

8. Wireframes: diseño en baja definición

Si previamente has hecho un diagrama de flujo y has estudiado la arquitectura de la información, podrás ver de forma más fácil qué pantallas, interacciones y variaciones necesitarás tener para obtener el flujo completo. Ahora llega el momento de empezar a tangibilizar la propuesta para validar o no la hipótesis y los *outcomes* definidos.

8.1. Qué son los wireframes y a quién son útiles

Los *wireframes* son representaciones en baja fidelidad de una idea o de un diseño de una página web o aplicación. Suelen estar hechos con figuras geométricas, casi nunca tienen texto y típicamente se plantean en blanco y negro o en tonalidades de gris.

Los elementos más comunes que encontrarás en un *wireframe* son las figuras geométricas que te comentaba más arriba, que representan los diferentes elementos de la interfaz:



- Un rectángulo con una X en su interior indica que ahí habrá una imagen.
- Un rectángulo alargado de un color más oscuro que el resto indica la posición de un CTA (*call to action*, botón). Si es necesario representar un botón secundario, este suele ser con el fondo transparente y el borde del mismo color que el principal.
- Un rectángulo alargado, pero más estrecho que el CTA, se suele utilizar para representar los campos de un formulario. Con círculos se suele indicar la presencia de botones de opción (*radio buttons*) y con cuadrados, casillas de selección (*checkboxes*).

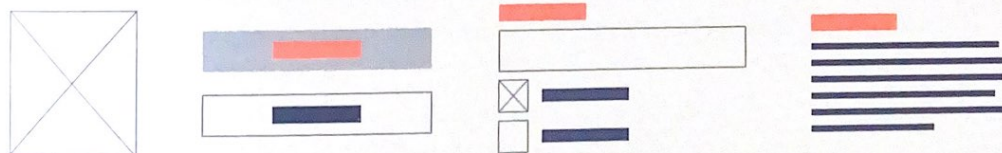


Ilustración 24. Elementos básicos de los *wireframes*

8. Wireframes: diseño en baja definición

Si previamente has hecho un diagrama de flujo y has estudiado la arquitectura de la información, podrás ver de forma más fácil qué pantallas, interacciones y variaciones necesitarás tener para obtener el flujo completo. Ahora llega el momento de empezar a tangibilizar la propuesta para validar o no la hipótesis y los *outcomes* definidos.

8.1. Qué son los wireframes y a quién son útiles

Los *wireframes* son representaciones en baja fidelidad de una idea o de un diseño de una página web o aplicación. Suelen estar hechos con figuras geométricas, casi nunca tienen texto y típicamente se plantean en blanco y negro o en tonalidades de gris.

Los elementos más comunes que encontrarás en un *wireframe* son las figuras geométricas que te comentaba más arriba, que representan los diferentes elementos de la interfaz:



- Un rectángulo con una X en su interior indica que ahí habrá una imagen.
- Un rectángulo alargado de un color más oscuro que el resto indica la posición de un CTA (*call to action*, botón). Si es necesario representar un botón secundario, este suele ser con el fondo transparente y el borde del mismo color que el principal.
- Un rectángulo alargado, pero más estrecho que el CTA, se suele utilizar para representar los campos de un formulario. Con círculos se suele indicar la presencia de botones de opción (*radio buttons*) y con cuadrados, casillas de selección (*checkboxes*).

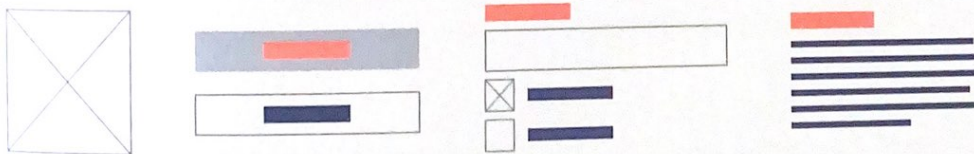
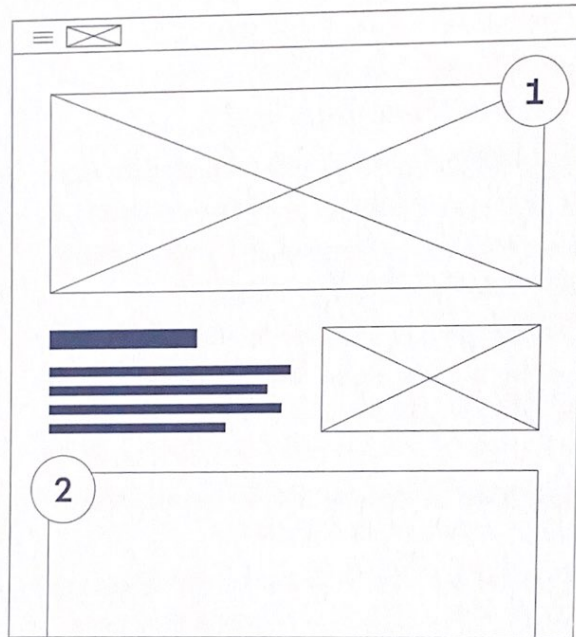


Ilustración 24. Elementos básicos de los wireframes

- El texto se puede representar utilizando texto falso («lorem ipsum», por ejemplo) o simplemente con rectángulos estrechos.
- Otros elementos más complejos, como por ejemplo las listas, la navegación principal, los carruseles de imágenes y los mapas, suelen crearse combinando las tres figuras geométricas básicas: cuadrado, círculo y triángulo.



- 1 Carrusel automático
- 2 Bloque con las últimas noticias

Ilustración 25. Anotaciones en un *wireframe*

Te habrás dado cuenta de que todo se representa con elementos geométricos que son casi iguales. Es por este motivo que algunos *wireframes* se suelen acompañar con anotaciones, que son un pequeño número encima del elemento que permite obtener más información sobre él en un listado que se encuentra en el mismo documento.

Aunque los *wireframes* típicamente eran un artefacto que solo utilizaban los perfiles de diseño, actualmente sirven para algo mucho más importante: comunicar. Hasta ahora solo se ha hablado del proyecto en documentos de texto, presentaciones y números. Con un *wireframe*, todo aquello se convierte en un elemento que sirve para co-

municarlo todo y además permite hacer validaciones iniciales. Por ejemplo:

- La *product owner* de tu equipo podrá utilizar el *wireframe* para hacer presentaciones a otros *stakeholders* y comprobar

que se están teniendo en cuenta todos los requerimientos de negocio.

- Las personas que se encargan de escribir los textos, sean *UX writers* o *copywriters*, tendrán una idea más clara de dónde va el texto que tienen que escribir, qué lo rodea y cuál es el espacio disponible.
- Quienes desarrollen podrán usar los *wireframes* (o los prototipos más adelante) como «fuentes de la verdad» y utilizarlos para comprender cómo es el proyecto, las relaciones entre las diferentes pantallas, los comportamientos y las interacciones.

8.2. ¡Manos a la obra! Hora de cocinar *wireframes*

Proceso de creación de *wireframes*

Cuando voy a crear *wireframes*, previamente suelo comprobar cuáles son las resoluciones de pantalla de las que tenemos más visitas. De este modo, aunque el medio online sea muy fluido y ya no hay tanta rigidez en cuanto al tamaño de las pantallas, puedo centrarme en las propuestas que utilizarán un alto porcentaje de nuestros visitantes. Con esto en mente, boceto con papel y bolígrafo las primeras ideas. Si se trata de diseñar una nueva funcionalidad o una página nueva de una aplicación o página web que ya existe, el proceso es más sencillo. En este caso ya estará claro cómo son la navegación principal y el pie de página, y habrá una estructura previa más o menos consistente que facilitará el trabajo. Si, por el contrario, se trata de un diseño que parte de cero, será el momento de echar mano de los patrones de UX (más sobre esto, al final de este capítulo).

Cuando boceto a mano, suelo usar una técnica llamada *crazy eights*, que me permite ver rápidamente hacia dónde enfocar los *wireframes*.

Mediante prueba y error, empiezo a tener claro cómo será el flujo que seguirá el usuario y dónde irán todos los elementos que forman parte de los requisitos del proyecto.