

Lectura 1. ¿Cuál es la diferencia entre Wireframe, Mockup y Prototype?

Lectura 1. ¿Cuál es la diferencia entre Wireframe, Mockup y Prototype?

Es importante comenzar una estructura alámbrica, maqueta, etc. Con un boceto para organizar las ideas.

Hacer una lluvia de ideas o descubrir lo que quieres construir y ahorrar dinero en desarrolladores para saber claramente lo que necesita para construir.

Bosquejo 1

Básicamente es solo un dibujo a mano alzada sin formato en una hoja de papel. Es la forma más rápida de preparar una lluvia de ideas.

Bosquejo 2

Una estructura alámbrica es una estructura simple de un sitio web. Cada uno se utiliza para describir la funcionalidad de un producto, así como las relaciones entre las vistas.

Bosquejo 3

¿Qué es una maqueta?

En Brainhub con esta representación, se puede comenzar a trabajar en el proceso de desarrollo y el desarrollador puede hacer representación de sus maquetas.

Bosquejo 4

Prototipo.

Es como una maqueta con piezas UX, interacciones, animación y cualquier otra cosa que le gustaría experimentar al hacer clic en los botones.

Una imagen que representa las diferencias:

WIREFRAME

Structure + Functions + Content



MOCKUP

Style + Colours + Right Content



Bibliografia:

W. Matt, recuperado de: <https://brainhub.eu/blog/difference-between-wireframe-mockup-prototype/>