

Diseño web - Prototipos web

Sitio: [AULES](#)
Curso: 2CFS Disseny d'interfícies WEB 23/24
Libro: Diseño web - Prototipos web

Imprimido por: MIGUEL POZO PEREZ
Día: divendres, 6 de octubre de 2023, 12:18

Tabla de contenidos

1. Introducción
2. Prototipos web (web prototypes)
3. Boceto (sketch)
4. Esquema de página (wireframe)
5. Maqueta (mockup)
6. Prototipo (prototype)

1. Introducción

Los prototipos web son dibujos o diseños de las diferentes páginas y secciones que van a componer un sitio web.

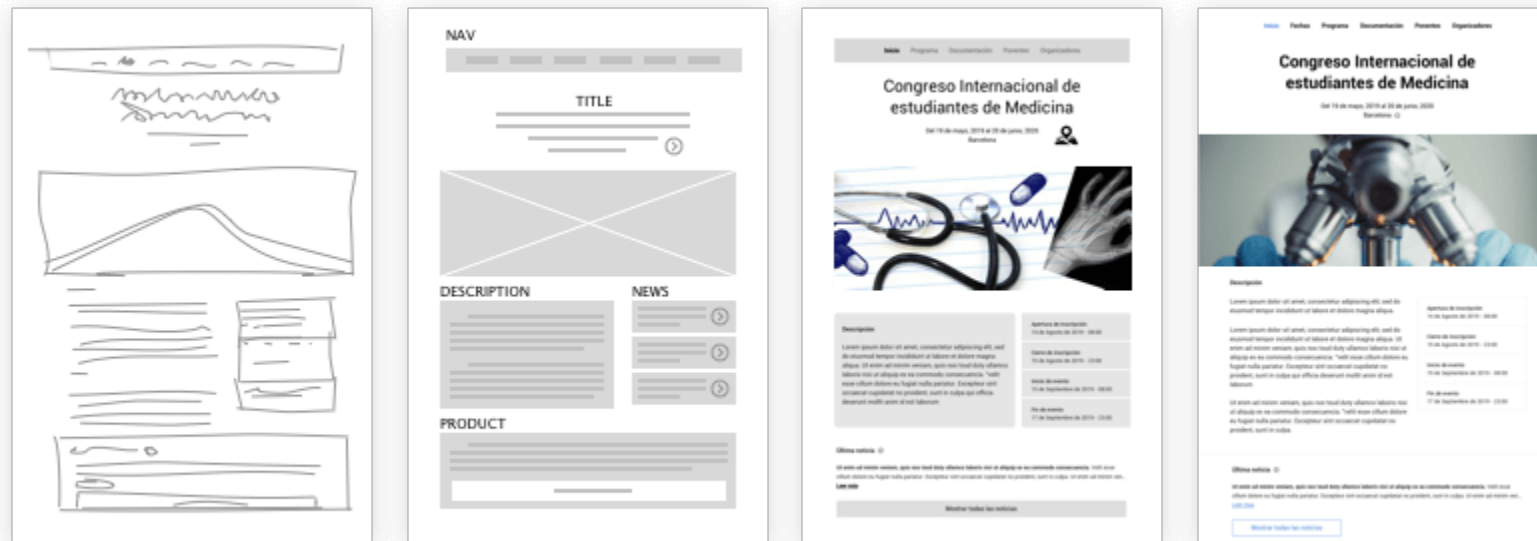
Una vez que se han estudiado los componentes de una web y comprendido la importancia de la guía de estilo, el siguiente paso es estudiar los prototipos web. Los prototipos son versiones interactivas de un sitio web o aplicación que se utilizan para probar y mejorar el diseño y la funcionalidad antes de su lanzamiento. Al trabajar con prototipos, podemos experimentar con diferentes opciones de diseño y recibir comentarios de los usuarios para mejorar la experiencia del usuario final.

2. Prototipos web (web prototypes)

El **diseño conceptual de una web** está formado por representaciones de las páginas y secciones que van a componer el sitio. Los procesos que se incluyen dentro del **prototipado** son una parte **esencial** a la hora de definir los menús y los elementos que constituyen una web.

Hay **distintas fases dentro del prototipado web**. No es necesario llevarlas todas a cabo pero sí muy recomendable para detectar cualquier problema de concepto. Las fases del prototipado sirven para definir los procesos, realizar cambios y pruebas antes de subir a producción una aplicación web. Además, el uso de prototipos nos ayuda a **involucrar al cliente en la fase previa al desarrollo y así adecuar el proyecto a sus necesidades**.

Las diferentes fases del prototipado web son: **boceto** (*sketch*), **esquema de página** (*wireframe*), **maqueta** (*mockup*) y **prototipo** (*prototype*). En inglés se conoce a este proceso como **SWMP**, tal y como se puede ver en la siguiente figura.



3. Boceto (sketch)

El ***sketch*** es un dibujo o **boceto inicial** de un sitio web. Este dibujo poco detallado puede estar realizado **sobre papel, pizarra o cualquier formato que permita realizar cambios de manera rápida**. Se trata de un diseño de muy **bajo detalle** en donde se visualiza por primera vez el conjunto de elementos fundamentales de una web.

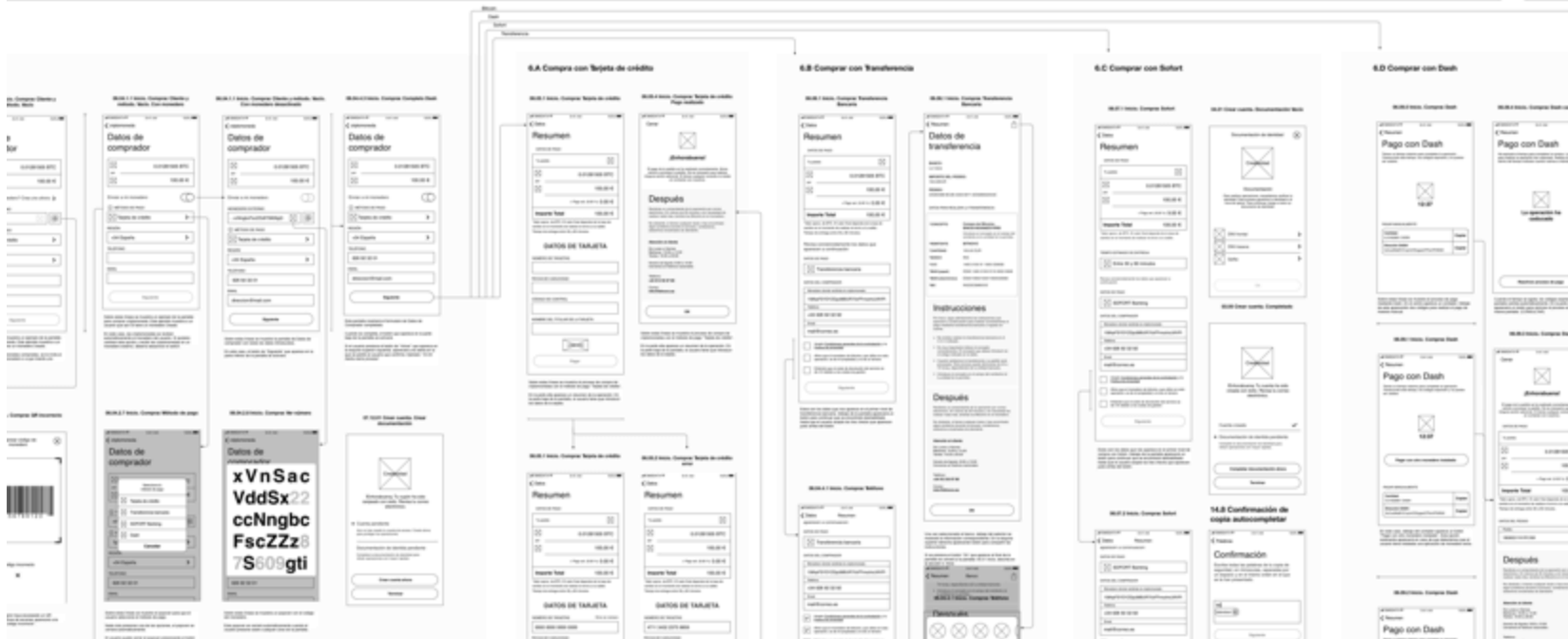
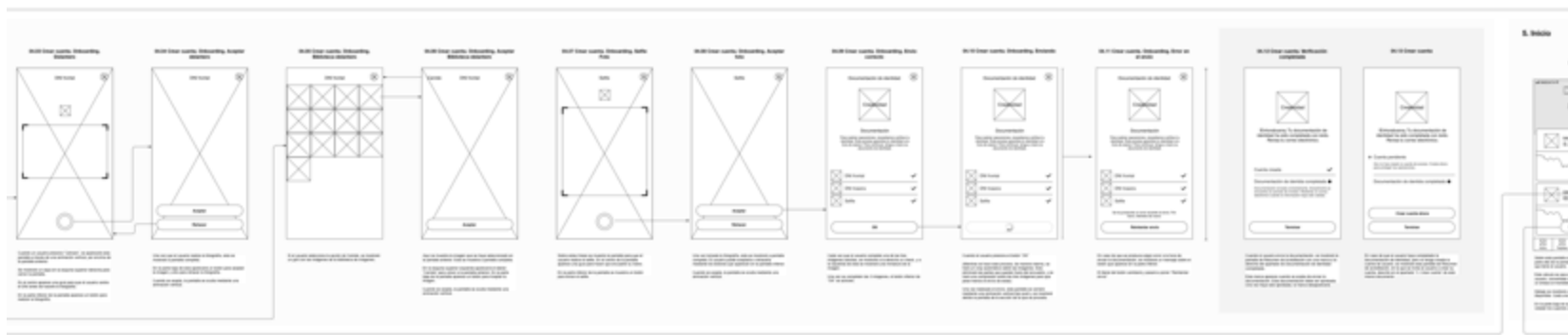
4. Esquema de página (wireframe)


Un **wireframe** es la **representación de la estructura básica** de la [página web](#) en la que se especifican los elementos de forma esquematizada. Es un diseño a **bajo nivel** en el que se establece claramente la **jerarquía de los elementos, los contenedores y la organización del contenido**.

Se suelen utilizar herramientas como las siguientes:

- **Balsamiq Mockups:** balsamiq.com
- **Gliffy:** gliffy.com
- **Wireframe:** wireframe.cc

También existen los **wireflows o árboles de navegación**. Se trata de una representación del conjunto de *wireframes* estructurados en un flujo que nos indica el comportamiento y la navegación entre las distintas pantallas de la web.



- 
- **Draw.io:** app.diagrams.net
 - **Omnigraffle:** omnigroup.com/omnigraffle
 - **Wireflow:** app.wireflow.co

5. Maqueta (mockup)

Un ***mockup*** es una representación a **medio nivel** en el que se incluye **imágenes, tipografías y colores**, aunque no tiene por qué ser definitivos. La finalidad del ***mockup*** es conseguir una versión avanzada del diseño de la web que nos permita evaluarlo en su conjunto, la detección temprana de puntos débiles y la realización de cambios sin que sea demasiado costosa.

- **Balsamiq:** balsamiq.com
- **MockFlow:** mockflow.com

6. Prototipo (prototype)

El **prototipo** es la **representación más detallada** de la web y **dispone de interactividad** para comprobar el comportamiento y la experiencia de usuario. Es, por tanto, un diseño al más **alto detalle** y la última fase de conceptualización antes de la implementación web.

Por norma general, los colores, las tipografías, los iconos, y demás artefactos gráficos utilizados en el prototipo serán los que se utilicen en la [página web](#). Sin embargo, en muchos casos, se llama también prototipo a una versión con menos detalle pero que dispone de interactividad.

- **Proto.io:** proto.io
- **Sketch:** sketch.com
- **Adobe XD:** adobe.com
- **Figma:** figma.com

Los **prototipos interactivos** permiten la realización de pruebas más completas y profundas del diseño web, descubriendo aspectos de esta que de otra manera no habrían sido planteados.

- **Marvel:** marvelapp.com
- **InVision:** invisionapp.com
- **Figma:** figma.com