

wireframe

Un **wireframe** es un esquema o plano básico de un sitio web o aplicación que se utiliza para mostrar la estructura y el diseño de las páginas. Los wireframes son una representación visual de la estructura de contenido, donde se destacan los elementos principales de la interfaz, como menús, botones, imágenes, y campos de texto, pero sin enfocarse en los detalles visuales (como los colores y las imágenes de alta calidad).

Tipos de Wireframes

1. Wireframe de Baja Fidelidad

Este tipo de wireframe es muy simple y se utiliza para mostrar el layout básico de una página web o aplicación. Generalmente, se representa en líneas y cajas sin detalles gráficos. Este tipo de wireframe es útil para discutir ideas y explorar la estructura general.

2. Wireframe de Alta Fidelidad

Aquí se agregan detalles más específicos, como la ubicación exacta de los elementos, y se incluye algo de estilo y colores básicos. Es más preciso y cercano al diseño final de la interfaz.

Herramientas Populares para Crear Wireframes

1. Figma

Una de las herramientas más populares para diseñar interfaces y wireframes colaborativos en tiempo real. Permite trabajar de manera conjunta en equipos.

2. Sketch

Muy popular en diseño de interfaces para Mac, utilizado para diseñar wireframes y prototipos de alta fidelidad.

3. Balsamiq

Una herramienta fácil de usar para crear wireframes de baja fidelidad. Es conocida por su estilo "esbozado" que transmite la idea de un diseño preliminar.

4. Adobe XD

Permite crear wireframes y prototipos interactivos. Es ideal para diseñadores que buscan trabajar con interfaces de alta fidelidad.

5. InVision

Permite crear prototipos interactivos y wireframes. Tiene una función de colaboración muy potente, que es ideal para equipos.

Elementos Comunes en un Wireframe

1. **Cabecera (Header)**

Suele incluir el logotipo, el menú de navegación y otros enlaces importantes como contacto o inicio de sesión.

2. **Menú de Navegación**

Normalmente se ubica en la parte superior o lateral y tiene enlaces a las páginas más importantes del sitio.

3. **Cuerpo (Body)**

Aquí se coloca el contenido principal. Los wireframes pueden mostrar secciones o bloques como texto, imágenes o formularios.

4. **Pies de Página (Footer)**

Contiene información adicional como derechos de autor, enlaces a redes sociales, política de privacidad, etc.

5. **Botones y Llamadas a la Acción (CTA)**

Los botones y las llamadas a la acción, como "Registrarse" o "Comprar ahora", suelen marcarse claramente en el wireframe.

6. **Campos de Entrada**

Áreas donde los usuarios pueden ingresar texto, como en formularios de contacto o de inicio de sesión.

7. **Imágenes y Elementos Visuales**

A menudo representados como cuadros o espacios en blanco donde se colocarán imágenes o videos.

Beneficios de los Wireframes

- **Claridad en la Estructura** Ayudan a mostrar la estructura del sitio sin distracciones visuales.
- **Facilita la Comunicación** Son útiles para compartir ideas con los equipos de diseño, desarrollo y clientes.
- **Ahorro de Tiempo** Permiten revisar y modificar la estructura de la interfaz de manera rápida antes de agregar detalles visuales.
- **Prueba de Usabilidad** Se pueden usar para probar la usabilidad de la estructura de la página antes de que se invierta en el diseño visual.