

I.E.S. RIBERA  
DE CASTILLA

2º DAW - 2021/2022

# DISEÑO DE INTERFACES WEB

PRESENTADO POR

Jorge Hernández Flores.

# INDICE DEL DOCUMENTO

## **¿QUÉ SON LOS WIREFRAMES? . 2**

## **DESARROLLO ..... 2**

¿DE QUÉ SE TRATAN LOS WIREFRAMES?..... 2

¿POR QUÉ UTILIZAR WIREFRAMES? ..... 3

¿POR QUÉ LOS WIREFRAMES SE VEN COMO LO HACEN?..... 4

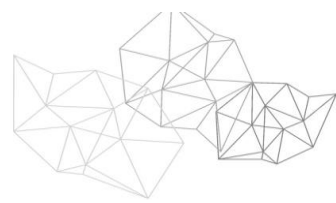
1. LOS WIREFRAMES DEJAN EN CLARO QUE ESTE *NO* ES EL DISEÑO FINAL..... 4

2. LOS WIREFRAMES TRANSMITEN QUE "TODO ESTO ESTÁ EN DISCUSIÓN" ..... 4

3. LOS WIREFRAMES DEJAN EN CLARO QUE AÚN NO SE HA ESCRITO NINGÚN CÓDIGO..... 4

EMPEZANDO CON WIREFRAMES .....5

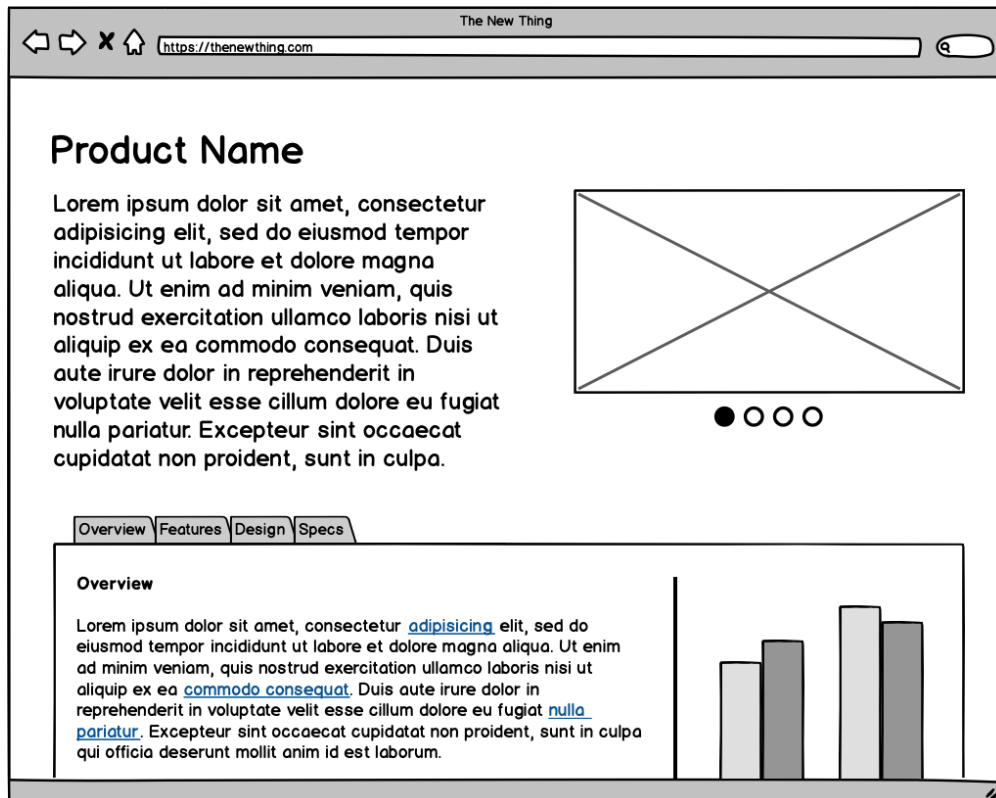
## **CONCLUSION ..... 6**



# ¿QUÉ SON LOS WIREFRAMES?

Los diseños de Material Design utilizan elementos y espacios uniformes para fomentar la coherencia entre plataformas, entornos y tamaños de pantalla.

Un wireframe es un esquema o plano que es útil para ayudarlo a usted, a sus programadores y diseñadores a pensar y comunicarse sobre la estructura del software o sitio web que está creando.



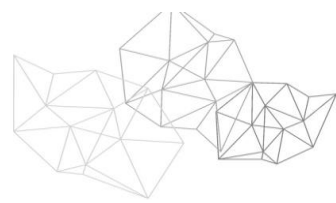
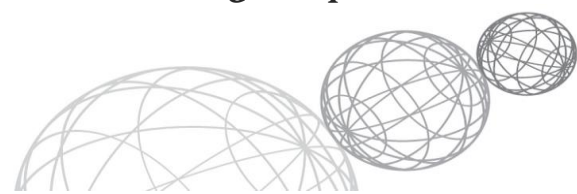
## DESARROLLO

En este artículo:

- [¿De qué se tratan los wireframes?](#)
- [¿Por qué utilizar wireframes?](#)
- [¿Por qué los wireframes se ven como lo hacen?](#)
- [Empezando con wireframes](#)

---

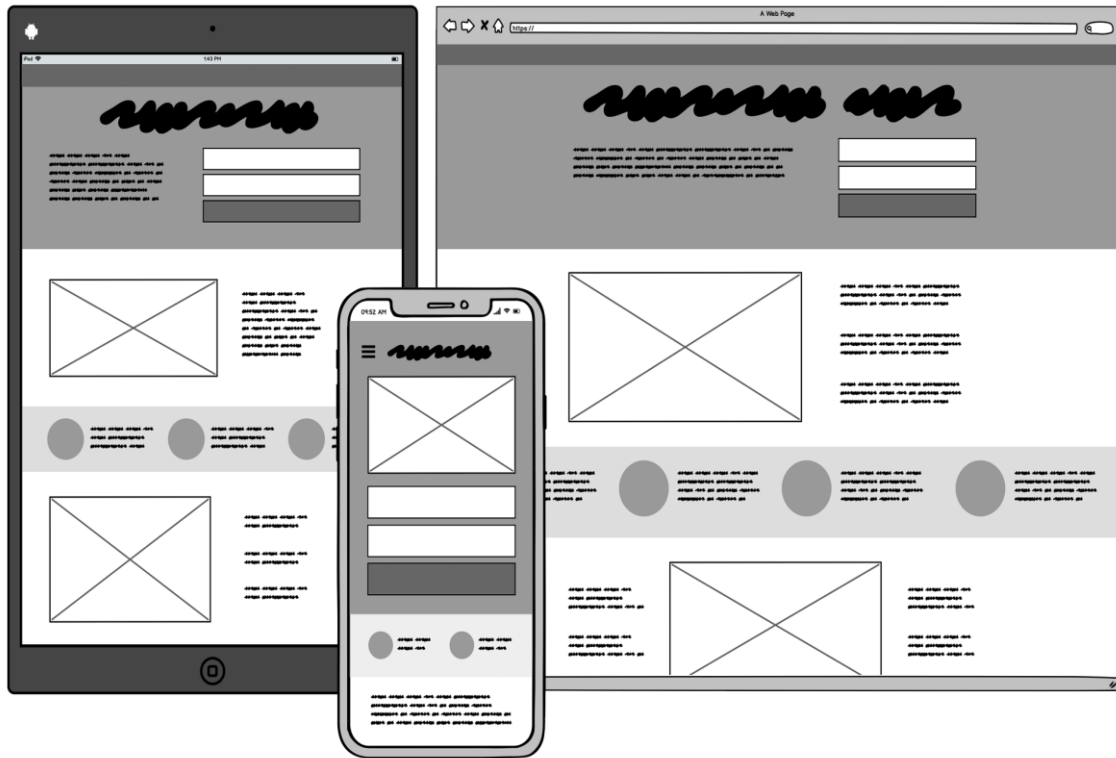
### ¿De qué se tratan los wireframes?



## Proyecto de Interfaces graficas web

Los diseños que recibió se denominan **wireframes** (a veces llamados cables, maquetas o simulaciones).

Un wireframe es un esquema, un plano, útil para ayudarlo a usted y a sus programadores y diseñadores a pensar y comunicarse sobre la **estructura** del software o sitio web que está creando.



## ¿Por qué utilizar wireframes?

La misma pantalla se puede construir de muchas maneras diferentes, pero solo algunas de ellas transmitirán su mensaje correctamente y darán como resultado un software o sitio web fácil de usar. Definir **una buena estructura de interfaz** es posiblemente la parte **más importante del diseño de software**.

Hacer este trabajo ahora, **antes de que se escriba cualquier código y antes de que se finalice el diseño visual**, le ahorrará mucho tiempo y un doloroso trabajo de ajuste más adelante. Para obtener más información sobre por qué las personas eligen el wireframe, lea sobre [Las dos fases del wireframing](#), o vea nuestro

Reproducir Vídeo

detallado sobre

Reproducir Vídeo

o el resumen rápido a continuación.

Resumen:

1. Los wireframes ayudan a transmitir su mensaje
2. Los wireframes te ayudan a definir la interfaz



3. Los wireframes dan como resultado software y sitios web fáciles de usar
4. Los wireframes le ahorran tiempo y le permiten realizar ajustes más adelante

---

## ¿Por qué los wireframes se ven como lo hacen?

Los wireframes suelen tener un aspecto y una sensación intencional de **baja fidelidad** , por las siguientes razones.

### 1. Los wireframes dejan en claro que este *no* es el diseño final

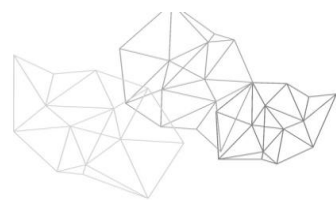
Nadie podría confundir una estructura alámbrica con el aspecto final de su aplicación. La baja fidelidad y los pocos colores te obligan a centrarte en la estructura sobre los detalles. Habrá mucho tiempo para el diseño visual una vez que se finalice la estructura.

### 2. Los wireframes transmiten que "todo esto está en discusión"

La sensación áspera fomenta la discusión. Lo llamamos *una mirada que nadie tiene miedo de criticar* . Los wireframes son *muy* rápidos de hacer, ¡así que no seas tímido al [dar comentarios](#) ! Cada pantalla probablemente solo tomó unos minutos para hacer; no se preocupe, a su autor no le importará hacerlo desde cero. Lo que más importa en este punto es la facilidad de uso final, por lo que pasar por algunas iteraciones es normal y esperado.

### 3. Los wireframes dejan en claro que aún no se ha escrito ningún código.

Si su cliente o interesado recibió algunas pantallas que parecían capturas de pantalla de la aplicación final, en lugar de una estructura alámbrica, podrían asumir que todo el código detrás de esas capturas de pantalla ya se había escrito. Este no suele ser el caso. Los wireframes no tienen este peligro.





## Empezando con wireframes

Con un gran poder viene una gran responsabilidad. El hecho de que las herramientas de wireframing faciliten la creación de interfaces de usuario no significa que crear **buenas** interfaces de usuario sea fácil.



# *CONCLUSIÓN*

*FIN*