

Universidad Don Bosco



Integrantes:

Armando Arquimedes Bermudez Marroquin #BM233377

Kenneth Gabriel Monge Aguilar #MA230693

Marlon Osmin Ortiz Carcamo #OC232936

Andres Eduardo Navidad Flores #NF220677

Derek Marcelo Monge Aguilar #MA230691

Docente:

Ingeniero Edwin Bonilla

Materia:

Lenguaje de Marcado y Estilo Web

Introducción:

Los mockups son representaciones visuales estáticas similar a un boceto de una página web o aplicación, diseñadas para mostrar la disposición de los elementos en la interfaz de usuario, permiten a los diseñadores y desarrolladores web planificar y visualizar la apariencia y la estructura de un proyecto antes de comenzar a codificarlo.

Esta herramienta es esencial para la comunicación entre diseñadores y desarrolladores ya que dará una idea de cómo se verá y se comportará la web/aplicación.

Git es un sistema de control de versiones ampliamente utilizado en el desarrollo de software. Permite realizar un seguimiento de todos los cambios individuales de cada colaborador y al contribuir a evitar que el trabajo concurrente entre en conflicto. Es esencial para mantener un historial completo y organizado de todos los cambios en un proyecto, lo que garantiza un desarrollo web más seguro y controlado.

GitHub es una plataforma web para alojar y compartir proyectos de software y código fuente. Es un lugar donde los equipos pueden almacenar, compartir y colaborar en código fuente de manera eficiente y esto facilita la colaboración y la resolución de problemas en equipo.

Marco Teórico:

La integración de mockups, Git y GitHub en el desarrollo web ofrece varios beneficios:

Los mockups permiten una comprensión visual compartida del diseño del sitio antes de la implementación.

Git rastrea los cambios en el código y garantiza un control de versiones efectivo.

GitHub ofrece una plataforma colaborativa para alojar y gestionar proyectos web, lo que facilita la colaboración y la revisión de código.

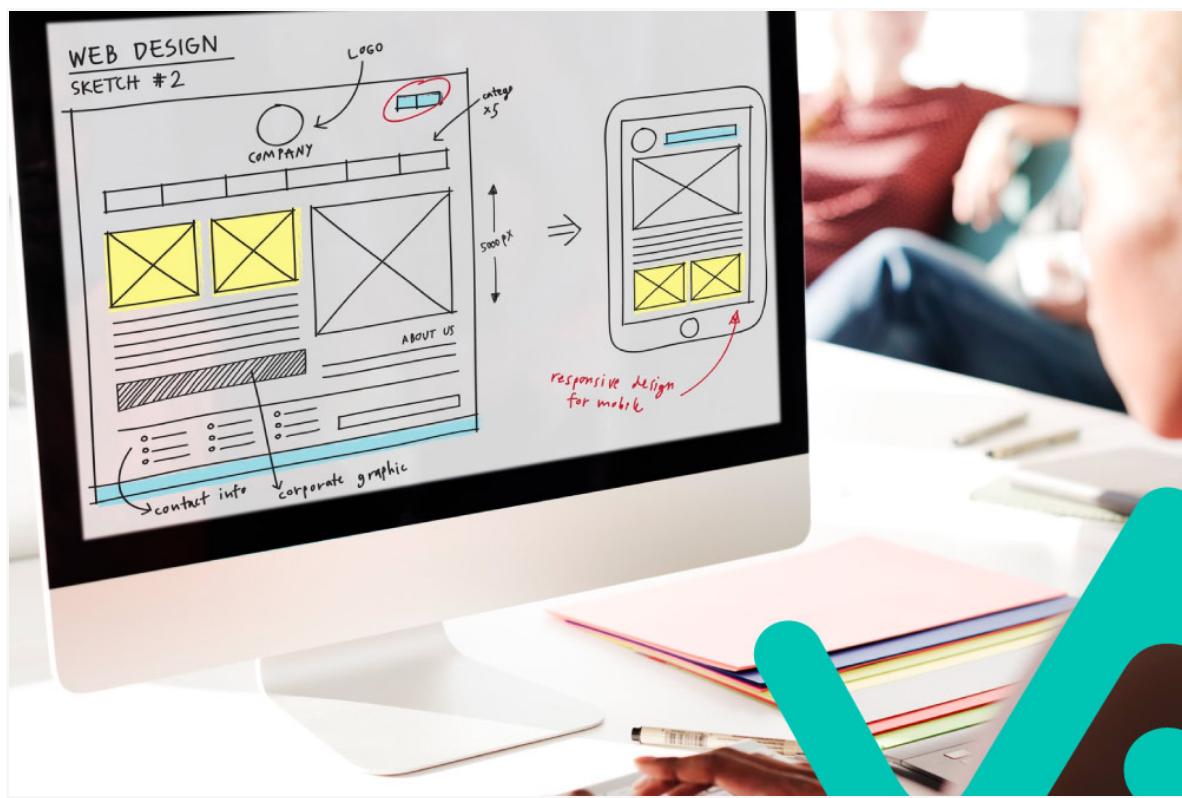
Importancia de los Mockups:

¿Por qué los Mockups son importantes?

Un mockup, traducido del inglés como bosquejo, es un fotomontaje a través del cual los diseñadores gráficos pueden presentar sus propuestas a los clientes.

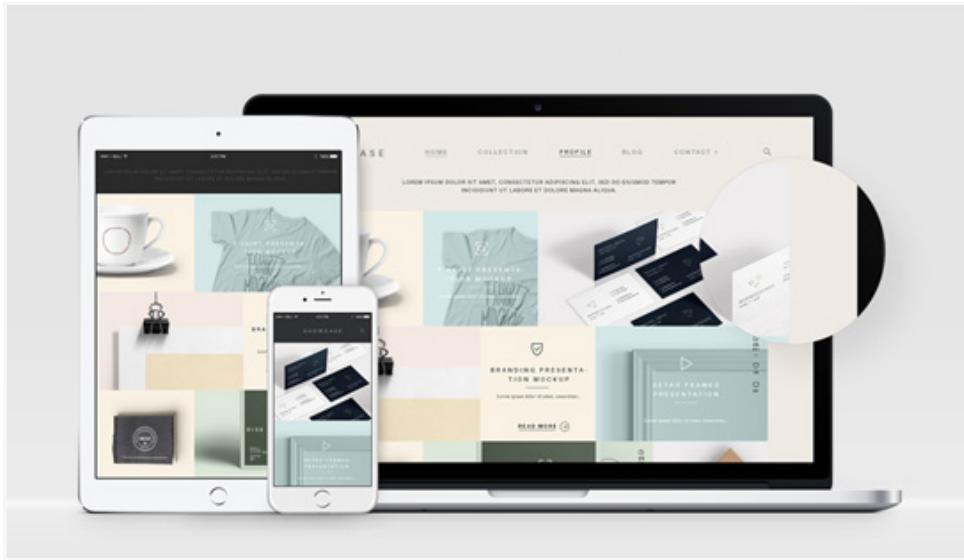
Gracias a los mockups podemos presentar nuestro trabajo de una forma profesional, pero ahorrándonos los costes de impresión y montaje. Podremos mostrarle al cliente, cómo lucirá el diseño del proyecto gráfico en muchos formatos diferentes. De hecho, para el caso del diseño de logos, contamos con mockups para todo tipo de aplicaciones: papelería, vinilos, cartelería, artículos de merchandising.

Estos fotomontajes se encuentran alojados bajo un fichero, normalmente de Adobe Photoshop y nos permiten situar nuestros diseños en un entorno determinado. Podremos valorar “cómo funcionan” o cómo lucen bajo un contexto particular. Al mismo tiempo gracias a ellos, podremos estudiar también la capacidad de nuestra propuesta y el cliente podrá obtener una visión mucho más acertada y realista de ella.



¿Para qué nos sirven?

Un Mockup es, en definitiva, un montaje que simula el resultado de un producto y que sirve para obtener la aprobación del cliente o consumidor final. Dicho de otra forma, es el canal a través del cual podemos presentar un proyecto y demostrar cómo quedará, tanto en lo estético como en lo funcional.



Hay diferentes tipos de Mockups:

Aunque te hayamos hablado del Mockup en la fase de creación de una web, debes saber que existen distintos tipos de Mockup en función de cuál sea el producto final al que corresponden. En las agencias de marketing y diseño, se usan para todo tipo de proyectos: desde artículos de merchandising hasta artículos de cartelería o flyers, y blogs. Si explicamos la cantidad de mockups que hay para cada cosa, nos quedaremos cortos, así que solo dejaremos el ejemplo de unos cuantos:

- 1- MockUp para productos de merchandising
- 2- MockUp para página web
- 3- MockUp para blog
- 4- MockUp para folletos y flyers
- 5- MockUp para productos de cartelería
- 6- Mockup para previsualizar el resultado de la programación de un software
- 7- Mockup para una tarjeta de visita de una empresa o profesional
- 8- Mockup para un diseño en redes sociales como por ejemplo Instagram o Facebook

I. Mockups: Definición y Uso

Herramientas que se pueden utilizar para la creación de mockups:

1- Shots: Shots.so es una herramienta gratuita en línea que te permite crear mockups increíbles para tus sitios web, aplicaciones y productos. Puedes elegir entre una gran variedad de plantillas de mockups, incluyendo teléfonos inteligentes, tabletas, portátiles, ordenadores de sobremesa y más.

2- Figma: Es una plataforma de diseño colaborativo basada en la nube que permite a varios diseñadores trabajar en un mockup en tiempo real. Es especialmente útil para equipos distribuidos.

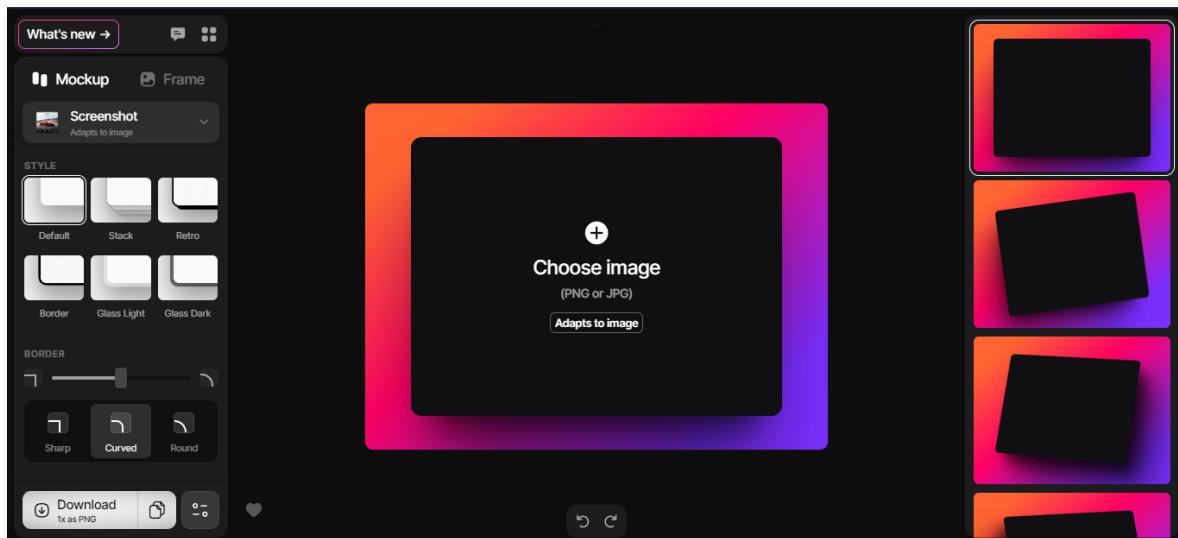
3- Adobe XD: es una herramienta de diseño y prototipado de Adobe que permite crear mockups interactivos y prototipos de alta fidelidad. Tiene integración con otras aplicaciones de Adobe Creative Cloud.

4- Balsamiq: Balsamiq es una herramienta especializada en la creación de mockups de baja fidelidad. Su enfoque es rápido y sencillo, lo que lo convierte en una opción popular para esbozar ideas rápidamente.

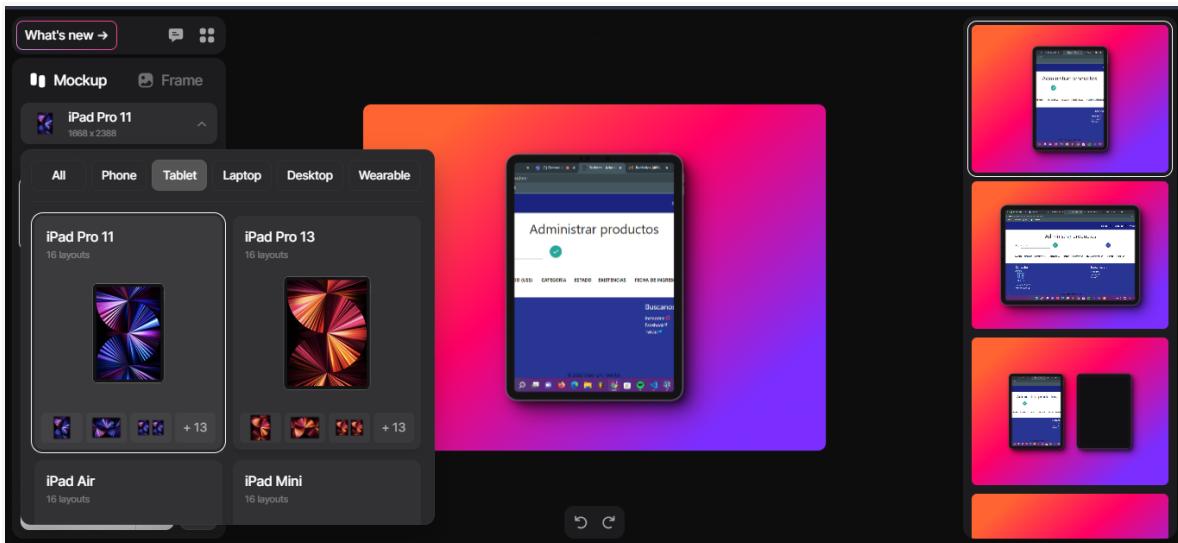
Proporcione ejemplos de cómo se pueden utilizar estas herramientas para diseñar una página web:

Ejemplos/Consejos para utilizar Shot.so:

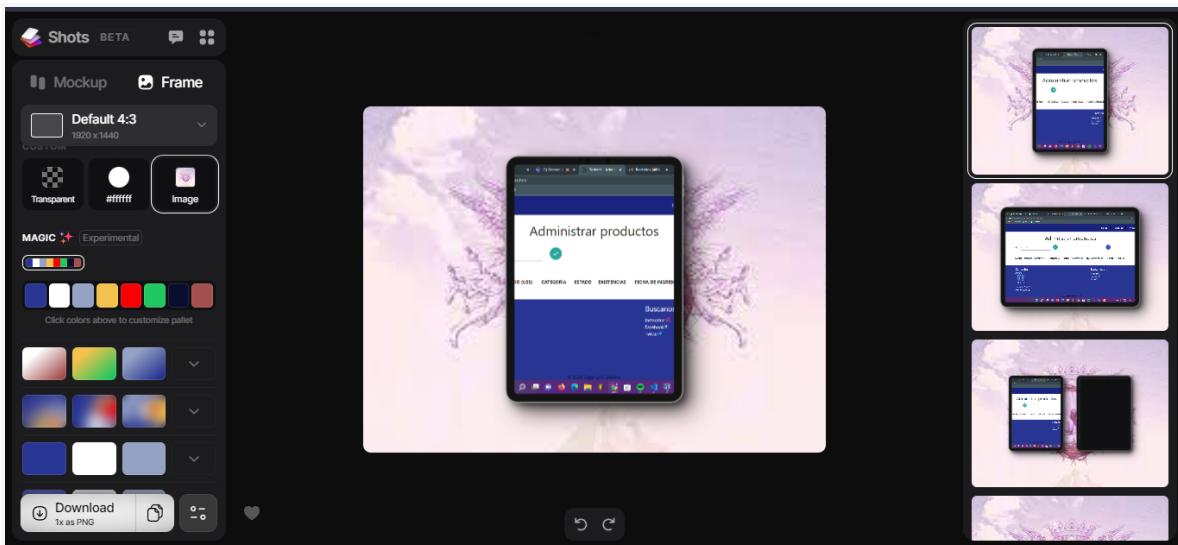
Primero, debe comprender cómo desea que se vea su sitio web. Puedes inspirarte o esbozar tus diseños en otros sitios.



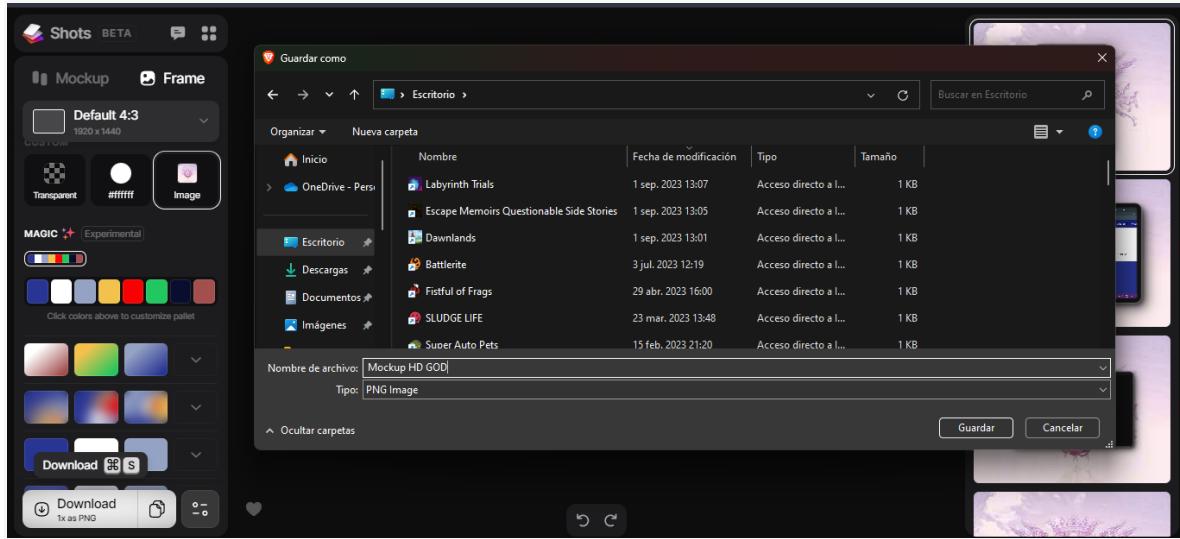
En segundo lugar, tome una captura de pantalla de su diseño o cárgala en Shots.so. Puede utilizar cualquier herramienta de diseño que desee, como Photoshop, Sketch, Figma, etc.



En tercer lugar, elige una plantilla de mockup que coincida con tu diseño. Shots.so tiene múltiples opciones de dispositivos como teléfonos inteligentes, tabletas, computadoras portátiles, de escritorio y más. También puedes ajustar el fondo, el color, el ángulo y la sombra del modelo.

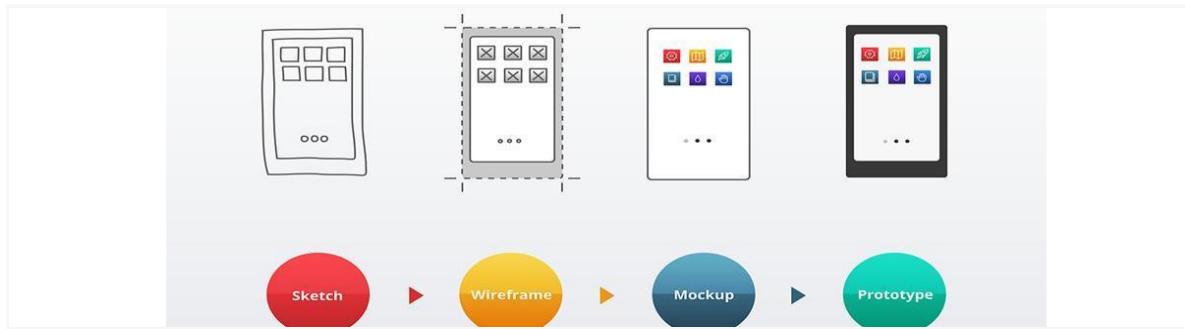


Cuarto, descarga tu modelo o compártelo con otros. Shots.so te permite descargar maquetas de alta resolución o generar enlaces para compartir fácilmente. También puede insertar sus maquetas en su sitio web o redes sociales.



Ejemplos/Consejos para utilizar Figma:

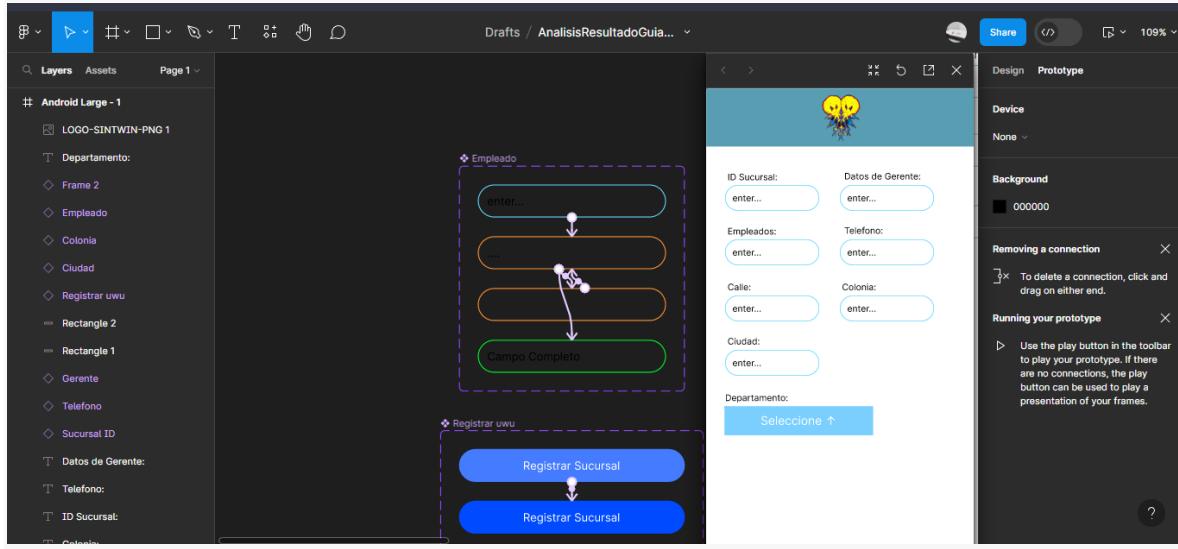
Planificación y Estrategia: Antes de comenzar a diseñar en Figma, es fundamental tener una estrategia clara para tu página web. Define los objetivos, el público objetivo y la estructura de la información.



Utiliza Componentes y Estilos: Figma ofrece la capacidad de crear componentes reutilizables y estilos globales. Aprovecha esto para mantener la coherencia en todo tu diseño y facilitar las actualizaciones.

This screenshot shows the Figma interface with a desktop design named "Desktop - 1". The design features a sidebar menu with "Cuentas" and "Opciones" buttons, and a "Salir" button at the bottom. The main content area displays a logo, the title "Alquiler de Inmuebles", and several input fields: "ID Inmueble:", "Direccion:", "Tipo de inmueble:" (with a dropdown arrow), "Numero de habitaciones:", and "Costo del alquiler (Mensual:)". To the right of these fields is a thumbnail image of a house. At the bottom right are buttons for "Registrar" (green), "Actualizar" (blue), "Borrar" (red), and "Leer" (orange). The left sidebar shows a layer list with items like "Desktop - 2", "Arrow 1", and various text and rectangle components. The right sidebar shows a "Design" tab with a "Frame" section listing various mobile devices and their dimensions, such as iPhone 14 (390x844) and iPhone SE (320x568).

Pruebas de Usabilidad: Realiza pruebas de usabilidad con usuarios reales utilizando los prototipos de Figma. Esto te ayudará a identificar problemas de usabilidad y hacer mejoras antes de la implementación.

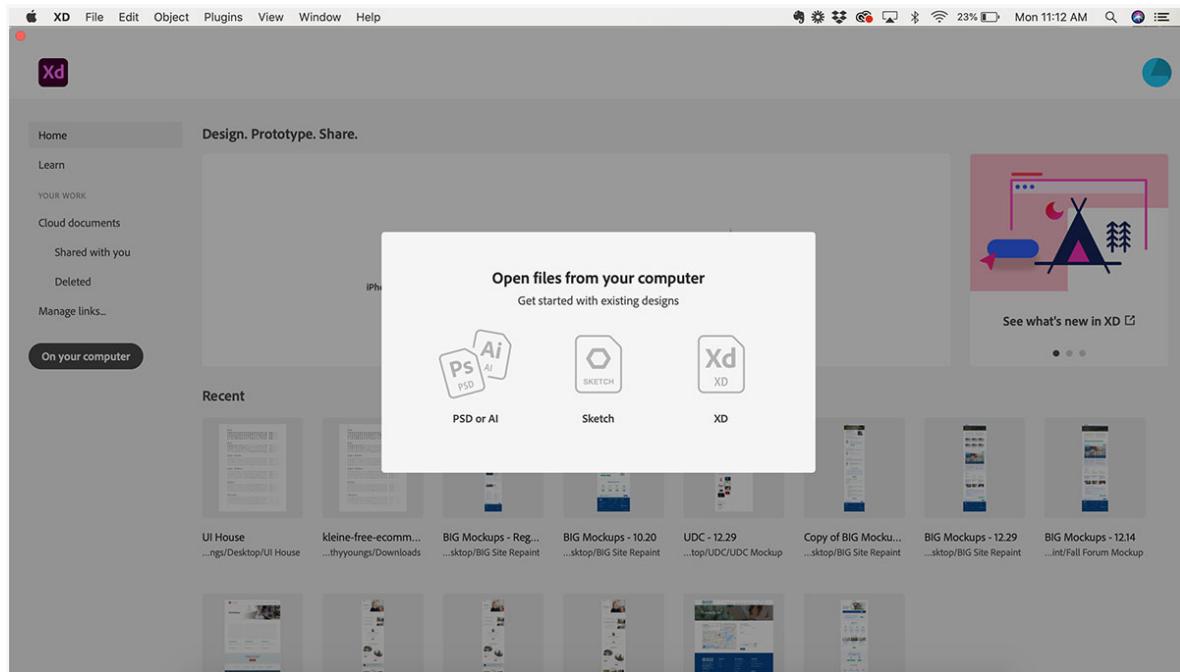


Mantén el Diseño Simple y Usable: Prioriza la usabilidad y la simplicidad en tu diseño. Evita la sobrecarga de información o elementos innecesarios.

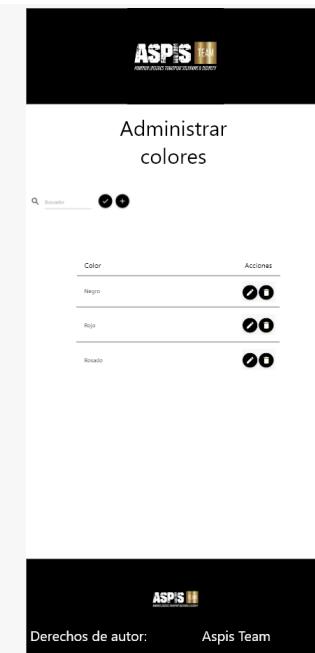


Ejemplos/Consejos para utilizar Adobe XD:

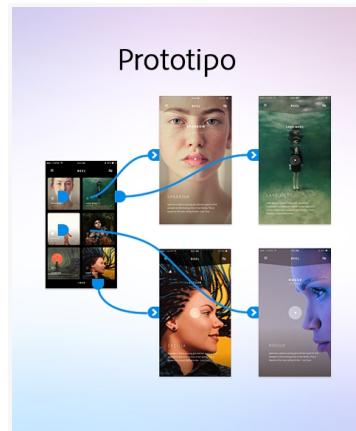
Creación de un Nuevo Proyecto: Abre Adobe XD y crea un nuevo proyecto en blanco con las dimensiones adecuadas para tu página web.



Diseño del Diseño de la Página: Diseña el esqueleto de tu página web, incluyendo elementos como encabezados, menús de navegación, secciones de contenido y pies de página. Utiliza las herramientas de diseño vectorial y de texto para crear y estilizar los elementos de la página.



Prototipado: Conecta las diferentes páginas y estados de tu diseño para crear un prototipo navegable. Define las transiciones entre páginas para que los usuarios puedan navegar y experimentar la interacción.



Exportación de Recursos: Exporta imágenes, iconos y activos desde Adobe XD en formatos adecuados para su implementación en la web.

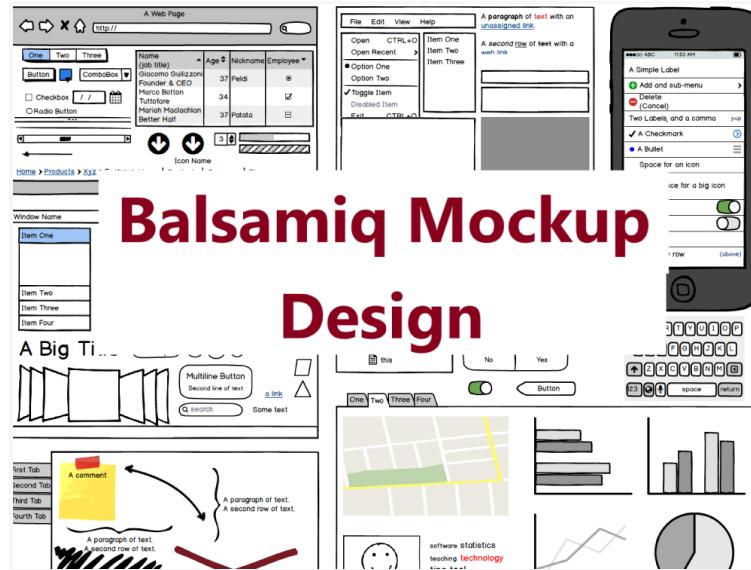
Ejemplos/Consejos para utilizar Balsamiq:

Diseño de la Estructura y Disposición de la Página:

Utiliza Balsamiq para crear un esquema básico de la página web, definiendo la estructura de la página, incluyendo encabezados, pie de página, menús de navegación y áreas de contenido.

Emplea elementos de interfaz simples, como cajas de texto y botones, para representar diferentes secciones y elementos de la página.

Utiliza líneas y formas para indicar la disposición general y la alineación de los elementos.



Exploración de la Navegación y Flujo de Usuario:

Diseña un esquema de navegación utilizando wireframes en Balsamiq para representar cómo los usuarios navegan por la página web.

Crea mockups de las páginas de inicio, subpáginas y otras pantallas clave para mostrar cómo los usuarios interactúan con la página.

Utiliza enlaces hipertexto para simular la navegación entre las páginas y cómo se accede a diferentes secciones.

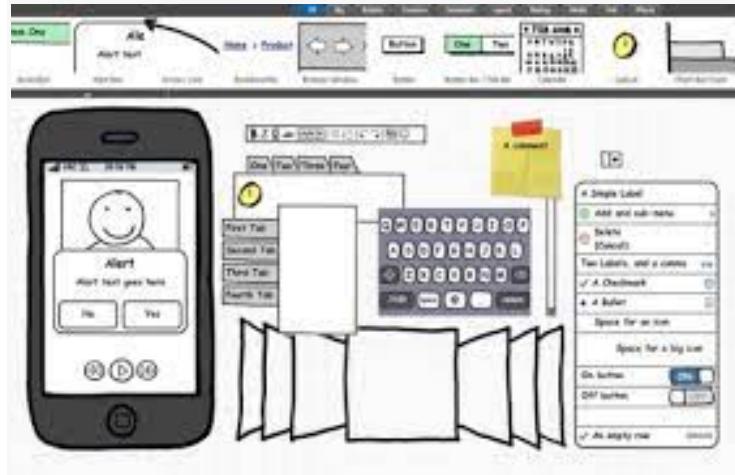


Recopilación de Feedback y Colaboración:

Comparte tus wireframes y mockups de Balsamiq con otros miembros del equipo, clientes o partes interesadas para obtener retroalimentación temprana.

Utiliza Balsamiq para facilitar la colaboración y la discusión sobre el diseño de la página web.

Realiza cambios y revisiones rápidas en función de los comentarios recibidos.



Creación y Diseño de Mockups

Describa el proceso de creación de un mockup para una página web

1- Antes que nada, se debe crear la arquitectura de una plataforma en donde queden bien definidas las categorías y páginas web. Desde ya, esto se hará en base al contenido que se quiere comunicar al cliente.

2- Una vez definida la estructura del sitio web, pasarás a establecer las partes comunes del mismo, es decir, el pie de página, la barra lateral y la cabecera.

3- Luego, definirás cada uno de los modelos de página que deberías crear, tales como la página de inicio, términos y condiciones, sobre nosotros, etc.

4- Ya habiendo definido cada una de las páginas web del sitio, pasarás a construir sus maquetas de contenido digital. Para ello, evaluamos en detalle el objetivo de cada una de ellas, es decir, lo que buscan transmitir, para luego, definir así, su estructura final

5- Descargar su estructura final de mockups, podría ser en la página [MockupWorld](#)

6- Una vez descargado el mockup, ya solo queda insertar el diseño en él.

Por ejemplo, para una página web puedes descargar el típico mockup del MacBook e insertar en él ese diseño tan atractivo y funcional que has creado

Incluye consejos sobre cómo representar la estructura, los elementos visuales y las interacciones en un mockup:

Presentación y control de calidad: Los mockups se utilizan en la fase inicial del desarrollo para presentar y validar ideas con los clientes. Esto permite alinear las expectativas y requisitos de diseño de la interfaz de usuario, como la navegación, arquitectura de contenidos y diseño en general.

Pruebas de usabilidad: Con los mockups, se pueden realizar pruebas de usabilidad sin la necesidad de una programación compleja. Esto permite detectar y solucionar problemas de usabilidad antes de invertir tiempo y recursos en el desarrollo completo del producto o servicio.

Ahorro de tiempo: Al utilizar mockups, se reducen los riesgos de cambios drásticos en el diseño a mitad del proceso de desarrollo. Esto puede ahorrar tiempo y dinero al evitar retrabajos y ajustes tardíos

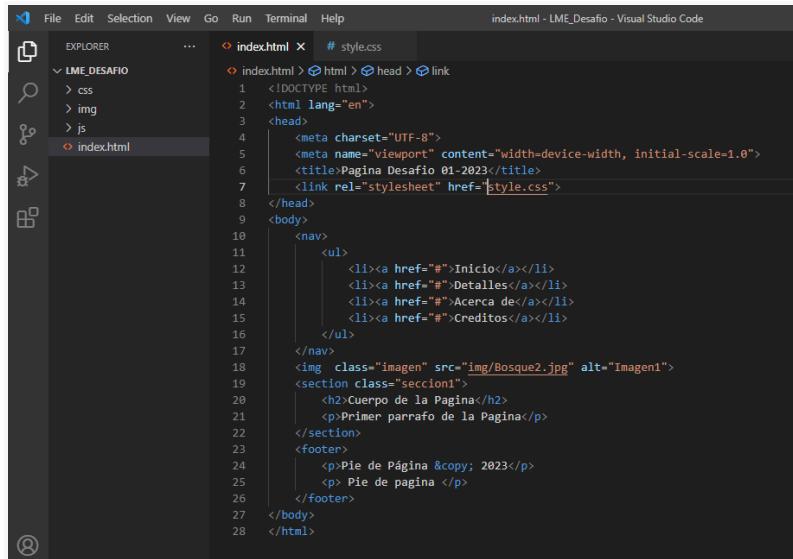
Recuerda que el mockup es una herramienta útil para mejorar la comunicación con los clientes, obtener su retroalimentación temprana y asegurarse de que el diseño cumpla con sus expectativas antes de pasar a la fase de implementación.

II. GitHub y su Papel en el Desarrollo Web

Control de Versiones con Git El control de versiones es un sistema que registra los cambios que hay en los archivos de un proyecto, es muy útil para proyectos de lenguaje de marcado y estilo web, ya que facilita la colaboración de equipos de trabajo, además de que GitHub lleva un historial de los cambios realizados en el proyecto y si hubo un error se puede volver a una versión anterior del proyecto.

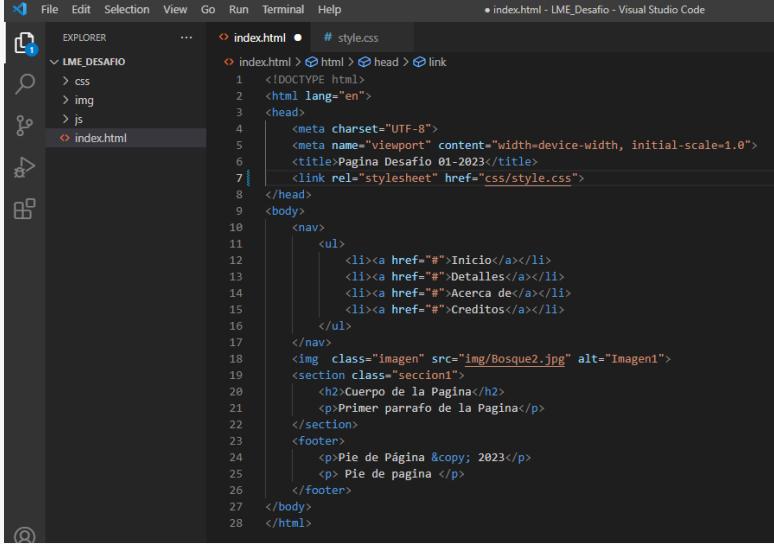
¿Cómo realizar un “commit” y un “pull request”?

1- Vamos a realizar un cambio en el link del css.



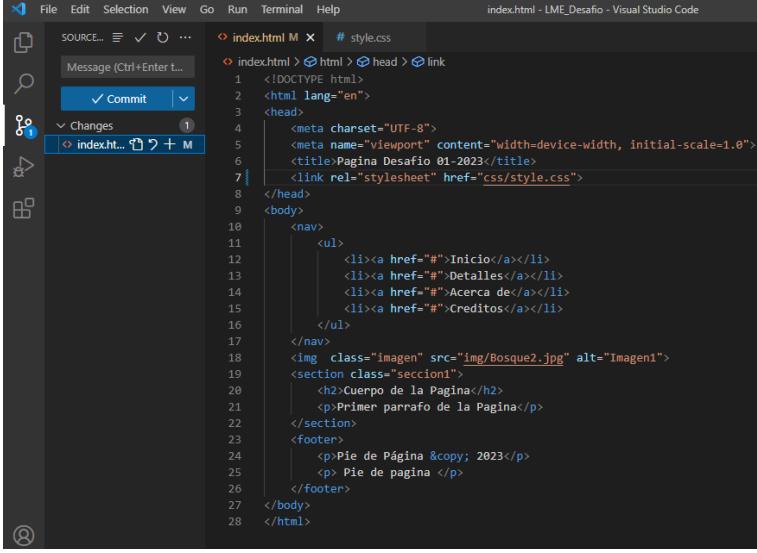
```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Pagina Desafio 01-2023</title>
    <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body>
    <nav>
        <ul>
            <li><a href="#">Inicio</a></li>
            <li><a href="#">Detalles</a></li>
            <li><a href="#">Acerca de</a></li>
            <li><a href="#">Creditos</a></li>
        </ul>
    </nav>
    
    <section class="seccion1">
        <h2>Cuerpo de la Pagina</h2>
        <p>Primer parrafo de la Pagina</p>
    </section>
    <footer>
        <p>Pie de Página &copy; 2023</p>
        <p>Pie de pagina </p>
    </footer>
</body>
</html>
```

2- Hacemos el cambio y le damos guardar.



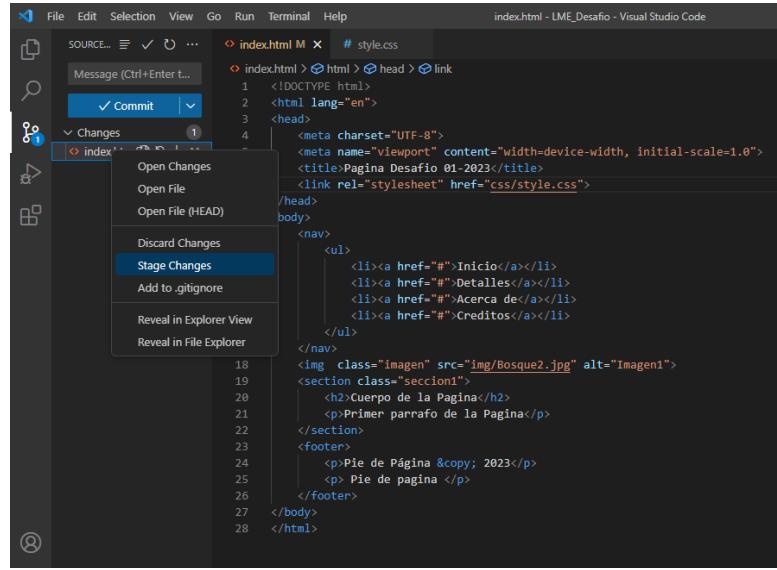
```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Pagina Desafio 01-2023</title>
    <link rel="stylesheet" href="css/style.css">
</head>
<body>
    <nav>
        <ul>
            <li><a href="#">Inicio</a></li>
            <li><a href="#">Detalles</a></li>
            <li><a href="#">Acerca de</a></li>
            <li><a href="#">Creditos</a></li>
        </ul>
    </nav>
    
    <section class="seccion1">
        <h2>Cuerpo de la Pagina</h2>
        <p>Primer parrafo de la Pagina</p>
    </section>
    <footer>
        <p>Pie de Página &copy; 2023</p>
        <p>Pie de pagina </p>
    </footer>
</body>
</html>
```

3- Nos vamos a la parte de Source Control y como pueden ver se guardó el cambio que realizamos.



```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Pagina Desafio 01-2023</title>
    <link rel="stylesheet" href="css/style.css">
</head>
<body>
    <nav>
        <ul>
            <li><a href="#">Inicio</a></li>
            <li><a href="#">Detalles</a></li>
            <li><a href="#">Acerca de</a></li>
            <li><a href="#">Creditos</a></li>
        </ul>
    </nav>
    
    <section class="seccion1">
        <h2>Cuerpo de la Pagina</h2>
        <p>Primer parrafo de la Pagina</p>
    </section>
    <footer>
        <p>Pie de Página &copy; 2023</p>
        <p>Pie de pagina </p>
    </footer>
</body>
</html>
```

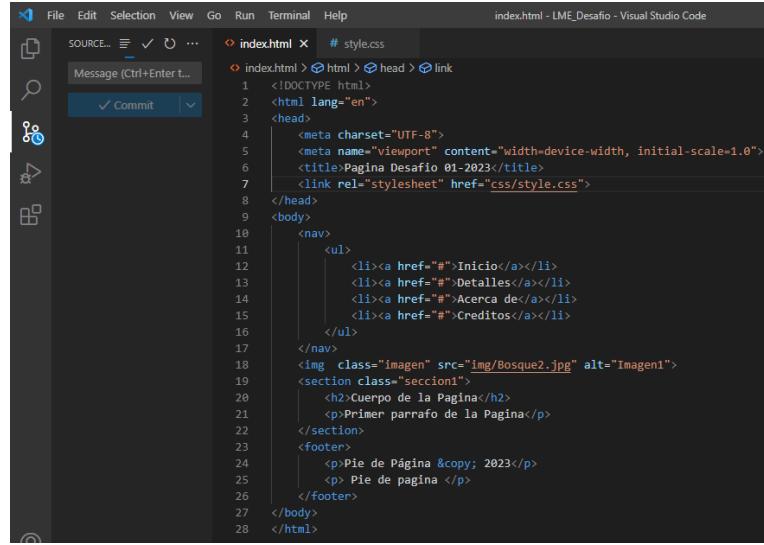
4- Le damos click izquierdo al cambio y le damos stage changes (Cambio por etapa)



The screenshot shows the Visual Studio Code interface with the file 'index.html' open. In the top right corner, there is a commit message input field containing 'Message (Ctrl+Enter t...)' and a dropdown menu with the following options: '✓ Commit', 'Changes', 'Open Changes', 'Open file', 'Open File (HEAD)', 'Discard Changes', 'Stage Changes' (which is highlighted in blue), 'Add to .gitignore', 'Reveal in Explorer View', and 'Reveal in File Explorer'. The code editor displays the HTML structure of the page.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Pagina Desafio 01-2023</title>
    <link rel="stylesheet" href="css/style.css">
  </head>
  <body>
    <nav>
      <ul>
        <li><a href="#">Inicio</a></li>
        <li><a href="#">Detalles</a></li>
        <li><a href="#">Acerca de</a></li>
        <li><a href="#">Creditos</a></li>
      </ul>
    </nav>
    
    <section class="seccion1">
      <h2>Cuerpo de la Pagina</h2>
      <p>Primer parrafo de la Pagina</p>
    </section>
    <footer>
      <p>Pie de Página &copy; 2023</p>
      <p>Pie de pagina </p>
    </footer>
  </body>
</html>
```

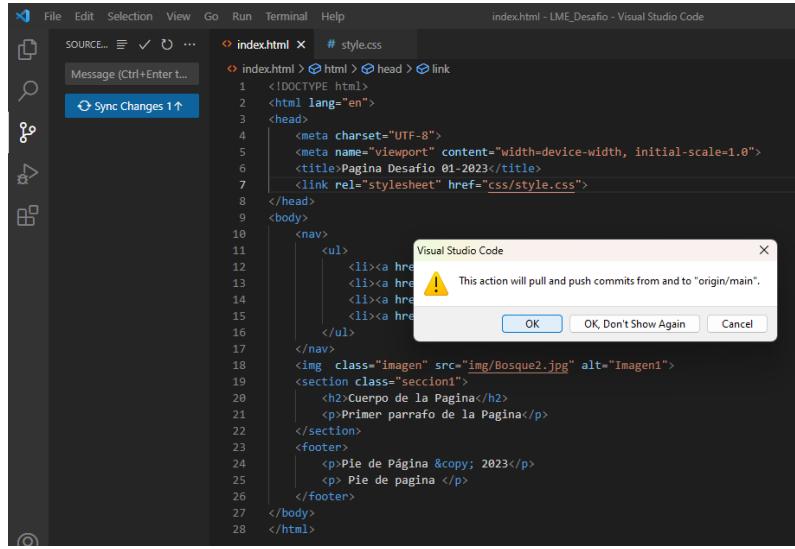
5- Escribimos un mensaje y le damos Commit



The screenshot shows the Visual Studio Code interface with the file 'index.html' open. The commit message input field now contains the text 'Pagina Desafio 01-2023'. The rest of the interface and code editor are identical to the previous screenshot.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Pagina Desafio 01-2023</title>
    <link rel="stylesheet" href="css/style.css">
  </head>
  <body>
    <nav>
      <ul>
        <li><a href="#">Inicio</a></li>
        <li><a href="#">Detalles</a></li>
        <li><a href="#">Acerca de</a></li>
        <li><a href="#">Creditos</a></li>
      </ul>
    </nav>
    
    <section class="seccion1">
      <h2>Cuerpo de la Pagina</h2>
      <p>Primer parrafo de la Pagina</p>
    </section>
    <footer>
      <p>Pie de Página &copy; 2023</p>
      <p>Pie de pagina </p>
    </footer>
  </body>
</html>
```

6- Le damos en Sync Changes y le damos ok al mensaje



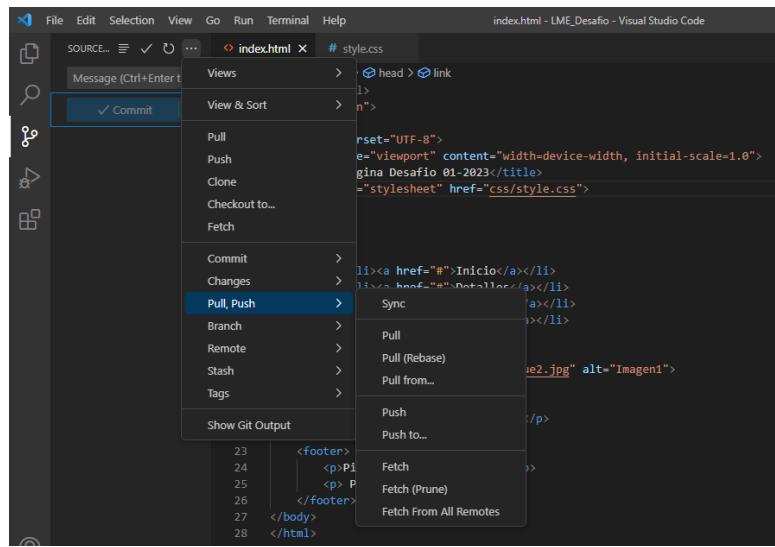
7- Como pueden ver los cambios se realizaron de manera exitosa

The screenshot shows a GitHub repository page for 'Desafio01_LME'. The 'Code' tab is selected. The commit history shows a recent change by 'DerekMarceloMongeAguilar' titled 'Arreglando link del css' made 1 minute ago. The repository details on the right show 17 commits, 0 stars, 1 watching, and 0 forks.

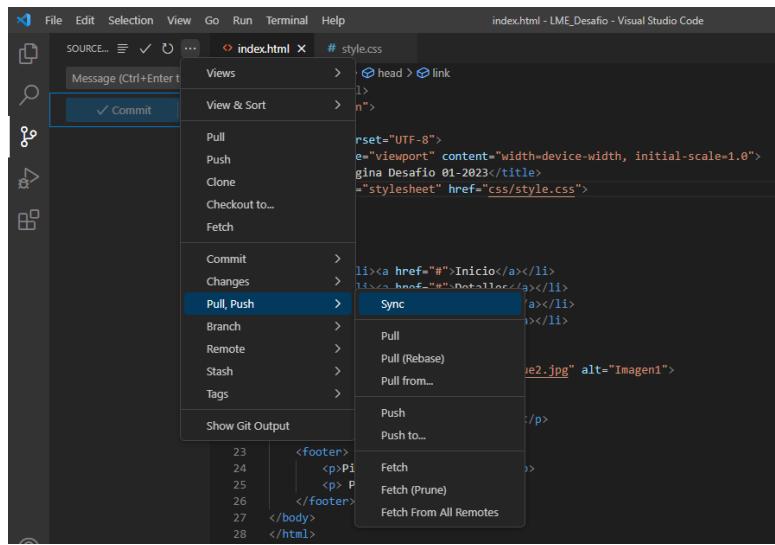
1- Para realizar un pull necesitamos que haya cambios en el proyecto para ver una alteración en el proyecto, como pueden ver el compañero Kenneth realizó un cambio en el proyecto y vamos a verlo en nuestro proyecto

The screenshot shows a GitHub repository page for 'Desafio01_LME'. The 'Code' tab is selected. The commit history shows a recent change by 'KennethMonge' titled 'Colocando un icon a la pag.' made 2 minutes ago. The repository details on the right show 18 commits, 0 stars, 1 watching, and 0 forks. A message at the bottom encourages adding a README.

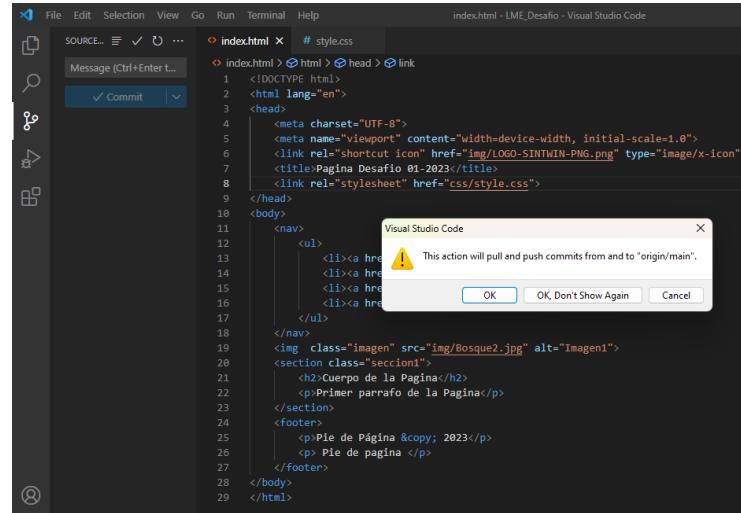
2- Nos vamos a los tres puntos en la sección de Source Control y nos vamos a la parte donde dice pull, push



3- Le damos a sync



4- Aparece un mensaje y le damos ok y esperamos a que cargue

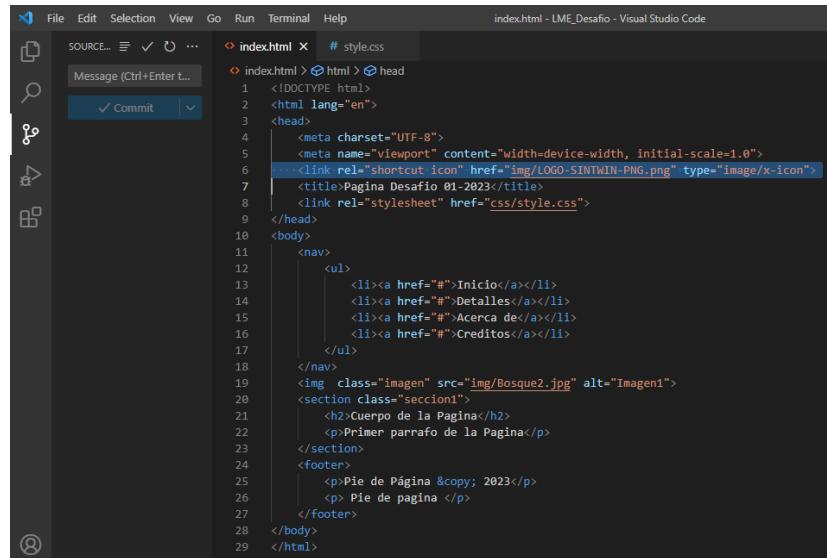


A screenshot of the Visual Studio Code interface. The title bar says "index.html - LME_Desafio - Visual Studio Code". The left sidebar shows icons for file operations like Open, Save, and Commit. The main editor area has two tabs: "index.html" and "# style.css". The "index.html" tab contains the following code:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <link rel="shortcut icon" href="img/LOGO-SINTWIN-PNG.png" type="image/x-icon">
    <title>Pagina Desafio 01-2023</title>
    <link rel="stylesheet" href="css/style.css">
</head>
<body>
    <nav>
        <ul>
            <li><a href="#">Inicio</a></li>
            <li><a href="#">Detalles</a></li>
            <li><a href="#">Acerca de</a></li>
            <li><a href="#">Creditos</a></li>
        </ul>
    </nav>
    
    <section class="seccion1">
        <h2>Cuerpo de la Pagina</h2>
        <p>Primer parrafo de la Pagina</p>
    </section>
    <footer>
        <p>Pie de Página &copy; 2023</p>
        <p>Pie de pagina </p>
    </footer>
</body>
</html>
```

A small modal dialog box titled "Visual Studio Code" is open in the center of the screen. It contains a yellow warning icon and the text "This action will pull and push commits from and to "origin/main"". It has three buttons: "OK", "OK, Don't Show Again", and "Cancel".

5- Podremos ver los cambios de manera exitosa



A screenshot of the Visual Studio Code interface, identical to the previous one but with a commit message visible in the status bar. The status bar says "index.html - LME_Desafio - Visual Studio Code" and "Message (Ctrl+Enter t...)" followed by a blue "✓ Commit" button.

The code in the editor remains the same as in the previous screenshot.

III. Integración de Mockups y GitHub en el Desarrollo Web

Mockups tablet:

Menú para tablet



Mockup de Inicio Tablet



Mockup Inicio

Mockup de Contactos Tablet



Mockup Contacto

Mockup de Sobre Nosotros Tablet



Mockup Sobre
Nosotros

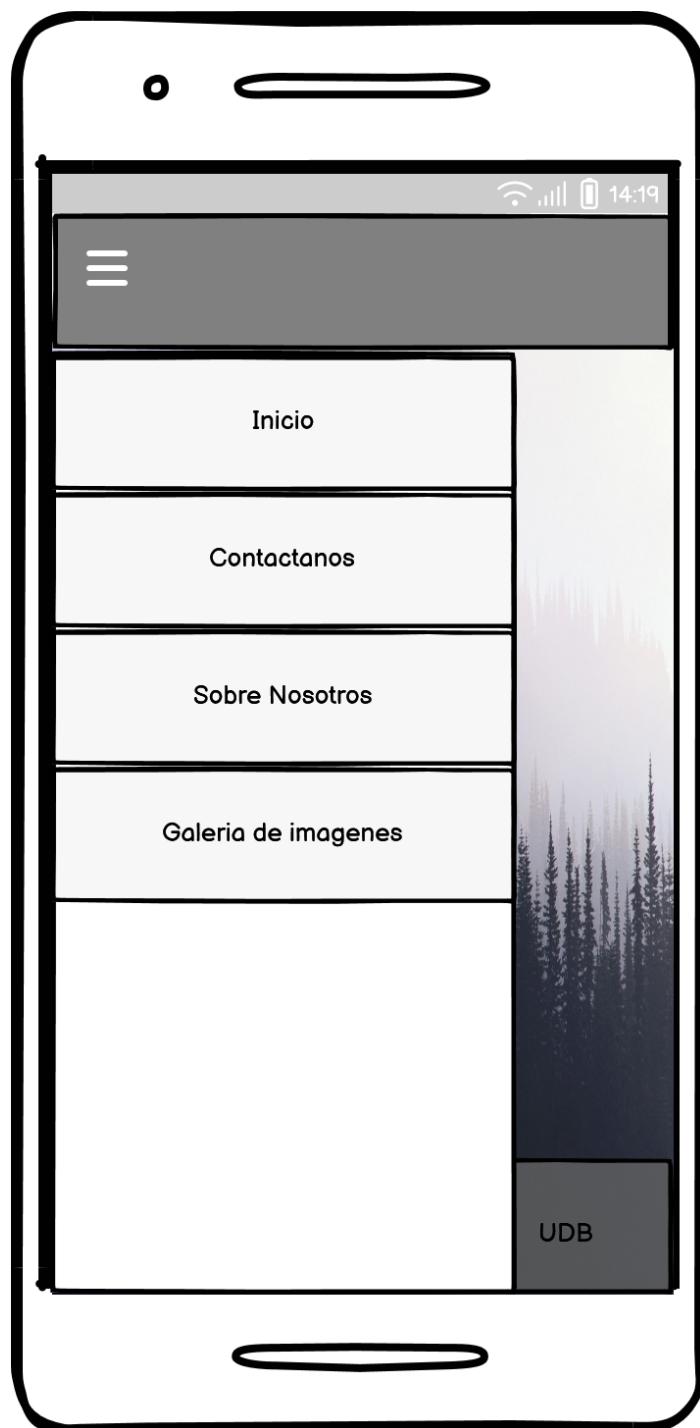
Mockup de Galeria de Imagenes Tablet



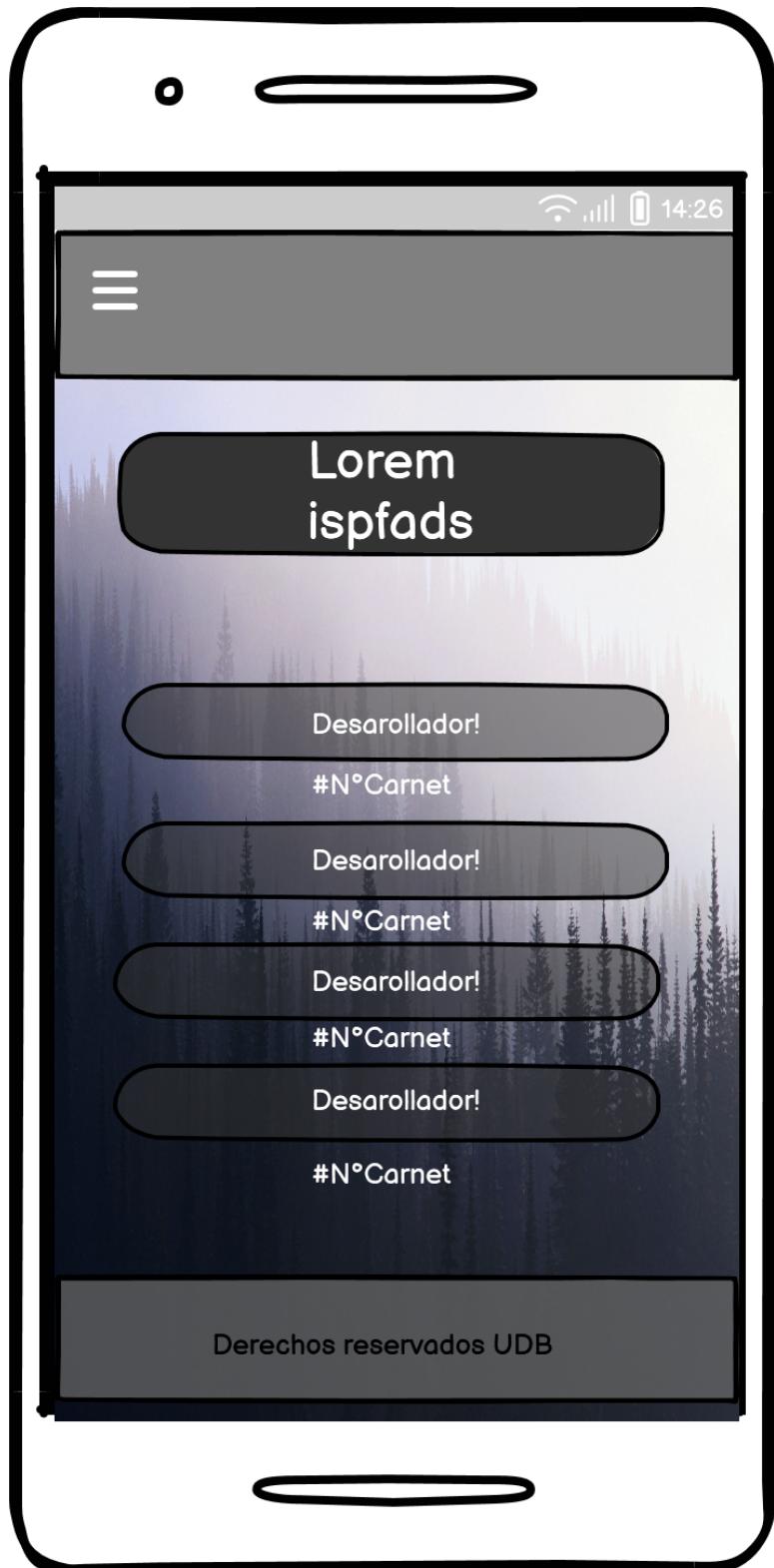
Mockup Galeria

Mockups Móvil:

Mockup Menú Móvil



Mockup Sobre Nosotros Móvil



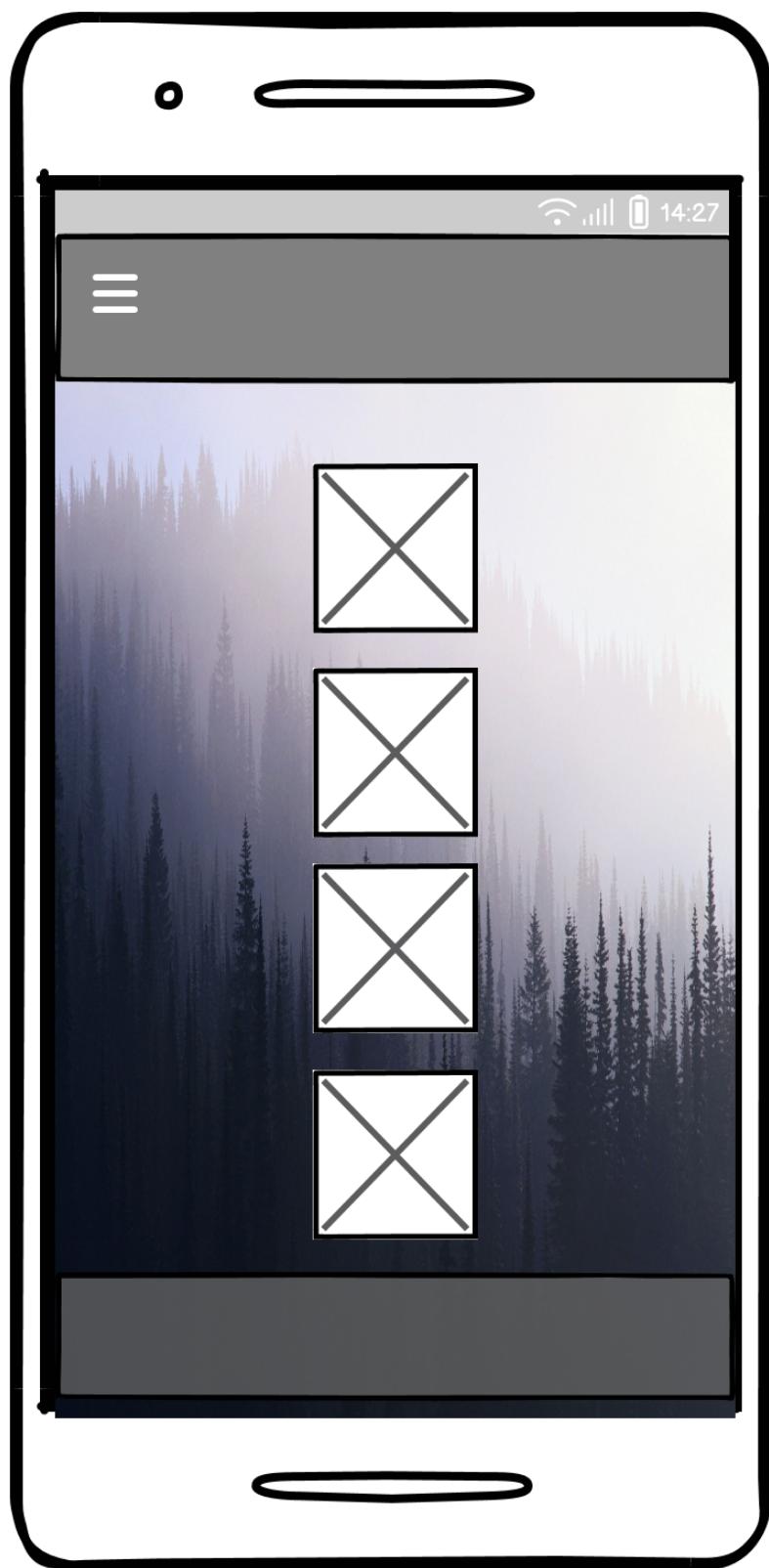
Mockup Contactenos Movil



Mockup Inicio Móvil

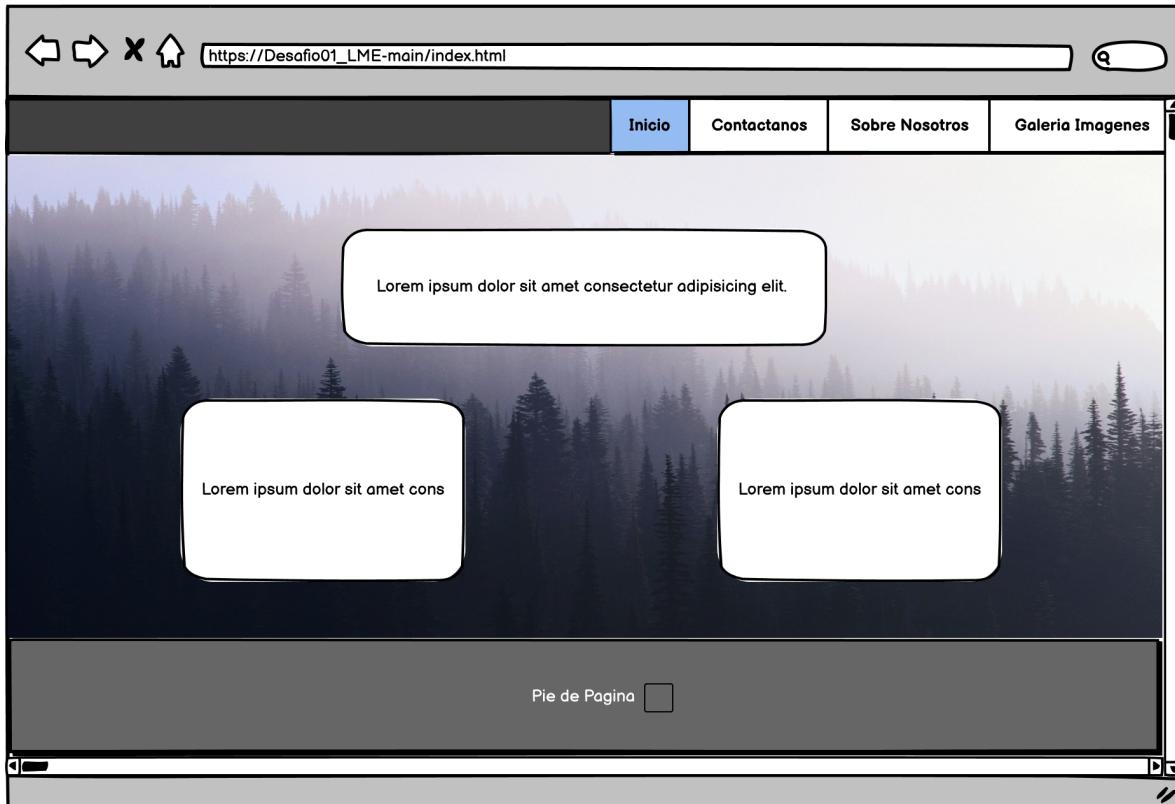


Mockup Galería de imágenes móvil

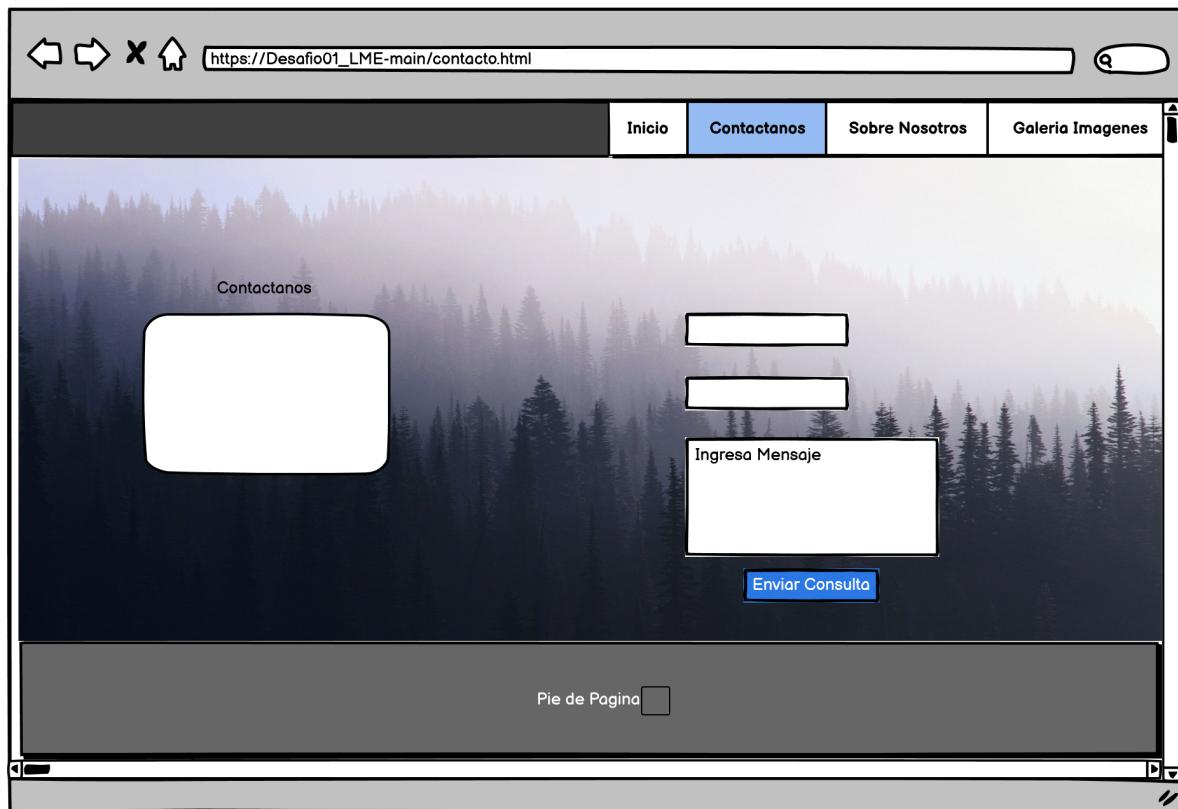


Mockups Computadora:

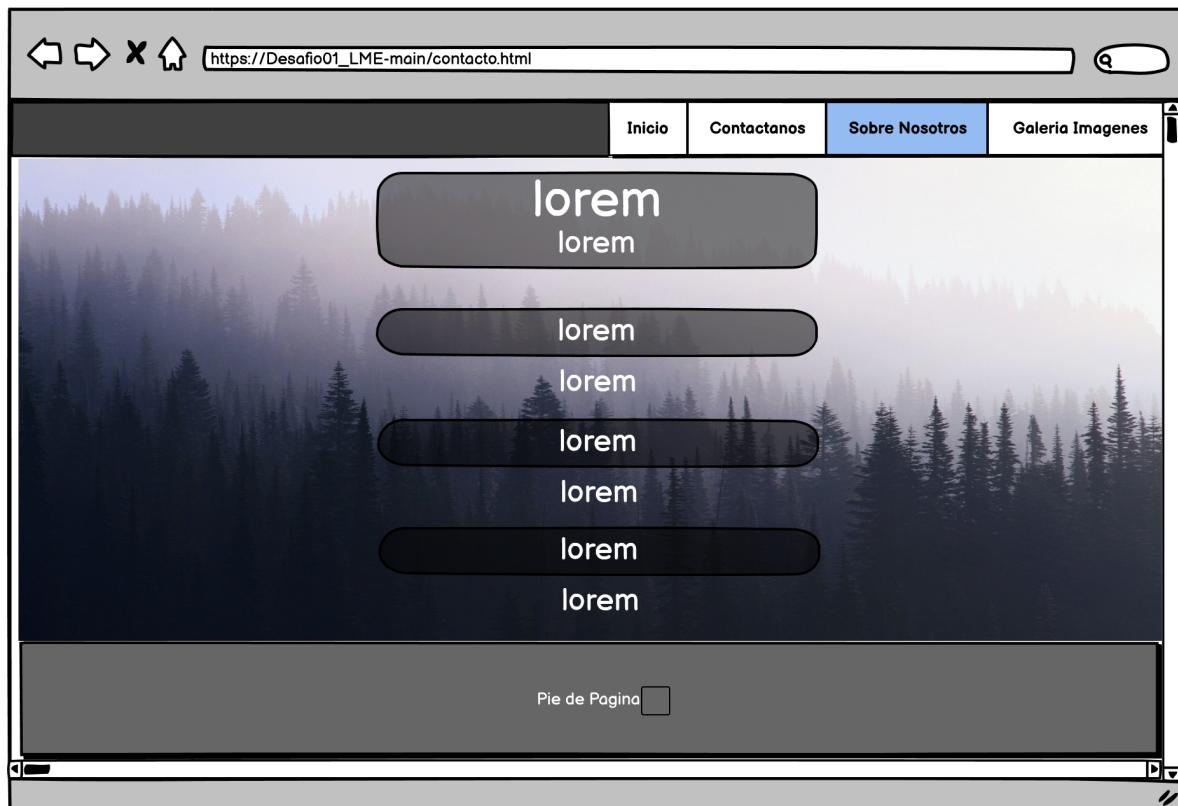
Mockup Inicio Computadora



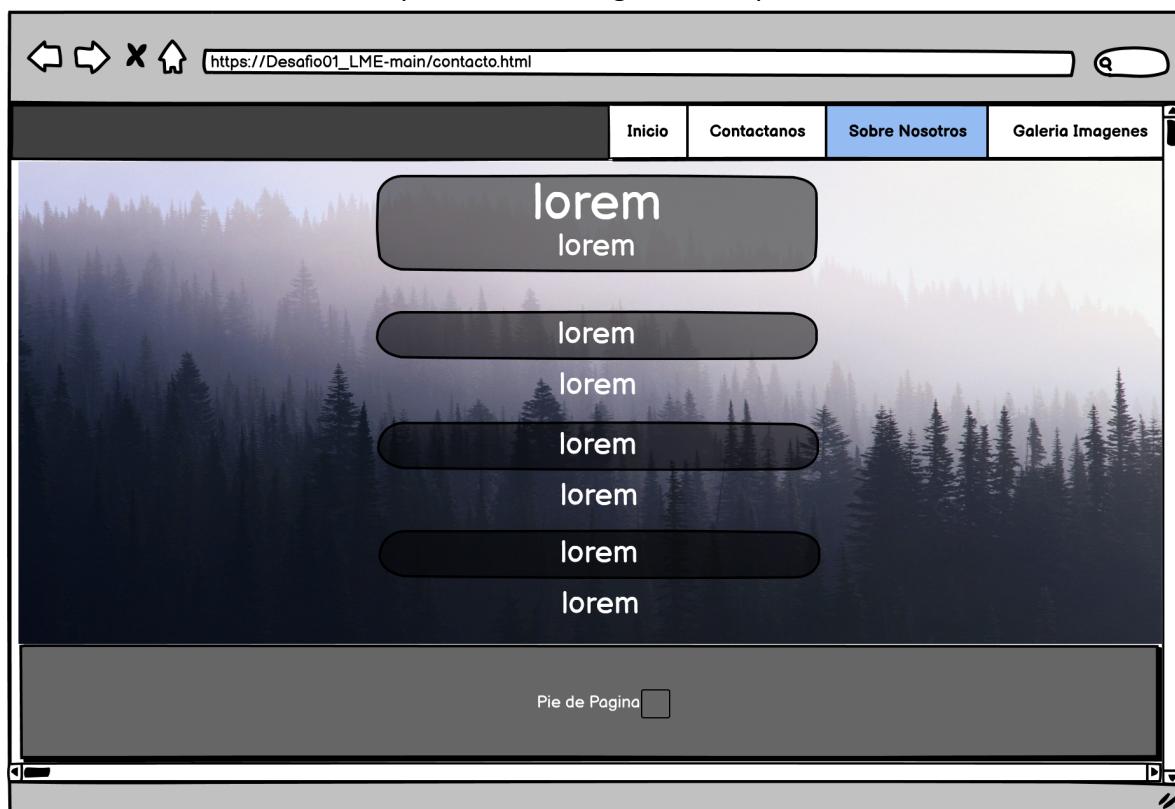
Mockup Contactos Computadora



Mockup Sobre nosotros Computadora



Mockup Galeria de imagenes Computadora



IV. Conclusiones

Conclusión acerca de los mockups: Los mockups son muy importantes en un proyecto, ya que podemos visualizar y corregir diseños antes de codificarlos, además de que se ahorra mucho tiempo y recursos al identificar y ver errores que hay en los diseños antes de que esté codificado el proyecto.



Conclusiones acerca de GitHub: Trabajar con GitHub es muy esencial a la hora de hacer un proyecto porque el control de versiones nos sirve para rastrear y registrar todos los cambios que se realizan en el código del proyecto, podemos ver quiénes de nuestro equipo de trabajo están realizando sus partes y quienes no han realizado nada en el proyecto además que es muy eficiente y rápido trabajar en equipo como se mencionó anteriormente además que contamos con un respaldo y recuperación que nos proporciona una copia de seguridad sólida y la capacidad de volver a versiones anteriores en caso de errores.



V. Bibliografía

¿Qué es un mockup? (s. f.). <https://www.imagineapps.co/blog-posts-es/que-es-un-mockup>

Cavero, J. (2023, 15 mayo). ¿Qué es GitHub? ¿Qué es un repositorio y para qué sirve? - MentorDay WikiTips. mentorDay WikiTips.
<https://mentorday.es/wikitips/github-repositorio-para-que-sirve/>

Atlassian. (s. f.). Qué es el control de versiones | Atlassian Git tutorial.
<https://www.atlassian.com/es/git/tutorials/what-is-version-control>

Salgado, C. (2015, 15 septiembre). Mosaic / Sketches, mockups, wireframes y prototipos.
<https://mosaic.uoc.edu/2015/09/15/proceso-de-desarrollo-de-un-proyecto-digital/>

Rodriguez, D. (2023). ¿Cuáles son los fundamentos básicos para el diseño digital o diseño web? TecnoSoluciones.com. <https://tecnosoluciones.com/diseno-digital-o-diseno-web/>

Equipo editorial de IONOS. (2022). ¿Qué es GitHub? - Control de versiones de un vistazo. IONOS Digital Guide.
<https://www.ionos.es/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/github/>

SEOEstudios. (2022, 8 agosto). Qué es un mock up y cuáles son sus principales funciones. SEOestudios.
<https://www.seoestudios.es/que-es-un-mockup/#:~:text=Los%20mockups%20permiten%20ver%20la,preparar%20en%20su%20p%C3%A1gina%20web.>

Bustamante, E. G. (2023, 11 mayo). Qué es un mockup: significado, ejemplos y dónde descargar.
<https://aulacm.com/que-es/mockup-significado-ejemplos-descargar-gratis/#:~:text=Un%20mockup%20es%20un%20fotomontaje,para%20un%20cartel%20o%20p%C3%B3ster>

Tekla. (2021, 11 noviembre). ►► Qué es un MockUp y para qué sirve. TEKLA.
<https://tekla.io/blog/que-es-un-mockup-y-para-que-sirve/#:~:text=Un%20Mockup%20es%20definitivamente,est%C3%A9tico%20como%20en%20lo%20funcional.>

Maca. (2023). IdeandoAzul - Diseño web estratégico y Branding. IdeandoAzul - Diseño web estratégico y branding para negocios digitales. <https://ideandoazul.com/>