

# GUIA DE ELABORACION MOCKUPS

## MOCKUPS

Los Mockups son un boceto de las pantallas de la futura aplicación. Son un soporte gráfico a los requisitos, si bien, de manera general, el término se refiere a «maquetado». El término mockups se usan mucho en los proyectos ágiles ya que es una herramienta que complementa a las historias de usuario.

En muchos proyectos, junto con las historias de usuario y el product backlog, los Mockups se están convirtiendo en una herramienta complementaria para el product owner.

Por lo general, complementar las historias de usuario y el product backlog con los Mockups suele dar buenos resultados, con dos consideraciones:

- Que los aspectos gráficos no hagan perder el enfoque funcional, o que las historias de usuario sigan siendo la pieza clave, y el Mockups un complemento, no al revés.
- Que no sean un motivo de generación de documentación que no aporta valor, conllevando, además, un coste en mantenimiento de “papel”. Recuerda, documentación sí, pero documentación útil, simple e inteligente.

Los Mockups son para dar una vista y no es el diseño del aplicativo futuro, ya que lo más seguro es que los diseños lo hace un diseñador gráfico.

Los mockups también pueden ser wire-frames.

Hay diferentes opciones para hacer mockups y wireframes

1. [Balsamiq Wireframes](#)
2. [Wireframe.cc](#)
3. [Figma](#)
4. [Pencil Project](#)
5. [NinjaMock](#)
6. [FluidUI](#)
7. [Mockflow](#)
8. [Cacoo](#)

Para hacer los mockups puedes usar cualquiera de estas o otras herramientas. La idea es que los mockups den una idea de cómo se va ver ese requerimiento o historia de usuario.

Usando los ejemplos hechos en las historias de usuarios.



