



Facultad de Informática
Universidad Nacional del Comahue



Fases de desarrollo de un sitio web o aplicación

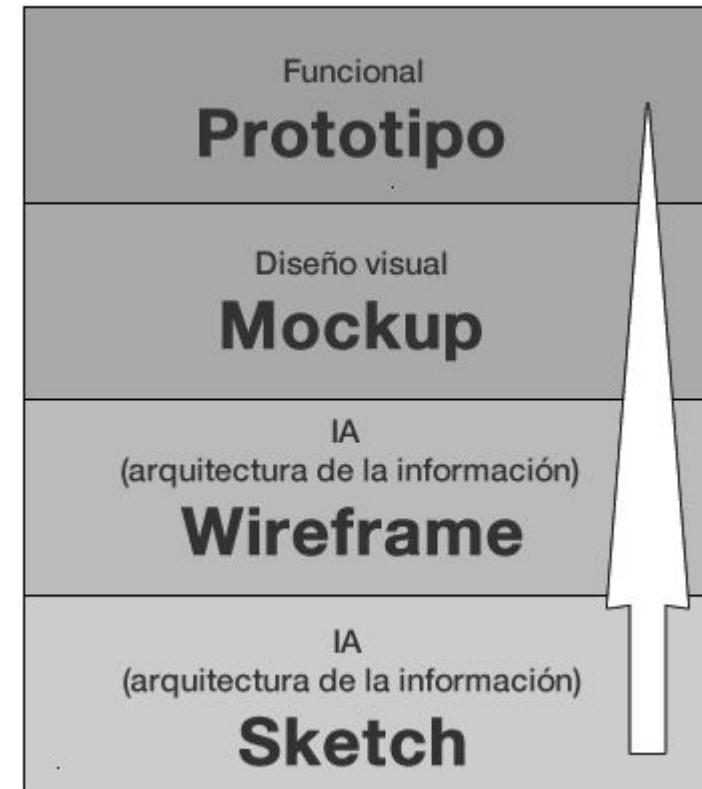
Sketchs, mockups, wireframes y prototipos

Fases de desarrollo de un sitio web o aplicación

En el desarrollo de sitios y/o aplicaciones web, como en otro tipo de aplicaciones informáticas, hay una serie de fases que se recomiendan seguir.

De forma general los pasos a seguir serán:

- Realización de un **sketch**
- Creación de un **Wireframe**
- Creación de un **Mockup**
- Y finalmente realizar un **prototipo**

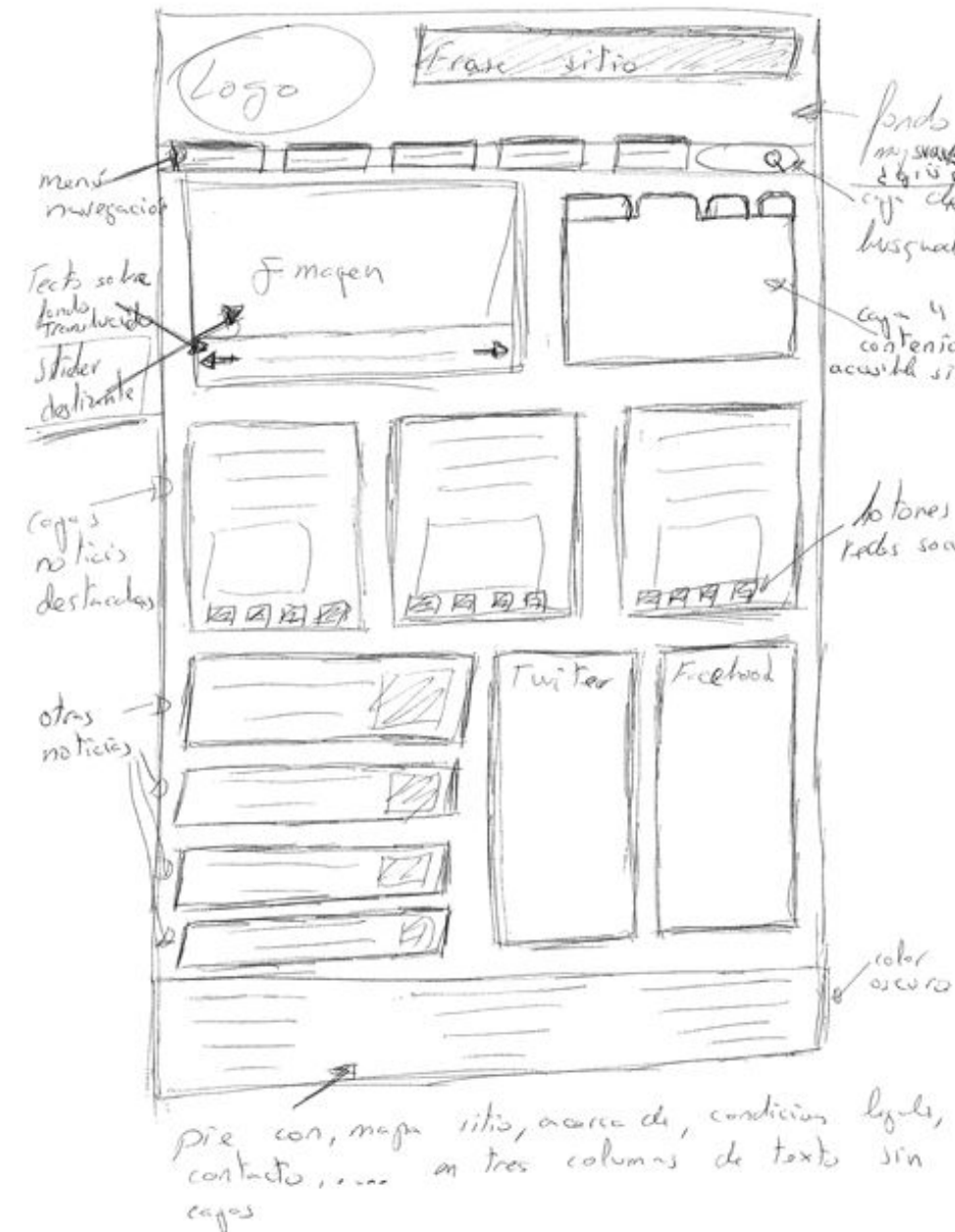


¿Qué es un Sketch?

Es el **primer boceto** que realizamos para un proyecto digital que queremos crear.

Son nuestros **primeros trazos del diseño** utilizando solamente lápiz y una hoja de papel.

Este proceso no tiene un trabajo conceptual muy extenso, **prima la creatividad, la experiencia y el deseo del diseñador.**



Sketch

El Sketch tiene que reflejar las ideas generales sobre el proyecto, debe de responder entre otras cuestiones a:

- Donde pondremos los elementos más característicos como logos, etc.
- Dónde estará la zona de navegación
- Dónde se cargan los sistemas de ayuda para usuarios
- Se agregarán servicios de redes sociales
- Qué áreas de contenidos y que servicio queremos presentar en el proyecto

¿Qué es un Wireframe?

Wireframe es una palabra inglesa que significa «alambre»

Una ilustración bidimensional de la interfaz de una página o una aplicación que se centra específicamente en:

- la asignación de espacio y priorización del contenido,
- las funcionalidades disponibles, y
- los comportamientos deseados.

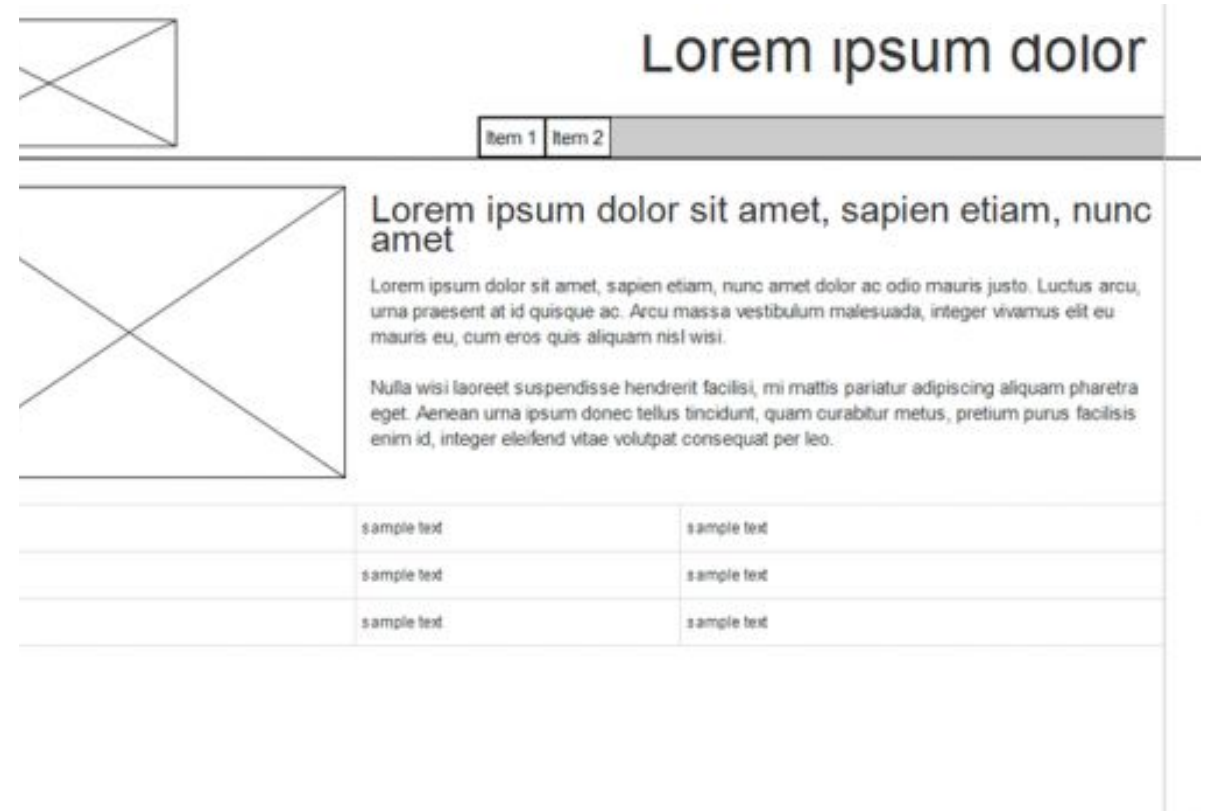
Los Wireframe normalmente carecen de estilo tipográfico, color o aplicaciones gráficas, ya que su principal objetivo reside en la funcionalidad, comportamiento y jerarquía de contenidos.

En otras palabras, se centra en “**qué hace la pantalla, no cómo se ve**”.

Los wireframes también nos ayudan a establecer relaciones entre las distintas plantillas de un sitio web o aplicación.

Wireframe

- Conecta la **estructura conceptual**, o **arquitectura de la información**, con el **diseño visual** de la web o aplicación.
- Ayudan a establecer la funcionalidad, y las relaciones entre las diferentes plantillas de pantallas.
- Ayuda a definir la **jerarquía de la información de nuestro diseño**, por lo que resulta más fácil planificar el diseño de acuerdo a cómo queremos que un usuario procese la información.



Wireframes

Sirven para múltiples propósitos, ayudando a:

- Dar prioridad a los contenidos determinando la cantidad de espacio que se va asignar a un elemento dado y donde se encuentra ese elemento.
- Conectar arquitectura de la información del sitio para su diseño visual, mostrando las conexiones entre las páginas.
- Clarificar los espacios y formas para la visualización de determinados tipos de información sobre la interfaz de usuario.
- Determinar la funcionalidad prevista en la interfaz, la cantidad de las funciones disponibles, o el efecto de los distintos escenarios en la pantalla.

Wireframe y rejillas

En el contexto del diseño gráfico una retícula, grilla o rejilla es un instrumento para ordenar los elementos gráficos como el texto y las imágenes.

En el diseño de páginas web el uso de la rejilla de 960px con 12 columnas es muy utilizado.

(Frameworks de desarrollo de páginas web responsive como son Twitter Bootstrap o 960 GRID system usan esta configuración de columnas).



Imagen de una rejilla 960px con las opciones y tamaños de diseño en columnas

Herramientas para crear wireframes

Existen multitud de herramientas gratuitas o de pago para realizar wireframes y/o MockUps:

[Gliffi](#) Programa de dibujo online para hacer wireframes, permite el trabajo colaborativo online y realización de esquemas para crear los mapas web

[Cacoo](#) herramienta de dibujo en línea fácil de usar, permite crear una variedad de diagramas, como mapas de sitio, wireframes y gráficos de la red.

[Mockingbird](#) es un software basado en web para crear, y compartir wireframes un sitio web o una aplicación. Este software está más específico para la creación de wireframes y permite el uso de rejillas de 960px

[Lumzy](#) basado en edición web, tiene la posibilidad de cargar librerías, además permite crear acciones para botones y algunos otros elementos.

[Framebox](#) Se trata de una herramienta web muy sencilla

[RWD Wireframes](#) permite hacer wireframes sencillos pudiendo trabajar con ellos para crear web responsive

También podemos usar cualquier programa de dibujo, ya sea vectorial como Inkscape, o programas más orientados al retoque de imágenes como Gimp.

¿Qué es un MockUp?

El Mockup o maqueta en castellano es una representación más avanzada del diseño gráfico y comunicativo de un proyecto. Es una **composición gráfica completa** que ha utilizado el wireframe como plantilla introduciendo todos los elementos gráficos y visuales, convirtiéndose así en un modelo a escala de un producto que se utiliza para demostrar y probar un diseño.

El mockup es un medio de representación de la **apariencia** del producto, y muestra los fundamentos de su funcionalidad.

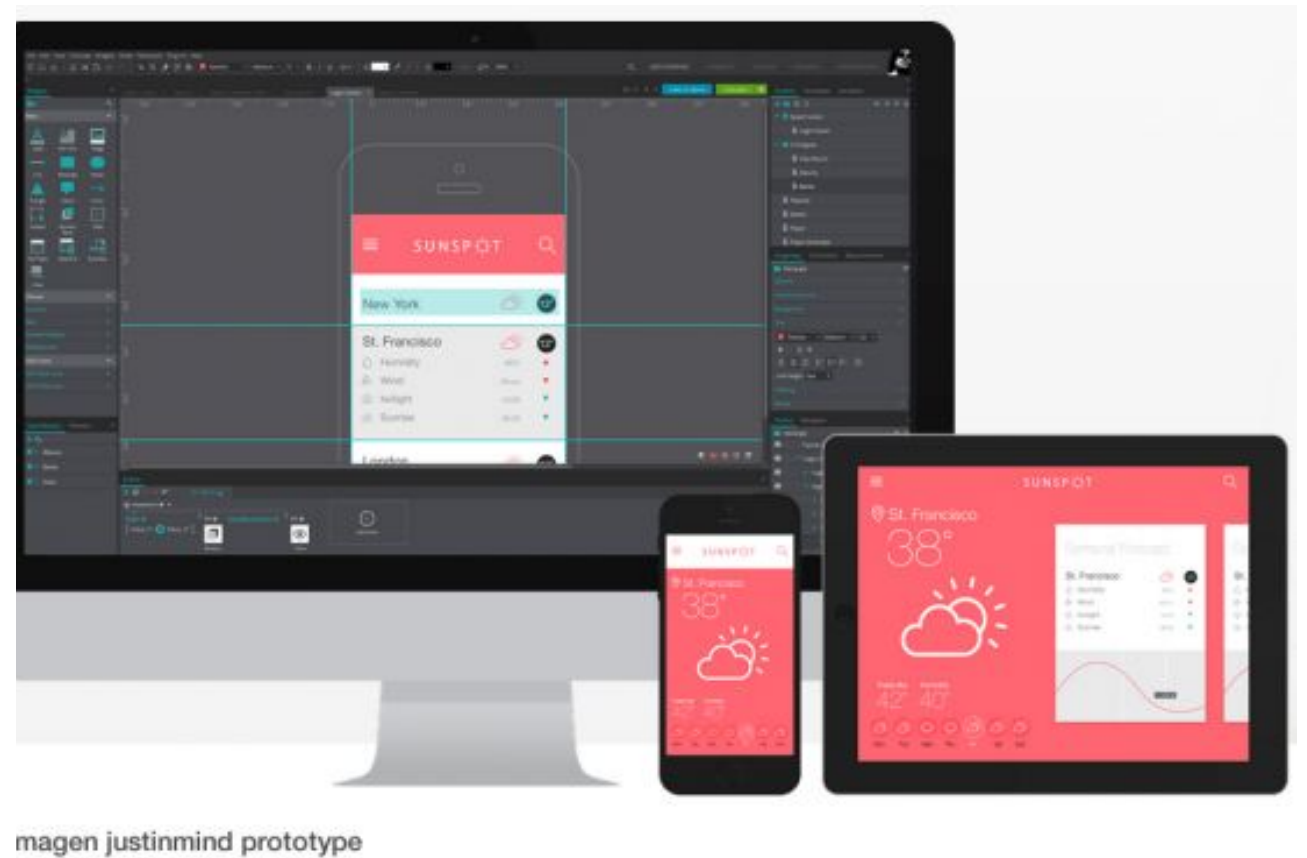
Los MockUp incluyen los detalles visuales, tales como colores, tipografía, etc., y son generalmente estáticas.

Al observar un mockup, se debe tener una buena idea de cómo se verá el producto final y una idea aproximada de cómo podría funcionar .

MockUp

Se integran elementos con mayor detalle, visualizamos una aproximación de:

- **Contenidos** (pueden ser imágenes y textos genéricos que no van a ser finalmente usados en el desarrollo)
- **Paleta de colores**, tomando como referente lo institucional, misional y el público objetivo del proyecto
- **Declaraciones CSS**
- **Dimensiones de áreas de contenido y servicios**
- **Iconografía**



MockUp

- Cuando presentamos un diseño para el cliente, es necesario tener un Mockup lo más parecido posible al producto final.
- Los MockUps también se crean para mostrar a nuestro cliente el aspecto general de su nueva página web o programa y es una gran manera de presentar nuestro diseño para que lo apruebe nuestro cliente.

«Los MockUp impresionan, dan un aspecto más profesional y venden».

- Es importante distinguir un Mockup de un prototipo. Un prototipo está destinado a **funcionar**, aunque sea parcialmente, mientras que los **Mockup no funcionan**. Se componen de las imágenes en pantallas estáticas, sólo «parecen» la interfaz de usuario real.

MockUp

- Permite saber qué información existe y donde va;
- Puede ser utilizado para la implementación del diseño; (es posible probar su concepto de diseño y tendencia antes de que escribamos una sola línea de código. Los cambios en el concepto de diseño son fáciles y económicamente más bajos en este paso que si lo hacemos posteriormente).
- Es más preciso para los desarrolladores. El desarrollador puede ver cómo debe de ser el producto final, lo que significa que el MockUp de alta fidelidad puede servir como una hoja de especificaciones visual.
- Es una herramienta flexible; Hacer cambios, eliminar o incluso añadir más espacios con nuestras ideas y conceptos es posible más fácilmente
- Es más fácil de presentar a los no diseñadores. Los clientes y partes interesadas prefieren un MockUp de alta fidelidad porque lo que ven es lo que obtendrá.
- Puede servir como parte de nuestra propuesta de presupuesto.

¿Qué es un prototipo?

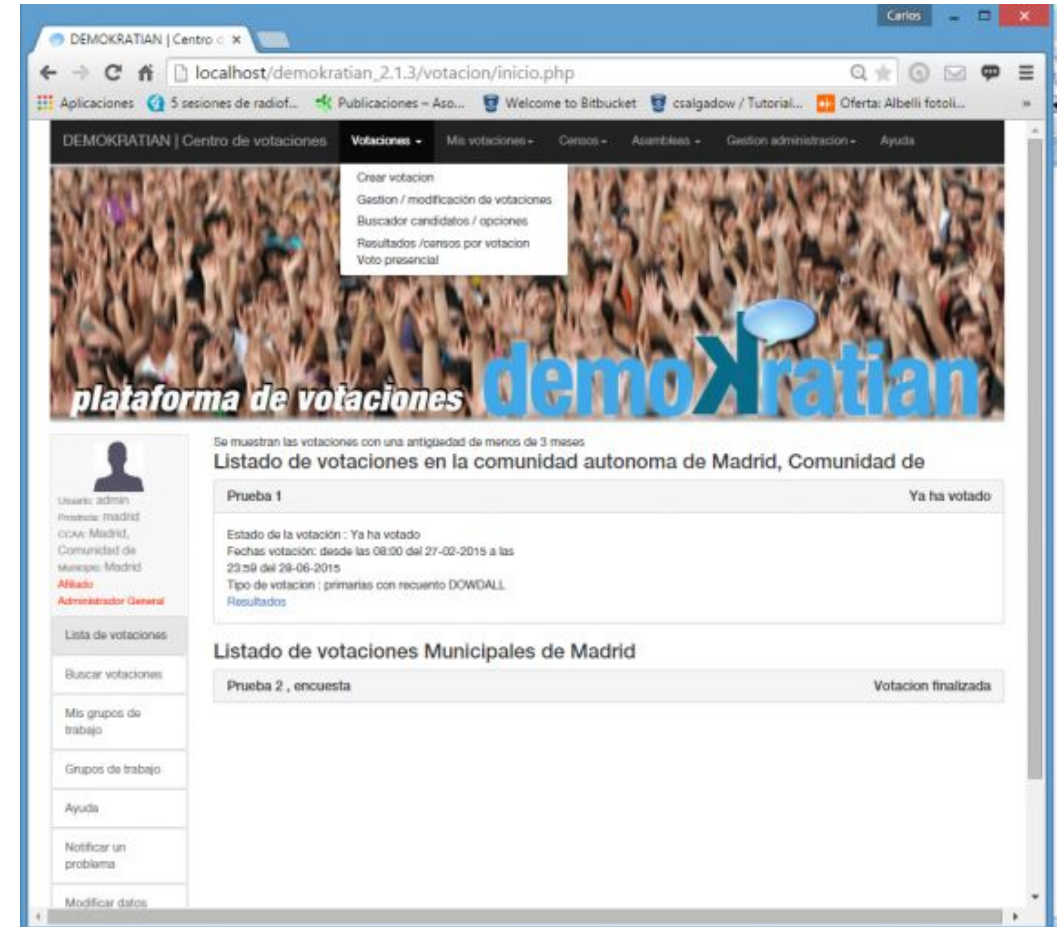
Es un modelo (representación, demostración o simulación) fácilmente ampliable y modificable de un sistema planificado, probablemente incluyendo su interfaz y su funcionalidad de entradas y salidas.

El prototipo es una representación de alto detalle de un proyecto digital, donde se puede identificar y operar:

- Sistemas de navegación
- Paleta de colores aplicada
- Iconografía
- Experiencia de usuario
- Servicios de ayuda, búsqueda, interacción.
- Otros elementos del proyecto

Prototipos

- La creación del prototipo debe llevarse a cabo cuando vamos a evaluar la interacción, y sirve para definir aspectos que no quedan claramente reflejados en un boceto de papel o un wireframe no navegable.
- Los **prototipos son navegables**, por lo que sirven para testear elementos de interacción como estados «encima» de botones, validación de formularios, iconos, o cualquier elemento con el que el usuario interactúe.



Herramientas para crear Prototipos

Existen múltiples formas de crear un prototipo, algunas herramientas:

- [Justinmind](#): Herramienta profesional para realizar un prototipo de sitios web, aplicaciones de software y aplicaciones móviles. Puede trabajar con Windows o con Mac.
- [Axure RP](#): Es una herramienta de realización de prototipos profesional que permite crear wireframes para hacer el pre-diseño de una página web así como MockUps. Disponible tanto para plataforma Windows como Mac. Puedes dibujar tanto wireframes estáticos como interactivos que simulan una experiencia de navegación del usuario real..
- [Balsamiq](#): Con ella puedes hacer prototipos interactivos de webs. Puedes usar esta herramienta como un servicio web o bien descargarla en tu equipo.
- [Protoshare](#) Está basado en web, y tiene soporte para twitter bootstrap, además permite hacer simulaciones sobre distinto dispositivos
- [Jumpchart](#): es una aplicación de planificación de webs basadas en el navegador la cual posibilita esbozar el contenido de la página web. Es posible crear wireframes tanto estático como interactivos que simulan la navegación entre las páginas web de la maqueta.
- [FlairBuilder](#): herramienta web que te permite hacer bocetos de tus webs y de tus Apps para iPhone. No tiene posibilidad de colaborar con otras personas ni tampoco es posible exportar características.
- [iPlotz](#): Esta herramienta permite hacer maquetas navegables de sitios web y de aplicaciones. Lo puedes descargar en tu ordenador (Windows/ Mac) o bien puedes usar el servicio vía web.

Herramientas para crear Prototipos

- [MockFlow](#): Herramienta web muy sencilla de utilizar para diseñar sitios web y aplicaciones de software.
- [Mockingbird](#): Se trata de un servicio web gratuito con el que se pueden hacer prototipos de páginas web.
- Si trabajas con el entorno de programación [Eclipse](#), puedes usar también [WireframeSketcher](#), que se integra dentro del entorno a la perfección.
- Quartz composer Herramienta de diseño que incluye Apple en su paquete de aplicaciones para desarrolladores.
- [Origami](#) Es una herramienta gratuita similar a Quartz creada por el equipo de Facebook, que usa Quartz Composer.
- [io](#) te permite crear fácilmente prototipos totalmente interactivos muy fiables que se ven y funcionan exactamente igual que la aplicación, no requiere saber programar
- [Framerjs](#) tiene la ventaja de que te deja pasar del Photoshop a Framer. Coge las capas, las exporta y te permite hacer interacciones usando javascript.
- [FLINTO](#) Es como POP pero te permite hacer más cosas, y animaciones más complejas, tanto para iOS como Android.
- [Pixate](#) Es más potente que FLINTO. Te permite animar independientemente cada parte de la interfaz. También tiene plantillas para diferentes dispositivos a las que les puedes variar el tamaño.

En resumen...

- Los **Sketch** permiten crear una idea inicial de forma muy rápida, realizar una «tormenta de ideas».
- Con los **wireframes**, al centrarse sólo en la estructuración, se puede crear una estructura sólida sin distracción con las imágenes de un MockUp o con la funcionalidad de un prototipo.
- Mientras Sketch, wireframes y MockUps se inclinan más hacia la creatividad y son más abstractos, **los prototipos** requieren llevar las ideas a la vida y son necesarios para hacer pruebas de usabilidad y accesibilidad.