



Wireframing

Documentación balsamiq

Andrea

Contenido

1. Identifica tu contenido.....	3
2. Seleccione sus pantallas/diseños de destino	4
3. Zonas de estructura alámbrica en plantillas de miniaturas.....	5
No es necesario que enmarque todas las vistas ¡Error! Marcador no definido.	

Wireframing para diseño receptivo

Aprenda a crear un sistema de estructura alámbrica de diseño receptivo y avance a estructuras alámbricas detalladas utilizando 2 técnicas diferentes. Bonificación adicional: un ejemplo del mundo real.

Los diseños receptivos en la web son emocionantes. Muchos usuarios de Balsamiq están haciendo diseños receptivos en sus proyectos o planean hacerlo. Hemos estado hablando con la comunidad sobre cómo Balsamiq puede funcionar con conceptos de diseño web receptivo y pensamos que exploraríamos algunas técnicas que podrían ayudar.

Así es como vemos que [Balsamiq](#) se adapta a los escenarios de diseño de diseño receptivo.

Creemos que los wireframes pueden mostrar cómo el contenido web se adaptará de manera flexible a diferentes anchos de cuadrícula e indicar reglas para la presentación. Algunas de las capacidades de Balsamiq podrían facilitarle la comunicación de cómo funcionaría su diseño teniendo en cuenta la capacidad de respuesta. Las ideas básicas se basan en técnicas que hemos utilizado y hemos visto a lo largo de los años trabajando con equipos que realizan estructuras alámbricas. Otras técnicas que exploraremos muestran hasta dónde puede llegar utilizando las características de Balsamiq.

Creación de un sistema de estructura alámbrica de diseño receptivo

Nos gustan los sistemas para comunicar ideas. Comencemos observando una forma en la que puede especificar cómo funcionará su interfaz y contenido con diferentes diseños.

1. Identifica tu contenido

Una cosa que hace cuando crea una aplicación web o un sitio es establecer [plantillas](#) y designar [áreas de contenido](#) dentro de ellas. Pero deberá saber qué interfaz de usuario y contenido se requieren antes de poder comenzar a esbozar una plantilla para la pantalla.

Digamos que estamos trabajando en un sitio web de noticias que incluye una sección de artículos, una galería de fotos y una tienda. Si hacemos un inventario de este pequeño sitio, se ve así:

Esquema de contenido de alto nivel

- Hogar
 - Artículos
 - Entrada de blog
 - Listado de etiquetas
 - Galería
 - Listado de etiquetas
 - Tienda
 - Listado de productos
 - Búsqueda

Cada una de las vistas anteriores representa una posible plantilla única. Pero hay partes de la plantilla que pueden ser más variables que otras.

Comenzando desde afuera hacia adentro, podríamos mirar las cosas que persisten de una vista a otra y cambiar lo mínimo. Trabajando en nuestro camino, encontramos los elementos que son variables y que podrían necesitar ser desarrollados para cada sección del sitio.

Elementos de interfaz

1. Encabezado (obligatorio)
 - 1.1 Marca (obligatorio)
 - 1.2 Navegación global (obligatorio)
 - 1.3 Herramientas de navegación (obligatorio)
2. Héroe (opcional)
 - 2.1 Función de héroe
 - 2.2 Llamada a la acción de héroe
3. Anuncio
4. Cuerpo (Obligatorio)
 - 4.1 Característica del artículo
 - 4.2 Listado de artículos (Obligatorio)
5. Barra lateral (opcional)
 - 5.1 Función de barra lateral
6. Pie de página (obligatorio)

Esto describe un solo tipo de vista a un nivel muy alto. Puede tener muchas plantillas como esta, o puede tener un bloque que tenga muchas subplantillas o diseños. Es algo aburrido, pero hay que resolverlo. Nos ceñiremos al diseño de una sola vista y plantilla para este ejemplo. Mostraremos el diseño de la página de inicio.

2. Seleccione sus pantallas/diseños de destino

Comience con el sistema de cuadrícula de su elección y averigüe a qué tamaños de pantalla se dirigirá. En este ejemplo, trabajaré con la cuadrícula fija receptiva predeterminada de Bootstrap con los siguientes diseños.

Diseños

1. Ancho mínimo **predeterminado : 780 px**
2. **Tableta vertical (a paisaje y escritorio)** Min-width: 768px / Max-width: 979px
3. Ancho máximo del **teléfono inteligente : 480 px**

Creé una biblioteca de símbolos con algunas plantillas auxiliares que puedes usar. Puede ver [las bibliotecas de plantillas de símbolos de Bootstrap en Wireframes to Go](#) . Consulte nuestra [documentación para obtener más información sobre cómo usar los símbolos](#) .

3. Zonas de estructura alámbrica en plantillas de miniaturas

Comenzaremos con una plantilla maestra que represente los elementos comunes del sitio e identifique las zonas de IU/Contenido en la página. [Christina Wodtke](#) se refiere a estos como Zonas en su libro IA, y otros se refieren a estos como Diagramas de Zona o Esquemas de Página. Son solo cuadros y etiquetas que indican, en un nivel alto, **los tipos de contenido que aparecerán en una página o vista**. Coloquemos cajas para las zonas donde queremos que se coloquen en nuestra cuadrícula.

La idea es usar el esquema de contenido anterior y decidir aproximadamente dónde irán en el diseño. Use cuadros con etiquetas para mostrar dónde cree que irán estas secciones de la interfaz aproximadamente y, en el camino, obtendrá una idea de cómo desea que se envuelvan los cuadros a medida que trabaja con los diseños más pequeños.



Ahora tenemos el comienzo de cómo debería funcionar nuestro sistema de diseño receptivo entre las 3 dimensiones de pantalla que apuntamos anteriormente. Desde aquí podemos avanzar para **identificar cómo deben distribuirse las cajas dentro de la plantilla**.

Si tiene curiosidad por ver otro ejemplo de este estilo de estructura alámbrica, puede ver cómo hice estas [estructuras alámbricas del sistema de diseño](#) o simplemente [ver una imagen en miniatura](#) del sistema de diseño.

Estructura alámbrica detallada

Creemos que la mejor idea es comenzar con el diseño de alto nivel de los cuadros de la interfaz de usuario como se indicó anteriormente y luego **centrarse primero en un diseño de destino** . Puede completar los cuadros con contenido en la página y luego mover los cuadros en una de las cuadrículas de diseño de destino siguiendo el primer paso que realizó en la plantilla de alto nivel. Luego, si lo necesita, trabaje en la ubicación de los cuadros en los diseños, haciendo cambios a medida que sepa más sobre cómo se verán sus cuadros.

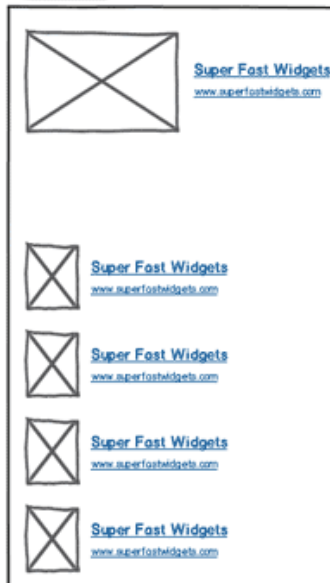
Luego puede comenzar a **explorar cómo se verá cada bloque en los otros diseños** . Es más fácil hacer los elementos comunes primero, si puede imaginar partes como el encabezado y el pie de página que se reutilizan de manera consistente, luego elimínelos primero en cada diseño.

Luego puede trabajar en los cuadros más complicados y variables. Comience con una sola vista, por ejemplo, la página de inicio. He hecho una variación de esto en proyectos en el pasado donde identifiqué cómo se verá una clase de contenido en diferentes contextos. Por ejemplo, un artículo puede tener diferentes tamaños y orientaciones. Puede haber un formato grande con un artículo destacado y una lista de artículos más breves, un formato medio para un artículo destacado con menos líneas de texto y una lista más breve de artículos, y un formato pequeño para enumerar todos los artículos brevemente.

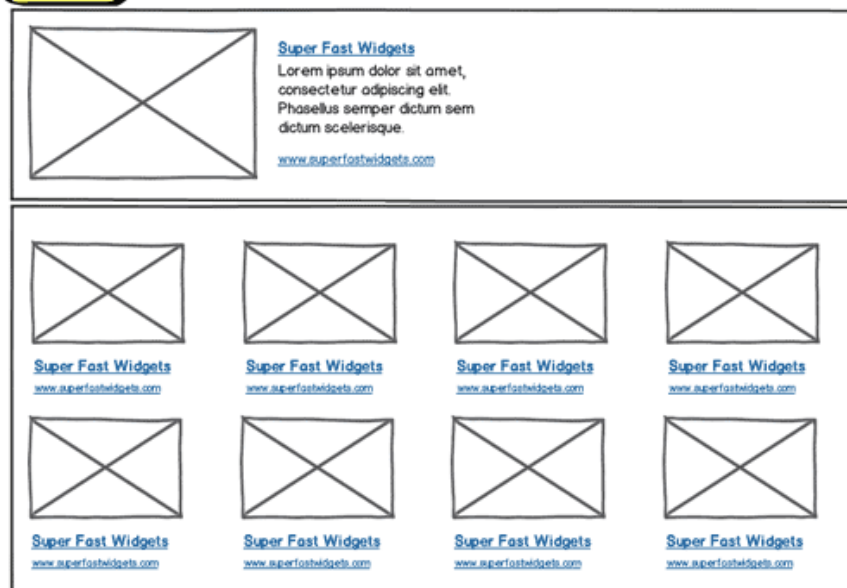
Aquí hay un ejemplo de lo que estoy hablando, usando el bloque de listado de artículos:

Article Listing

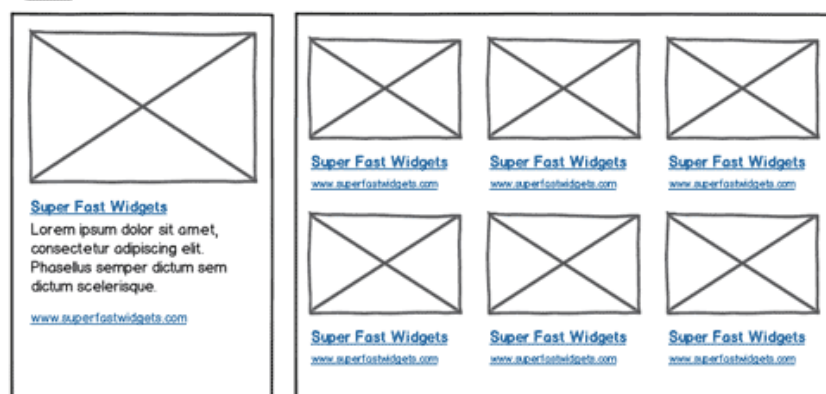
Smartphone



Tablet Portrait



Default



Ahora, tomemos esa idea y usemos algunas de las poderosas características ocultas de Balsamiq, a saber, [Símbolos](#) y [Recorte de grupo](#). Voy a usar 2 técnicas diferentes que pueden ser interesantes de explorar:

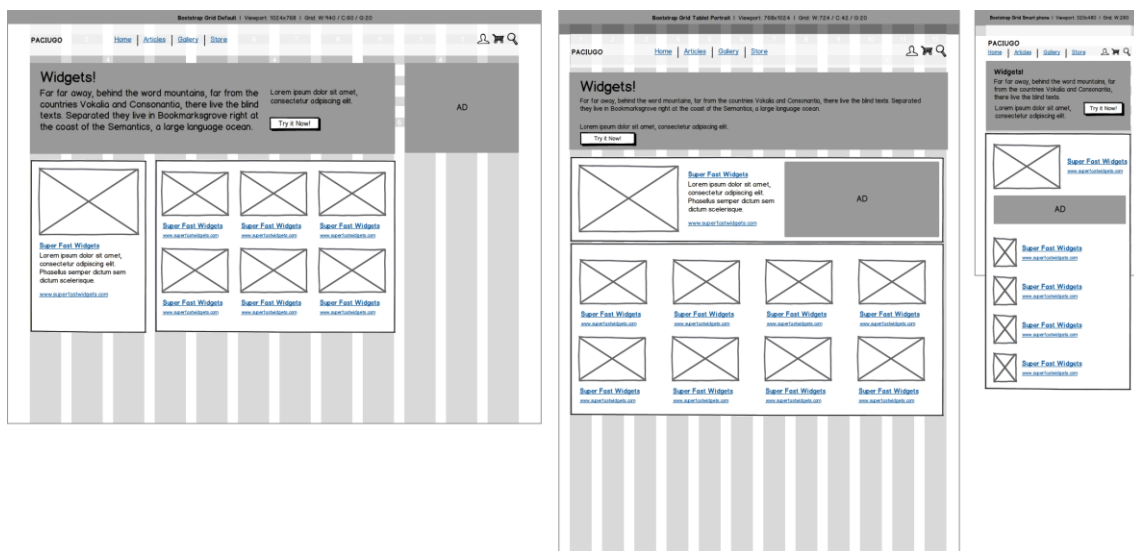
Técnica #1:

- Crear un solo símbolo
- Colóquelo en cada diseño de cuadrícula de destino
- Anular el diseño interno en cada instancia

Técnica #2:

- Cree un solo símbolo que tenga todos los diseños internos
- Use recortar para colocarlo en cada diseño de cuadrícula de destino

Con cualquiera de estas técnicas, puede diseñar una página que comience a dar una idea de cómo se adapta el contenido a las resoluciones de pantalla de destino. En el siguiente ejemplo, utilicé la Técnica n.º 1 para crear el símbolo del encabezado y la Técnica n.º 2 para crear las Listas de artículos.

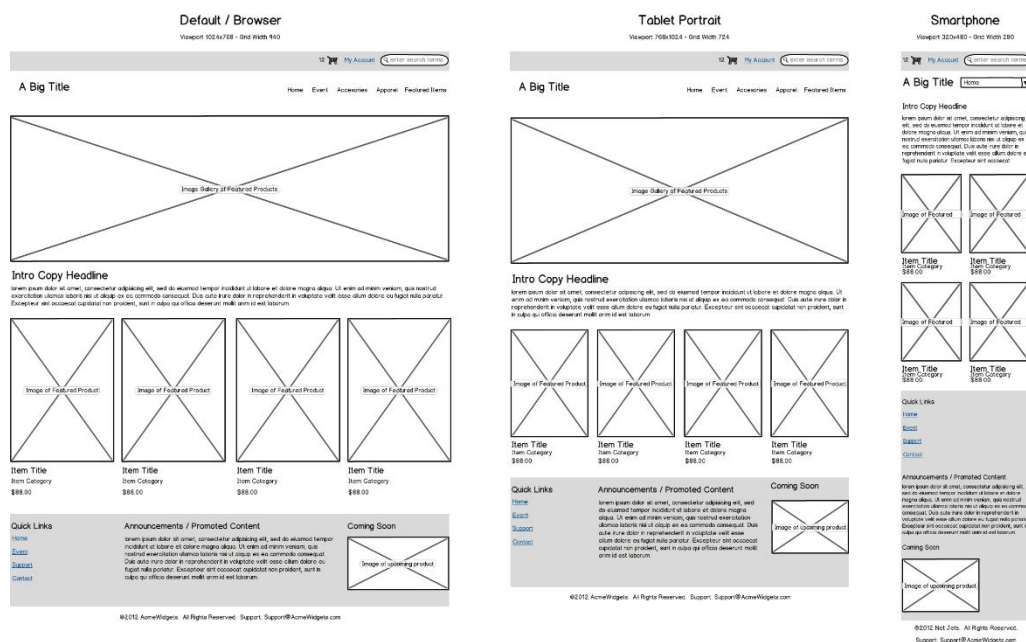


El escenario más simple sería hacer símbolos separados, pero esta es solo una idea para que la gente experimente.

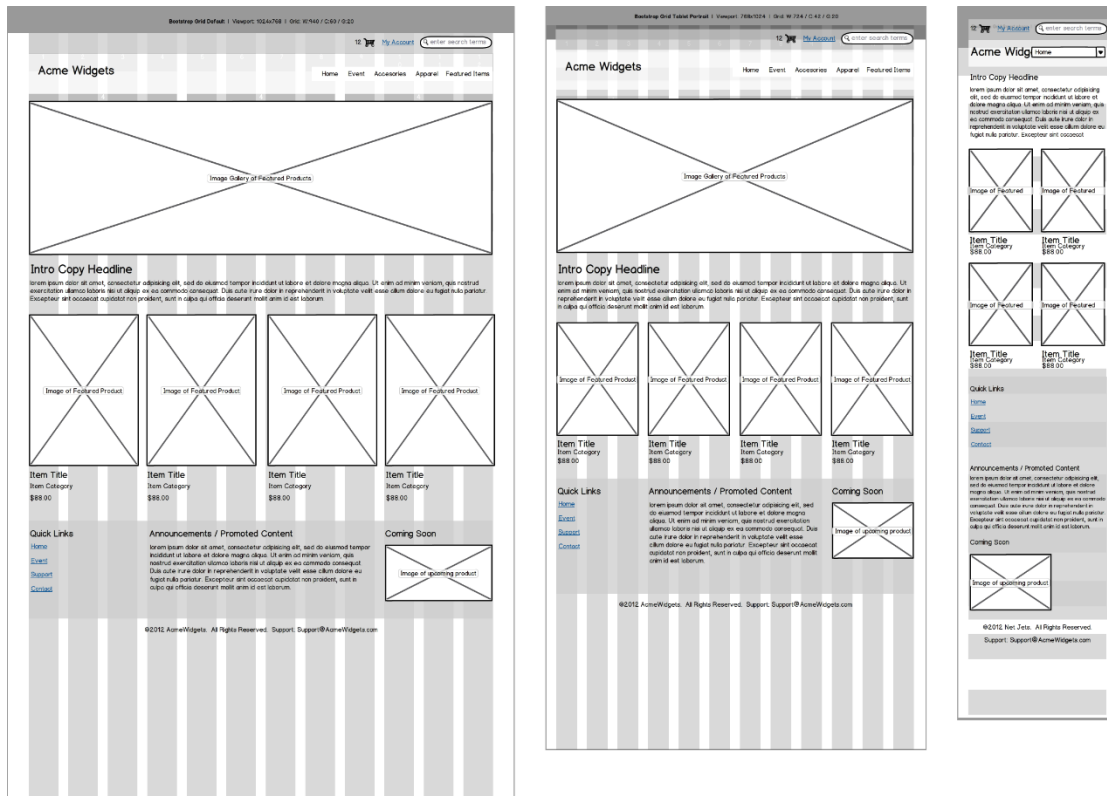
ejemplos del mundo real

El experto superestrella de Balsamiq, Jeffrey Nolte de la consultora de Nueva York [Nolte](#), tuvo la amabilidad de compartir un proyecto en el que trabajó. Su proyecto muestra cómo un diseño receptivo se adapta a 3 diseños de destino: predeterminado, tableta vertical y teléfono inteligente. Jeffrey documentó todos los diseños de una vista en una sola página, de modo que los desarrolladores supieran cómo se debería adaptar el sistema.

Los esquemas de ejemplo a continuación muestran los 3 diseños para una página de inicio.



A continuación se muestra la estructura alámbrica de la página de inicio con el marcado de cuadrícula visible.



Publicamos [el proyecto completo en Wireframes to Go](#) para que pueda profundizar un poco más y ver cómo usaron este sistema para especificar el diseño de un sitio de comercio electrónico con descripciones generales de productos, páginas de detalles, carrito de compras, proceso de pago y vistas de cuenta. Este es un gran trabajo y un excelente ejemplo de cómo no es demasiado difícil hacerlo si establece un sistema que funcione para usted.

Wireframing es tanto un proceso para [pensar a través de problemas como para especificar interfaces](#) . Pero la creación de wireframes [generalmente no requiere que diseñe cada vista individual](#) . Debe conocer bien el contenido de su sitio web, o los escenarios y flujos en su aplicación, y considerar primero construir modelos de cómo se comportan y diseñan utilizando un esquema de alto nivel como lo hicimos nosotros.

Los wireframes son efectivos cuando son una abstracción suficiente del producto final que le brindan **información adecuada para tomar decisiones y comenzar a construir** . Este punto es el doble de importante cuando estás creando diseños de diseño receptivo.

¿Necesitas conocer tus datos? Sí. ¿Necesita documentar cómo se presenta en cada vista? No lo creemos. Hacer lo necesario para hacer avanzar el producto

y [obtener un consenso](#) antes de construirlo es para lo que vemos que son útiles los wireframes. Tal vez este sistema funcione lo suficientemente bien para usted hasta el punto en que pueda comenzar a construir la cosa real y trabajar con datos reales en código.