



# Cheat Sheet – Wireframes

Resumen completo sobre el uso de wireframes en el proceso de diseño de interfaces de usuario (UI).



## ¿Qué es un Wireframe?

- Es un esquema visual simplificado que representa la estructura básica de una interfaz digital, como una página web o una app.
- No contiene elementos gráficos finales (ni color, ni tipografía, ni imágenes reales): su función es mostrar la disposición y jerarquía de los elementos.
- Se centra en el contenido, la funcionalidad y la interacción esperada del usuario, antes de tomar decisiones estéticas.



## Objetivos del wireframing

- Definir cómo se organizará la información y qué elementos estarán presentes en cada parte de la pantalla.
- Visualizar flujos de navegación y priorizar el contenido más importante para el usuario.
- Identificar problemas de usabilidad o sobrecarga de información antes de pasar al diseño visual o al desarrollo.
- Facilitar la comunicación entre diseñadores, programadores, clientes y usuarios durante las fases tempranas del proyecto.



## Tipos de wireframes

- **Wireframes de baja fidelidad (low-fi):** bocetos rápidos, dibujados a mano o digitalmente, que permiten explorar ideas sin entrar en detalles. Útiles en brainstorming y primeras reuniones.

- **Wireframes de fidelidad media (mid-fi):** versiones más detalladas con disposición clara de elementos, tamaños aproximados y etiquetas funcionales. Suelen elaborarse en herramientas digitales.
- **Wireframes de alta fidelidad (high-fi):** incluyen mayor detalle visual (tipografía simulada, alineaciones precisas, íconos genéricos), pero sin color ni imágenes finales. Rozan el prototipo visual.



## Elementos comunes en un wireframe


- **Cabecera:** contiene el logo, nombre del sitio y menú principal de navegación.
- **Bloques de contenido:** secciones principales de texto o multimedia simuladas con rectángulos.
- **Botones y llamadas a la acción (CTA):** representados con rectángulos con texto genérico como "Botón" o "Enviar".
- **Campos de formulario:** rectángulos con etiquetas indicando el tipo de dato (nombre, correo...).
- **Texto simulado:** líneas horizontales grises o fragmentos de "Lorem ipsum" para mostrar cantidad y jerarquía.
- **Iconos e imágenes:** cajas con una X o símbolos de marcador de posición.
- **Grid o rejilla base:** alineaciones regulares que ayudan a distribuir visualmente los elementos de forma coherente.



## Buenas prácticas al crear wireframes

- **No uses color ni decoración:** un wireframe debe centrarse en la estructura, no en el diseño gráfico.
- **Empieza en papel o pizarra:** ayuda a pensar sin distracciones técnicas y permite iterar rápido.
- **Utiliza etiquetas claras:** nombra cada bloque funcional para facilitar la lectura del equipo.
- **Trabaja con una rejilla base:** alinear elementos mejora la coherencia y prepara para la fase visual.
- **Reutiliza componentes:** aplica patrones comunes como cabeceras, menús, pies de página o tarjetas.

- **Recoge feedback temprano:** enseña los wireframes al equipo o a usuarios reales antes de pasar al prototipado.

 **Consejo:** Si un wireframe necesita explicarse con mucho texto, quizá no está bien planteado. Usa solo lo necesario para representar estructura y flujo de forma clara y rápida.