



Introduccion balsamiq

gestión de mercado (Servicio Nacional de Aprendizaje)



Introducción a Balsamiq Mockups



This document is available free of charge on



Descargado por sandra milena peñaranda salazar (spenaranda@misena.edu.co)

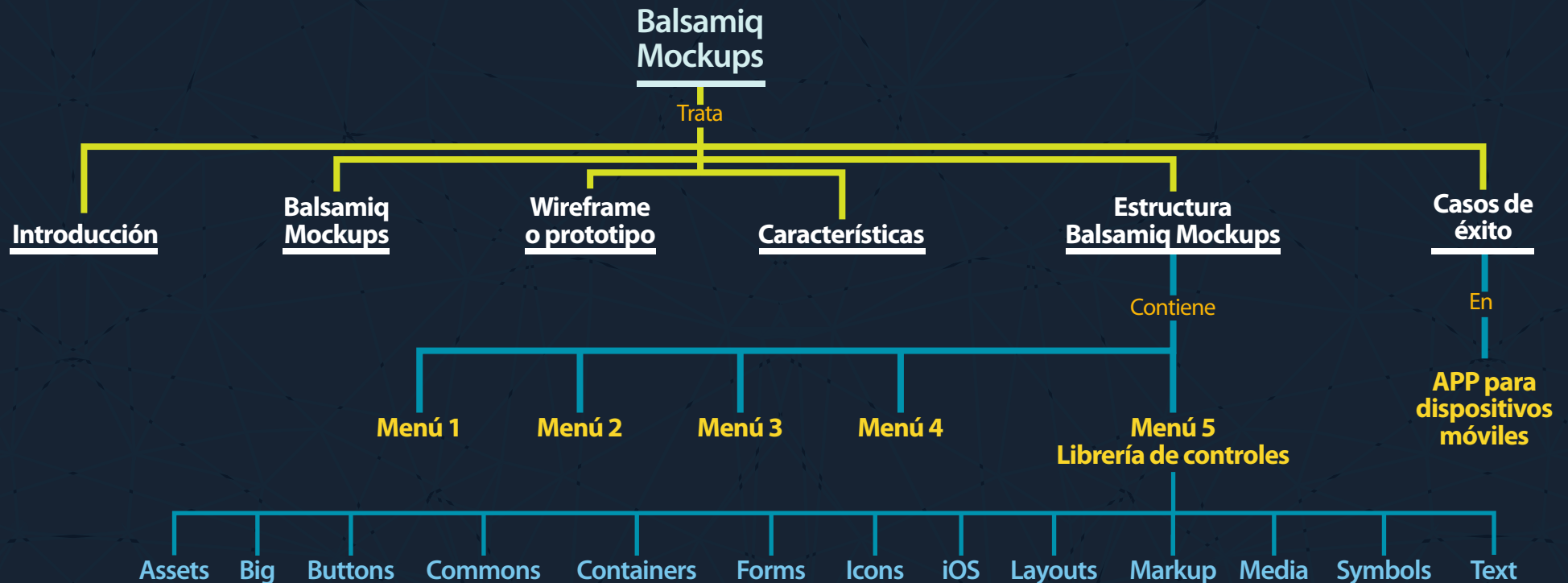
Introducción a Balsamiq Mockups

Contenidos	Pág.
MAPA CONCEPTUAL	2
1. INTRODUCCIÓN	3
2. BALSAMIQ MOCKUPS	3
3. WIREFRAME O PROTOTIPO	4
4. CARACTERISTICAS DE BALSAMIQ MOCKUPS	4
5. ESTRUCTURA DE BALSAMIQ MOCKUPS	5
5.1 Menú 1	5
5.2 Menú 2	6
5.3 Menú 3	7
5.4 Menú 4	7
5.5 Menú 5	9
5.6 Zonas de trabajo de Mockups	11
5.7 Zona de trabajo para el diseño del boceto	11
5.8 Zona de notes	12
5.9 Casos de éxito	12
GLOSARIO	13
BIBLIOGRAFÍA	14
CREATIVE COMMONS	15
CRÉDITOS	16



Mapa Conceptual

Mapa Conceptual



1. Introducción

La realización de un proyecto disciplinar de Ingeniería, particularmente en Multimedia, requiere una fase de diseño, donde se construyen bocetos (*sketches*), dibujos rápidos, prototipos o interfaces para tener una imagen visual de cómo será el producto final.

Para Santamaría (2013), el diseño de bocetos ayuda a crear el proyecto lo más similar posible a la realidad o requerimientos del cliente.



2. Balsamiq Mockups

Balsamiq Mockups, es una aplicación licenciada y nativa para OSX, Windows y Linux.

El sitio oficial (<https://balsamiq.com/download/>) permite realizar una descarga full trial por 30 días.

Balsamiq Mockups permite crear maquetas para interfaces gráficas dirigidas a usuarios, ayuda al desarrollo de aplicaciones, facilitando la creación de esquemas (Santamaría, 2013).

Figura 1. Balsamiq



Fuente: Pinteres (2017)

3. Wireframe o prototipo

El diccionario de la lengua española indica que la palabra prototipo, es un ejemplar original o primer molde en el que se fabrica una figura o cualquier otra cosa; en este caso, quiere decir, que mientras se construye a papel y lápiz el producto multimedia, se hacen cambios, correcciones y se tienen mejores ideas, estos *sketchs* se convierten en el prototipo del proyecto final, en definitiva en *mockups*.

A este proceso se le denomina *wireframing*, que es la creación de la estructura de una interfaz.

Un prototipo o *wireframe*, es un objeto que se utiliza como referente para moldes en una cadena de producción. Es el primer elemento que se crea, del cual se toman las características más relevantes para la construcción de otros elementos, representando de esta manera, todas las ideas de diseño.



4. Características de Balsamiq Mockups

Balsamiq Mockups es una aplicación/servicio nativa y licenciada para OSX, Windows y Linux. Además presenta una versión web, con el fin de trabajar online.

Su finalidad está orientada al desarrollo de aplicaciones que faciliten la creación de esquemas o bocetos. (Santamaría, 2013).

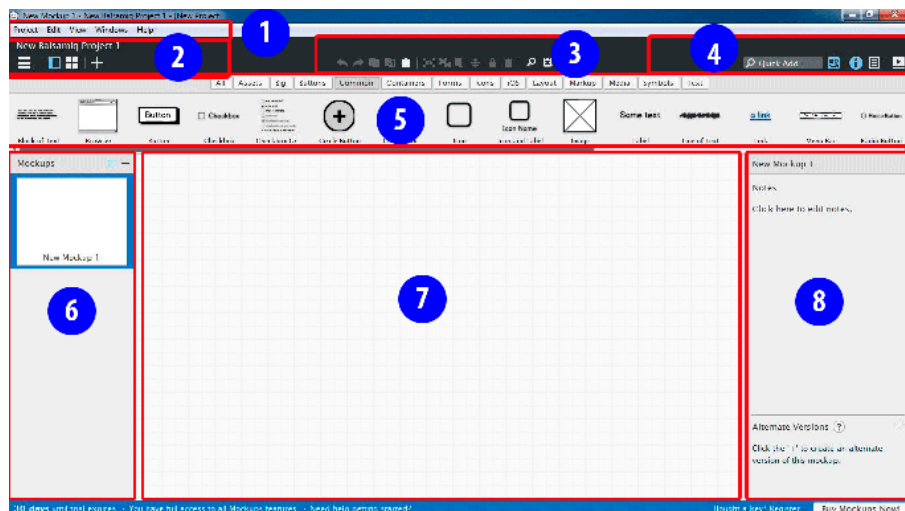
Balsamiq, facilita la inserción de los diseños en página web y permite escoger entre un montón de objetos prediseñados como: barras de estado, menús, barras de progreso, etc, además, exportar el diseño o el boceto realizado en formato PNG, o PDF e incluso al portapapeles; funciona como cualquier aplicación normal, permite arrastrar, soltar, guardar los bocetos *mockups* en un archivo, copiar y pegar, deshacer, etc.

Cuenta con una librería de controles, con más de 75 modelos que se pueden utilizar para facilitar la construcción de bocetos, tan solo con la función de arrastre y pegue.

5. Estructura de Balsamiq Mockups

La estructura modular del aplicativo Balsamiq Mockups, está dada por cinco menús (1, 2, 3, 4, 5) y tres zonas de trabajo (6, 7, 8) para el desarrollo de bocetos o prototipos.

Figura 2. Estructura Balsamiq



Fuente: Balsamiq (2017)

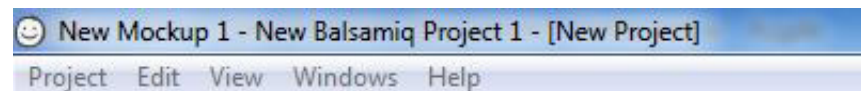
Estimado aprendiz...

Recuerde que para aprovechar al máximo la aplicación BALSAMIQ MOCKUPS, es indispensable identificar cada una de las herramientas y características que se encuentran en los menús; a continuación le mostraremos su funcionamiento para que usted pueda optimizar su utilidad en la creación de los bocetos (*sketchs* en inglés), dibujos rápidos, prototipos o interfaces de cada proyecto.

5.1 Menú #1

El primer menú, ubicado en la parte superior izquierda, está compuesto por las opciones de Project, Edit, View, Windows y Help.

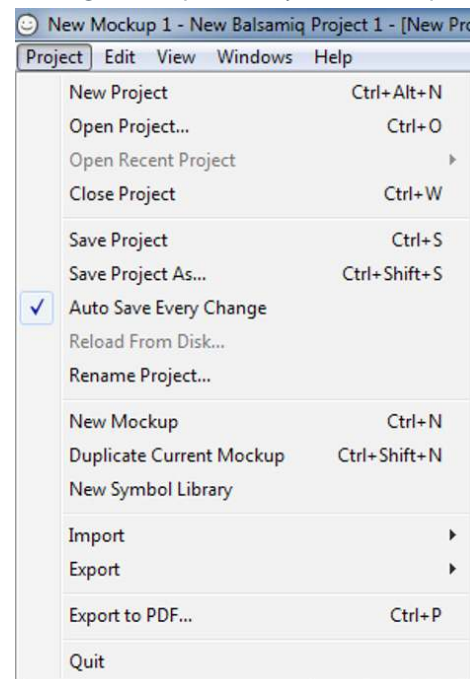
Figura 3. Menú 1 Balsamiq



Fuente: Balsamiq (2017)

Mediante la opción “Project” se puede crear o abrir un proyecto, salvarlo o renombrarlo, así como importarlo o exportarlo, entre otras opciones.

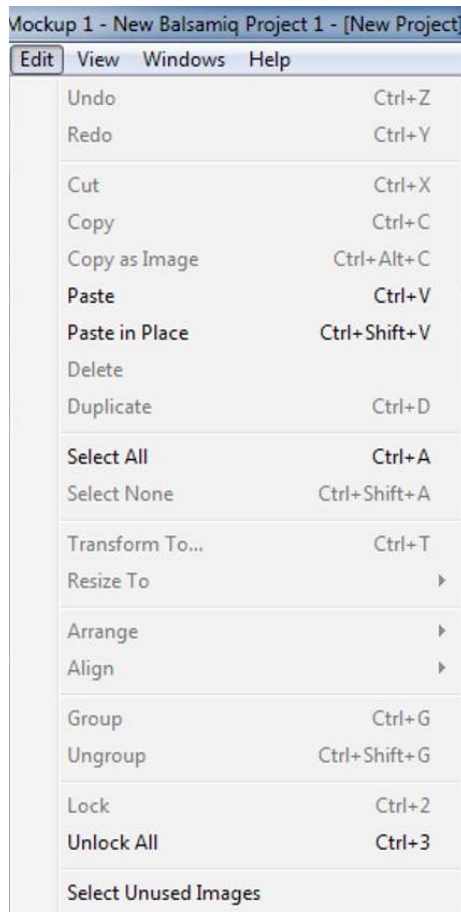
Figura 4. Opción Project Balsamiq



Fuente: Balsamiq (2017)

Al dar clic en la opción de “Edit”, se despliega un menú de opciones, algunas de ellas permiten cortar, pegar, agrupar y desagrupar objetos de la zona de trabajo.

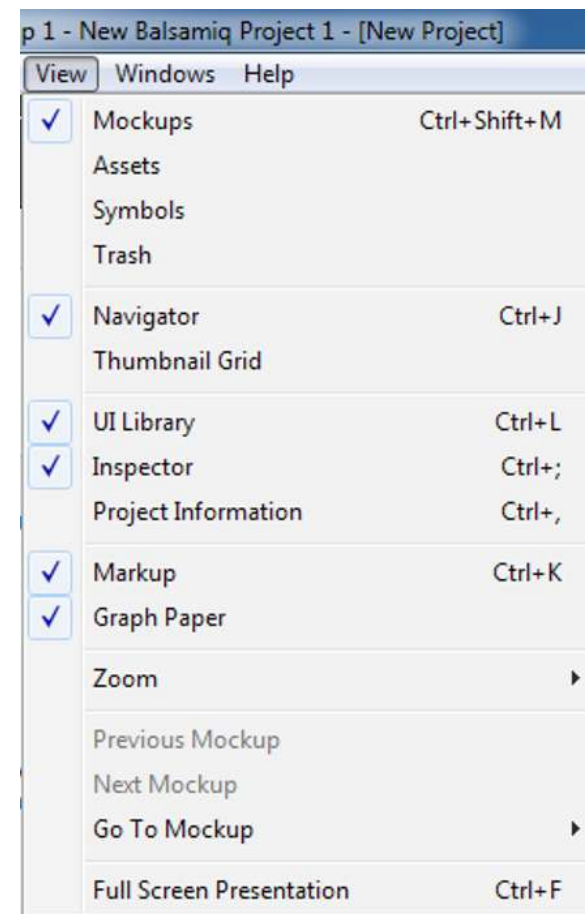
Figura 5. Opción Edit Balsamiq



Fuente: Balsamiq (2017)

Otra opción del menú, que permite activar o desactivar módulos del aplicativo es “View”.

Figura 6. Opción View Balsamiq



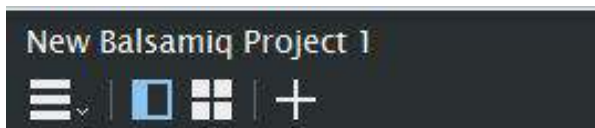
Fuente: Balsamiq (2017)

5.2 Menú #2

El segundo menú, ubicado en la parte inferior del menú uno, permite configurar la manera de observar la estructura de la zona de trabajo (pantalla completa u observando la zona de trabajo y árbol de bocetos).

La primera opción del menú dos, facilita la posibilidad de insertar una imagen o en su defecto, utilizar las que se hayan usado en anteriores bocetos. De la misma forma, se pueden agregar al proyecto nuevos bocetos.

Figura 7. Menú 2 Balsamiq



Fuente: Balsamiq (2017)

5.3 Menú #3

El tercer menú, ubicado en la parte superior central de la pantalla, dispone íconos para realizar las operaciones básicas como copiar, cortar, pegar, retroceder una acción, adelantar una acción, agrupar o desagrupar objetos seleccionados, ocultar o generar zoom.

Figura 8. Menú 3 Balsamiq



Fuente: Balsamiq (2017)

5.4. Menú #4

El cuarto menú, ubicado en la parte superior derecha de la pantalla, dispone de íconos para visualizar u ocultar la librería de controles o conjunto de objetos de Balsamiq Mockups así:



Botón observar u ocultar.



Botón inspección para ver la información del proyecto, este ícono corresponde al espacio de configuración o características a configurar; es útil una vez se señale un objeto o elemento en la zona de trabajo de Balsamiq Mockups.



Este es el último icono del menú, permite ejecutar el proyecto de acuerdo con las configuraciones o enlaces que se le hayan dado a cada uno de los elementos del boceto.

Figura 9. Menú 4 Balsamiq



Fuente: Balsamiq (2017)



Actividad de Repaso:

Es necesario hacer un alto en el camino del proceso de aprendizaje, con el fin de recordar las funciones de algunos menús y opciones de la interfaz de Balsamiq Mockups.

Para ello, lea cada uno de los enunciados que aparecen a continuación y responda las preguntas, señalando con una "x" la respuesta que considere correcta.

1. ¿En qué menú existe la opción de señalar todos los objetos de la zona de trabajo?

- ☐ Menú View
- ☐ Menú Edit
- ☐ Menú Project

2. ¿En qué menú existe la opción para desactivar la opción de inspector de proyecto?

- ☐ Menú View
- ☐ Menú Edit
- ☐ Menú Project

3. ¿En qué menú existe la opción de cortar y copiar un objeto?

- ☐ Menu View
- ☐ Menú Edit
- ☐ Menú Project

4. ¿En qué menú existe la opción de salvar el proyecto de Balsamiq Mockups?

- ☐ Menú View
- ☐ Menú Edit
- ☐ Menú Project

5. ¿En qué menú existe la opción de agrupar o desagrupar un conjunto de objetos?

- ☐ Menú View
- ☐ Menú Edit
- ☐ Menú Project

6. ¿En qué menú existe la opción de cerrar el proyecto de balsamiq Mockups?

- ☐ Menú View
- ☐ Menú Edit
- ☐ Menú Project

7. ¿En qué menú existe la opción de aplicar ZOOM a la zona de trabajo?

- ☐ Menú View
- ☐ Menú Edit
- ☐ Menú Project

8. ¿En qué menú existe la opción de renombrar el proyecto creado en Balsamiq Mockups?

- ☐ Menú View
- ☐ Menú Edit
- ☐ Menú Project

9. ¿En qué menú existe la opción de ampliar la zona de trabajo al tamaño de la pantalla?

- ☐ Menú View
- ☐ Menú Edit
- ☐ Menú Project

10. ¿En qué menú existe la opción de exportar el proyecto de Balsamiq Mockups a PDF?

- ☐ Menu View
- ☐ Menu Edit
- ☐ Menu Project

5.5. Menú #5 – Librería de Controles

Figura 10. Menú 5 Balsamiq



Fuente: Balsamiq (2017)

El quinto menú, llamado Librería de Controles, es el más importante de la aplicación Balsamiq Mockups; brinda el conjunto de elementos para diseñar las interfaces o bocetos necesarios para un proyecto multimedia o de ingeniería de software; este menú está compuesto por las siguientes sub-librerías:

5.5.1. Librería All

- Está compuesta por todos los recursos de las librerías.

Figura 11. Librería All

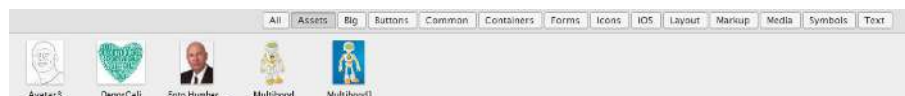


Fuente: Balsamiq (2017)

5.5.2. Librería Assets

- Está compuesta por el banco de imágenes propias del usuario.

Figura 12. Librería Assets



Fuente: Balsamiq (2017)

5.5.3. Librería Big

- Está compuesta por el conjunto de partes que pueden componer un boceto o prototipo de un proyecto.

Figura 13. Librería Big



Fuente: Balsamiq (2017)

5.5.4. Librería Buttons

- Está compuesta por el conjunto de recursos tales como combobox, button, checkbox, buttonbar, entre otros.

Figura 14. Librería Buttons



Fuente: Balsamiq (2017)

5.5.5. Librería Commons

- Está compuesta por el conjunto de recursos más comunes y utilizados en proyectos de diseño multimedia o ingeniería de software.

Figura 15. Librería Commons



Fuente: Balsamiq (2017)

5.5.6. Librería Containers

- Está compuesta por el conjunto de recursos que pueden contener otros recursos. De ahí su nombre de librería.

Figura 16. Librería Containers



Fuente: Balsamiq (2017)

5.5.7. Librería Forms

- Está compuesta por el conjunto de recursos que permiten diseñar formularios o bocetos interactivos.

Figura 17. Librería Forms



Fuente: Balsamig (2017)

5.5.8. Librería Icons

- Está compuesta por el conjunto de íconos orientadores de una acción, vínculo o link.

Figura 18. Librería Icons



Fuente: Balsamiq (2017)

5.5.9. Librería IOS

- Está compuesta por el conjunto de recursos propios del sistema operativo móvil de la compañía Apple Inc.

Figura 19. Librería iOS



Fuente: Balsamiq (2017)

5.5.10. Librería Layouts

- Está compuesta por el conjunto de cuadrículas que dividen o caracterizan los módulos de una interfaz, por ejemplo: H.Scroll Bar, V.Scroll Bar, Button Bar, entre otros.

Figura 20. Librería Layouts

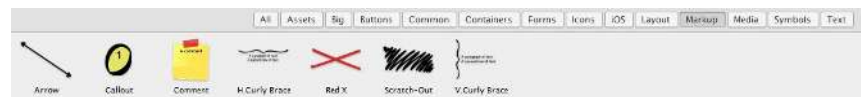


Fuente: Balsamiq (2017)

5.5.11. Librería Markup

- Está compuesta por el conjunto de etiquetas o marcas específicas.

Figura 21. Librería Markup



Fuente: Balsamiq (2017)

5.5.12. Librería Media

- Está compuesta por el conjunto de recursos media, que permiten la interactividad al interior de los bocetos.

Figura 22. Librería Media



Fuente: Balsamiq (2017)

5.5.13. Librería Symbols

- Está compuesta por el conjunto de símbolos.

Figura 23. Librería Symbols



Fuente: Balsamiq (2017)

5.5.14. Librería Text

- Está compuesta por el conjunto de recursos donde se puede editar texto.

Figura 24. Librería Text

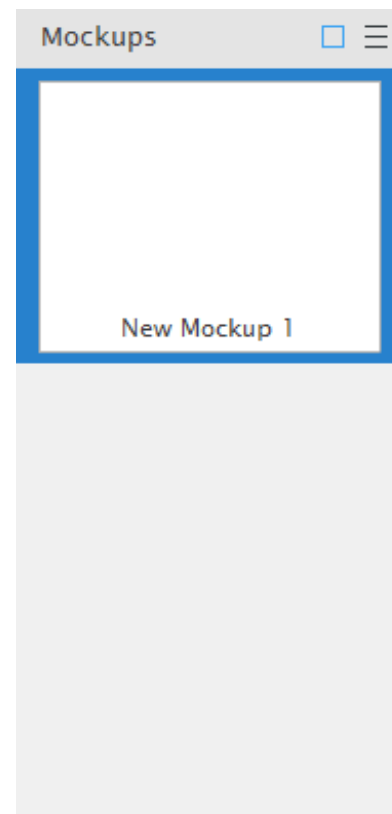


Fuente: Balsamiq (2017)

5.6 Zonas de trabajo de Mockups

En estas zonas se puede observar cada uno de los bocetos que se están creando.

Figura 25. Zonas de trabajo de Mockups



Fuente: Balsamiq (2017)

5.7 Zona de trabajo para el diseño del Boceto

Esta zona de trabajo, se utiliza para el diseño del boceto. Se considera la zona principal de la aplicación.

Figura 26. Zonas de trabajo para diseño de bocetos

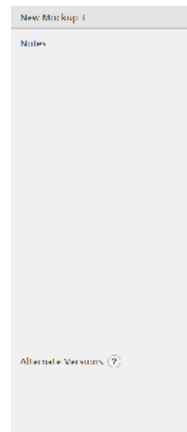


Fuente: Balsamiq (2017)

5.8 Zona de Notes

Esta zona se activa por cada boceto creado, permite insertar notas u observaciones que se deben tener en cuenta en el diseño o interactividad del mismo.

Figura 27. Zonas de notes

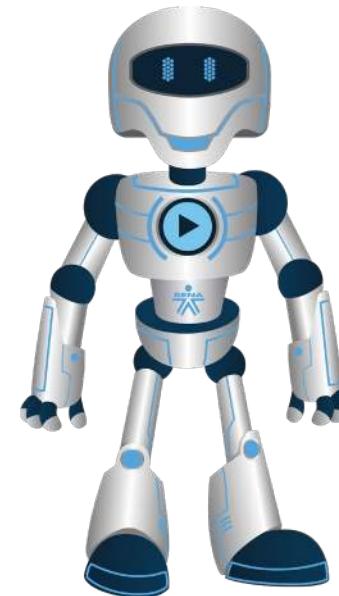


Fuente: Balsamiq (2017)

5.9 Casos de éxito

El desarrollo de Apps para dispositivos móviles, ha tenido un gran apalancamiento en el diseño de maquetas (*mockups*); estas sirven para hacer un boceto preliminar de cómo sería la interfaz de la aplicación, y la navegación de la misma entre las diferentes secciones y vistas.

Gracias a su utilidad para evidenciar las posibles fallas de manera oportuna, las maquetas se han convertido en herramientas eficaces para la mejora continua de estas tecnologías.



Balsamiq Mockups ha sido de gran importancia en el desarrollo de estrategias que permiten mejorar la funcionalidad de otras aplicaciones, su alcance ha permitido que esta herramienta sea considerada como relevante en el desarrollo de los proyectos de ingeniería, especialmente en los relacionados con multimedia.

Glosario

Wireframe: Forma de presentación de los objetos 3D en pantalla por medio de 'alambres' o líneas que representan el volumen.

Sketchs: Término en inglés que significa boceto.

Prototipo: Primer ejemplar que se fabrica de una figura o cosa, reflejando como quedará en la realidad el producto final.

Boceto: Esquema o idea de un proyecto donde se dibujan las características principales del proyecto multimedia.

Interfaz: En ingeniería de software o proyectos multimedia, se denomina interfaz al conjunto de elementos que conforman una página web o en su defecto, una vista del proyecto multimedia.

Inspector del Proyecto: Módulo del aplicativo Balsamiq Mockups que permite configurar un recurso previamente señalado.

Librería de Controles: Término utilizado para hacer referencia al conjunto de recursos del aplicativo Balsamiq Mockups, herramienta para realizar bocetos.

Mockups: Término en inglés que significa maqueta. En proyectos multimedia, un mockup o maqueta es un prototipo de la realidad.



Bibliografía

Balsamiq Studios. (2008). *Balsamiq Mockups*. Recuperado de: <https://balsamiq.com/products/mockups/>

Blog Webdesdecero. (2017). *Wireframes: Qué son y cómo crearlos*. Recuperado de: <http://webdesdecero.com/wireframes-que-son-y-como-crearlos/>

Canales Mora, R. (2017). *Primeros pasos con Balsamiq Mockups*. Recuperado de: <https://www.adictosaltrabajo.com/tutoriales/mockups/>

CONCEPTDEFINICION.DE. (2014). *Definición de Prototipo*. Recuperado de: <http://conceptdefinicion.de/prototipo/>

Freddie. (2008). *Prototipos, bocetos y wireframes con Balsamiq Mockups*. Recuperado de: <http://www.cristalab.com/blog/prototipos-bocetos-y-wireframes-con-balsamiq-mockups-c61456l/>

Guerrera, J. (2011). *Balsamiq Mockups, una herramienta para realizar Wireframes*. Recuperado de: <http://www.glidea.com.ar/blog/balsamiq-mockups-una-herramienta-para-realizar-wireframes>

Hernandez, C. (2010). *Balsamiq Mockups como herramienta de prototipado*. Recuperado de: <http://www.blogtrw.com/2010/10/balsamiq-mockups-como-herramienta-de-prototipado/>

ISDIGITAL.NOW. (2014). *La herramienta que te permite realizar prototipos de tus proyectos: Balsamiq*. Recuperado de: <http://www.isdi.education/es/isdigital-now/herramienta-te-permite-realizar-prototipos-de-tus-proyectos-balsamiq>

Santamaria, P. (2013). *Balsamiq Mockups, una muy buena herramienta para esbozar tus futuras apps*. Recuperado de: <https://www.applesfera.com/aplicaciones-os-x-1/balsamiq-mockup-una-muy-buen-herramienta-para-esbozar-tus-futuras-apps>

SENA. (2015). *Diseño de interfaces utilizando la herramienta web Balsamiq Mockups*. Recuperado de: https://senaintro.blackboard.com/bbcswebdav/institution/semillas/228106_2_VIRTUAL_2015/contenido/oaaps/oaap4/aa3/lab9/manuales/Balsamiq.pdf

video2brain. (2017). *Curso sobre Balsamiq Mockups*. Recuperado de: <https://video2brain.com/mx/balsamiq-mockups>

Web desde Cero. (2017). *Wireframes: Qué son y cómo crearlos*. Recuperado de: <http://webdesdecero.com/wireframes-que-son-y-como-crearlos/>

Wikipedia. (2017). *Prototipo*. Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Prototipo>

Figuras:

Pinterest. (2017). *Figura 1. Balsamiq*. Recuperado de: <https://co.pinterest.com/pin/153122456059054810/>

Balsamiq Mockups. (2017). *Figuras: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27*. Recuperado de: Balsamiq Mockups versión 2017.



Creative Commons



ATRIBUCIÓN, NO COMERCIAL, COMPARTIR IGUAL

Este material puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.



Créditos



LÍNEA DE PRODUCCIÓN

PROGRAMA	Producción de Multimedia
NOMBRE DEL OBJETO	Introducción a Balsamiq Mockups
DISEÑADORES GRÁFICOS	Caren Xiomara Carvajal Pérez Julián Alberto Camargo Fonseca Luis Carlos Reyes Parada
PROGRAMADORES	Nilda Inés Camargo Suescún Nancy Astrid Barón López Milady Tatiana Villamil Castellanos John Freddy Vargas Barrera
GUIONISTAS-PRODUCTOR DE MEDIOS AUDIOVISUALES	Dolly Esperanza Parra Lozano Jheison Edimer Muñoz Ramírez
ASESORAS PEDAGÓGICAS	Janet Lucía Villalba Triana Shirley Andrea Ovalle Barreto
LÍDER DE LA LÍNEA DE PRODUCCIÓN	Zulma Yurany Vianchá Rodríguez

EXPERTOS TEMÁTICOS

EXPERTOS TEMÁTICOS	Versión 1: Jhon Fredy Garavito Versión 2 (2017): Sandra Aydeé López Contador Humberto Amaya Alvear
--------------------	--