

DIFERENCIAS ENTRE BOCETO Y WIREFRAME

BOCETO

Un boceto en papel para una aplicación web es un esquema visual de baja fidelidad que representa la disposición de elementos (como botones, menús, contenido y formularios) y la interacción básica entre ellos. Sirve para visualizar ideas rápidamente, evaluar la usabilidad, recibir comentarios y definir la estructura antes de pasar al diseño digital detallado o al desarrollo de código.

PASOS:

1. Prepara el material
2. Define la estructura general
3. Ubica los elementos clave: logo, menús de navegación, contenido principal, imágenes, botones y formularios.
4. Dibuja el flujo de navegación: Usa flechas o líneas para indicar cómo un usuario pasará de una pantalla a otra al interactuar con los elementos de tu aplicación
5. Añade notas explicativas: Escribe comentarios breves en o alrededor de los bocetos para aclarar funcionalidades o el propósito de ciertos elementos.

[Cómo hacer el boceto de una página web \(y ejemplos\)](#)

WIREFRAME

Un wireframe es un plano visual simplificado que representa la estructura y distribución de elementos en una página web, aplicación web u otro producto digital sin incluir detalles de diseño como colores o tipografías. Sirve para definir la funcionalidad, el flujo de usuarios y la jerarquía del contenido, permitiendo a los equipos y clientes validar la arquitectura de la información y la usabilidad antes de invertir tiempo en el diseño visual final.

Elementos comunes de un wireframe

- Diseño de pantalla: La disposición general de los elementos en la interfaz
- Navegación: La estructura de menús y enlaces que permiten al usuario moverse por el producto
- Contenido: Se usan marcadores de posición (texto genérico o cajas vacías) para indicar dónde se ubicarán las imágenes, videos y textos.

- Elementos interactivos: Botones, formularios que muestran cómo los usuarios interactuarán con el sistema.

Aplicaciones que realizan Wireframes

[Moqups](#)

[Figma](#)

[Miro](#)