

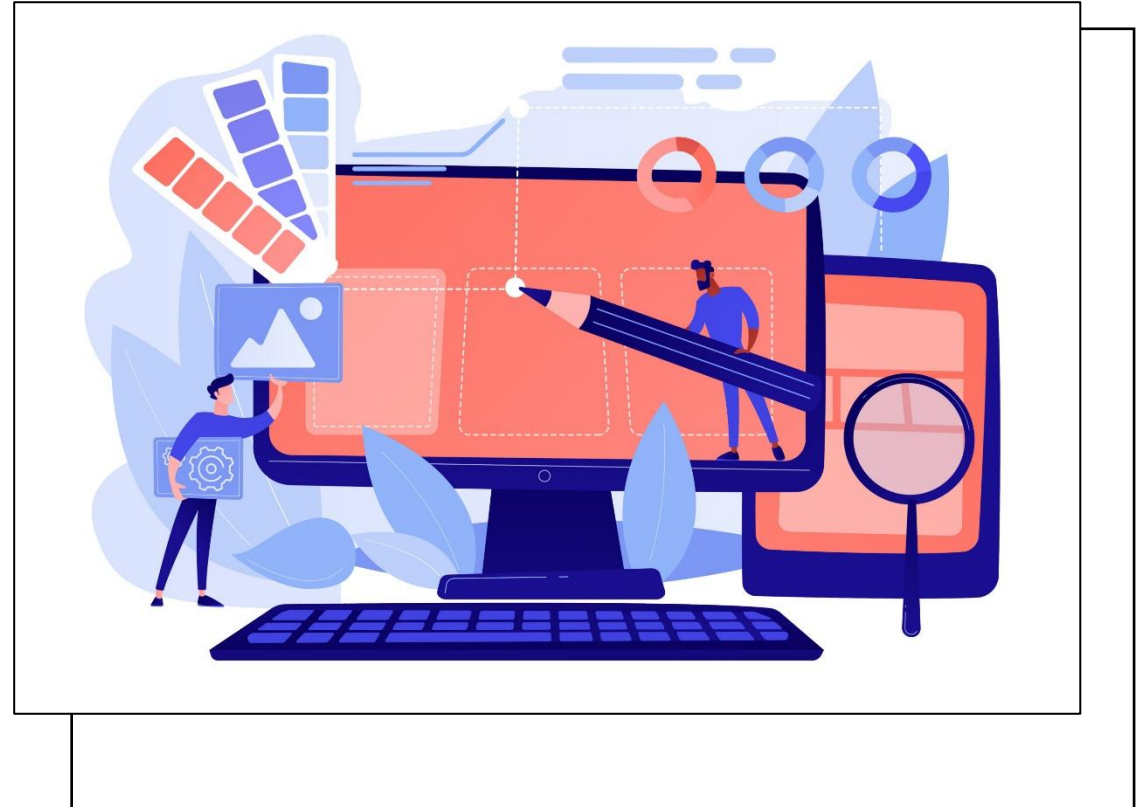


Unidad 2 **Diseño y Prototipado**

Universidad Politécnica del Estado de Morelos



Tema 2.2 Herramientas de diseño de interfaces



Contenido

1. Introducción al diseño de interfaces
2. ¿Qué es un wireframe y qué es un mockup?
3. Diferencias clave entre wireframe y mockup
4. Herramientas populares para diseñar interfaces
5. Elementos básicos que debe tener una herramienta de diseño
6. Conclusión
7. Actividad práctica: Diseñando tu primera interfaz





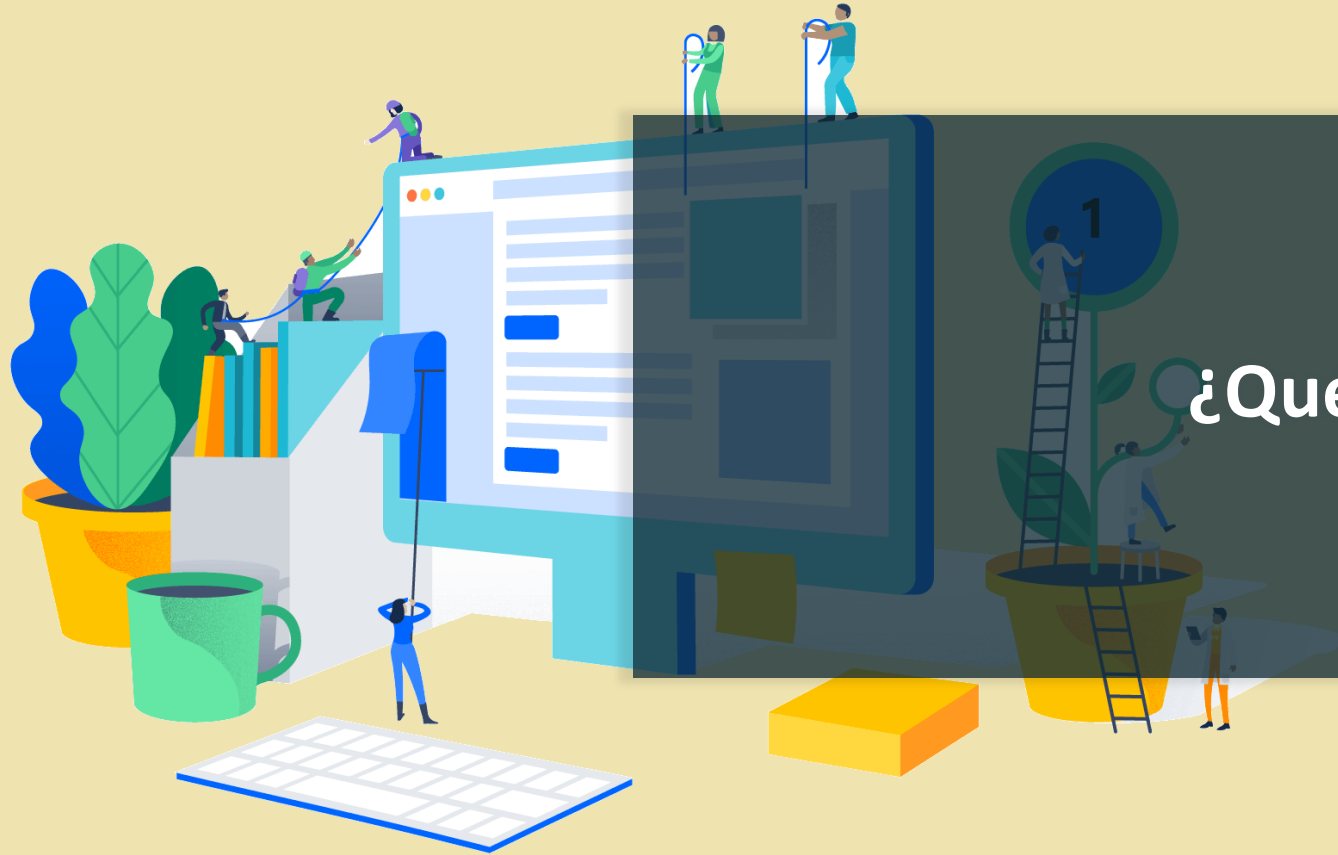
Introducción.

■ Introducción.

Una interfaz bien diseñada **guía al usuario**, lo hace sentirse cómodo, y mejora la experiencia general. Por eso, usamos herramientas como **wireframes** y mockups para planear antes de programar.

"Las apps no solo deben funcionar, también deben ser claras, atractivas y fáciles de usar."





¿Qué es un wireframe?

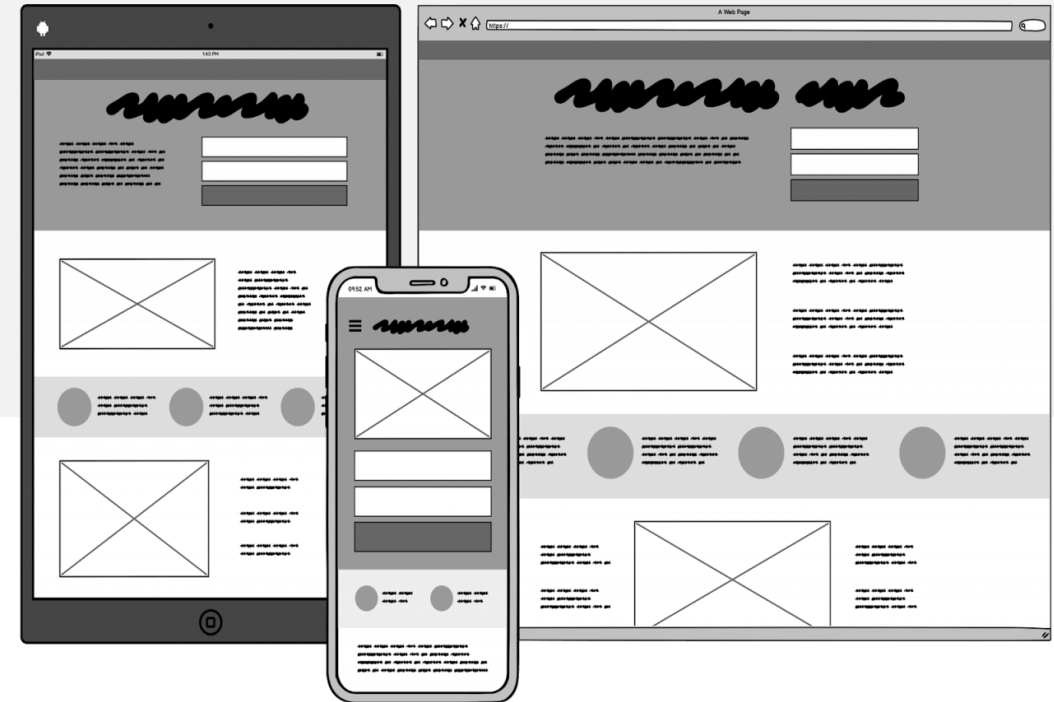
■ ¿Qué es un wireframe?

Wireframe = Esqueleto visual de una pantalla.

Sirve para organizar la estructura, sin colores ni detalles de diseño.

Características:

- Blanco y negro (o tonos grises)
- Sin imágenes ni estilos
- Se enfoca en posición de elementos, jerarquía y navegación



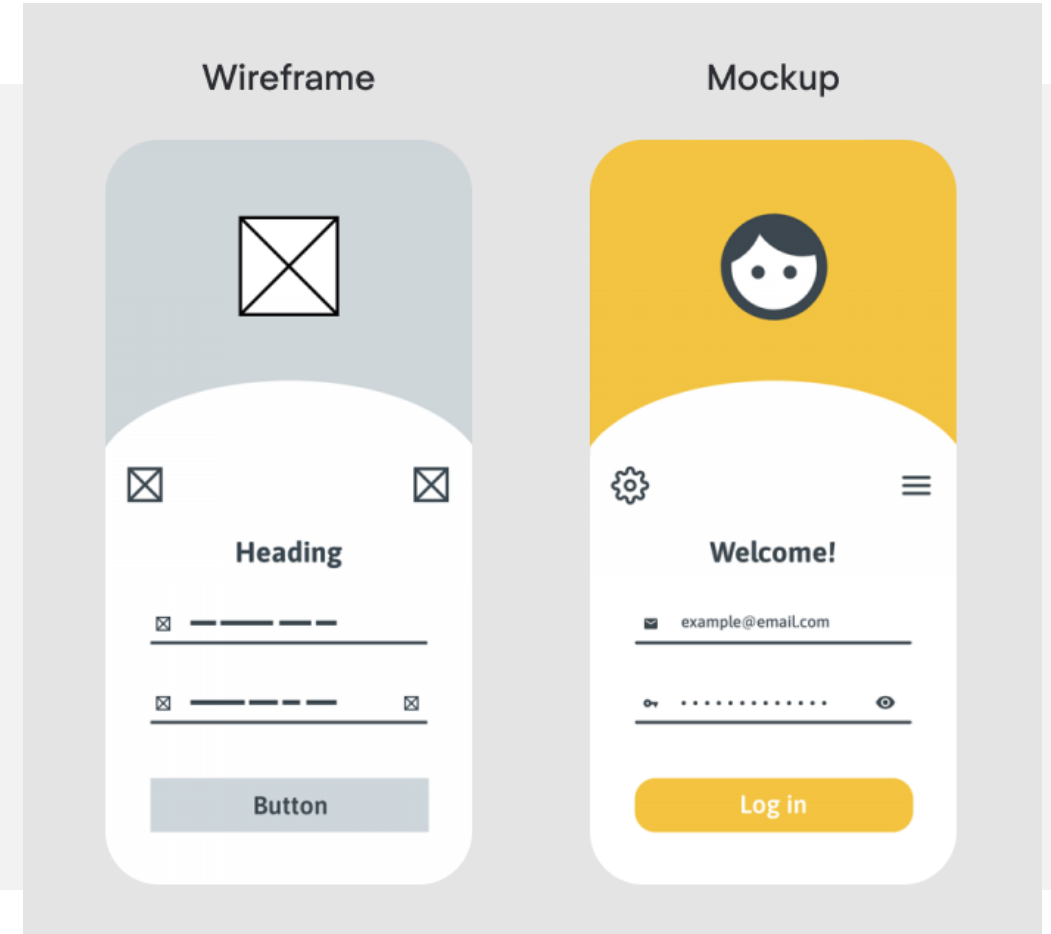


¿Qué es un mockup?

■ ¿Qué es un mockup?

Mockup = Representación visual detallada de la interfaz.

Incluye **colores, tipografía, íconos, botones, imágenes** y estilo visual final.





Diferencias clave entre wireframe y mockup

■ Diferencias clave entre wireframe y mockup

Elemento	Wireframe	Mockup
Estética	Básica, sin diseño	Detallada, visualmente fiel
Objetivo	Estructura y navegación	Visual final del producto
Colores/Estilo	No	Sí
Interacción real	No	No



Herramientas de diseño de interfaces

■ Herramientas de diseño de interfaces

Aquí puedes mencionar las más conocidas y gratuitas:

Herramienta	Tipo	¿Qué permite hacer?
Figma	Online	Wireframes, mockups, prototipos
Adobe XD	Desktop	Mockups, diseño UX/UI
Balsamiq	Online	Wireframes rápidos estilo sketch
Canva	Online	Mockups básicos
Pen & Paper 	Física	¡Sí, también vale bocetar a mano!

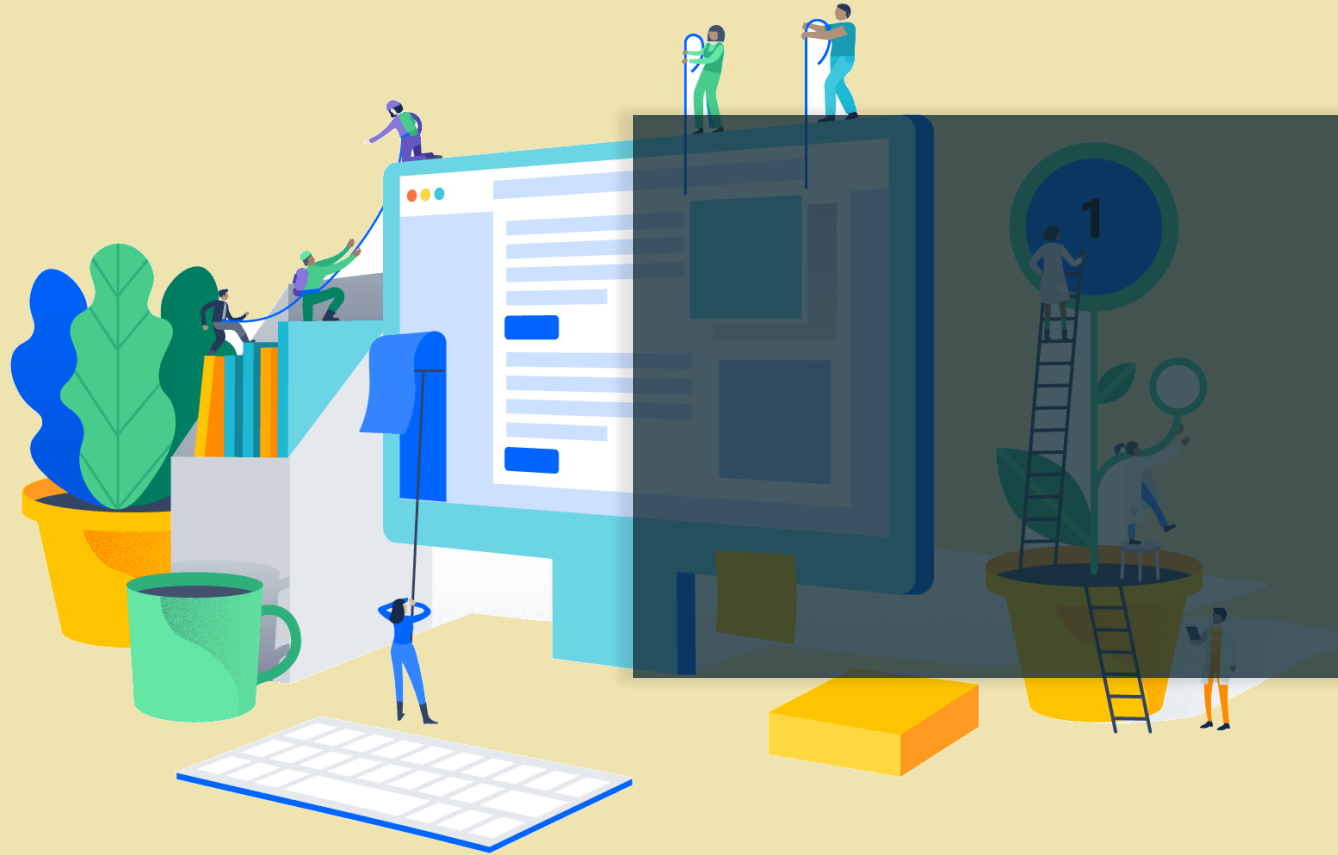


Elementos clave en una herramienta
de diseño

■ Elementos clave en una herramienta de diseño

- Bibliotecas de componentes
- Plantillas o layouts
- Manejo de capas
- Rejillas (grids) y guías
- Opciones de colaboración (Figma es top en esto)
- Exportación a imagen o PDF



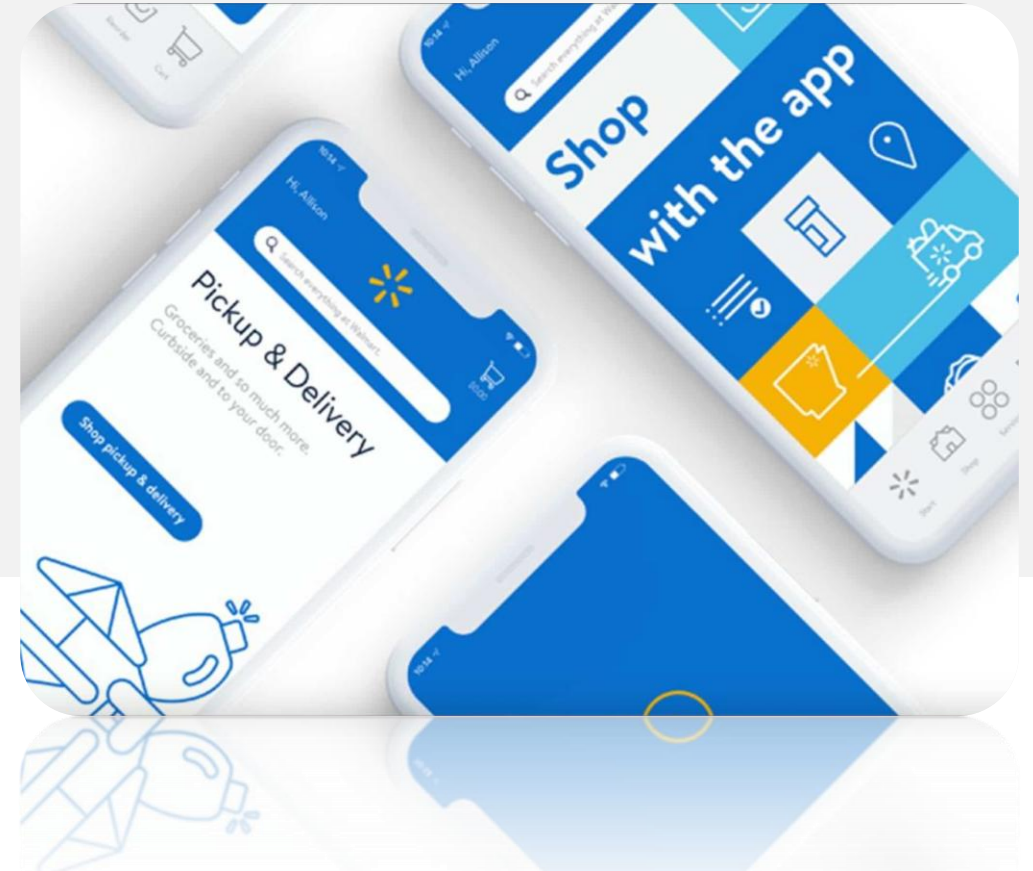


Conclusión

■ Conclusión

Diseñar antes de programar evita errores, ahorra tiempo y mejora la experiencia del usuario.

- Los wireframes nos ayudan a pensar en la estructura.
- Los mockups nos permiten visualizar el resultado final.
- Las herramientas digitales nos facilitan la colaboración.





Actividades en clase

Actividades en clase


Prototipando tu app en 2 fases

Equipos de **3 personas máx.**

1. Elijan una idea de app (puede ser inventada o conocida).

2. Hagan **2 diseños por equipo:**

- Un **wireframe** (boceto) de una pantalla principal
- Un **mockup** (a mano o en Figma/Canva) de esa misma pantalla, ya con color y estilo

 Pueden hacerlo a mano, en papel, en Figma, Canva o donde quieran. Lo importante es que cumplan las diferencias entre **wireframe y mockup**.

Entregable: imagen jpg o png del wireframe y del mockup.

Nomenclatura:

“apellidoPaternoMaternoNombre-wireframe.png”

“apellidoPaternoMaternoNombre-wmockup.png”



Unidad 2 **Diseño y Prototipado**

Universidad Politécnica del Estado de Morelos