

«Talento Tech»

# Diseño UI

Clase 14





## Clase 14: Mockup App

---

### Índice

1. Tipos de herramientas para Mockup
2. Identidad del Mockup
3. Herramientas y plugins para crear mockups
4. Reflexión Final
5. Ejercicios
6. Materiales y Recursos Adicionales
7. Preguntas para Reflexionar
8. Próximos Pasos

---

### Objetivos de la Clase

- Comprender la importancia de los mockups
- Explorar los diversos tipos de herramientas para mockups
- Crear mockups que comuniquen la personalidad y los valores de una marca.
- Realizar ejercicios prácticos



## Tipos de herramientas para Mockup

### ¿Qué son los mockup?



Los Mockups, son “fotomontajes” que permiten a los diseñadores gráficos o UI, mostrar al cliente cómo quedarían sus diseños aplicados.

Un mockup, hace que el diseño “se vea real” y nos brinda una imagen profesional. Suelen estar diseñados en Photoshop, Illustrator o Figma, y es tan simple como incorporar una imagen de tu pantalla en el sector correcto del mockup.

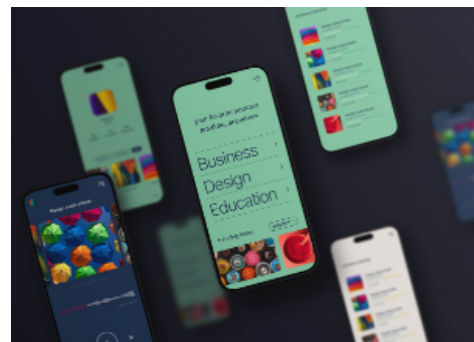
Es lo más próximo a visualizar cómo puede estar diseñado un producto digital en la realidad.

Se suele utilizar para: packaging, papelería, diseño de indumentaria, publicidad; y por supuesto Diseño UI: webs, desktop, tablet, mobile, etc.

### Beneficios

Un excelente fotomontaje de la aplicación:

- Ayuda a visualizar los conceptos de la interfaz de usuario,
- Acelera de manera efectiva todo el procedimiento de diseño a desarrollo del producto
- Define facetas cruciales para garantizar una mejor experiencia de usuario.



## Tipos de herramientas para mockup

### Herramientas de maqueta

Las herramientas de diseño especializadas en experiencia de usuario como Figma ofrecen a los diseñadores las características para crear maquetas rápidamente, especialmente si tienen la biblioteca de elementos o el sistema de diseño. Con estas herramientas de maquetas, puede arrastrar y soltar fácilmente elementos desde el sistema de diseño o bibliotecas de diseño integradas para crear maquetas. Los diseñadores también pueden generar diseños para distintos tamaños de pantalla, como dispositivos móviles (Android/iOS), computadoras de escritorio o tabletas.



### Software de diseño gráfico.

Algunos diseñadores web todavía prefieren crear maquetas mediante software de diseño gráfico, como Photoshop. El problema con el software de diseño no puede agregar interacciones o animaciones, por lo que se deberá recrear la maqueta culminada en otra aplicación para comenzar a crear prototipos interactivos.

### Basado en código.

Algunos diseñadores técnicamente capacitados crean maquetas mediante Javascript, CSS y HTML. La ventaja de las maquetas de código es que no hay sorpresas en la transferencia del diseño del sitio web o app. Si los diseñadores de productos no pueden recrear una idea o un elemento visual en el código, pueden intentar algo más antes y entregárselo a los desarrolladores de software. La desventaja del código es que es arduo crearlo, realizar cambios y corregir errores.

## Identidad del Mockup

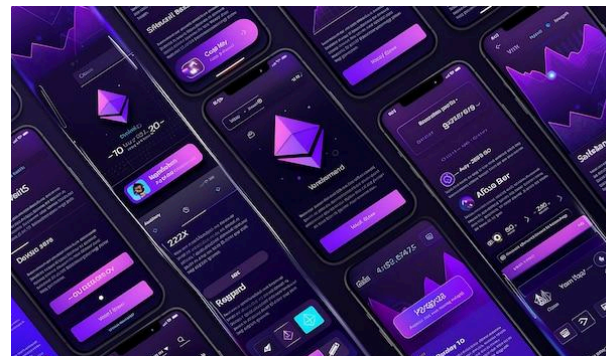
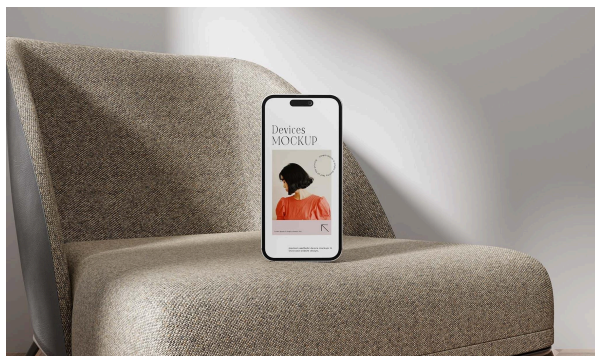
El mockup no solo debe reflejar el diseño del producto o servicio de forma realista, sino también conseguir el objetivo que se persigue con su creación.

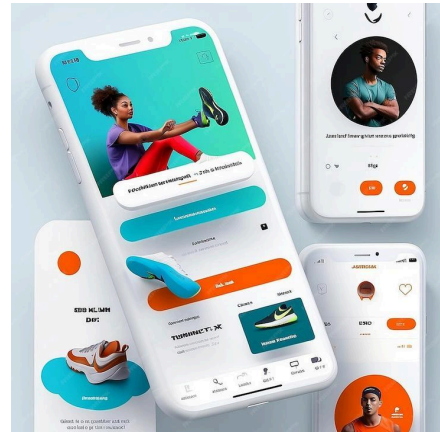
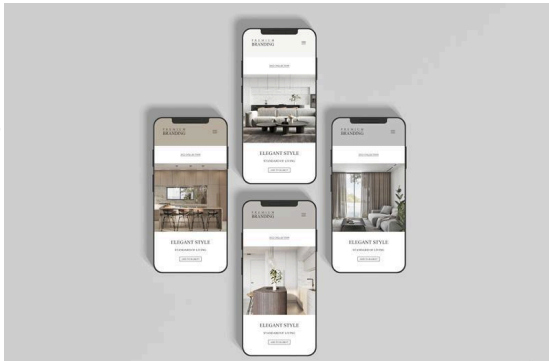
El estilo y el **formato del mockup deben ir en la misma dirección que el mensaje que desea transmitir la identidad de la marca**. Tener en cuenta el contexto en el que se utilizará el diseño final.

La resolución, la tipografía y la paleta de colores deben estar cuidados. Deben ser coherente con el diseño general.

Incorporar todos los diseños, logos e imágenes al mockup, el resultado debe ser lo más realista posible.

Presentar el mockup al equipo para obtener sus opiniones. Obtener un feedback antes del lanzamiento es importante para poder realizar mejoras que repercutan positivamente en los resultados finales.





## Herramientas y plugins para crear mockups

### Herramientas Web

- [graphicpear](https://graphicpear.com/)
- [ls.graphics](https://ls.graphics/)
- [graphberry](https://graphberry.com/)
- [mockupworld](https://mockupworld.net/)
- <https://shots.so/>

### Plugins Figma

- [Mockup AI](#)
- [Mockup Plugin](#)
- [Artboard mockups](#)
- [Vectary 3D Elements](#)
- [All hands mockup generator](#)
- [Mocuuups Studio](#)
- [Minimal mockups](#)



Los mockups son una herramienta esencial en el arsenal de cualquier diseñador. Al dominar las diferentes técnicas y herramientas para crear mockups, podemos mejorar significativamente nuestros diseños y comunicar nuestras ideas de manera más efectiva.

---

## Reflexión Final

Hemos explorado a lo largo de esta clase la relevancia de los mockups como herramienta fundamental en el diseño de interfaces. Nos permiten visualizar y comunicar ideas de manera clara y concisa, facilitando la colaboración entre diseñadores, desarrolladores y clientes. Los mockups son una especie de puente entre la concepción inicial de un proyecto y su implementación final.

Descubrimos que existe una amplia gama de herramientas y plugins disponibles para crear mockups, cada una con sus propias características y ventajas. La elección de la herramienta adecuada dependerá del tipo de proyecto, el nivel de detalle requerido y las preferencias personales del diseñador. Es importante experimentar con diferentes opciones para encontrar la que mejor se adapte a nuestro flujo de trabajo.

Hemos visto cómo la identidad visual de un mockup puede influir en la percepción que tienen los usuarios del producto final. Los colores, tipografías, imágenes y elementos gráficos utilizados en un mockup transmiten una determinada sensación y personalidad. Es fundamental cuidar cada detalle para crear una identidad visual coherente y atractiva.

Los mockups han evolucionado significativamente en los últimos años, gracias al avance de las tecnologías y el surgimiento de nuevas herramientas. Hoy en día, es posible crear prototipos interactivos y realistas que permiten simular la experiencia de usuario de manera muy precisa. Esta evolución ha hecho que los mockups sean aún más valiosos en el proceso de diseño.

---



## Materiales y Recursos Adicionales

Para complementar los contenidos de esta clase, hemos seleccionado recursos útiles que te ayudarán a profundizar en los conceptos trabajados:

- **Cómo grabar un prototipo de Figma | Mac & Windows**  
<https://youtu.be/W8qRG6l26C0?si=F0SwJ0OVJwNhUMSj>
- **Extensión de Chrome que se usa en el video**  
<http://bit.ly/ChromeRecorderExtension>
- **Generador Gratuito de Maquetas**  
[https://www.canva.com/es\\_ar/crear/mockups-de-celulares/](https://www.canva.com/es_ar/crear/mockups-de-celulares/)
- **Libro “[Roba como un artista](#)” - Austin Keon**

Estos recursos están diseñados para reforzar los conceptos fundamentales y preparar el terreno para el trabajo práctico en el proyecto final. ¡Exploralos y llevá tu aprendizaje al siguiente nivel!

---

## Preguntas para Reflexionar

- ¿Qué herramienta te resultó más útil y por qué?
  - ¿Qué aspectos consideras más importantes al crear un mockup?
  - ¿Cómo imaginas que evolucionarán los mockups en el futuro?
-



## Situación en TalentoLab



## Talento<sup>7</sup> Lab

Seguimos sumando desafíos al proyecto semana a semana.

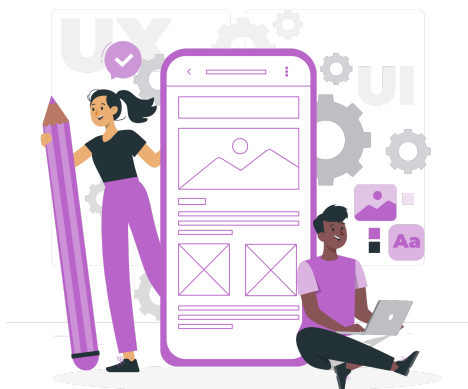
Es importante que vayas realizando el proceso de forma **ordenada** y siguiendo las indicaciones.

Si lo culminaste puedes pasar por el after class y ajustar detalles con tu instructor/a del equipo de Talentos.

Si no lograste cumplir con el plazo establecido, **es importante que intentes completar tus asignaciones de tareas dentro del tiempo estipulado**, ya que esto también es parte del proceso de aprender a trabajar en equipo y respetar los tiempos pautados.

**¡Sigamos adelante!**

## Ejercicios Prácticos



**¡Atención Talentos!**

Esta semana el equipo de Talento Lab tiene un nuevo desafío para compartirte.

## Tarea para el Proyecto:

### Mockup

Podemos comenzar practicando con esta herramienta para armar un mockup con el logo de la app en el siguiente sitio <https://www.logoai.com/design/mockup>

Luego seleccionaremos cualquiera de las herramientas vistas en clase para **crear Mockups del prototipo** y mostrar las pantallas de fidelidad alta de una manera estética, realista y profesional correspondientes a celulares con Sistema Operativo Android.

### Ejemplos





---

## Próximos Pasos

En preparación para la siguiente clase:

- **Desarrollá** práctica en las herramientas sugeridas.
  - **Explorá** mockups de otras aplicaciones.
  - **Intentá** realizar distintos mockup del prototipo.
-



**Buenos Aires**  
*aprende*  
Agencia de Políticas para el Futuro

**BA** Buenos  
Aires  
Ciudad