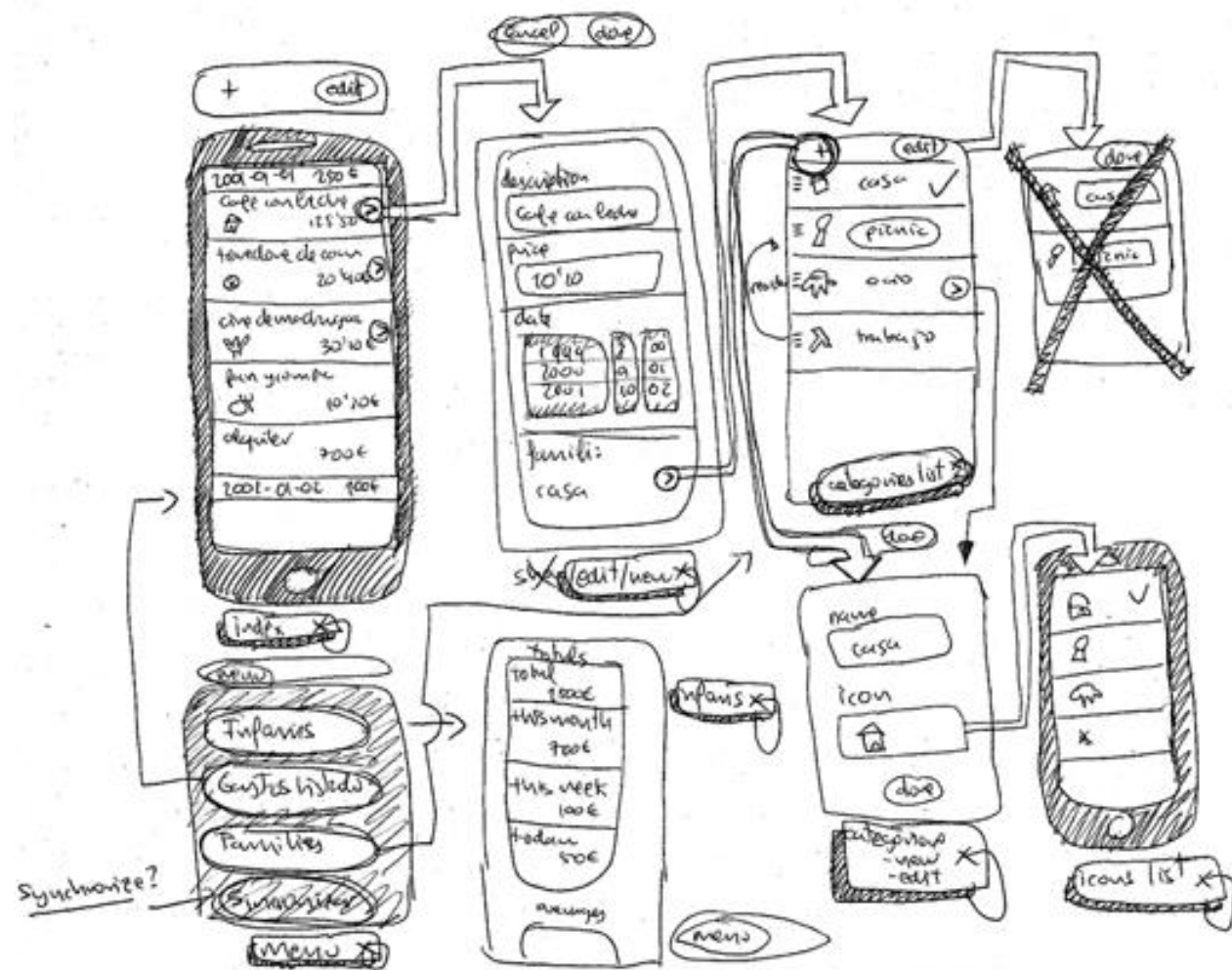
Wireframes



Low-fidelity design.



Utiliza elementos gráficos simples como líneas, cuadros y otras formas geométricas para comunicar la arquitectura de la información, el contenido y las consideraciones de diseño.



HEADER
(first thing you want users to see)

BODY
(followed by the content)

FOOTER
(typically the less important stuff)

My App

[Sign Up](#) [Login](#)

**Feature
Image**

App Tagline

Description
of feature

Description
of feature

Description
of feature

Description
of feature

Box 1 heading

Box 2 heading

Box 3 heading

Box 4 heading

[Site Logo \(home link\)](#)

[Accessibility](#) [Careers](#) [Media Centre](#) [FAQs](#) [Venue Hire](#) [Contact Us](#)

[Home](#) [Book Now](#) [Films](#) [Cinemas](#) [Offers](#) [Fun Stuff](#)

Rolling Promo

Promo 1Promo 2Promo 3Promo 4Promo 5

Book Now

Select Cinema

Select Film

Select Date

Select Time

Book Now!

Film Reviews

Now showing

Coming Soon

Film Title (cert)

Description

Find Cinema

Book Now

★★★★★[More...](#)

Film Title (cert)

Description

Find Cinema

Book Now

★★★★★[More...](#)

Film Title (cert)

Description

Find Cinema

Book Now

★★★★★[More...](#)

[Add your review & win](#)[All Customer Reviews](#)

User Goal 1

User Goal 2

Find Cinema

Select Cinema

or

Enter town or postcode

☒ Remember my local cinema

Book Now!

Login/Register

Email address

Password

Go

Location based promo

Keep up to date

Email address

Sign up

[Corporate Site](#) [Disclaimer](#) [Terms of Use](#) [Privacy](#) [Site Map](#) [Copyright](#)



Home Page Image / Slide show

Savings Calculator

(x) Minutes that Matters.
Get an online Quote.
It only takes (x) minutes.

Go

Go

Heading 1

Some Copy about Company Achievements and Awards,
or Client Case study, can go here.

Can be updated through CMS on a regular basis.

News Feeds

Paragraph

[Try Now »](#)

Managing Risk

Paragraph

[Try Now »](#)

Pre-Retirement

Paragraph

[Learn More »](#)

Tax Tips

Paragraph

[Learn More »](#)

News Feeds

Stock Feeds

Quotable Quotes

Statistics about Insurance

“The purpose of wireframes is to answer three basic questions of how the content is grouped, how information is structured and a basic visualization of the user interface.”

02

Mockups



Mid-fidelity design.

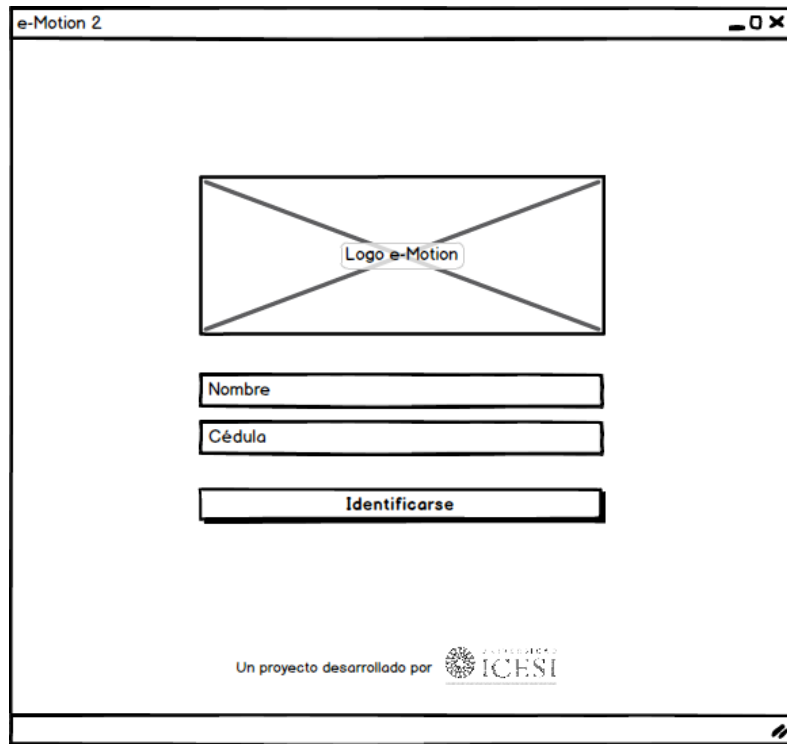


Son el paso siguiente a los wireframes, algo así como el puente entre los wireframes y el prototipo.

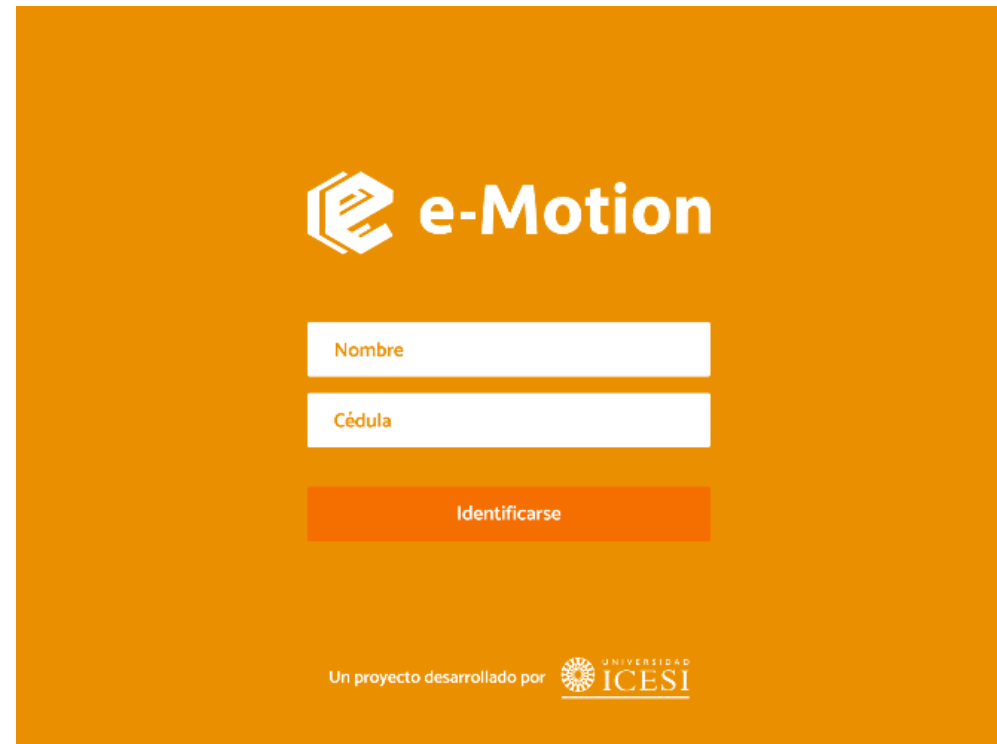


A diferencia de los wireframes, utiliza elementos gráficos de mayor complejidad y diseños refinados (tipografías, colores, identidad visual).

“A mockup is much more than just a coloured version of the wireframes. It is the reinterpretation of the wires in the visual language of the brand.

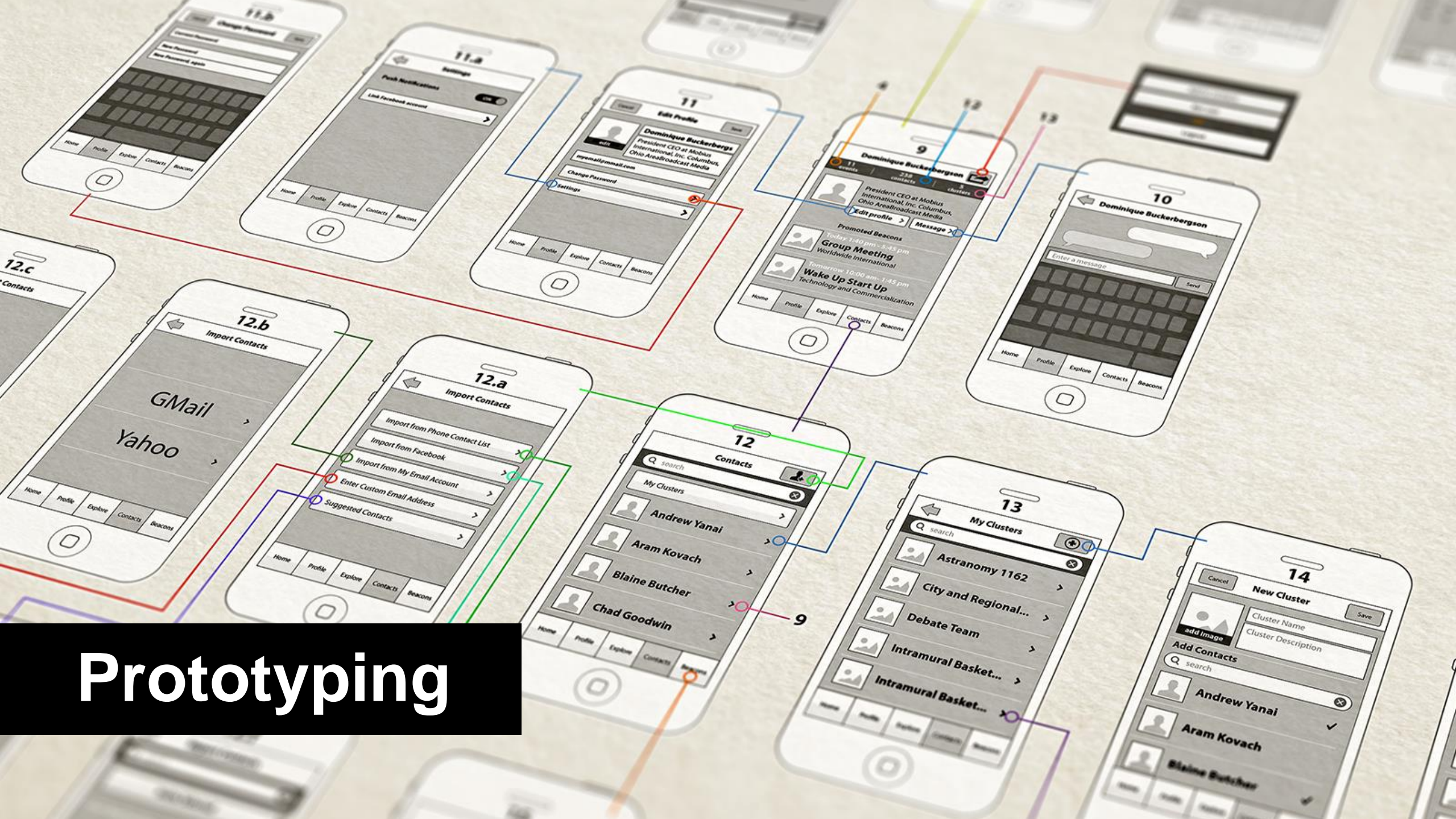


Wireframe



Mockup

Prototyping



03

Prototyping

Es el proceso de construcción de un modelo de un sistema.

03

Prototipo



Mid-to-high-fidelity design.



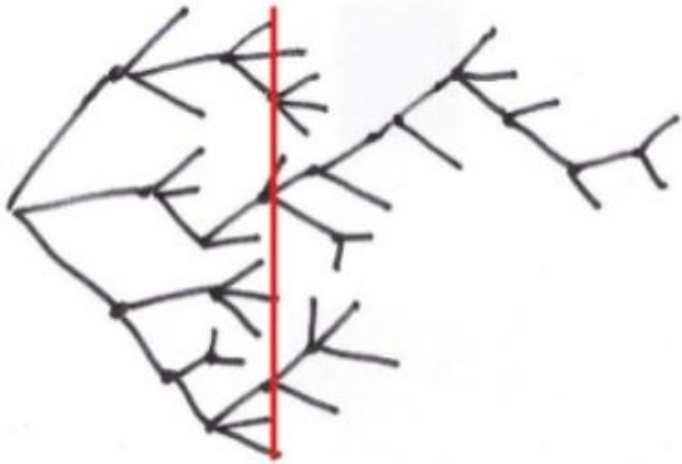
Además de ofrecer una visión más detallada de los atributos visuales del diseño, los prototipos normalmente incluyen la primera interacción del usuario.



La idea general de un prototipo de alta fidelidad es representar lo más cerca posible el producto final.

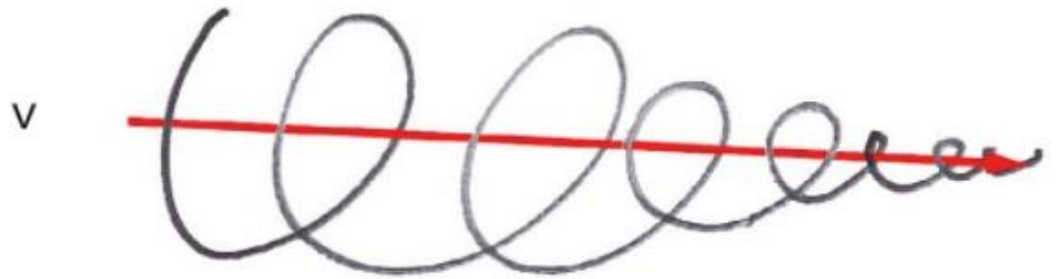
03

¿Por qué es importante?



Diseño

« Branching Exploration »



Prototyping

« Incremental iterative refinement »

“A digital product is an interactive dynamic entity and it is extremely difficult to describe a moving interactive thing using static images. The best way to show interactive concepts to clients is to show them a working version of those concepts. This is the gap that a prototype will fill.

04

Conclusiones

Wireframes



« Low-fidelity design »

Mockups



« Mid-fidelity design »

Prototipo



« Mid-to-high-fidelity design »

“As important as wireframes and mockups are in getting you closer to a finished product, it is a prototype brings you the closest to a finished product and lets you test out an interactive design before it goes public.”