**¿Qué es un *Wireframe*?**

Un **wireframe** (en español: "esqueleto" o "maqueta funcional") es una representación visual básica de una página web, aplicación móvil o software. Sirve para mostrar la **estructura**, **disposición de los elementos** y la **funcionalidad** sin distraerse con aspectos visuales como colores, imágenes o estilos gráficos.

Se usa principalmente en las etapas iniciales del diseño para:

* Organizar la información de forma clara.
* Definir la navegación del usuario (UX).
* Comunicar ideas entre diseñadores, desarrolladores y clientes.

**¿Para qué se usa un Wireframe?**

* Visualizar cómo se distribuirán los elementos en pantalla.
* Identificar problemas de navegación o usabilidad antes de programar.
* Agilizar el desarrollo, ya que todos los involucrados entienden el flujo y estructura del producto.

**Tipos de Wireframes**

Los wireframes pueden clasificarse según su nivel de detalle en **tres tipos principales**:

**1. Wireframe de baja fidelidad (Low-Fidelity)**

* Son simples y esquemáticos.
* Usan formas básicas (cajas, líneas) y texto de marcador (como *Lorem Ipsum*).
* Suelen hacerse a mano o con herramientas simples (como papel, Balsamiq, etc.).
* Útiles para brainstorming y revisión rápida.

**Ejemplo visual**:  
Un dibujo en papel con cajas que indican "imagen", "botón", "menú", etc.

**2. Wireframe de media fidelidad (Mid-Fidelity)**

* Más detallados y digitales.
* Se incluyen jerarquías visuales, distribución más precisa y texto real o simulado.
* No tienen color ni imágenes reales, pero pueden mostrar estados de botones o interacción básica.

**Ejemplo visual**:  
Una maqueta en blanco y negro hecha con herramientas como Figma, Sketch, o Adobe XD.

**3. Wireframe de alta fidelidad (High-Fidelity)**

* Muy cercanos al diseño final.
* Incluyen detalles como tipografía, espaciado, íconos, imágenes reales y simulación de interactividad.
* Son útiles para pruebas con usuarios y validación previa a desarrollo.

**Ejemplo visual**:  
Una interfaz pulida que parece real, pero aún no está funcional.

**Herramientas comunes para hacer wireframes**

* Figma
* Adobe XD
* Sketch
* Balsamiq
* Axure RP
* Lucidchart

**UI – User Interface (Interfaz de Usuario)**

**UI** se refiere a **cómo se ve** un producto digital. Es el diseño visual y la interacción directa entre el usuario y el producto.

**Elementos que incluye el UI:**

* Tipografía
* Colores
* Botones
* Iconos
* Imágenes
* Menús
* Estilo visual de los formularios, sliders, tarjetas, etc.

**Objetivo del UI:**

Hacer que la **interfaz sea atractiva, clara y coherente**, facilitando la interacción del usuario con el sistema.

**UX – User Experience (Experiencia de Usuario)**

**UX** se refiere a **cómo se siente** y qué tan fácil es para un usuario interactuar con un producto. Es un proceso más amplio que incluye **usabilidad, accesibilidad, arquitectura de información, investigación del usuario**, y más.

**Elementos que incluye el UX:**

* Investigación del usuario
* Mapas de navegación (user flows)
* Pruebas de usabilidad
* Arquitectura de la información
* Wireframes y prototipos
* Análisis del comportamiento del usuario

**Objetivo del UX:**

Asegurar que el **producto sea útil, fácil de usar y satisfactorio** para los usuarios.

**Diferencias clave entre UI y UX**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aspecto | UI (User Interface) | UX (User Experience) |
| ¿Qué es? | Apariencia visual del producto | Experiencia completa del usuario |
| ¿En qué se enfoca? | Diseño gráfico e interacción | Navegación, flujo, facilidad de uso |
| ¿Qué incluye? | Colores, botones, iconos, fuentes | Wireframes, pruebas, arquitectura, investigación |
| ¿Herramientas? | Figma, Sketch, Adobe XD | Figma, Miro, Maze, Hotjar, Notion (para investigación) |