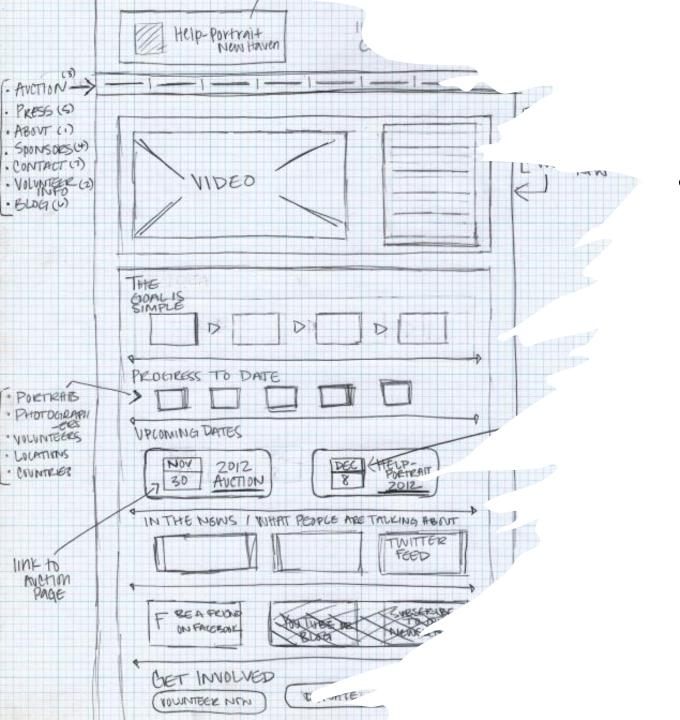


## iQUÉ ES UN WIREFRAME?

 Un wireframe o prototipo es un boceto donde se representa visualmente, de una forma muy sencilla y esquemática la estructura de una interfaz gráfica según el tipo de dispositivo o plataforma: web, escritorio, móvil, smartwatch, etc.





## iPara qué funcionan?

- Compartir ideas de diseño sobre el funcionamiento de una interfaz.
- Detectar y corregir problemas antes de que se avance en el desarrollo del software, al recibir retroalimentación sobre la misma.
- Ayuda a resolver problemas básicos relacionados con la usabilidad y funcionalidades propuestas.
- Pueden ser creados a manos (prototipo rápido), o con herramientas digitales. Pueden recrearse prototipos funcionales para obtener más información sobre funcionalidad y usabilidad de las interfaces.



## I Parte:

- El arte de diseñar interfaces conlleva práctica, y mucha atención a los detalles.
- Existen patrones de diseño que ayudan a elaborar más rápidamente una interfaz gráfica (<a href="https://ui-patterns.com/patterns">https://ui-patterns.com/patterns</a>). Funcionan como una librería de patrones, y están segmentadas por tipo de elemento de diseño.
- Para ser un experto diseñador de UI (User interface) hay cierta información que debe conocerse (lamentablemente no podemos ver todo en este curso):
  - Principios de diseño (p. ej. Principios de Gestalt, Principios de Donald Norman, 8 reglas de oro de Shneiderman, Principios de Diseño de Tognazzinni)
  - Arquitectura de información (ayuda a organizar diseños en función de su estructura, flujo de información, menús, navegación, etc.) – Se ve muy por encima en este curso, pero puedes aprender por tu cuenta.
  - Diseño centrado en el usuario (lo veremos luego en el curso)
- Para saber más sobre los wireframes, lea el siguiente artículo: https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-un-wireframe-para-un-sitio-web

## Asignación

- En una sesión anterior uds. iniciaron la creación de un wireframe básico usando PowerPoint.
- Existen herramientas más afines a la creación de wireframes y prototipos funcionales: AdobeXD, Figma, Luccidchart, Mockflow, etc. Algunos de estos productos tienen versiones gratuitas, como lo es FIGMA.
- En la sesión de hoy vamos a imitar el diseño que creamos en PowerPoint pero esta vez usando FIGMA.
  - Asegúrese que entendió los términos: patrones, elementos de diseño y los pasos para hacer wireframes, expuesto en las diapositivas anteriores.
  - Luego, aprenderemos sobre FIGMA a través del vídeo https://www.youtube.com/watch?v=3q3FV65ZrUs
  - Registrese en la versión gratuita de FIGMA el cual permite la creación de 3 proyectos, suficiente para este curso.
  - Defina el tamaño de su lienzo considerando el tamaño de una pantalla de celular, y añada todos los elementos de diseño. Por ahora sólo tiene que crear una pantalla, pero luego tendrá que crear varias y enlazarlas para crear un prototipo funcional.
- Esta es una sesión abierta de aprendizaje. Puede apoyarse con otras fuentes y/o su grupo.