

| UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología

Unidad Valle de las Palmas



Meta 2.1 Investigación: Wireframing

Tecnologías Emergentes para el Desarrollo de Soluciones

José Humberto Moreno Mejía

Octubre 2024

Wireframing en el desarrollo de software

Un wireframe es una representación visual de bajo nivel de una interfaz de usuario (UI). Se usa para definir la estructura básica y funcionalidad de una página o aplicación antes de pasar a las fases de diseño gráfico y desarrollo. Sirve como un borrador visual que muestra el diseño sin distracciones estéticas.

El wireframing permite planificar la distribución de elementos en una interfaz, identificar la jerarquía de información, y comunicar cómo los usuarios interactuarán con el sistema.

Escenarios de uso

Fase de diseño temprano: Los wireframes son útiles al inicio del proyecto para definir los requisitos y obtener retroalimentación rápida sin preocuparse por el diseño visual.

Prototipos funcionales: Aunque son simples, los wireframes ayudan a crear prototipos iniciales que permitan a los equipos validar la usabilidad y navegación.

Documentación y comunicación: Sirven como documentación para que los equipos de diseño y desarrollo comprendan la estructura del producto. Facilitan la colaboración entre diseñadores, desarrolladores y clientes.

Ventajas

- **Claridad estructural:** Permiten visualizar la jerarquía y disposición de la información.
- **Rápida iteración:** Facilitan la creación rápida de ideas, lo que permite modificar sin un alto coste.
- **Colaboración:** Ayudan a alinear a los equipos de trabajo, desde diseñadores hasta desarrolladores y partes interesadas.

Desventajas

- **Estética limitada:** Al centrarse en la funcionalidad, no muestran cómo será el diseño final.
- **Falsa expectativa:** A veces, los stakeholders pueden malinterpretar los wireframes y esperar que sean representaciones finales.

Referencias

- UXPin. (s.f.). **La guía completa sobre wireframing.** Recuperado de <https://www.uxpin.com/studio/ebooks/guide-wireframing/>
- Travis, D. (2021). **Piensa como un investigador de UX: Cómo observar usuarios, influir en el diseño y dar forma a la estrategia empresarial.** New Riders.
- Garrett, J. J. (2010). **Los elementos de la experiencia del usuario: Diseño centrado en el usuario para la web y más allá.** Pearson Educación.