

«Talento Tech»

# Diseño UX / UI

Clase 06





## Clase N° 6 | Conceptos básicos

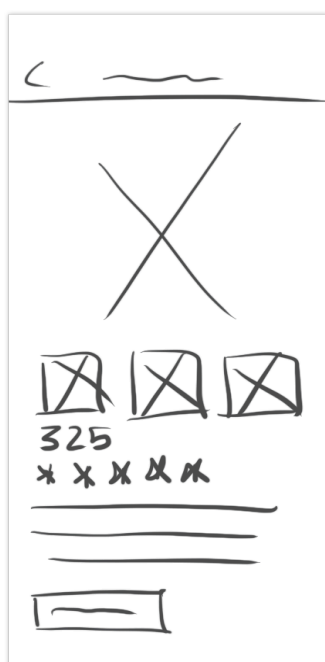
### Temario:

- Diferencia entre wireframes y mockups.
- Herramientas para crear wireframes y mockups.
- Práctica: Diseñar wireframes del producto elegido.



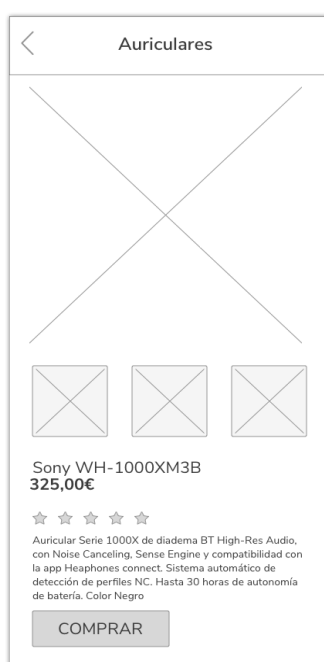
## Diferencias entre Wireframes y Mockups:

BAJA FIDELIDAD

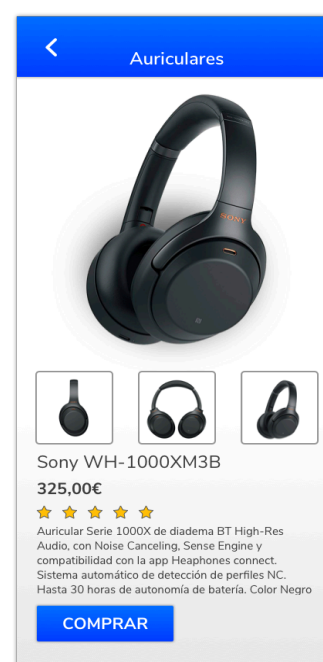


Luis chicote

ALTA FIDELIDAD



DISEÑO



\*Imagen sacada de Adictos al Trabajo by [Autentia](#)

**Baja fidelidad:** los wireframes de baja fidelidad suelen ser esquemas planos en papel o hechos incluso con algún programa de diseño gráfico. No suelen tener mucho lujo de detalles y sirven como una primera idea general de la estructura del producto.

**Alta fidelidad:** los wireframes de alta fidelidad suelen ser esquemas más elaborados en escala de grises. Estos suelen contener anotaciones que explican qué hace cada botón, sección, etc. El texto que se utiliza podría ser texto real. No debe confundirse con un diseño final. Aquí sí que suelen hacerse con un editor gráfico.

**Mockup:**

El mockup a diferencia del wireframe da un paso más allá y dejamos de tener la baja fidelidad que teníamos en el wireframe a pasar a una alta fidelidad con colores, imágenes tipografía, sombras, etc.

## Herramientas para crear wireframes y mockups.

Las herramientas más eficaces dependen de si vas a **diseñar y prototipar flujos** por los que avanzar el usuario (*Figma, Sketch, Invision, Adobe XD*) o si dispones de las pantallas ya diseñadas y quieres **crear animaciones y un prototipo algo más funcional**





 BEST COURSES

# Sketch



 class central

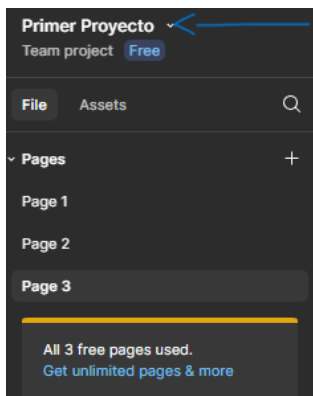


# Figma

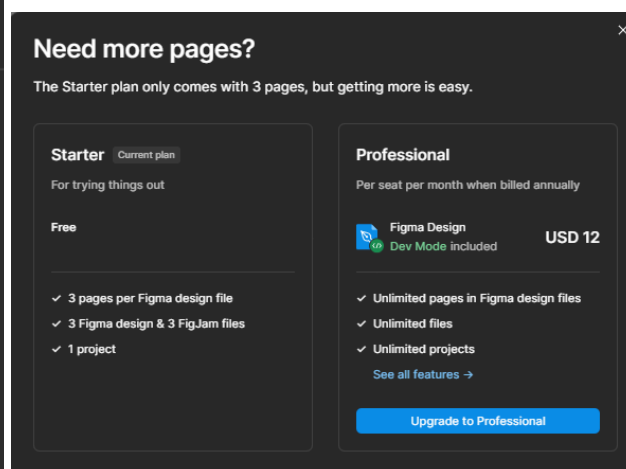
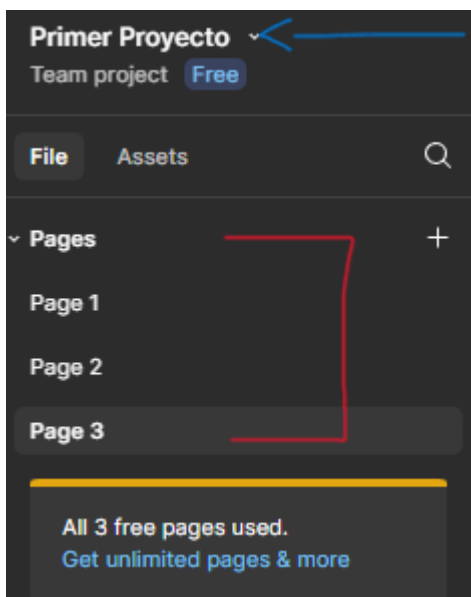


## PRIMEROS PASOS:

Cambiar el nombre al proyecto:



Figma nos va a permitir añadir hasta 3 PÁGINAS. Si quisiéramos una cuarta, se tendría que cambiar el plan PREMIUM.

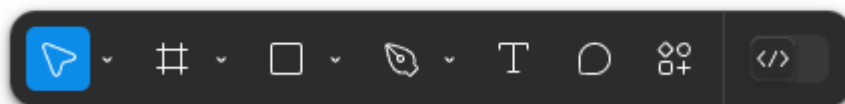




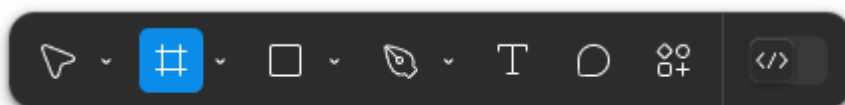
\* Para este curso con el FREE nos alcanzará.

## Menú de figma

el "Move", "Hand Tool" y "Scale" tienen funciones específicas que ayudan a los diseñadores a manipular objetos y navegar por el espacio de trabajo de manera eficiente



En Figma, el concepto de **Frame** (marco) es fundamental y versátil. Un frame en Figma puede ser considerado como un contenedor que puede albergar otros objetos, como textos, formas, imágenes, y otros frames. Podremos añadir Frames a nuestro proyecto dando click en el botón de # o tocando la tecla F



Esto nos permitirá añadir varios Frame :

Design	Prototype	32%	▼
Frame			
▼ Phone			
iPhone 14 & 15 Pro Max		430 × 932	
iPhone 14 & 15 Pro		393 × 852	
iPhone 13 & 14		390 × 844	
iPhone 14 Plus		428 × 926	
iPhone 13 mini		375 × 812	
iPhone SE		320 × 568	
iPhone 8 Plus		414 × 736	
iPhone 8		375 × 667	
Android Small		360 × 640	
Android Large		360 × 800	
▶ Tablet			
▶ Desktop			
▶ Presentation			
▶ Watch			
▶ Paper			
▶ Social media			
▶ Figma Community			
▶ Archive			





\*VIDEO EXPLICATIVO : Creación de Frame

## Zoom en Figma:

- Zoom to fit : nos permite ajustar los frame a medida de página. dando click en el frame y tocando el atajo Shift + 1



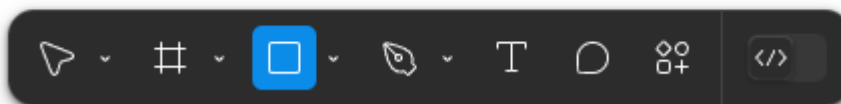
- Zoom to selection: Nos permite , seleccionar el frame que queremos ver, dando click en el frame y tocando el atajo Shift + 2

\*Con el atajo control + 0 hacemos el zoom al 100%

- VIDEO EXPLICATIVO : zoom

## Figuras Vectoriales: Rectángulos etc..

En Figma, las herramientas para crear formas básicas como el rectángulo, la elipse y otras similares son esenciales para cualquier tipo de diseño gráfico o de interfaces de usuario.



\*VIDEO EXPLICATIVO : [Figuras](#)

## Desafío N° 6:

- Diseña un Wireframe en Figma
- Crear un wireframe de una pantalla principal de tu producto en Figma.
- Abre Figma: Si aún no tienes una cuenta, regístrate en Figma (en la clase 4 te explicamos cómo hacerlo) y crea un nuevo proyecto.
- Selecciona la Pantalla: Elige una pantalla clave de tu producto que quieras diseñar, como la pantalla de inicio, el panel de usuario o la página de producto.
- Diseña el Wireframe: Estructura Básica: Usa formas básicas (rectángulos, líneas) para definir la estructura de la pantalla.
- Elementos Clave: Incluyen elementos esenciales como barras de navegación, botones, campos de entrada y áreas de contenido.
- Interactividad: Representa la navegación entre diferentes secciones o pantallas si es necesario.
- Utiliza Componentes y Estilos: Aprovecha los componentes y estilos predefinidos en Figma para mantener la coherencia y eficiencia en tu diseño.



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

**BA** Buenos  
Aires  
Ciudad