

**TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO**

**INSTITUTO TECNOLOGICO DE MERIDA**

**INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES**



**DESARROLLO FRONTEND**

**PROFESOR: Héctor Jesús Cetina Cordero**

**HERRAMIENTAS PARA REALIZAR MOCKUP**

**Unidad 1**

**Grupo: 9SA**

**ALUMNO(A)**

* **Alcala Morales Aldo Gaspar**

**Fecha: 10/09/2019**

Dentro de las diferentes fases del proceso de diseño web, existen diversos productos que suelen ser desarrollados antes de llegar a la versión final, ya sea para que exista una mejor comunicación entre los distintos miembros de equipo o para ofrecer una mejor visualización de la versión final al cliente. Pero, ¿cuáles son estos productos y para qué sirven? A continuación, explicaremos brevemente qué son los wireframes, los mockups y los prototipos, de modo que al finalizar de leer este artículo no te quede duda alguna sobre la función de estos distintos y útiles productos.

**¿Qué es un wireframe?**

Un wireframe es la primera representación de un diseño. En el caso de un sitio web se muestran una serie de recuadros y líneas que indican qué tipo de contenido irá y donde será localizado. Aunque es usual que los wireframes empiecen en papel, luego se digitalizan para poder trabajar con medidas exactas. En el boceto en papel puedes tener una idea general de dónde van los elementos, pero al mejorar y digitalizar el boceto ya no se tratan con aproximados, sino de medidas exactas que deben seguirse cuando se pase a la siguiente fase de diseño. Queda claro, entonces, que los wireframes básicamente tienen dos objetivos:

Mostrar el tipo de contenido que conforma el diseño del sitio

Mostrar dónde se ubica ese contenido

Los wireframes son la primera representación que se tiene de la estructura del diseño. Al mismo tiempo, también se representan los principales elementos, pero a un nivel bastante básico. Es decir, se conoce qué tipo de elementos se colocarán, pero todavía no se cuenta con una aproximación del aspecto visual de dicho elemento.

Si bien es importante crear una representación fiel del diseño final, no se tiene detalle de ciertos elementos. Son como una guía que ayuda a los miembros de equipo a entender la estructura del sitio, pero aún se desconoce el aspecto de los elementos. Por esta razón se suele representar con recuadros las zonas donde irán elementos o botones, y con líneas los títulos y párrafos de texto.

Los wireframes son indispensables en las primeras fases del diseño ya que suelen servir como bocetos, ya sea para intercambiar ideas con los miembros de tu equipo o para explicar de manera más gráfica el concepto del diseño. Ya que se pueden crear en papel, son excelentes herramientas al trabajar en equipo. Al digitalizarlos también cumplen este propósito, aunque son igual de necesarios ya sea que trabajes en equipo o por cuenta propia pues es una guía que debes seguir en las próximas fases del diseño.

**Herramientas**

* **Wireframe.cc**

Wireframe.cc es una de las herramientas más básicas que tanto diseñadores como desarrolladores pueden emplear en sus flujos de trabajo de diseño. Tiene una interfaz sencilla y un pequeño conjunto de características con los que podrás crear wireframes efectivos.

La interfaz WYSIWYG de Wireframe.cc y la solución basada en la web te permite comenzar de inmediato a diseñar wireframes sin necesidad de crear una cuenta. Si eres principiante es la solución perfecta para comenzar a digitalizar tus diseños en papel.

Perfecto para: Diseñadores y desarrolladores que buscan acceder a sus wireframes en cualquier momento y lugar.

Sistemas operativos compatibles: Todos – Wireframe.cc está basado en la web.

Soporte: Wireframe.cc Docs.

Precio: Wireframe.cc ofrece una cuenta básica gratuita. Sin embargo, si quieres crear wireframes privados, incluir elementos clicables y mantener todo en una cuenta personal, tendrás que pagar desde 15 € al mes.

* **Mockflow**

Mockflow es otra gran solución para diseñadores web y desarrolladores que buscan agregar una herramienta wireframing a su flujo de trabajo de diseño, pero que pueden no estar familiarizados con las complejidades de una solución más robusta.

Para hacer proyectos aún más simples, Mockflow tiene una tienda llena de plantillas de terceros a través de la cual puedes navegar si buscas inspiración e incluso comprar alguna plantilla.

Perfecto para: Diseñadores y desarrolladores que buscan integrar rápidamente sus herramientas wireframing con Slack y / o Trello.

Sistemas operativos compatibles: Mockflow está disponible para Mac Os y Windows.

Soporte: Centro de asistencia de Mockflow.

Precio: Mockflow ofrece un plan básico gratuito. El plan de pago comienza en 14 $ por mes. En este plan, los freelancers y agencias pueden tener hasta cinco usuarios en un proyecto, albergar proyectos ilimitados y tener acceso a las aplicaciones de escritorio de Mac y Windows.

* **Axure**

Si estás buscando una herramienta wireframing con características y funcionalidades robustas, no busque más, Axure es tu mejor opción.

Se trata de una solución de nivel intermedio a avanzado para diseñadores y desarrolladores web, orientada a datos que te permite validar completamente tus ideas antes de escribir o implementar cualquier código.

Tiene la capacidad de incluir flujos condicionales, animaciones, contenido dinámico y otras herramientas una vez que los wireframes están listos para convertirse en prototipos. Axure te permite controlar todos los aspectos del diseño de producto desde el principio hasta el final.

Perfecto para: Diseñadores web y desarrolladores que buscan una herramienta de wireframing más robusta.

Sistemas operativos compatibles: Axure está disponible en Mac OS y Windows.

Soporte: Axure training and suport.

Precio: Axure sólo está disponible como una solución de pago, que cuesta 29 $ por usuario/ mes o 495 $ por la licencia. En este nivel de suscripción, los usuarios tienen la capacidad de dibujar y crear wireframes, diagramas de flujo de diseño y mucho más.

**¿Qué es un mockup?**

Un mockup es una representación visual y estática de un diseño. En el campo del diseño web los mockups se utilizan para que los miembros de equipo tengan una idea más clara de cómo lucirá el sitio web. De hecho, más que ser cercana, es una idea exacta de cómo se verá al sitio web una vez que se pase a la siguiente fase.

Los mockups se realizan en base a las medidas y a la organización previamente establecida en el wireframe, pero a diferencia de éste, un mockup ya tiene un sentido mayor para el cliente pues es más visual. Se ven todos los elementos como texto, iconos e imágenes.

Ya que es una representación visual estática, algunos elementos que quieras añadir como videos deberán ser representados mediante una imagen y el icono de reproducción. Asimismo, no existe interacción alguna entre los elementos de menú, botones, enlaces, etc. Lo que suelen hacer muchos diseñadores es crear mockups también de cómo lucirán los botones en sus diferentes modos, de esta manera el desarrollador web puede saber con exactitud que modificaciones debe hacer. Sirven también para explicar al cliente de manera más precisa cómo funcionan las interacciones en el sitio web.

Como ya hemos mencionado, los mockups son de gran ayuda cuando se trabaja en equipo, pues ayuda a visualizar mejor a todo el equipo el diseño final del sitio. Asimismo, son de gran utilidad para mostrar el diseño al cliente sin necesidad de añadir ningún tipo de interactividad. Son perfectos cuando quieres recibir comentarios o revisiones por parte del cliente.

**Herramientas**

* **Dimmy.club**

Tal y como podéis ver en la imagen superior, Dimmy.club cuenta varios mockups de ordenadores, smartphones y tablets. Aunque la mayorí­a de los modelos son de Apple, la web también incluye imágenes de marcas como Google y HTC. Además de poder subir nuestra propia imagen, la web también nos permite escoger el color del dispositivo e incluso modificar el color de fondo. Una vez conformes con el resultado solo nos queda descargar el mockup en formato PNG.

* **MockupsJar**

Una de las ventajas de MockupsJar es que cuenta con imágenes de dispositivos tomadas en ámbitos reales, como en cafeterí­as u oficinas. De esta forma, su uso resulta muy interesante si queremos **promocionar nuestros productos de una forma más cercana y directa.** Al igual que la mayorí­a de herramientas de este tipo, su uso es de lo más simple: tan solo tenemos que indicar la imagen que nos gustarí­a subir y descargar el resultado.

* **Frame Box**

Terminamos la lista con Frame Box, una alternativa que al igual que la opción anterior, está pensada para crear bocetos de aplicaciones. Se trata de una opción bastante completa, ya que nos permite agrupar bocetos, establecer fechas de expiración y controlar el tamaño del lienzo. Además, es totalmente gratuita, lo que supone todo un punto a favor.

**¿Qué es un prototipo?**

Un prototipo es también una representación de la versión final de un diseño web que, además, simula la interactividad. Se entiende que, aunque es un prototipo, el diseño debe ser cercano a la versión final del diseño. A menudo, se realiza en base al wireframe y los mockups que proporciona el diseñador. Por esta razón, suele tener medidas exactas y, por supuesto, la estructura también se mantiene. Si el diseño es cercano a la versión final, las interacciones también deben ser desarrolladas con mucho cuidado, teniendo en cuenta su semejanza con la versión final del sitio web. Entonces, un prototipo sirve para examinar no sólo el contenido sino también la interactividad del sitio.

Un prototipo se suele usar para poner a prueba ciertas funciones del sitio y verificar si la usabilidad es la adecuada. En base a estas pruebas se puede proceder a realizar cambios según convenga. Ya que un prototipo es una aproximación cercana al producto final, tanto en diseño como en interacción, es un proceso que suele tomar más tiempo, pero puede ser necesario en ciertas páginas web. Por ejemplo, si se trata de una aplicación web, se deben realizar pruebas para verificar si ésta funciona correctamente antes de ofrecer dicho producto a los clientes.

**Herramientas**

* **Marvel**

Marvel es una herramienta que permite crear prototipos web o de aplicaciones móviles. Se puede complementar con otras herramientas (como Asana, Google Drive o Slack) y se puede utilizar tanto en el PC como en la app iOS o Android.

Te permite crear el prototipo a partir de un prototipo en blanco o importar tus proyectos desde Photoshop o Sketch. Una vez diseñado, te permite animarlo con gestos o transiciones preestablecidos en la propia aplicación.

opinión:

A nosotros personalmente, aunque nos parece una herramienta útil, no es la que más nos gusta, porque si no eres diseñador es complicado crear un prototipo bonito (todo se hace en base a imágenes a las que añades transiciones) y nos parece quizás un poco limitada.

* **Proto.io**

Proto.io es una herramienta muy completa de prototipado online pensada especialmente para aplicaciones móviles y con la que se pueden crear prototipos extremadamente fieles a lo que sería la app de verdad.

Nos permite crear prototipos con una gran variedad de animaciones y gestos y contiene elementos prediseñados que nos ayudan a que el resultado sea muy atractivo con menos esfuerzos.

opinion:

Si bien es una herramienta muy completa, también es bastante compleja de manejar para un principiante: no es muy intuitiva y el tiempo de aprendizaje es bastante importante. Merece la pena invertir tiempo en aprender a utilizarla si vamos a necesitar hacer muchos prototipos y tenemos tiempo. Si no, hay otras apps mucho más intuitivas que esta que ofrecen resultados parecidos.

* **NinjaMock**

Ninjamock es una aplicación que sirve para diseñar páginas webs y aplicaciones móviles.

Permite construir prototipos con imágenes y enlazar las pantallas la una a la otra. Tiene una serie de diseños de botones, etc. a mano alzada y permite incluir imágenes, textos, botones, cajas de texto, etc. También permite comentarios, algo muy cómodo si trabajas en equipo en un prototipo.

opinión:

Es una herramienta extremadamente intuitiva y sencilla de usar. Es limitada en el diseño pero si lo que quieres es hacer un primer esbozo de un prototipo sin que te importe que se parezca exactamente a la versión final y tienes poco tiempo, esta es tu herramienta. Nosotros la usamos en los talleres por ejemplo para crear un prototipo en un tiempo muy limitado dibujando las pantallas en papel, haciendo una foto y añadiendo después en la app los enlaces, botones etc.

**Conclusión**

Como puedes ver, cada uno de estos productos tienen su propia función. En muchos casos, productos como los wireframes empieza trabajando la estructura, elementos principales y se consideran básicos al comenzar a diseñar, sin importar si se trata de un sitio web simple o una complicada aplicación web. Por otro lado, define la línea visual en el Mockup y los prototipos no siempre son empleados, pero este lo que hace es rematar con el detalle de la interacción en el prototipo funcional. Así que, aunque cada uno de ellos es de gran utilidad, no siempre todos estarán presentes en el proceso de diseño.

Wireframe = borrador / boceto  
Mockup = maqueta / montaje  
Prototipo = prototipo / demo