Desarrollo de Interfaces  
Unidad 06 - Arquitectura de la Información, Wireframes y Prototipado

short line

Autor: Sergi García

Actualizado Septiembre 2025

Licencia

**Reconocimiento - No comercial - CompartirIgual** (BY-NC-SA): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se ha de hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán diferentes símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:

📖 **Importante**

❕ **Atención**

💬 **Interesante**

**Índice**

[**1. Introducción a la Arquitectura de la Información y Wireframes 3**](#_p0p2pyxlikb)

[**2. ¿Qué es la Arquitectura de la Información (AI)? 4**](#_dckbasslqoqu)

[**3. Componentes básicos de la arquitectura de la información 7**](#_fzmvi52z4pft)

[3.1 Organización del contenido 7](#_rh840ju9jr8x)

[3.2 Navegación 7](#_34qjiczgaaq8)

[**4. Mapas de navegación y flujos de usuarios 9**](#_86bnjcjcyo7w)

[4.1 Mapa de pantallas 9](#_yt9eakhv3nle)

[4.2 Flujo de usuario 9](#_4n9u0u7c5yxz)

[**5. ¿Qué es un Wireframe? 10**](#_hclynsa6pw9e)

[5.1 Características esenciales 11](#_ejks6xki5u9s)

[**6. Elementos comunes en un Wireframe 13**](#_p4pcmml2o1x9)

[**8. Buenas prácticas al crear Wireframes 15**](#_audxiphosjly)

[**9. Herramientas para Wireframes 16**](#_r0l6pel2yk90)

[**9. Del Wireframe al prototipo 17**](#_zhlzznec20ix)

[9.1 Diferencia entre Wireframe, Mockup y Prototipo 17](#_rqkdfoi6dw2f)

[9.2 Ventajas del prototipado en el diseño iterativo 17](#_fbpzbmyk9hqn)

[9.3 Niveles de fidelidad en prototipos 18](#_pxvn0sljhwzc)

[**10. Buenas prácticas de prototipado 19**](#_4d4hjqbv2q0m)

[10.1 Prototipado progresivo: De simple a interactivo 19](#_pccpbmgvaaaw)

[10.2 Uso para validar Ideas con usuarios reales 19](#_2zbv5z3qxnrc)

[10.3 Testeo temprano sin necesidad de código 19](#_q59b04l956uz)

[10.4 Ciclos rápidos de iteración y mejora 20](#_e3kyq08zwvmb)

[**11. Prototipado con Figma 20**](#_t3x8bauywmgx)

[11.1 Configuración inicial 20](#_8adpsrcwa4fw)

[11.2 Crear interacciones básicas 20](#_nvoyepu3pp2m)

[11.3 Microinteracciones avanzadas 20](#_vau2or5uo94v)

[11.4 Simulación de scroll y overlays 21](#_b3mhe7px2kni)

[11.5 Testeo y compartición 21](#_96b7c4xhp82d)

[11.6 Plugins útiles para prototipado 21](#_wd3sj1edq0ac)

[11.7 Buenas prácticas en Figma 21](#_ut8hnkqrdvx7)

[**12. Prototipado con Flutter 22**](#_nm5caxiy82nm)

[**13. Recursos 23**](#_n6vijn9mr2wt)

Unidad 06 - Arquitectura de la Información, Wireframes y Prototipado

# 1. Introducción a la Arquitectura de la Información y Wireframes

Un elevadísimo porcentaje de los usuarios abandonan un sitio web o app si la navegación es confusa (Forrester Research). Por eso, el diseño de interfaces va más allá de la estética: debe resolver problemas de encontrabilidad, usabilidad y eficiencia.

**¿Por qué son clave la Arquitectura de la Información y los Wireframes?**

1. **Arquitectura de la Información (AI):**
   * Es el esqueleto invisible que determina:
     + Dónde va cada elemento (menús, botones, contenido).
     + Cómo se relacionan las pantallas entre sí.
     + Qué prioriza el usuario en cada contexto.
2. **Wireframes:**
   * Son los planos técnicos del diseño, que traducen la AI a una estructura visual clara, sin distracciones estéticas.

❕ **Atención:** Si una interfaz fuera un cuerpo humano, la AI sería el sistema nervioso y los Wireframes, los huesos. El diseño visual sería la piel.

**Impacto en la experiencia de usuario**

| **Sin AI/Wireframes** | **Con AI/Wireframes** |
| --- | --- |
| Menús desorganizados | Rutas de navegación intuitivas |
| Contenido difícil de encontrar | Jerarquía visual clara |
| Reprocesos costosos en desarrollo | Correcciones tempranas y baratas |

**Relación con otros conceptos de diseño**

1. **Design Thinking:**
   * La AI y los Wireframes materializan las ideas generadas en las fases de ideación y prototipado.
2. **Usabilidad:**
   * Cumplen principios como:
     + Consistencia (patrones predecibles).
     + Control del usuario (siempre sabe dónde está).
3. **Accesibilidad:**
   * Una buena AI incluye:
     + Atajos de teclado.
     + Rutas redundantes para llegar a un contenido.

**Ejemplo aplicado: App de biblioteca universitaria**

**Problema inicial:**Los estudiantes pierden 15 minutos buscando libros en el catálogo actual.

**Solución con AI y Wireframes:**

1. **AI:**
   * Reorganizar categorías por facultades (no por tipo de libro).
   * Añadir filtros de disponibilidad y ubicación física.
2. **Wireframe:**

[Pantalla de búsqueda]

┌──────────────────────────────┐

│ 🔍 Buscar por título/autor │

│ 🏷️ Filtrar por: │

│ ○ Disponibles ahora │

│ ○ Por facultad ▼ │

│ │

│ [Lista de libros] │

│ 1. Diseño UX - 2ª planta │

│ 2. HTML avanzado - Disponible│

└──────────────────────────────┘

**Resultado:**

* Tiempo de búsqueda reducido a 2 minutos.

**Errores comunes al omitir esta fase**

1. "Directo al diseño visual":
   * Interfaces bonitas pero ilegibles (ej.: texto blanco sobre fondo amarillo).
2. Estructuras caóticas:
   * Ejemplo real: Una app de banca donde "Transferencias" estaba dentro de "Ajustes".
3. Costes elevados:
   * Corregir errores de navegación en fase de desarrollo cuesta 10 veces más que en Wireframes (IBM Design Study).

# 2. ¿Qué es la Arquitectura de la Información (AI)?

La Arquitectura de la Información (AI) es la ciencia de organizar y estructurar información en entornos digitales (webs, apps, software) para que los usuarios puedan:  
✅ Encontrar lo que necesitan de forma intuitiva.  
✅ Completar tareas sin frustración.  
✅ Entender el sistema sin necesidad de manuales.

**Objetivos Clave de la AI**

**a. Facilitar la navegación lógica**

**¿Cómo?**

* Creando rutas claras entre contenidos.
* Usando jerarquías visuales (ej.: menús anidados).
* Implementando patrones reconocibles (ej.: carrito de compra siempre arriba a la derecha).

**Ejemplo:**En LinkedIn:  
Inicio → Mi Perfil → Editar → Sección "Experiencia" sigue un flujo lógico paso a paso.

**b. Hacer que el usuario encuentre lo que busca sin esfuerzo**

**Técnicas:**

* Ley de los 3 clics: Cualquier contenido debe estar a máximo 3 clics de distancia.
* Search First vs. Navigation First: Decidir si priorizar búsqueda (ej.: Google) o navegación guiada (ej.: banco online).

**c. Evitar frustraciones por desorden o sobrecarga**

**Principios aplicados**:

* Ley de Hick: Menos opciones = decisiones más rápidas.
  + Ejemplo: Dropbox simplificó su menú principal a solo 5 opciones clave.
* Agrupación por afinidad: Usar card sorting para organizar contenido según la mentalidad del usuario.

**4. Servir de base para Wireframes y prototipos**

Error común:  
Saltar la AI y diseñar directo en Figma/Sketch lleva a:

* Pantallas desconectadas entre sí.
* Funciones "perdidas" en lugares incoherentes.

**Componentes Clave de la AI (Modelo de Rosenfeld & Morville)**

| **Componente** | **Descripción** | **Ejemplo en App de Banco** |
| --- | --- | --- |
| **Sistemas de organización** | Cómo se clasifica la info (jerárquica, cronológica, etc.). | Cuentas → Tarjetas → Movimientos. |
| **Sistemas de etiquetado** | Términos claros para navegación. | "Transferencias" vs. "Movimientos de fondos". |
| **Sistemas de navegación** | Menús, breadcrumbs, links. | Menú flotante con iconos reconocibles. |
| **Sistemas de búsqueda** | Motor de búsqueda y filtros. | Buscar por fecha, monto o beneficiario. |

**Ejemplo Práctico: AI en una App Educativa**

**Contexto:** Plataforma de cursos online para FP.

**Problemas sin AI:**

* Cursos mezclados sin categorías.
* Los estudiantes no ven su progreso.
* El botón de "Certificado" está escondido.

**Solución con AI:**

1. Organización:
   * Cursos agrupados por familias profesionales (Informática, Sanidad, etc.).
   * Subcategorías por nivel (Básico, Avanzado).
2. Etiquetado:
   * Cambiar "Módulos" por "Tus Cursos".
   * "Opciones de cuenta" → "Tu Perfil".
3. Navegación:

[INICIO]

├── [TUS CURSOS] → Progreso en %

├── [CATÁLOGO] → Filtros por área

└── [CERTIFICADOS] → Acceso directo

1. Búsqueda:
   * Barra con autocompletado: "Ej: Excel básico".

**Resultado:**

* Tiempo para encontrar un curso reducido en 65%.
* Aumento del 40% en finalización de cursos.

**Herramientas para Diseñar AI**

* Mapas mentales: XMind, MindMeister.
* Card Sorting digital: OptimalSort, Maze.
* Diagramas de flujo: Lucidchart, Whimsical.

**¿Por qué fracasan algunos proyectos sin AI?**

1. Sesgo del diseñador: Crear estructuras que a ti te parecen lógicas, pero no al usuario.
2. Falta de pruebas: No validar con usuarios reales (ej.: adultos mayores vs. nativos digitales).
3. Copiar a competidores: Sin adaptar a las necesidades específicas de tu audiencia.

📖 **Importante:** La Arquitectura de la Información es como el aire: cuando es buena, nadie la nota; cuando es mala, todos se ahogan.

# 

# 3. Componentes básicos de la arquitectura de la información

Estos 4 pilares determinan si los usuarios entenderán o se perderán en tu interfaz.

## 3.1 Organización del contenido

**¿Qué resolver?**Cómo agrupar y jerarquizar la información para que sea intuitiva y predecible.

Modelos comunes:

| **Tipo** | **Descripción** | **Ejemplo** | **Cuándo usarlo** |
| --- | --- | --- | --- |
| Jerárquico | Estructura de árbol (padre → hijo). | Inicio → Productos → Zapatos → Deportivos. | Apps con categorías claras (e-commerce, educación). |
| Matricial | Múltiples criterios de acceso. | Filtrar hoteles por precio/ubicación/valoración. | Contenido complejo (viajes, bibliotecas). |
| Red semántica | Relaciones no lineales (hipervínculos). | Wikipedia: enlaces entre artículos. | Sistemas de conocimiento. |

**Ejemplo en app educativa:**

**Error típico:**Crear demasiados niveles (ej.: Inicio → Cursos → FP → Informática → Programación → Python → Tema 1).

**Solución:**Usar accesos directos (ej.: barra de búsqueda o "Tus cursos recientes").

## 3.2 Navegación

Tipos y mejores prácticas:

| **Tipo** | **Descripción** | **Ejemplo** | **Regla de oro** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Global** | Menú accesible desde cualquier pantalla. | Barra inferior en Instagram. | Máximo 5-7 ítems (Ley de Miller). |
| **Local** | Submenús dentro de una sección. | Pestañas en "Configuración de perfil". | Usar pestañas o acordeones. |
| **Contextual** | Opciones que aparecen según el contexto. | "Añadir a favoritos" al presionar un producto. | No abusar: puede generar desorientación. |
| **Migas de pan** | Ruta de navegación (ej.: Inicio > Cursos > Diseño). | Ideal para webs con profundidad. | Incluir en sistemas con +3 niveles. |

**3.3 Etiquetado**

**Claves para un lenguaje claro:**

1. Evitar jerga técnica:
   * ❌ "Sincronizar ítems" → ✅ "Actualizar lista".
2. Ser específico:
   * ❌ "Configuración" → ✅ "Privacidad y seguridad".
3. Mantener consistencia:
   * No mezclar "Cerrar sesión" y "Salir".

**Ejemplo de flujo con buen etiquetado:**

[Inicio] → [Mis Proyectos] → [Crear nuevo] → [Plantillas] → [Seleccionar]

**3.4 Búsqueda**

Elementos para un buscador eficiente:

1. Autocompletado:
   * Sugerir "Tarea 1 - Matemáticas" al escribir "mat".
2. Filtros avanzados:
   * Por fecha, tipo de archivo, estado (ej.: "Entregado/Pendiente").
3. Resultados inteligentes:
   * Priorizar lo más usado (ej.: si buscas "examen", mostrar primero los próximos).

**Ejemplo en app de biblioteca:**

[🔍 Buscar libros]

├── ○ Disponibles hoy

├── ○ Por autor (A-Z)

└── ○ Por tema (Ciencias, Arte...)

**Comparativa: AI buena vs. mala**

| **Componente** | **Buena AI** | **Mala AI** |
| --- | --- | --- |
| Organización | Cursos agrupados por nivel. | Todos los cursos en una lista plana. |
| Navegación | Menú con iconos reconocibles. | Menú desplegable con 20 opciones. |
| Etiquetado | "Ver tus certificados". | "Descargar ítems de validación". |
| Búsqueda | Filtra por "fecha de entrega". | Solo busca por título exacto. |

**Ejemplo de análisis (WhatsApp):**

* Organización: Jerárquica (Chats → Contactos → Ajustes).
* Navegación: Pestañas inferiores (Chats, Estados, Llamadas).
* Etiquetado: Claro ("Archivar chat", "Silenciar").
* Búsqueda: Filtra chats, pero no mensajes dentro de ellos.
* Mejora propuesta: Búsqueda semántica (ej.: "mensaje de Ana sobre el proyecto").

# 4. Mapas de navegación y flujos de usuarios

Herramientas clave para planificar la experiencia antes del diseño visual

## 4.1 Mapa de pantallas

**Definición:**Diagrama que lista todas las pantallas/estados de una interfaz y sus conexiones.

**¿Por qué es esencial?**

* Evita dejar pantallas "huérfanas" (sin ruta de acceso).
* Ayuda a calcular el alcance del proyecto (ej.: ¿Cuántas pantallas necesita realmente nuestra app?).

**Cómo crearlo:**

1. Listar todas las vistas (incluso modales y pop-ups).
2. Conectar con flechas las relaciones padre-hijo.
3. Agrupar por módulos (ej.: "Perfil", "Configuración").

**Errores comunes:**

* Olvidar estados de error (ej.: "No hay tareas").
* No incluir transiciones (ej.: ¿Qué pasa al hacer clic en "Atrás"?).

## 4.2 Flujo de usuario

**Definición:**  
Secuencia detallada de pasos que sigue un usuario para completar una tarea específica.

**Tipos clave:**

1. Flujo ideal:
   * Ejemplo (compra en e-commerce):  
     Home → Buscar producto → Seleccionar talla → Añadir al carrito → Checkout → Pago.
2. Flujo alternativo:
   * Ejemplo (usuario no registrado):  
     Checkout → Registro obligatorio → Volver a checkout.
3. Flujo de error:
   * Ejemplo (pago rechazado):  
     Pago fallido → Reintentar o cambiar método.

**Cómo documentarlo:**

\*\*Tarea:\*\* Reservar libro en biblioteca

1. Inicio → Click en "Biblioteca"

2. Buscar libro por título/autor

3. Seleccionar libro disponible

4. Click en "Reservar"

5. Confirmar reserva (modal)

**Diferencias clave**

| **Mapa de pantallas** | **Flujo de usuario** |
| --- | --- |
| Muestra todas las pantallas existentes. | Describe una ruta concreta para una tarea. |
| Visión estática (relaciones). | Visión dinámica (acciones). |
| Herramienta: Diagrama de nodos. | Herramienta: Diagrama de flujo o User Journey. |

**Ejemplo integrado: App de reparto de comida rápida**

**Mapa de pantallas:**

Flujo de usuario ("Pedir comida"):

1. Home → Buscar "pizza"
2. Seleccionar restaurante → Ver menú
3. Añadir 1 pizza al carrito → Ver resumen
4. Click en "Pagar" → Elegir tarjeta guardada
5. Confirmar pedido → Pantalla de seguimiento

**Posibles errores:**

* Restaurante cerrado → Mostrar opciones similares.
* Pago rechazado → Sugerir otra tarjeta.

📖 **Importante:** Los mapas y flujos son el GPS del diseño: sin ellos, los usuarios se pierden.

Una vez definida la estructura, en el siguiente punto tratamos como convertirla en Wireframes

# 5. ¿Qué es un Wireframe?

**Definición y propósito fundamental**

Un Wireframe (o "prototipo de baja fidelidad") es un esquema visual que representa la estructura básica de una interfaz, centrándose en:

* Disposición de elementos (botones, menús, contenido).
* Jerarquía de la información (qué va primero, qué después).
* Funcionalidad básica (cómo interactúan los componentes).

📖 **Importante:** El Wireframe es como el plano de una casa: muestra dónde irán las puertas y ventanas, pero no el color de las paredes ni los muebles.

## 5.1 Características esenciales

**a. Bajo nivel de detalle visual**

* Qué excluir:
  + Colores (solo escala de grises).
  + Imágenes reales (usar rectángulos con "X").
  + Tipografías estilizadas (sans-serif genérica como Arial).
* Ejemplo:

[Encabezado]

┌──────────────────────────────┐

│ LOGO [Menú ☰] │

└──────────────────────────────┘

[Cuerpo]

┌───────────────┐ ┌───────────┐

│ Título │ │ Botón │

│ │ │ "Guardar" │

│ [Texto lorem] │ └───────────┘

└───────────────┘

**b. Formas simples y estándar**

* Convenciones universales:
  + ☰ = Menú hamburguesa.
  + 🔍 = Buscador.
  + … = Texto truncado.
* Herramientas rápidas:
  + Lápiz/papel.
  + Stencils prediseñados (ej.: UI Kit para Balsamiq).

**c. Enfoque en estructura y funcionalidad**

* Preguntas clave al diseñar:
  + ¿El botón principal es visible?
  + ¿El flujo de navegación es lógico?
  + ¿Hay espacio suficiente para el contenido real?

**d. Creación y modificación rápidas**

* Tiempos ideales:
  + 5-10 min para un Wireframe en papel.
  + 30 min para uno digital (Figma/Balsamiq).
* Ventaja: Permite iterar 10 versiones en el tiempo que tomaría 1 mockup detallado.

**e. Feedback temprano y objetivo**

* Técnicas de testeo:
  + Pruebas de "5 segundos": Mostrar el Wireframe y preguntar: "¿Qué acción harías aquí?".
  + Think-aloud: Pedir al usuario que verbalice su pensamiento mientras interactúa con él.

**💡 Caso real:**

* Dropbox validó su primer MVP (Minimun Viable Product) con Wireframes en papel antes de programar, ahorrando meses de desarrollo.

**Tipos de Wireframes**

| **Baja fidelidad** | **Alta fidelidad** |
| --- | --- |
| Bocetos a mano | Digital con grids y componentes |
| Sin grids precisos | Incluye textos reales |
| Ideal para brainstorming | Útil para presentar a clientes |

**Ejemplo visual:**

* Ejemplos en Figma de Wireframes [https://www.figma.com/community/Wireframes](https://www.figma.com/community/wireframes)

**Errores comunes al hacer Wireframes**

1. Añadir detalles prematuros (colores, logos, imágenes reales):
   * Riesgo: Sesga el feedback, que se centrará en la estética y no en la estructura, el flujo o la usabilidad. Es una pérdida de tiempo en una etapa temprana.
   * Solución: Utilizar solo escalas de grises, formas geométricas y texto genérico (Lorem Ipsum). Los logos se representan con un recuadro con una "X".
2. No considerar la escalabilidad y el contenido real:
   * Riesgo: El diseño se rompe con contenido real. Ejemplos: un título de una palabra vs. una frase larga, un menú con 3 ítems vs. uno con 10, o una tarjeta de producto con un nombre extremadamente largo.
   * Solución: Diseñar para el peor de los casos. Probar los wireframes con el contenido más largo, corto y extremo que se pueda anticipar. Definir reglas de truncado (ej: "..." después de X caracteres).
3. Ignorar estados interactivos y de error:
   * Riesgo: Los desarrolladores asumen comportamientos o los diseñadores olvidan flujos críticos, leading to a poor user experience.
   * Solución: Es fundamental diseñar y anotar todos los estados posibles de cada componente.

**Solución**:  
Los wireframes deben ir acompañados de notas claras y específicas al margen que describan la funcionalidad, evitando ambigüedades para el desarrolladoro. Un ejemplo de nota al margen:

[Formulario de Registro]

* Campo "Nombre de Usuario":
  + Validación: Se valida en tiempo real al salir del campo (onBlur). Solo permite caracteres alfanuméricos y guiones bajos (a-z, 0-9, \_).
  + Estado de Éxito: Borde verde + icono de check. Texto: "Nombre disponible".
  + Estado de Error: Borde rojo + icono de cruz. Mensaje específico: "Solo se permiten letras, números y \_". El mensaje se vincula al campo con aria-describedby.

**Plantilla para Wireframes efectivos**

**Encabezado:**

* Logo + menú principal (3-5 ítems).

**Cuerpo:**

* Título claro.
* Contenido prioritario arriba (Ley F de lectura).
* Llamadas a la acción visibles.

**Pie:**

* Enlaces secundarios (privacidad, contacto).

**Ejemplo para app de clima:**

[HEADER]

┌──────────────────────────────┐

│ ClimApp [Ciudad 🔍] │

└──────────────────────────────┘

[MAIN]

┌───────────────┐

│ Hoy: 22°C ☀️ │

│ Lluvia: 10% │

└───────────────┘

[FOOTER]

┌───────┬───────┬───────┐

│ Inicio│ Mapa │ Ajustes

└───────┴───────┴───────┘

# 6. Elementos comunes en un Wireframe

📌 Checklist para no olvidar ningún componente clave

**6.1 Encabezado**

* Qué incluir:
  + Logo (o espacio reservado).
  + Nombre de la app/sección.
  + Menú principal (icono ☰ o enlaces).
* Ejemplo:

┌──────────────────────────────┐

│ 🏫 EduApp Inicio Perfil │

└──────────────────────────────┘

**7.2 Menú de navegación**

* Tipos:
  + Horizontal: En cabecera (ej.: Amazon).
  + Vertical: Sidebar (ej.: Slack).
  + Inferior: Pestañas (ej.: Instagram).
* Buenas prácticas:
  + Máximo 7 ítems (Ley de Miller).
  + Iconos + texto para claridad.

**7.3 Cuerpo principal**

* Contenido variable según pantalla:
  + Listas (ej.: tareas, productos).
  + Detalles (ej.: perfil de usuario).
  + Formularios (ej.: registro).
* Jerarquía visual:
  + Títulos > Subtítulos > Cuerpo de texto.

**7.4 Botones**

* Tipos esenciales:
  + Primarios (acción principal: "Guardar").
  + Secundarios ("Cancelar").
  + Terciarios (enlaces subrayados).
* Tamaños mínimos:
  + 48x48px para móvil (accesibilidad).

**7.5 Campos de formulario**

* Elementos básicos:
  + Inputs de texto.
  + Selectores (dropdowns).
  + Checkboxes/radio buttons.
* Etiquetas obligatorias:
  + ❌ [\_\_\_\_\_\_\_\_\_] → ✅ Nombre: [\_\_\_\_\_\_\_\_\_].

**7.6 Mensajes o alertas**

* Tipos:
  + Errores (ej.: "Contraseña incorrecta").
  + Éxito (ej.: "Datos guardados").
  + Advertencias (ej.: "Se borrarán los datos").
* Ubicación:
  + Cerca del elemento relacionado (ej.: error bajo el campo inválido).

**7.7 Pie de página**

* Contenido típico:
  + Enlaces legales (Términos, Privacidad).
  + Información de contacto.
  + Copyright.
* Ejemplo:

┌──────────────────────────────┐

│ © 2025 EduApp │ Contacto │

└──────────────────────────────┘

**Plantilla de Wireframe completa**

[HEADER]

┌──────────────────────────────┐

│ Logo Menú ☰ Buscar 🔍 │

└──────────────────────────────┘

[MAIN]

┌───────────────┐

│ Título │

│ │

│ [Contenido] │

│ │

│ [Botón "OK"] │

└───────────────┘

[FOOTER]

┌───────┬───────┐

│ Ayuda │ Legal │

└───────┴───────┘

# 8. Buenas prácticas al crear Wireframes

**Principios fundamentales para Wireframes efectivos**

**a. Empieza simple: baja fidelidad primero**

**¿Por qué?**

* Evita el sesgo estético: Enfócate en la estructura, no en colores o detalles.
* Ahorra tiempo: Un boceto en papel se hace en 5 minutos vs. horas en digital.

**Técnicas recomendadas:**

* Sketching rápido: Dibuja 3 versiones en 15 minutos y elige la mejor.
* Plantillas imprimibles: Usa grids prediseñados para mantener proporciones.

**b. Crea varias versiones (exploración de alternativas)**

**Métodos para idear:**

* Crazy 8s: 8 variantes de una misma pantalla en 8 minutos.
* A/B testing en papel: Prueba 2 estructuras con usuarios y compara feedback.

**Beneficio:**

* Descubrir soluciones innovadoras (ej.: menú lateral vs. pestañas inferiores).

**c. Sin color ni imágenes decorativas**

**Reglas estrictas:**

* Escala de grises: Usa solo negro, blanco y 2-3 tonos de gris para jerarquía.
* Placeholders:
  + Imágenes: □ con "X" dentro.
  + Texto: Lorem ipsum o notas breves.

**Excepción:**

* Color para indicar estados interactivos (ej.: rojo en mensajes de error).

**d. Piensa en la experiencia del usuario (UX-first)**

**Preguntas clave:**

* ¿Qué acción debe realizar el usuario primero?
* ¿El flujo sigue patrones conocidos (ej.: carrito → checkout)?
* ¿Hay elementos redundantes o innecesarios?

**Técnicas**:

* Ley F de lectura: Coloca contenido clave en zonas donde el ojo humano se enfoca primero.
* Priorización: Usa tamaño y posición para destacar lo importante (ej.: botón "Comprar" grande y arriba).

**e. Etiquetado claro y consistente**

**Qué incluir:**

* Nombres de secciones: "Perfil del usuario", no "Sección 3".
* Funcionalidad: Anotar comportamientos (ej.: "Botón 'Guardar': valida campos antes de enviar").
* Estados: Especificar hover, active, disabled.

**Ejemplo de anotaciones:**

[Botón "Enviar"]

- Al hacer clic: Validar email → Mostrar spinner → Redirigir a "Éxito".

- Error: Mostrar mensaje bajo el campo inválido.

# 9. Herramientas para Wireframes

Selección por tipo de proyecto y fase

| **Herramienta** | **Ventajas** | **Desventajas** | **Enlace** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Figma** | - Gratis para educación.  - Permite prototipado interactivo.  - Colaboración en tiempo real. | - Curva de aprendizaje media. | [figma.com](https://www.figma.com/) |
| **Balsamiq** | - Sketch-like (parece dibujado a mano).  - Librería de componentes UI. | - Poco colaborativo.  - Limitado para flujos complejos. | [balsamiq.com](https://balsamiq.com/) |
| **Lapiz y pápel** | - Sin barreras técnicas.  - Fomenta la creatividad. | - Difícil de compartir/editar. |  |

**Ejemplo de flujo de trabajo:**

1. Bocetar en papel → 2. Digitalizar en Figma → 3. Testear con usuarios → 4. Iterar.

**Plantilla de checklist para Wireframes**

Antes de finalizar, verifica:

* ¿Todos los botones están etiquetados?
* ¿Hay consistencia en los nombres de las secciones?
* ¿Se incluyeron estados de error/éxito?
* ¿El flujo sigue la lógica del usuario (no la del desarrollador)?

# 9. Del Wireframe al prototipo

## 9.1 Diferencia entre Wireframe, Mockup y Prototipo

| **Tipo** | **Definición** | **Características** | **Fidelidad** | **Herramientas** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Wireframe** | Esquema estructural básico. | - Sin colores ni imágenes.  - Enfoque en funcionalidad.  - Rápido de crear. | Baja | Papel, Figma, Balsamiq |
| **Mockup** | Versión visual estática. | - Colores, tipografía e imágenes reales.  - Sin interacción. | Media-Alta | Figma, Adobe XD, Sketch |
| **Prototipo** | Simulación interactiva. | - Permite navegar entre pantallas.  - Incluye microinteracciones (hover, clics). | Alta | Figma, Canva, Proto.io |

**Ejemplo práctico:**

* **Wireframe**: Un dibujo en papel de un formulario de login.
* **Mockup**: El mismo formulario con colores y tipografía real.
* **Prototipo**: Permite hacer clic en los campos y simular un inicio de sesión.

## 9.2 Ventajas del prototipado en el diseño iterativo

1. **Identifica errores temprano:**
   * Corregir un fallo en prototipo cuesta 10 veces menos que en desarrollo (IBM Design Study).
   * Ejemplo: Testear un flujo de compra antes de programarlo.
2. **Feedback real con usuarios:**
   * Los usuarios interactúan como si fuera el producto final.
   * Técnica: Test "Think Aloud" (verbalizar acciones).
3. **Ahorra tiempo y recursos:**
   * Evita desarrollar features que luego se descartan.
   * Caso Airbnb: Validaron el cambio de botón "Reservar" con prototipos antes de codificar.
4. **Facilita la comunicación en equipo:**
   * Desarrolladores y diseñadores trabajan sobre algo tangible.

## 9.3 Niveles de fidelidad en prototipos

| **Nivel** | **Características** | **Usos** | **Herramientas** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Baja** | - Interacciones básicas (ej.: enlaces entre pantallas).  - Diseño en escala de grises. | Testeo inicial de flujos. | PowerPoint, Keynote |
| **Media** | - Algunos estilos visuales.  - Interacciones básicas (transiciones). | Presentación a personas (cliente, inversores, etc.). | Figma, Adobe XD |
| **Alta** | - Pixel-perfect.  - Microinteracciones (animaciones, gestos). | Validación final antes de desarrollar. | Proto.io, Figma, código |

**Ejemplo evolutivo:**

1. Baja fidelidad: Prototipo en papel con enlaces simulados.
2. Alta fidelidad: Prototipo en Figma con animaciones de carga.

**9.4 Prototipos en papel vs. digitales**

| **Aspecto** | **Prototipos en Papel** | **Prototipos Digitales** |
| --- | --- | --- |
| **Velocidad** | ✔️ Rápidos (minutos). | ❌ Requieren diseño previo. |
| **Iteración** | ✔️ Fácil modificación. | ❌ Costoso cambiar assets. |
| **Interacción** | ❌ Manual (ej.: persona simula clics). | ✔️ Clics reales (en herramientas como Figma). |
| **Testeo remoto** | ❌ Solo presencial. | ✔️ Se comparte por enlace. |
| **Usuarios** | Ideal para talleres co-creativos. | Perfecto para feedback preciso. |

**Técnica híbrida:**

* POP App (Prototyping on Paper): Fotografiar bocetos y convertirlos en prototipos digitales, apoyandose en herramientas como Figma, Canva, ChatGPT, Gemini, Deepseek, Grok, etc.

# 

# 10. Buenas prácticas de prototipado

## 10.1 Prototipado progresivo: De simple a interactivo

**Metodología recomendada:**

1. Baja fidelidad (papel o digital básico):
   * Validar estructura y flujo básico.
   * Ejemplo: Dibujar pantallas en papel y simular navegación con post-its.
2. Media fidelidad (digital con interacciones simples):
   * Añadir navegación entre pantallas (hotspots).
   * Herramientas: Figma, Adobe XD.
3. Alta fidelidad (interacciones avanzadas):
   * Incluir microinteracciones (hover, animaciones).
   * Herramientas: Proto.io, Framer.

**Beneficio**:

* Evita invertir tiempo en detalles prematuras.

## 10.2 Uso para validar Ideas con usuarios reales

**Técnicas efectivas:**

* Pruebas de usabilidad remotas:
  + Plataformas como UserTesting o Lookback.
  + Ejemplo: Grabar la pantalla mientras un usuario navega por el prototipo.
* Tarea específica + "Think Aloud":
  + Pedir al usuario que complete una acción (ej.: "Compra este producto") y verbalice su proceso.

## 10.3 Testeo temprano sin necesidad de código

Ventajas del prototipado sin código:

* Rapidez: Crear un flujo interactivo en horas vs. días de desarrollo.
* Flexibilidad: Hacer cambios sobre la marcha.

Herramientas "no-code":

| **Herramienta** | **Mejor para...** | **Enlace** |
| --- | --- | --- |
| Figma | Prototipos web/app | [figma.com](https://www.figma.com/) |
| Proto.io | Interacciones complejas | [proto.io](https://proto.io/) |
| Framer | Animaciones avanzadas | [framer.com](https://www.framer.com/) |

## 

## 10.4 Ciclos rápidos de iteración y mejora

Proceso iterativo ideal:

1. Crear prototipo (1-2 días).
2. Testear con usuarios (3-5 personas).
3. Identificar problemas (ej.: botón no visible).
4. Ajustar diseño (priorizar cambios críticos).
5. Repetir cada 1-2 semanas.

**Consejos para iterar eficientemente:**

* Documentar cambios: Usar notas en Figma o versionado (ej.: "V1 → V2: Botón más grande").
* Priorizar: Corregir primero lo que impide completar tareas clave.

# 11. Prototipado con Figma

Guía práctica para crear prototipos interactivos sin código

## 11.1 Configuración inicial

**Pasos para comenzar:**

1. Crear un nuevo proyecto en Figma: File → New Design File.
2. Importar Wireframes (si ya existen) o diseñar desde cero.
3. Organizar las pantallas usando "Frames" (F):
   * Tamaños predefinidos: iPhone 14 (390x844px), Web (1440x1024px).

💡 Consejo: Usa Grids y Layout Guides (Ctrl + G) para alinear elementos.

## 11.2 Crear interacciones básicas

Ejemplo: Prototipar un flujo de login

1. Diseñar 2 pantallas:
   * Login Screen (con campos de usuario/contraseña).
   * Home Screen (pantalla posterior al login).
2. Conectar pantallas:
   * Seleccionar el botón "Ingresar".
   * Ir a la pestaña Prototype (ícono de play).
   * Arrastrar el conector azul hacia el Home Screen.
   * Configurar:
     + Trigger: On Click.
     + Action: Navigate To.
     + Animation: Smart Animate (para transición suave).

🎥 Tutorial visual: <https://www.youtube.com/watch?v=qpH7-KFWZRI>

## 11.3 Microinteracciones avanzadas

Ejemplo: Efecto hover en un botón

1. Crear un Component del botón (Ctrl + Alt + K).
2. Diseñar dos Variants: Default y Hover.
3. En el modo Prototype:
   * Trigger: While Hovering.
   * Action: Change To → Variant "Hover".

## 11.4 Simulación de scroll y overlays

Para pantallas largas (ej.: perfil de usuario):

1. Crear un Frame alto (ej.: 2000px).
2. Habilitar Scrolling en Prototype:
   * Seleccionar el Frame → Scrolling: Vertical.

Para modales o menús:

1. Diseñar el overlay (ej.: Modal\_Login).
2. Configurar la interacción:
   * Trigger: On Click (botón "Abrir modal").
   * Action: Open Overlay.
   * Position: Center.

## 11.5 Testeo y compartición

Métodos para validar el prototipo:

1. Preview local: Present (Ctrl + Shift + P).
2. Compartir con stakeholders:
   * Share → Copy Link (permite comentarios en tiempo real).
3. Testing con usuarios:
   * Usar Figma Mirror (app para iOS/Android).
   * Plataformas como UserTesting o Lookback.

## 11.6 Plugins útiles para prototipado

1. Autoflow: Dibuja flujos entre pantallas automáticamente.
   * https://www.figma.com/community/plugin/733902567457592893/autoflow
2. LottieFiles: Inserta animaciones en prototipos.
   * Descarga: [Plugin LottieFiles](https://www.figma.com/community/plugin/809860933081469388/LottieFiles).
3. Content Reel: Genera texto/imagénes realistas para prototipos.

## 11.7 Buenas prácticas en Figma

✅ Nombrado claro: Usa convenciones como Screen\_Login, Component\_Button.  
✅ Versionado: Usa File → Save as Version para historial.  
✅ Documentación: Añade notas en modo Comment (C).

# 

# 12. Prototipado con Flutter

**¿Qué es Flutter?**

Flutter es un framework de desarrollo creado por Google para construir aplicaciones móviles, web y de escritorio desde un único código base.

**¿Por qué usarlo para prototipos?**

* Prototipos funcionales: No solo muestras diseños, sino que pruebas interacciones reales.
* Fidelidad alta: Los prototipos se ven y funcionan como una app final.
* Puente natural a producción: El mismo prototipo puede convertirse en la app definitiva.

**Ejemplo:**Puedes crear un prototipo de app de reservas con:

* Navegación entre pantallas.
* Formularios que responden a inputs.
* Animaciones básicas.

**Flujo de Prototipado con Flutter**

1. Diseño visual:
   * Crea la interfaz con widgets (botones, listas, menús).
   * Personaliza colores, tipografías y layouts.
2. Interacciones básicas:
   * Añade navegación (ej.: pasar de login a home).
   * Simula gestos como arrastrar o hacer clic.
3. Pruebas con usuarios:
   * Instala el prototipo directamente en dispositivos móviles.
   * Observa cómo interactúan con la app real (no solo imágenes).
4. Iteración rápida:
   * Modifica diseños y funcionalidades en minutos.
   * Vuelve a testear con los cambios.

**Ventajas vs. Herramientas de Diseño (Figma/XD)**

| **Figma/XD** | **Flutter** |
| --- | --- |
| Prototipos estáticos/interactivos | Prototipos funcionales |
| Ideal para validar look & feel | Ideal para validar experiencia completa |
| Sin código | Código reutilizable en producción |
| Pruebas en simulador | Pruebas en dispositivos reales |

**Caso típico:**

* Usar Figma para el diseño inicial.
* Pasar a Flutter cuando necesites probar:
  + Formularios que validen datos.
  + Scrolls complejos.
  + Integración con APIs (ej.: mostrar datos reales).

**¿Cuándo elegir Flutter para prototipar?**

✔️ Si tu equipo ya usa Flutter para desarrollo.  
✔️ Para validar flujos con lógica compleja (ej.: pasarela de pago).  
🚀 Funcionalidad real (no solo apariencia).  
🔄 Transición sin fisuras a desarrollo final.  
📱 Pruebas en dispositivos reales (iOS/Android).

* Explora plantillas: [https://flutterawesome.com](https://flutterawesome.com/)

# 13. Recursos

**📚 Libros**

1. "Information Architecture for the World Wide Web" (4ª edición)
2. "Wireframing for Beginners". Gratuito. Autor: Michael Angeles
   * <https://www.uxpin.com/studio/ebooks/wireframing-for-beginners/>
3. "No me hagas pensar" (Steve Krug)

**🎓 Cursos Online**

1. Curso de Introducción a la Arquitectura de Información
   * <https://www.linkedin.com/learning/introduction-to-information-architecture>
2. UX Design: From Wireframe to Prototype
   * <https://www.coursera.org/learn/ux-design-prototype>

**🛠 Herramientas Gratuitas**

1. Figma para Wireframing
   * Tutorial oficial: <https://www.figma.com/resources/learn/>

**📽 Tutoriales en Video**

1. Tutorial de Wireframing en 10 minutos
   * <https://www.youtube.com/watch?v=qpH7-KFWZRI>
2. Prototipado en Figma para Principiantes
   * <https://www.youtube.com/watch?v=D56hs0Twfco>

**📌 Comunidades y plantillas**

1. Comunidad UI/UX en Reddit
   * <https://www.reddit.com/r/UI_Design/>
2. Figma Community
   * Enlace: <https://www.figma.com/community/>

**🎨 Bancos de Inspiración**

1. Dribbble - Wireframes
   * [https://dribbble.com/tags/Wireframe](https://dribbble.com/tags/wireframe)
2. Mobbin - Design Patterns
   * <https://mobbin.com/>