



## Actividad | 2 | Diseño de Sketch y

### Wireframe

#### Nombre del curso

---

Ingeniería en Desarrollo de Software



TUTOR: Fátima Fernández de Lara Barrón.

---

ALUMNO: Uziel de Jesús López Ornelas.

---

FECHA: 10 de julio del 2025.

---

## Tabla de Contenido

<b>Introducción .....</b>	<b>1</b>
<b>Descripción .....</b>	<b>1</b>
<b>Justificación .....</b>	<b>2</b>
<b>Desarrollo .....</b>	<b>3</b>
Propuesta de Sketch .....	3
Propuesta de Diseño (Wireframe).....	6
Diagramas de operación .....	11
<b>Conclusión .....</b>	<b>11</b>
<b>Referencias .....</b>	<b>12</b>

## Introducción

Es momento de indagar un poco más en la creación de una página web o aplicación, en la actividad anterior analizamos tres páginas web en donde teníamos que crear un “Journey Map” y observar las mejoras que la página podría tener para satisfacción del usuario final. En esta actividad nos centraremos en el diseño de nuestra propia página web que englobe las tres franquicias, para ello pasaremos por tres etapas fundamentales que estarán registradas en los apartados o secciones siguientes, la primera de estas es el “Sketch” una forma de crear un bocetado de lo que es nuestro diseño, puede ser a lápiz o con alguna herramienta digital, en nuestra guía de estudio tenemos opciones en las que podemos utilizar a nuestro gusto, la etapa siguiente es la de “Wireframe” este nos permite añadir elementos detallados al bocetado que se hace con anterioridad, para ello utilizamos figuras, iconos, rectángulos, entre otros, para realizar más a detalle nuestro diseño, el último paso es el diagrama de flujo, esto sirve para ver como funcionaria nuestra web o aplicación, desde un punto de partida, tomando varias decisiones, hasta llegar al punto final, es casi como se supone que la página se estaría comportando.

## Descripción

Anteriormente mencionamos algunos conceptos que nos ayudaran a completar nuestro énfasis en la materia, el “Sketch” o “Sketching” es un bocetado rápido que nos permite crear o implantar una lluvia de ideas a algo que se tiene pensado en crear, en nuestra actividad de diseñar la página web sirve bastante a la hora de asignar elementos en nuestro lienzo, ya sea en una aplicación móvil o el escritorio, es un diseño que no necesariamente tiene que ser detallado puesto que es parte del proceso el quitar y añadir ideas para que este tenga más coherencia o en el futuro se adapte al proyecto final. Existen diferentes opciones en las cuales se puede hacer este proceso:

- En un cuaderno: Esta es una de las opciones más tradicionales y comunes ya que es más fácil y sencillo estar dibujando y borrando los diferentes elementos.
- En una aplicación o software: Una opción que es muy práctica ya que se pueden estar editando rápidamente mediante la PC o el celular, se puede guardar en un PDF o imagen con una buena resolución y también tienes una gran cantidad de elementos, figuras, herramientas para usar la creatividad.

El “Wireframe” es un esquema de baja fidelidad que representa el diseño básico de una página web

o aplicación, en este campo existen diferentes tipos de “Wireframe” que representan la calidad de los elementos integrados en el mismo:

- Low-Fi: estos son aquellos que tienen baja fidelidad, normalmente se utilizan software sencillo ya que no representan un gran problema a la hora de colocar detalles o elementos de detallados, inclusive estos se pueden crear a mano alzada.}
- Mid-Fi: Estos representan un punto intermedio, en el cuál no tienen elementos tan detallados, pero de igual manera no muestran una baja calidad en los elementos, muestran algunos iconos o figuras que ayudan a interpretar mejor el diseño que se quiere representar.
- High-Fi: Son aquellos que muestran una cantidad de detalles considerables y elementos, desde las tipografías hasta las imágenes y colores que están representados, son casi la manera definitiva del producto final que se quiere crear.

Los diagramas de Flujo son aquellos que nos muestran la manera en la que un proceso, sistema o algoritmo se muestra, este utiliza figuras que representan acciones y decisiones facilitando la comprensión de lo que podría ser un problema o ejecución compleja. Existen desde los más básicos que muestran secuencias sencillas hasta aquellos que representan un problema o ejecución tan complejo que de no existir sería imposible crearlo o entenderlo en su totalidad.

### **Justificación**

La importancia de justificar estos modelos son simplemente por el hecho que para crear este tipo de proyectos son indispensables el completar las etapas establecidas si se quiere llegar al resultado de manera correcta y sin errores que puedan afectar al proyecto en sí. Imaginar, crear una lluvia de ideas, dar diferentes opiniones, enfatizar, bocetar el diseño, adaptarlo según la calidad necesitada, crear el diagrama de como este funcionará y darle vida al proyecto son pasos que todo proyecto tiene, algunos tienen más, otros tienen menos, dependerá del tipo de proyecto y complejidad que este tenga para que logre salir a flote y en una página web este no es la excepción, si o si se necesita tener el problema y plantear la solución a dicho problema con las herramientas necesarias y recursos que ayuden a que todos los involucrados. La calidad se representa por los distintos procesos que se toman del producto, aquellos procesos que garantizan la funcionabilidad y sustentabilidad para que se tenga éxito en el mercado seleccionado.

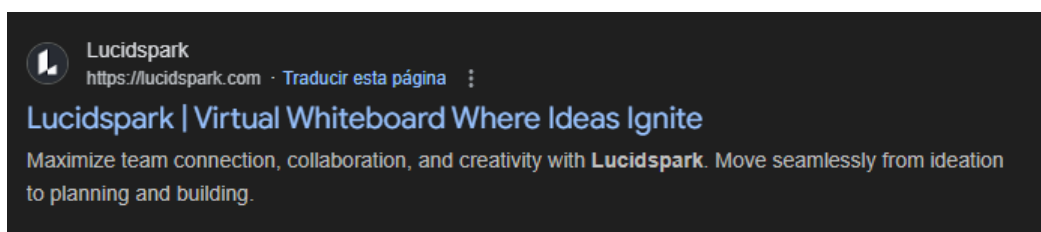
## Desarrollo

### Propuesta de Sketch

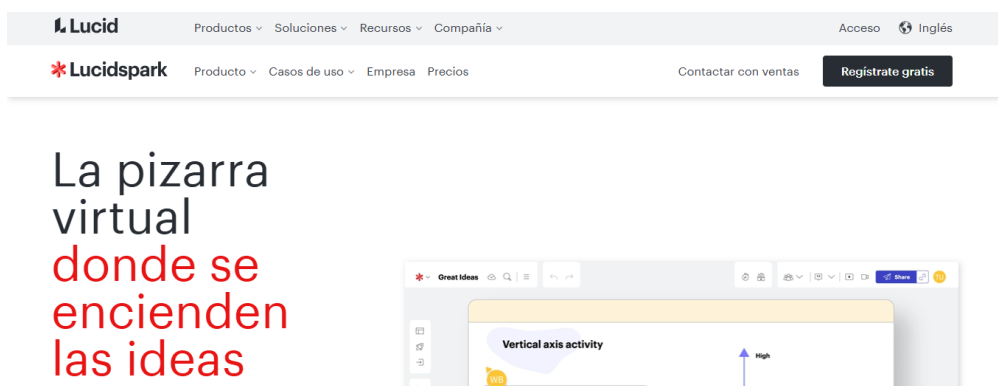
Para realizar las diferentes propuestas realizadas en el boceto se utilizará el software de “LucidSpark” que nos ayudará con nuestro trabajo, para ello vamos al navegador que más utilicemos y escribimos en el navegador lo siguiente:



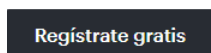
Seleccionamos el primer link que nos aparece en nuestra búsqueda:



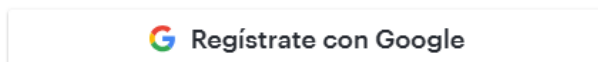
Se nos abrirá la siguiente ventana:



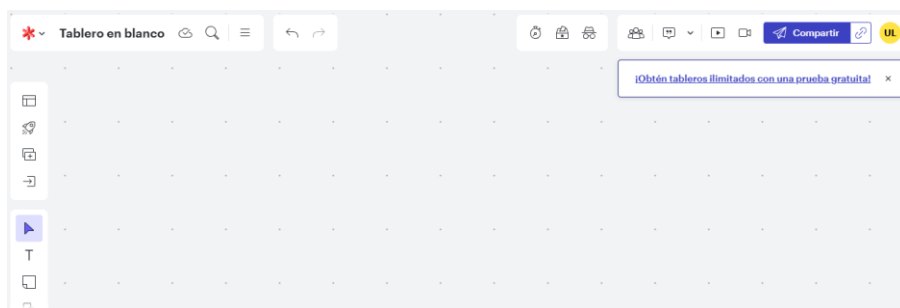
Procederemos a registrarnos:



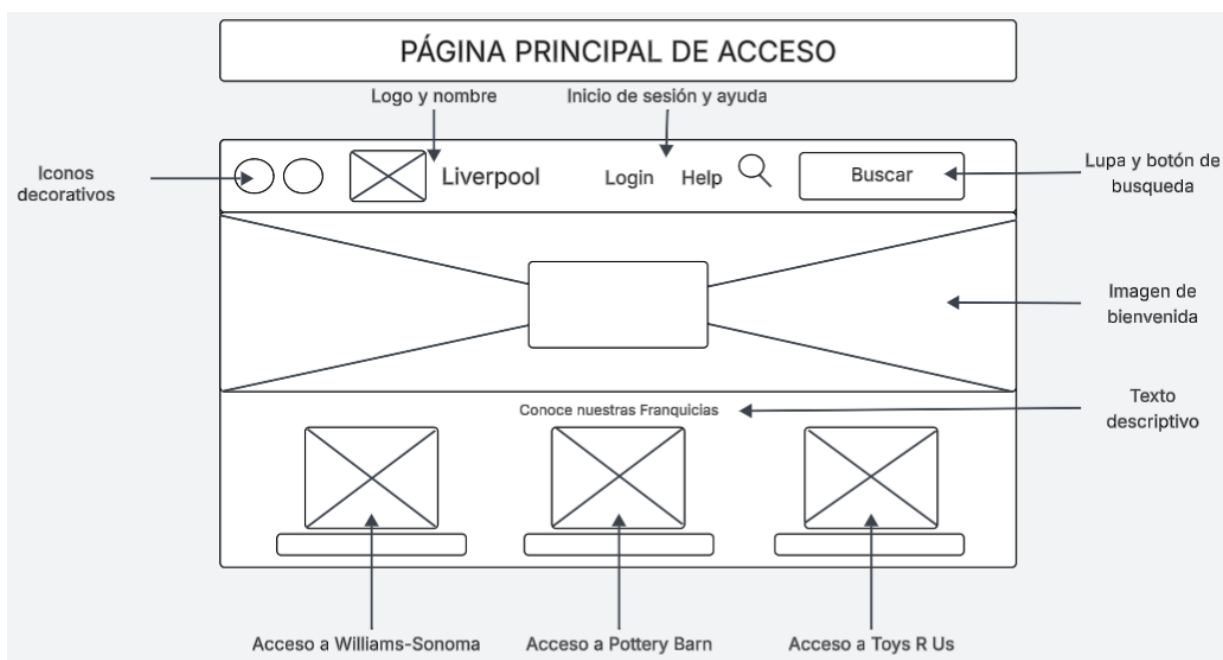
Me registraré automáticamente con la cuenta de Google para acceder más rápido la próxima vez:



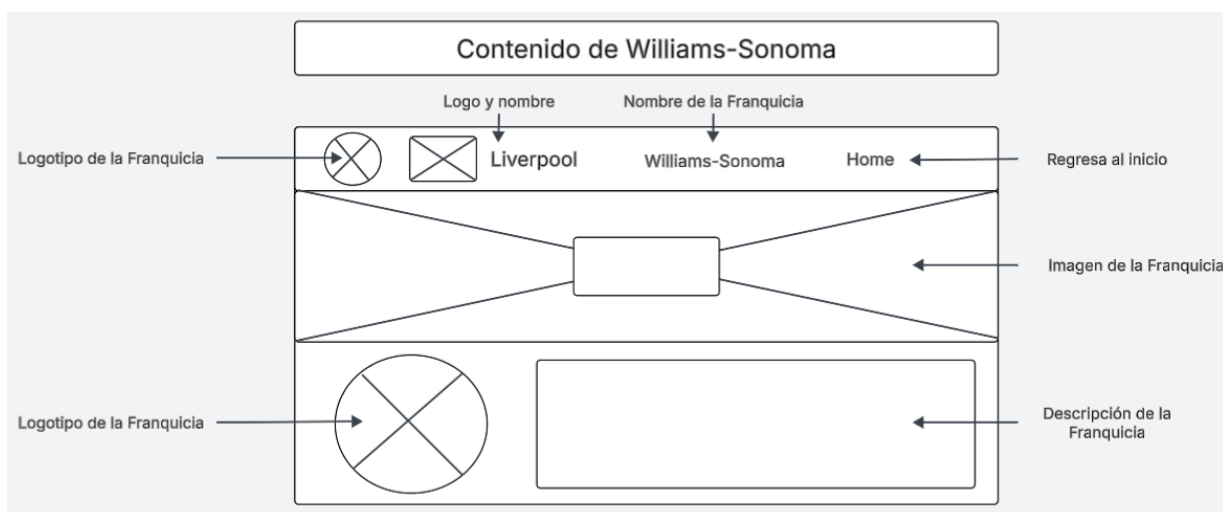
Ya tenemos nuestro lienzo listo para poder trabajar en el:



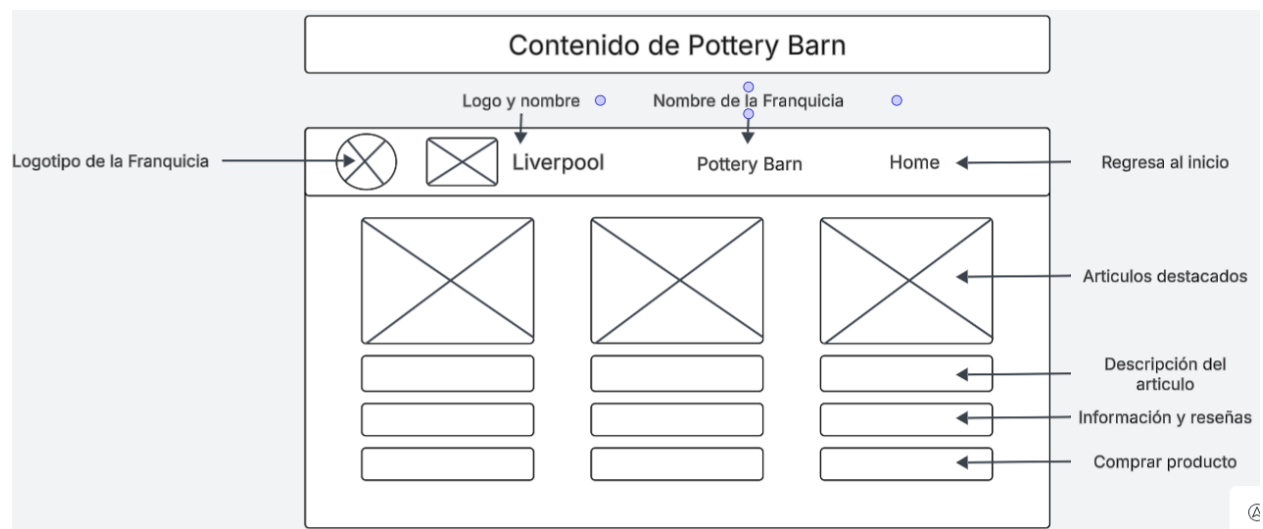
Tenemos la página principal de acceso:



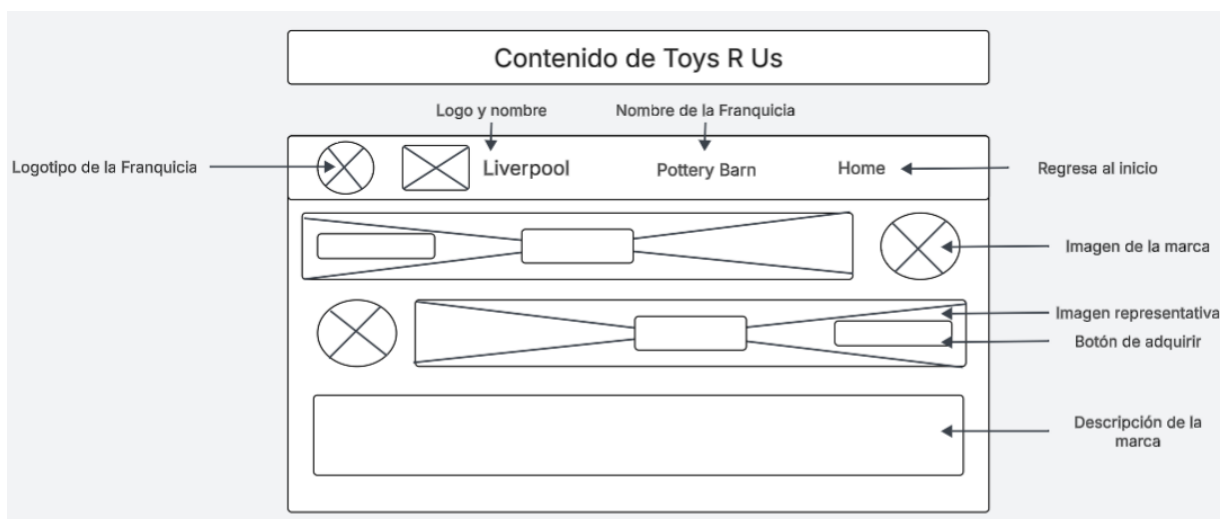
Tenemos el contenido de la primera franquicia Williams-Sonoma:



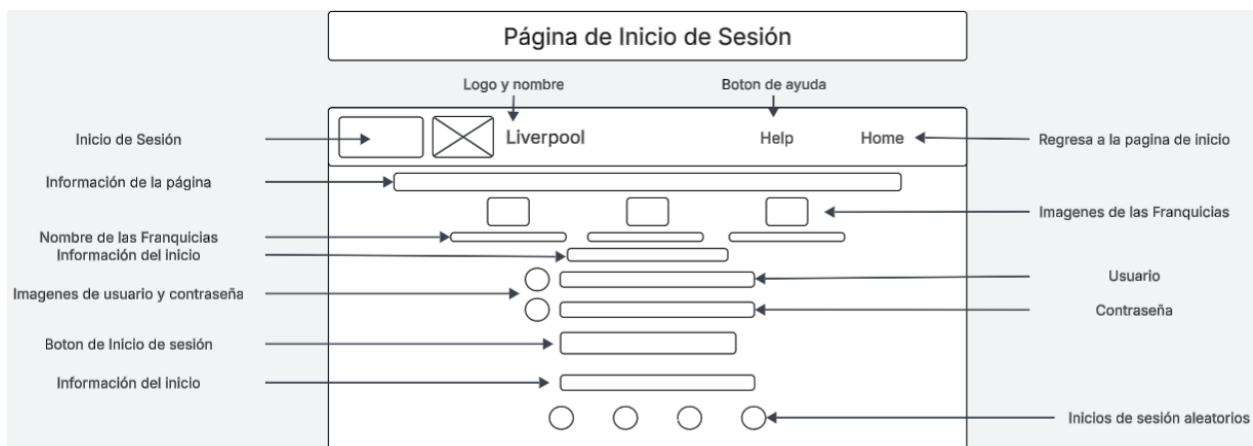
El contenido de Pottery Barn:



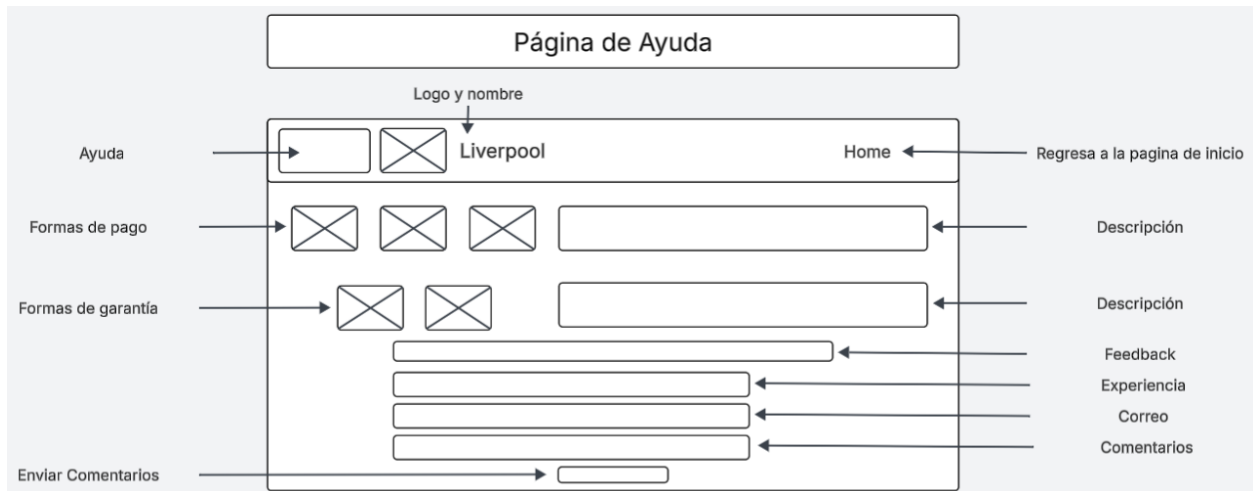
El contenido de Toys R Us:



Agregamos un apartado de inicio de sesión:



Apartado de ayuda:

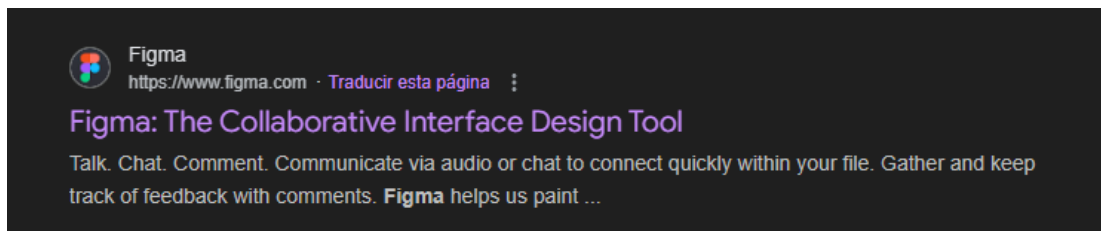


### Propuesta de Diseño (Wireframe)

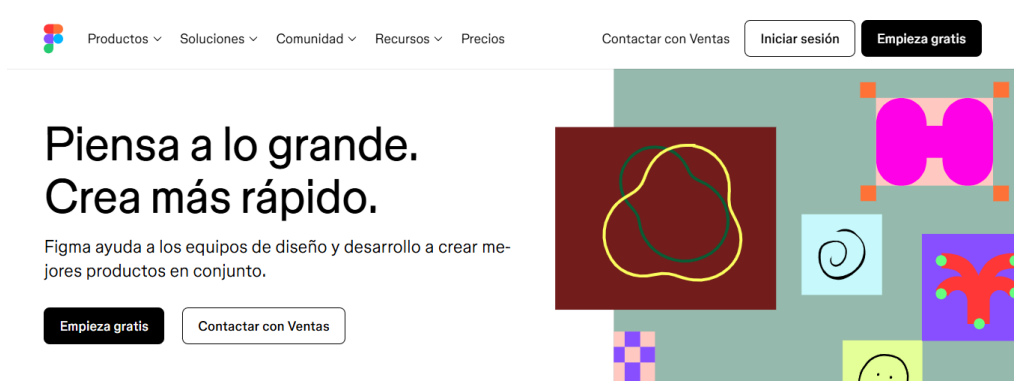
Para crear el Wireframe iniciaremos sesión en Figma, por lo que es necesario primero colocar el nombre en el buscador:



Abrimos el primer enlace que nos aparece:

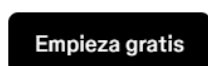


Se nos abrirá la siguiente ventana:

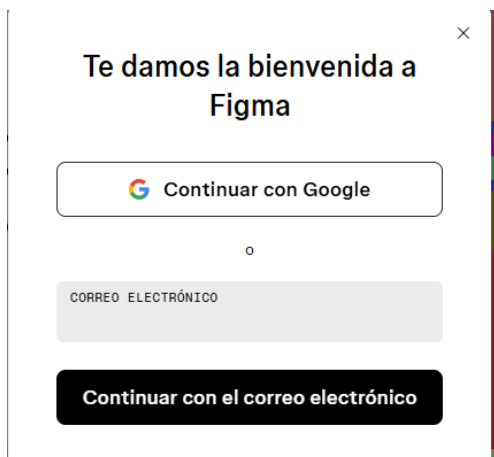




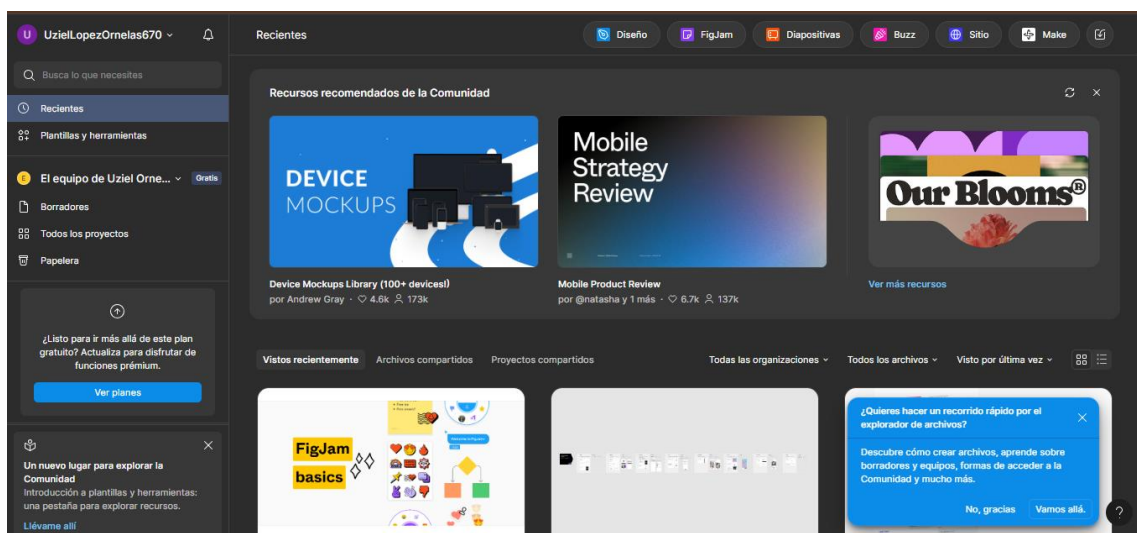
Seleccionamos el botón de “Empieza gratis”:



Por mi parte procederé a iniciar sesión con Google:

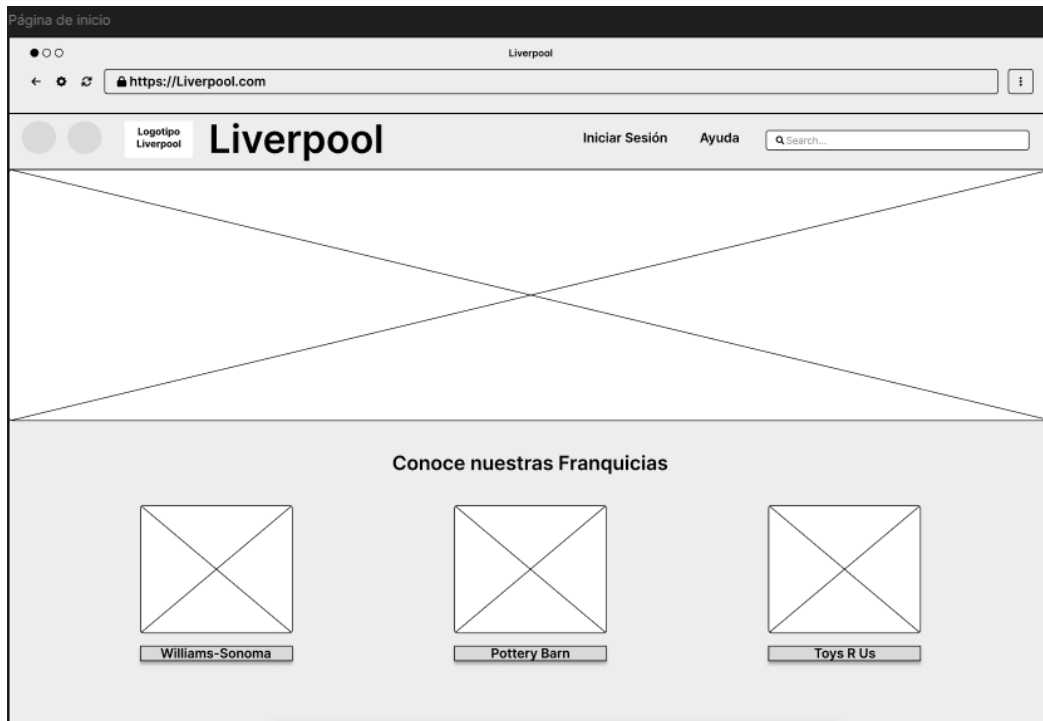


Una vez que lo tenemos configurado, tenemos en la ventana lo siguiente:

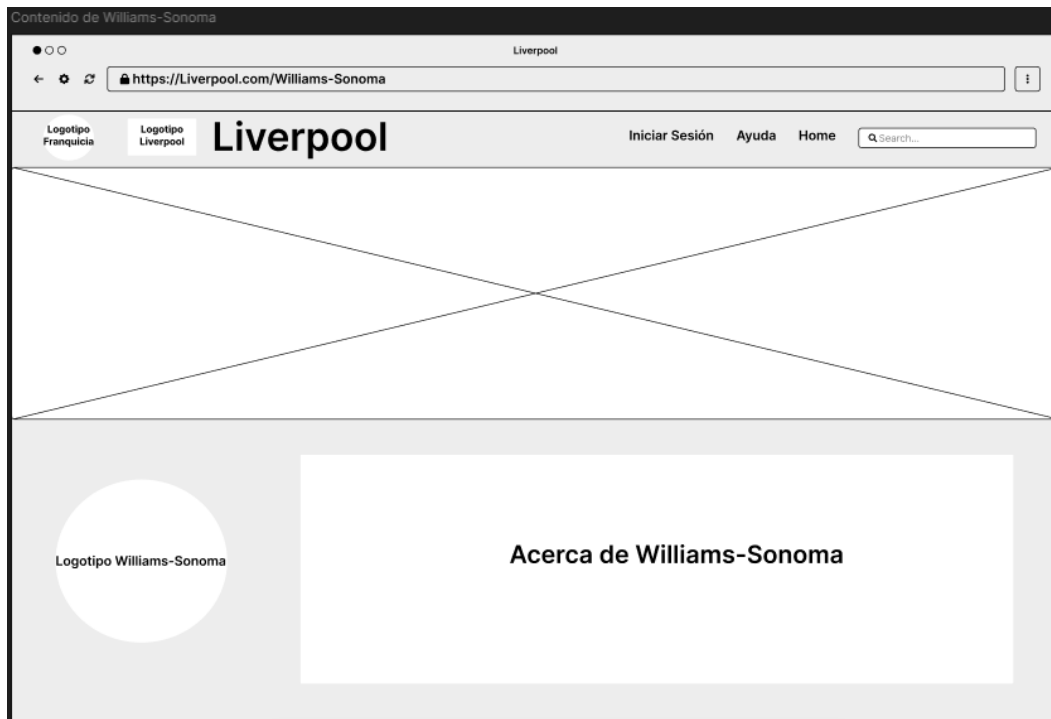


Con las características que nos ofrece Figma crearemos el Wireframe dependiendo de los que nosotros tenemos en la sección anterior de los Sketch, gracias a esto tendremos aún mejores resultados y por lo tanto tendremos más calidad en la actividad.

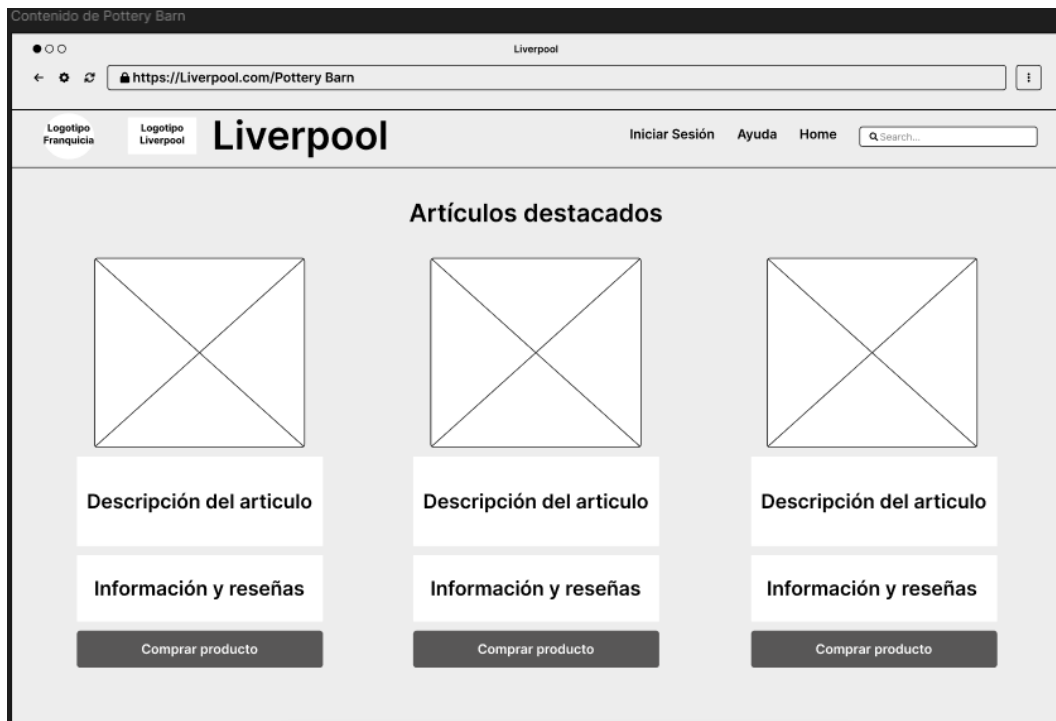
Wireframe de la página de inicio:



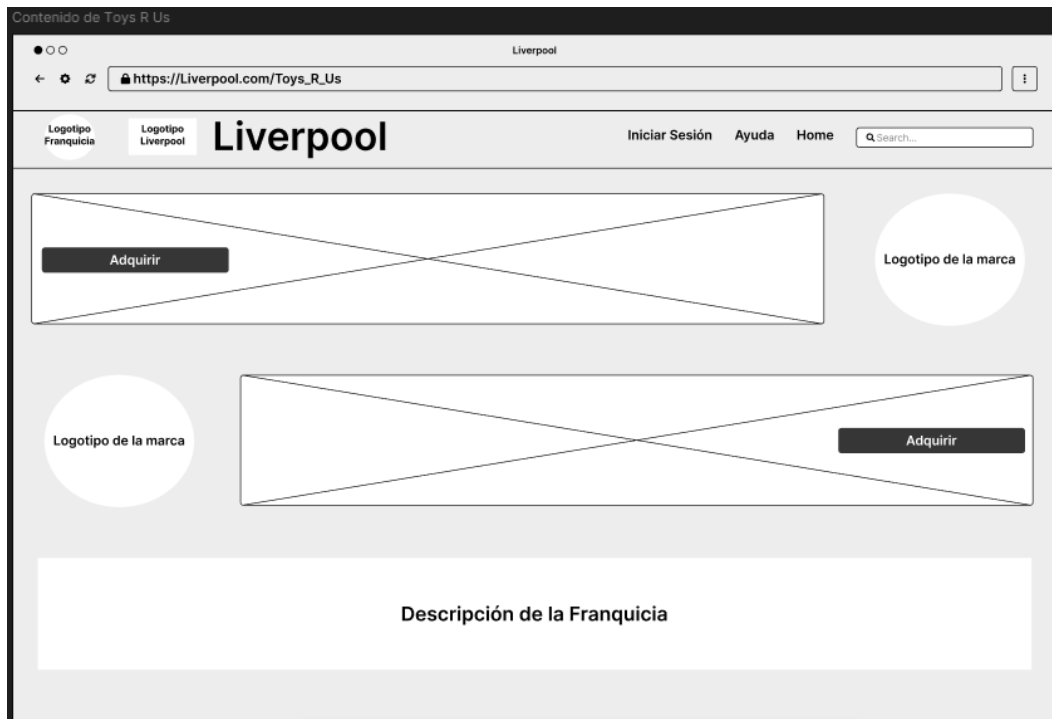
Contenido de Williams-Sonoma:



### Contenido de Pottery Barn:



### Contenido de Toys R Us:



El apartado de inicio de sesión:

The screenshot shows the Liverpool login page. At the top, there's a navigation bar with 'Iniciar sesión', 'Logotipo Liverpool', the 'Liverpool' logo, 'Ayuda', 'Home', and a search bar. Below this, a message states: 'Con la cuenta de Liverpool puedes acceder a cualquiera de nuestras Franquicias'. Three placeholder boxes with 'X' marks represent franchises: 'Williams-Sonoma', 'Pottery Barn', and 'Toys R Us'. The main section is titled 'Iniciar sesión' and contains a login form with fields for 'Usuario' and 'Contraseña', a link for '¿Olvidaste tu contraseña? Ingresar aquí', and an 'Iniciar Sesión' button. Below the form, there's a link for '¿No tienes cuenta? Crea una'. At the bottom, there's a section 'O Continúa con' with buttons for 'Google', 'Facebook', 'Apple', and 'X'.

El apartado de ayuda:

The screenshot shows the Liverpool help page. At the top, there's a navigation bar with 'Ayuda', 'Logotipo Liverpool', the 'Liverpool' logo, 'Iniciar Sesión', 'Home', and a search bar. The main content area is divided into two columns. The left column has three 'Forma de pago' buttons and two 'Garantía' buttons. The right column has two large white boxes with the titles 'Descripción de las formas de pago' and 'Descripción de las garantías'. Below these, there's a 'Feedback' section with a form containing fields for 'Coloca tu experiencia', 'Correo electrónico', and 'Comentarios', followed by an 'Enviar' button. At the bottom, there's a link '¿Tienes más dudas?' and a phone number '3321564120'.

## **Diagramas de operación**

El diagrama de Operaciones estará anexado en el repositorio de GitHub con el nombre de “Diagrama de Operaciones”, aquí dejo el Link de GitHub, esto debido a que la captura no tiene muy buena resolución y no se logra distinguir los elementos.

<https://github.com/UZLOP984/Dise-o-de-Interfaces-II.git>

## **Conclusión**

Las páginas web o aplicaciones móviles hoy en día han estado a la vanguardia en casi todos los aspectos, casi cualquier marca tiene su propio canal en el que puedes adquirir sus servicios, sus bienes o sus productos, de alguna u otra manera esto es tan común debido a la evolución que ha tenido la tecnología y el impacto que esta ha tenido en casi todos los aspectos. Para una empresa lo más importante es el cliente ya que estos son los que recurren a las marcas que más les gustan o cumplen con sus necesidades y por consiguiente son aquellos que le dan un valor a dicha marca, obviamente si una empresa tiene pocos clientes tal vez pueda subsistir pero no podrá evolucionar de manera rápida o tal vez los costes de inversión puedan ser muy críticos a comparación de las ganancias que esta pueda tener, y, por otro lado si una empresa es grande y tiene varias sucursales y además sus clientes no paran de llegar esta sin ninguna duda puede costearse innovación cambios e inclusive expandirse aún más sobre el mercado en el que está compitiendo, es por ello que crear canales en el que los clientes conozcan y traten con nuestra marca son indispensables, las páginas web o aplicaciones son una prueba total sobre ello.

## **Link de GitHub**

<https://github.com/UZLOP984/Dise-o-de-Interfaces-II.git>

## Referencias

- González, E. (2022, 14 junio). ¿Qué es el sketching y qué aporta en el diseño de un producto? *ESDESIGN*. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-producto/que-es-el-sketching-y-que-aporta-en-el-diseno-de-un-producto>
- Staff, C. (2023, 29 noviembre). *¿Qué es un wireframe? + Cómo crear uno*. Coursera. <https://www.coursera.org/mx/articles/wireframe>
- Medina, G. G. (2021, 16 diciembre). Tipos de wireframes - PildorasUX - Medium. *Medium*. <https://medium.com/pildorasux/tipos-de-wireframes-5705d9a27557>
- Qué es un diagrama de flujo*. (2025, 8 julio). Lucidchart. <https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-un-diagrama-de-flujo>