

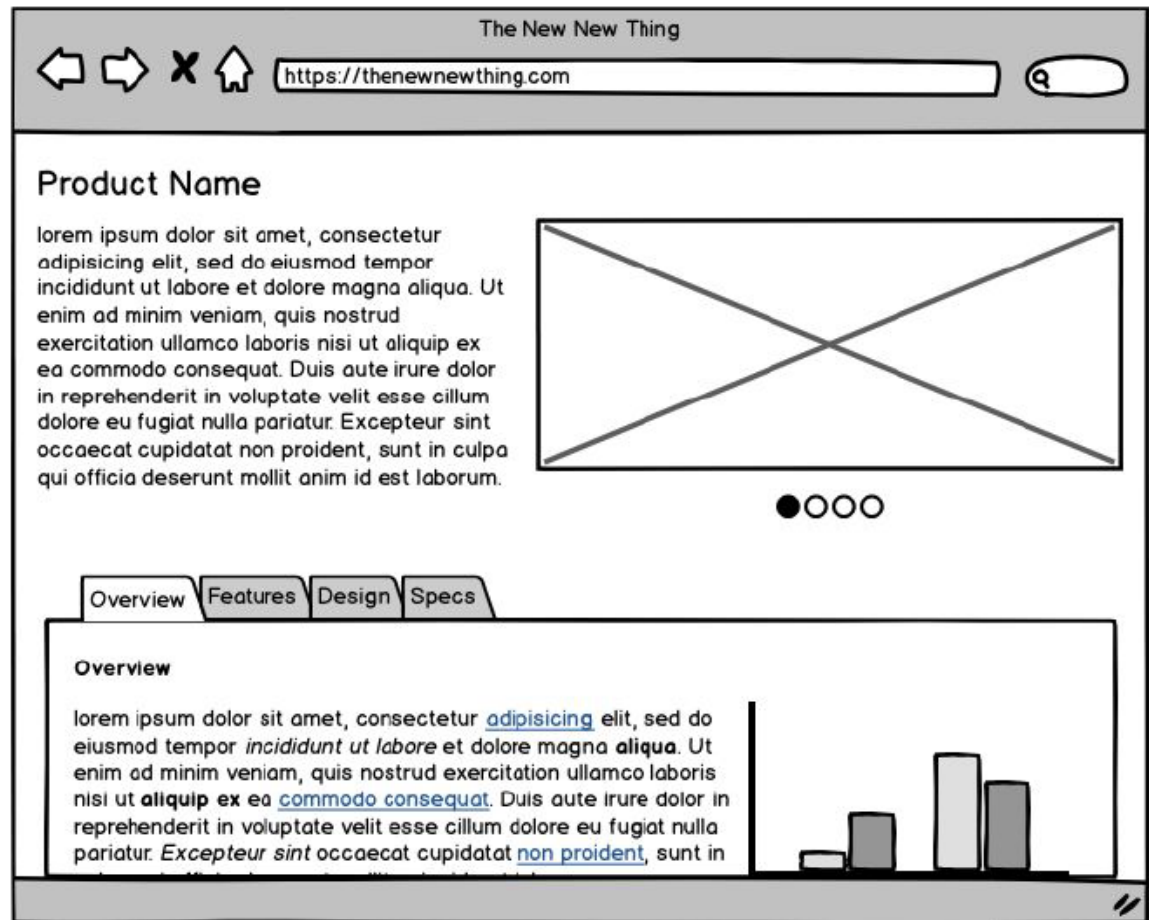
# UT1-2. Planificar interfaces Web I.

## Tutorial: Balsamiq Wireframes



# Crear tu primer wireframe\*

OBJETIVO



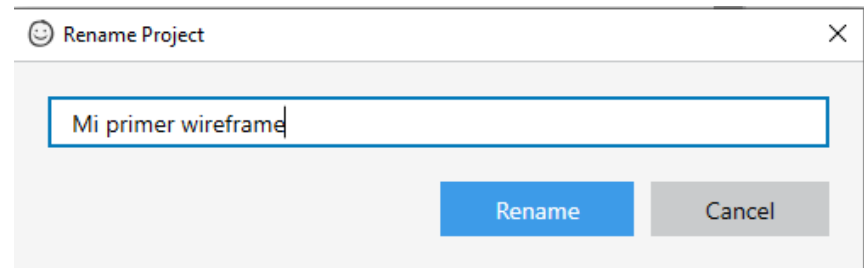
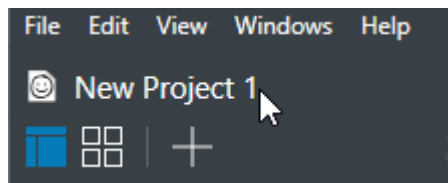
\* mockup = wireframe

Adaptado de:

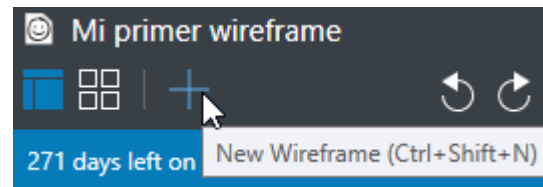
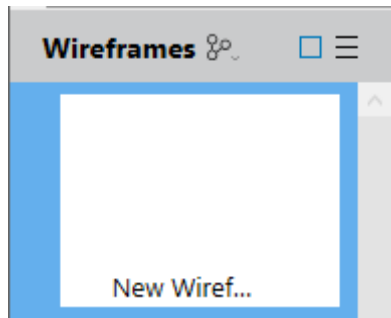
<https://balsamiq.com/assets/learn/instructor-guides/create-your-first-wireframe-guide.pdf>

# Crear tu primer wireframe

- Cambiamos el nombre al Proyecto:



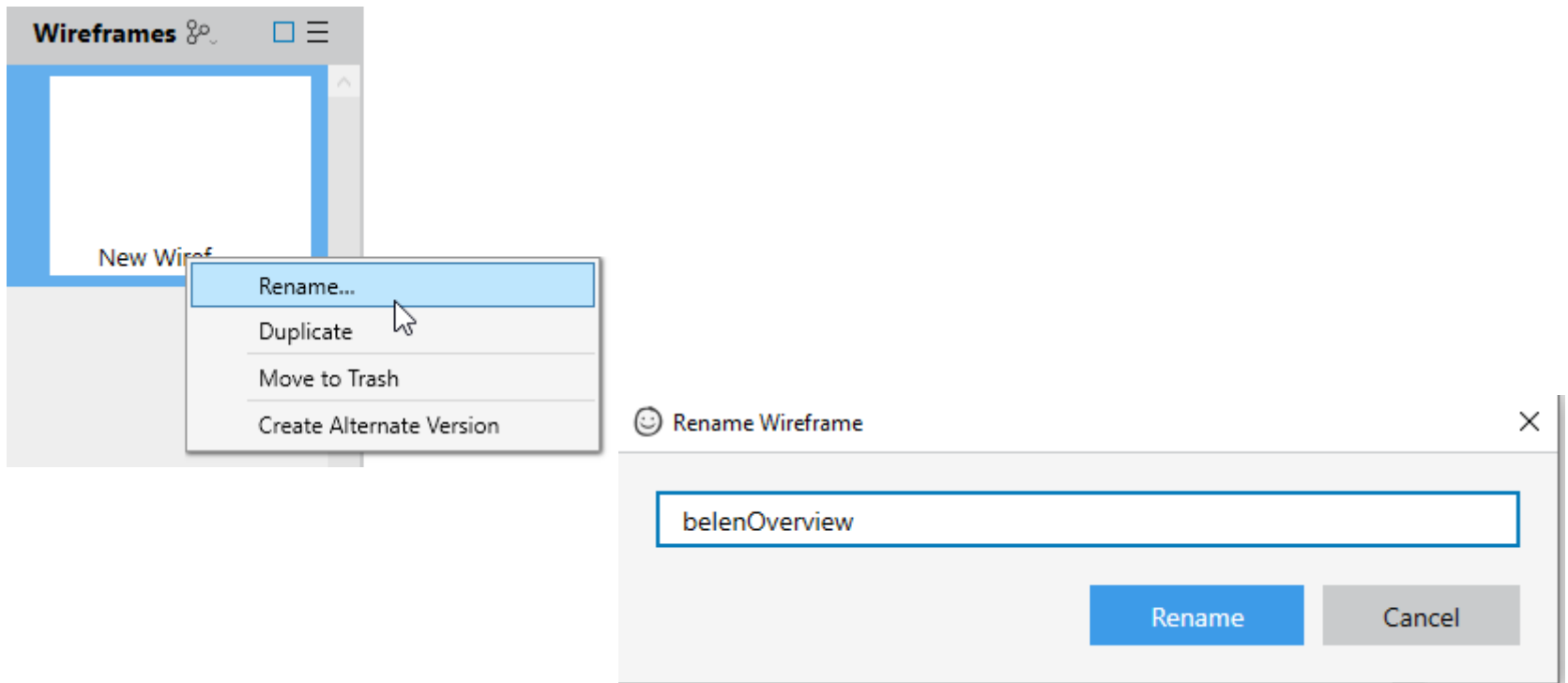
- Por defecto nos sale un wireframe nuevo, si no es así, lo podemos crear:



- Lo guardamos con el siguiente nombre: tu nombre seguido de la palabra Overview (ej. pepeOverview).

# Crear tu primer wireframe

- Lo guardamos con el siguiente nombre: tu nombre seguido de la palabra Overview (ej. belenOverview).



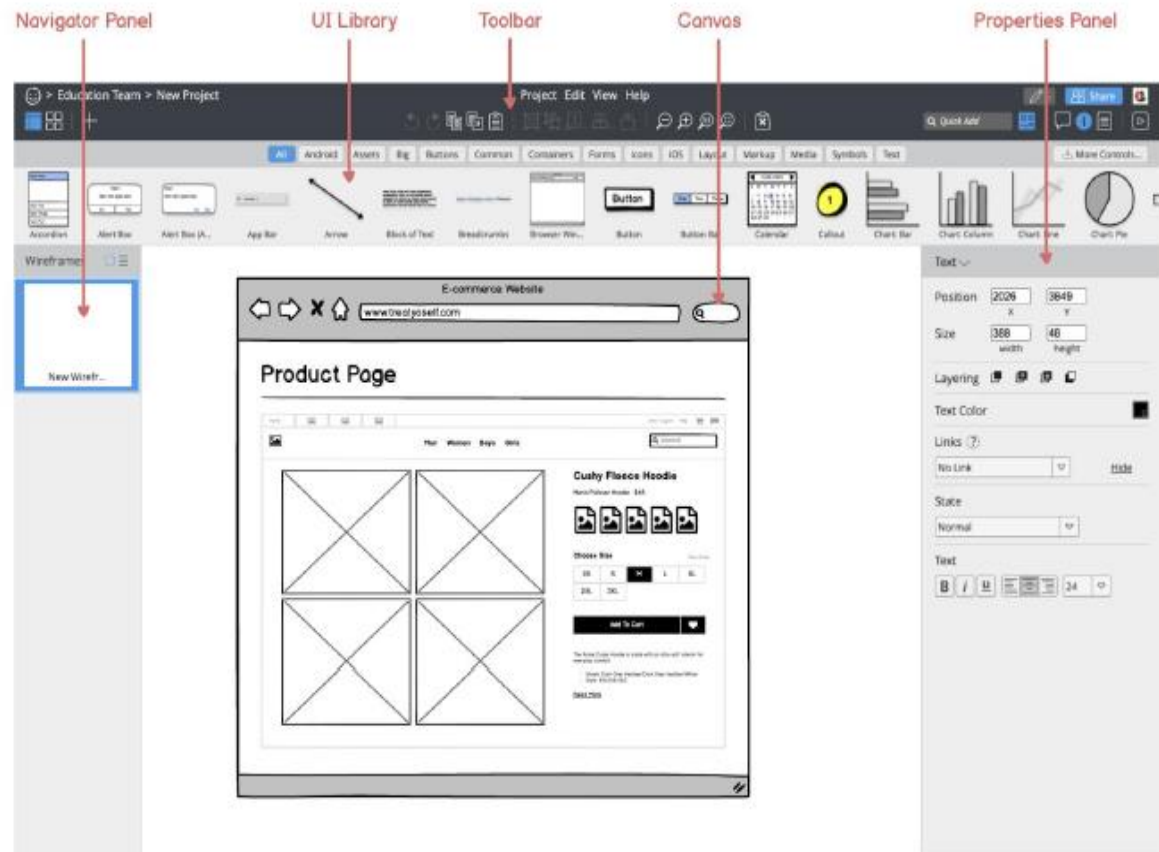
# La ventana de trabajo

**UI Library:** colección de UI Controls que se pueden arrastrar al Canvas. Agrupados por tipos. Ordenados por orden alfabético.

**Canvas:** zona donde se colocan los UI Controls.

**UI Control.** Elemento del interfaz de usuario (ej. botón, imagen, ventana de diálogo)...

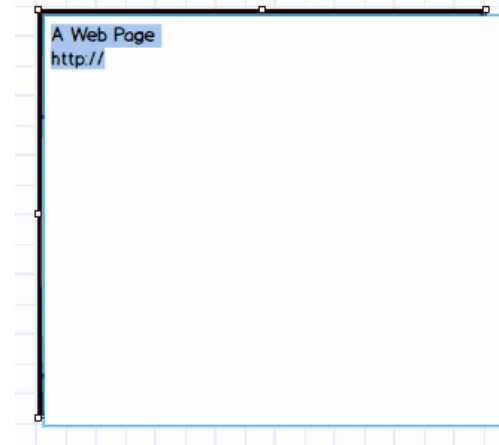
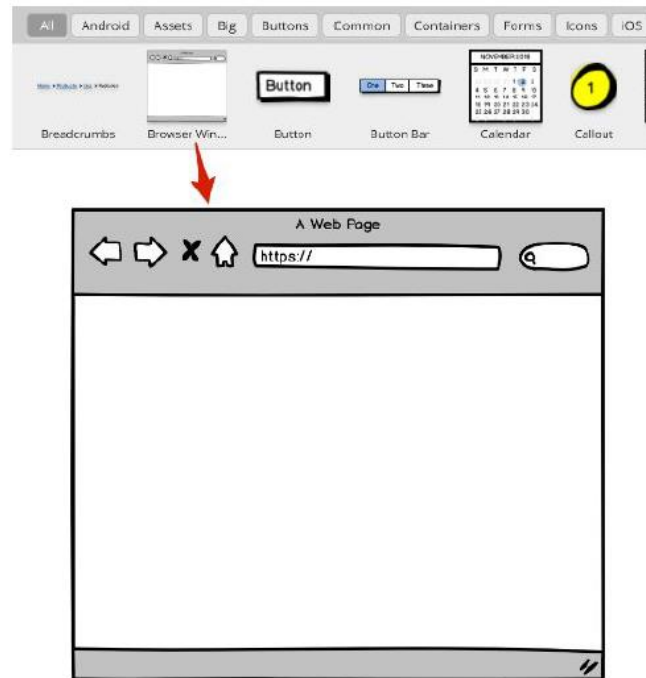
**Panel de Propiedades:** ventana con herramientas específicas de cada UI Control, junto con acciones comunes (como agrupar).



# Añadir el control **Browser Window**.

Primero, añadimos un control de tipo "**Browser Window**" (en **Containers**).  
Le damos un título ("La página de ...") y una URL (<http://www....com>).  
Lo redimensionamos al tamaño que queramos.

- El contenido de casi todos los controles se define simplemente con texto.
- Cuando se añade un control al canvas, se muestra en modo edición.
- En este control se indican la barra del título y la URL.

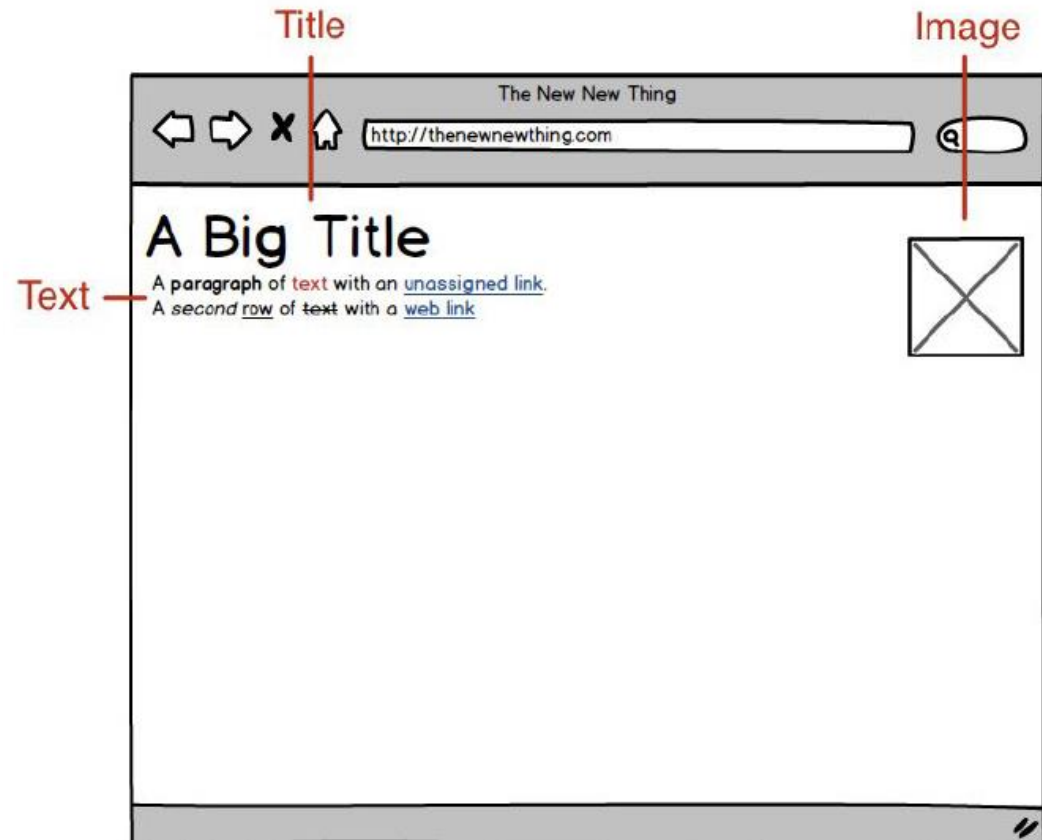
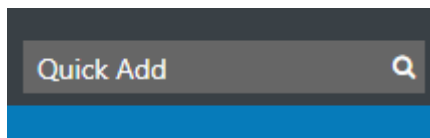


Para editar un control: doble clic o seleccionarlo y hacer clic.

# Añadir los primeros controles

A continuación añadimos los siguientes controles: **Title**, (en **Text**) **Paragraph of Text** (en **Text**) e **Imagen** (en **Media**).

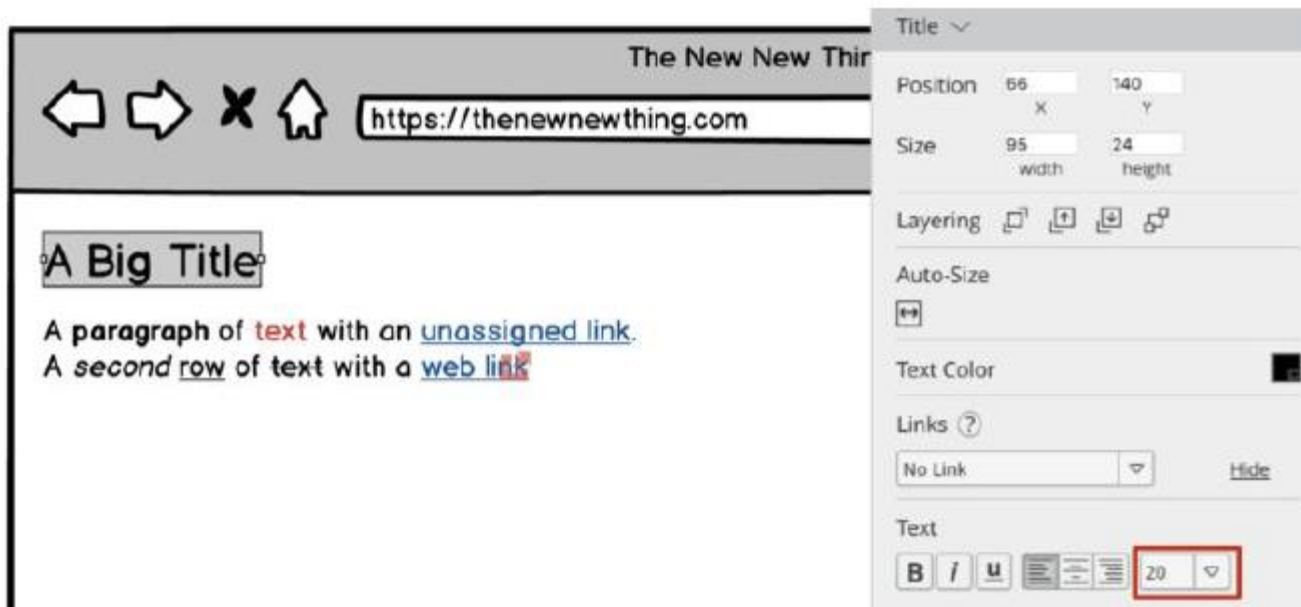
Los controles también se pueden añadir desde la caja "**Quick Add**", escribiendo las primeras letras del control



# Configurar el título

Cambiar el tamaño del texto del título, seleccionando el control **Title** y cambiando la propiedad desde el **Panel de Propiedades**:

- **Texto**: Product name
- **Tamaño**: 20.





# Configurar el párrafo de texto

En el párrafo de texto, queremos que aparezca un texto. Editamos el control (con doble clic), escribimos "lorem" y automáticamente se generará el texto "Lorem Ipsum".

## ¿Qué es "Lorem Ipsum"?

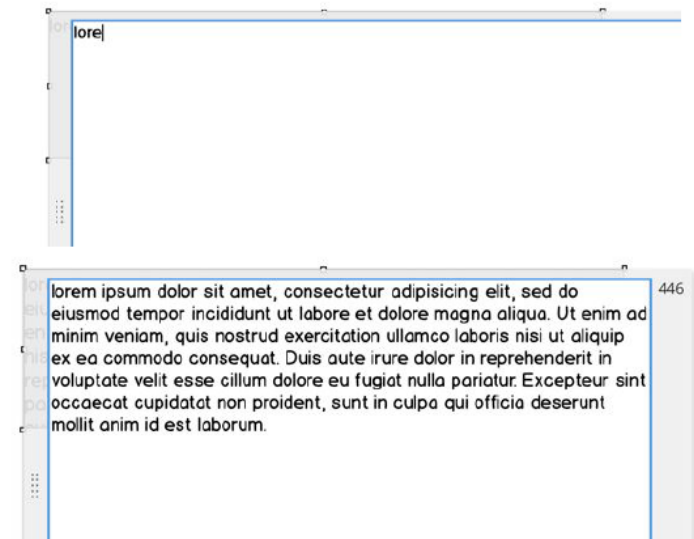
Texto de relleno de imprentas y archivos de texto desde el año 1500.

## ¿De dónde viene?

Viene de un escrito en latín de Cicerón, que data del año 45 antes de Cristo.

## ¿Por qué se usa?

Porque tiene una distribución de texto más o menos normal, por lo que se puede utilizar en diseño para ver cómo quedaría un párrafo. Además, es difícil que nos distraigamos con el contenido del texto.

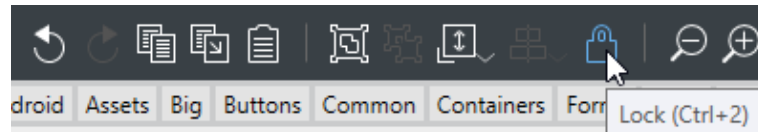


\* Sobre "Lorem Ipsum": <http://es.lipsum.com/>

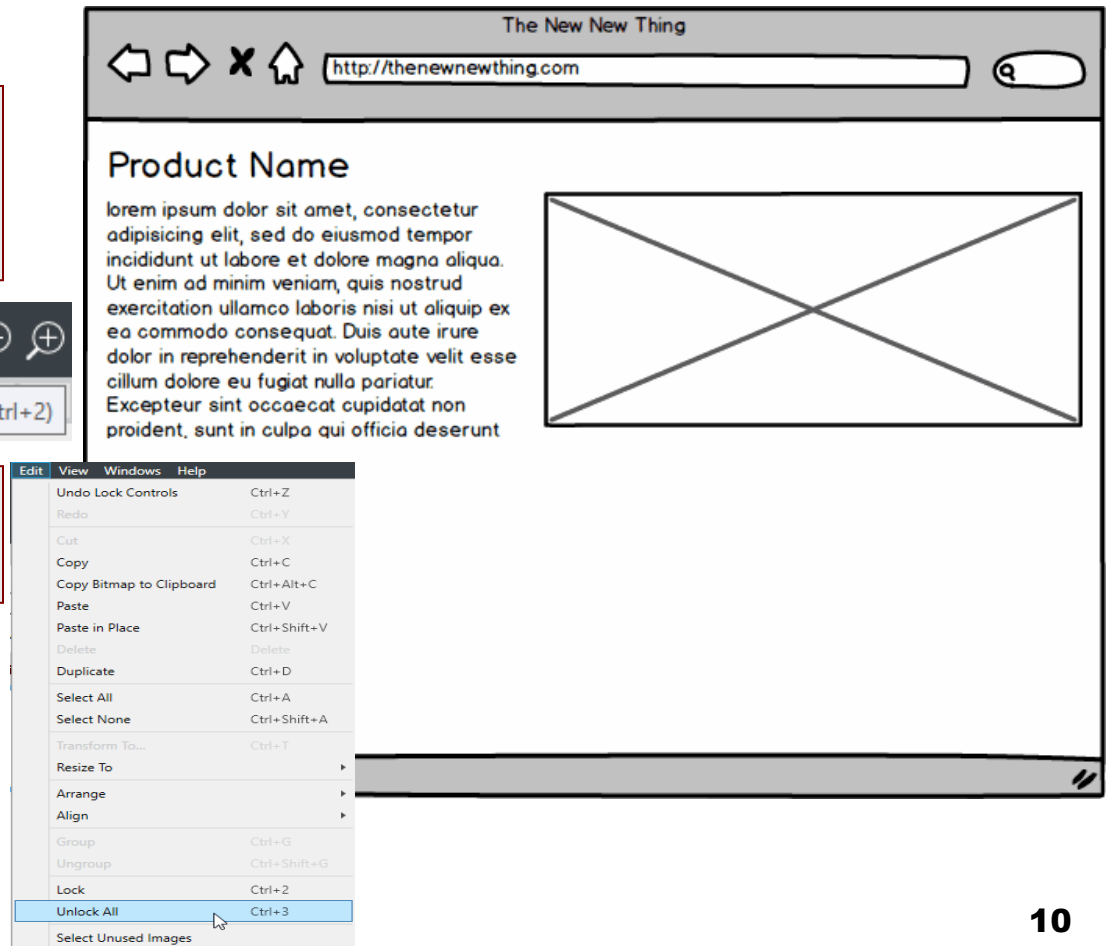
# Configurar la imagen y colocar todo

Cambiar el tamaño del control de imagen y recolocarlos. Nuestro mockup debería ser parecido a lo siguiente.

Se puede bloquear el control del fondo para evitar que lo seleccionemos por error.

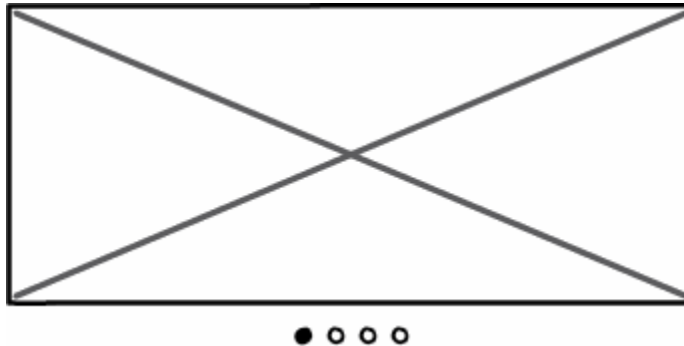


Para desbloquear: Edit-Unlock All (CTRL+3)



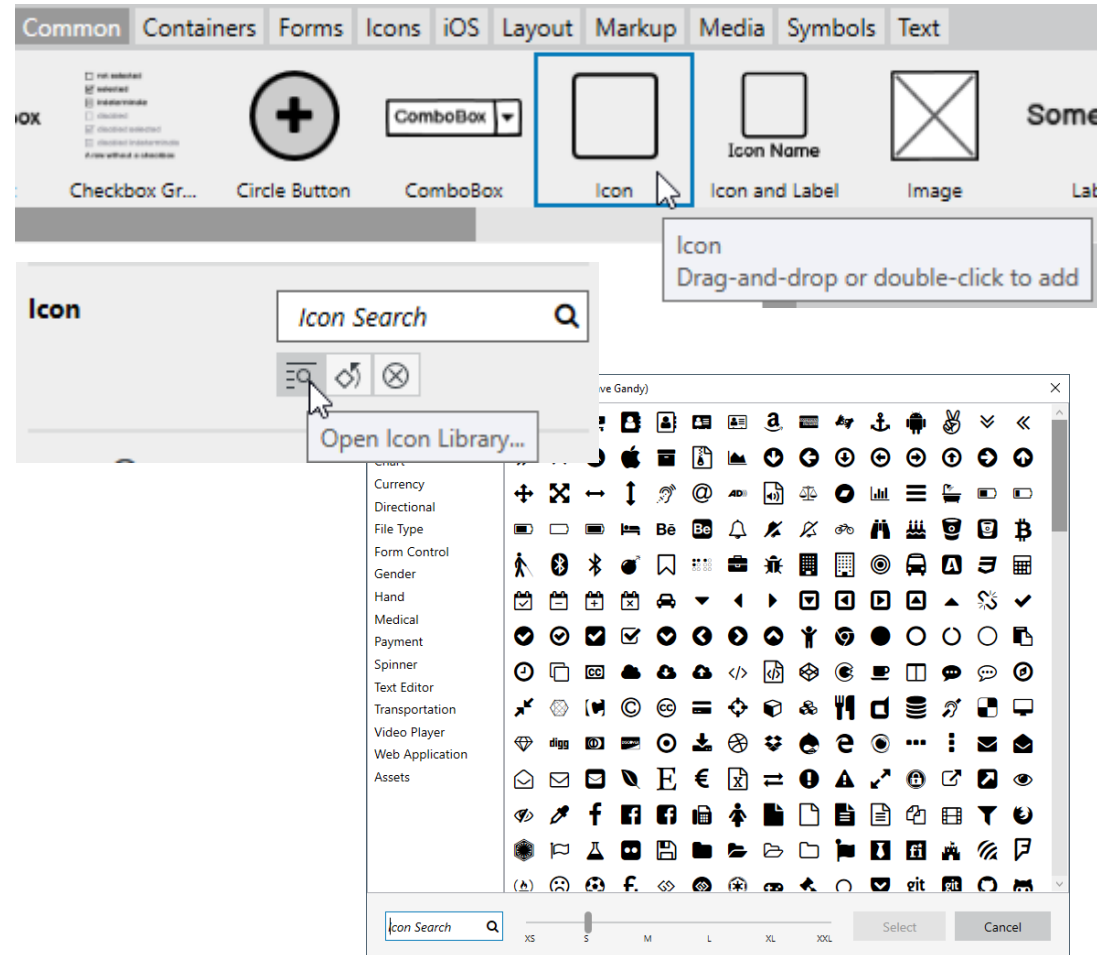
# Crear y alinear los controles del slider de imagen

El siguiente paso es añadir los puntos que están debajo de la imagen y que indican que la imagen va rotando, y que se puede seleccionar la que se quiera.



# Crear y alinear los controles del slider de imagen

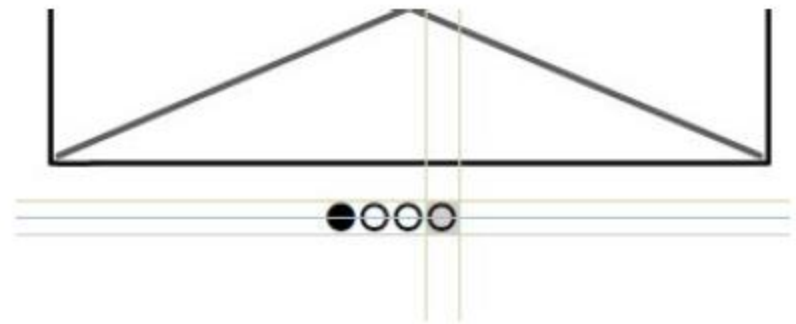
- Añadimos el control **Icon** (en **Media**) al canvas.
- En la ventana de propiedades, en la propiedad **Icon**, desplegamos el campo "**Icon Search**". Se abrirá la **Icon Library**.\*
- Aparecerán todos los iconos incluidos en Balsamiq Wireframes. Se pueden seleccionar por categorías. Y se pueden elegir en seis tamaños (XS, S, M, L, XL y XXL).
- Seleccionamos **Circle**, tamaño XS. Clic en Select.



\* En lugar de utilizar el desplegable, se puede escribir el nombre del icono en el cuadro **Icon**.

# Crear y alinear los controles del slider de imagen

- Añadimos tres iconos más a la derecha. En este caso utilizamos **Circle**.\*
- Aparecerán unas guías de alineación horizontal y vertical que ayudan a colocarlos.

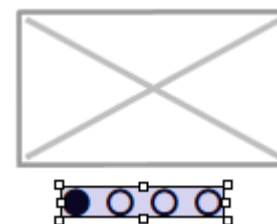
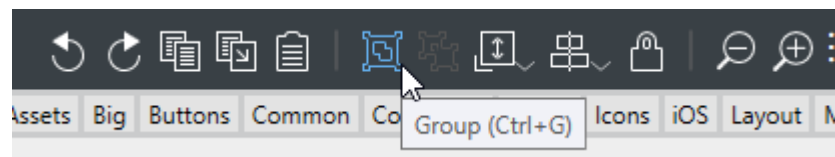
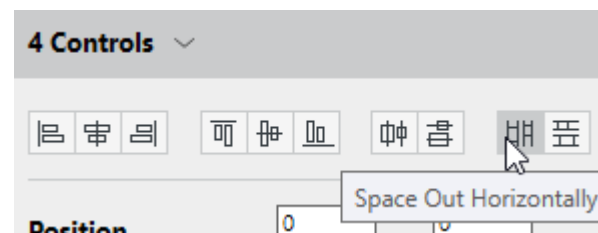


\* Con CTRL + D en Windows se pueden duplicar items.

# Crear y alinear los controles del slider de imagen

El siguiente paso es centrar los cuatro iconos debajo del control Image. Para ello, primero agruparemos los cuatro iconos.

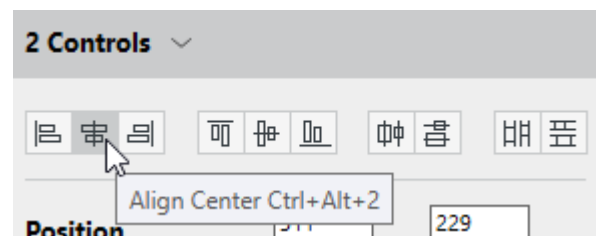
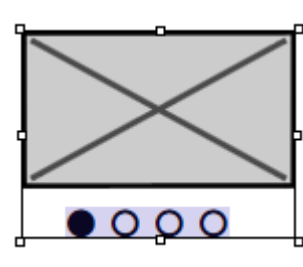
- Seleccionar los cuatro botones.
  - Dibujando un rectángulo alrededor (el fondo debe estar bloqueado o pulsar ALT).
  - Seleccionando uno a uno, mientras está pulsado MAY.
- Distribuir de manera uniforme (*Space Out Horizontally*) y a continuación, hacer clic en el comando **Group** de la **Barra de herramientas**.
- Los elementos agrupados se identifican por un fondo morado claro que aparece cuando se seleccionan.



# Crear y alinear los controles del slider de imagen

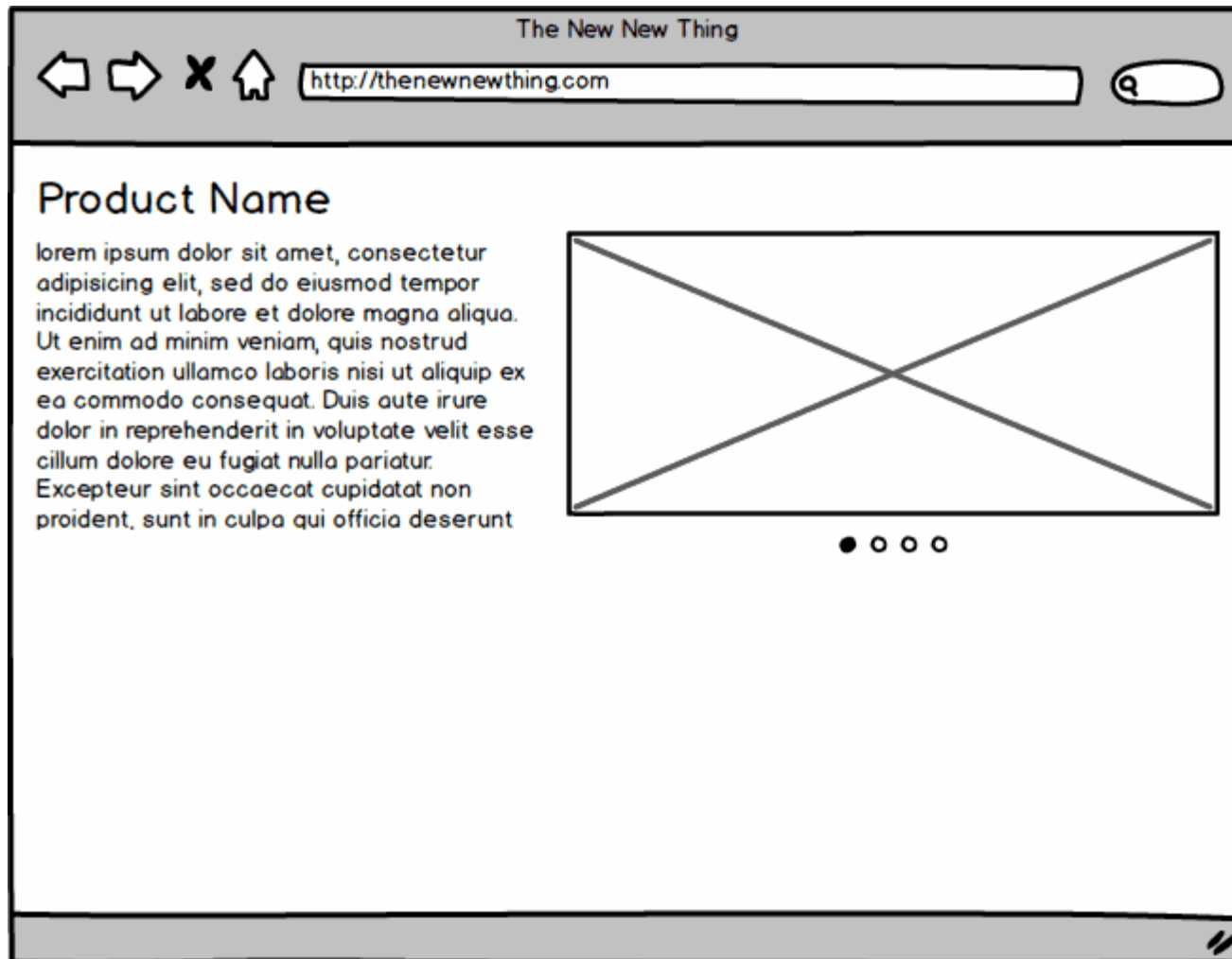
Ahora se alinea el grupo con el control Image.

- Seleccionar el grupo y el control Image.
- Utilizar **Align Center** en el **Inspector de Propiedades**.



- El grupo de iconos se puede mover con el teclado o con el ratón.
- Presionando MAY mientras se mueven los controles con el teclado, se moverá de 20 en 20 píxeles en lugar de 2 en 2.

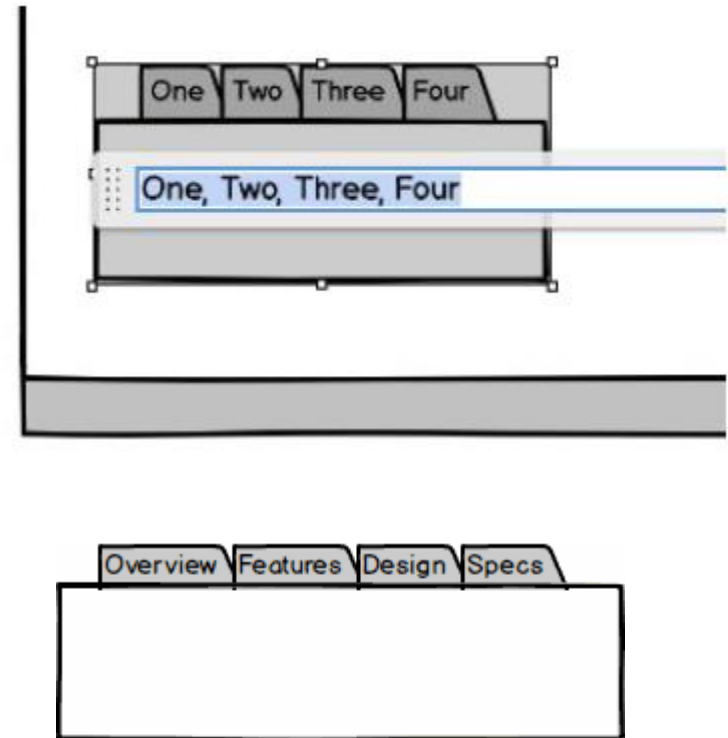
# Resultado de momento





# Añadir el control de etiquetas

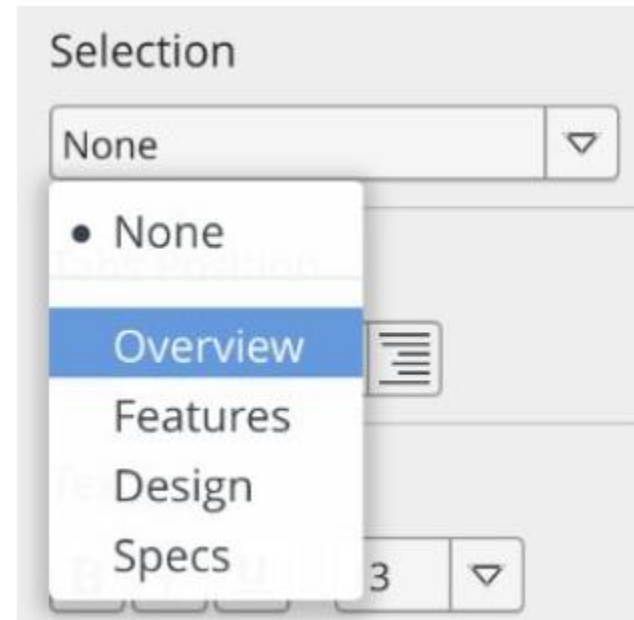
- Añadir un control **Tab Bar** (de **Containers**).
- En este control se utilizan las comas para crear etiquetas. Se pueden añadir más etiquetas añadiendo texto separado por comas.
- Creamos etiquetas con el texto: "Overview, Features, Design, Specs", por ejemplo.



\* Si es necesario, se puede hacer más grande el canvas. Aparecerá una barra de scroll que permite acceder a todo el mockup.

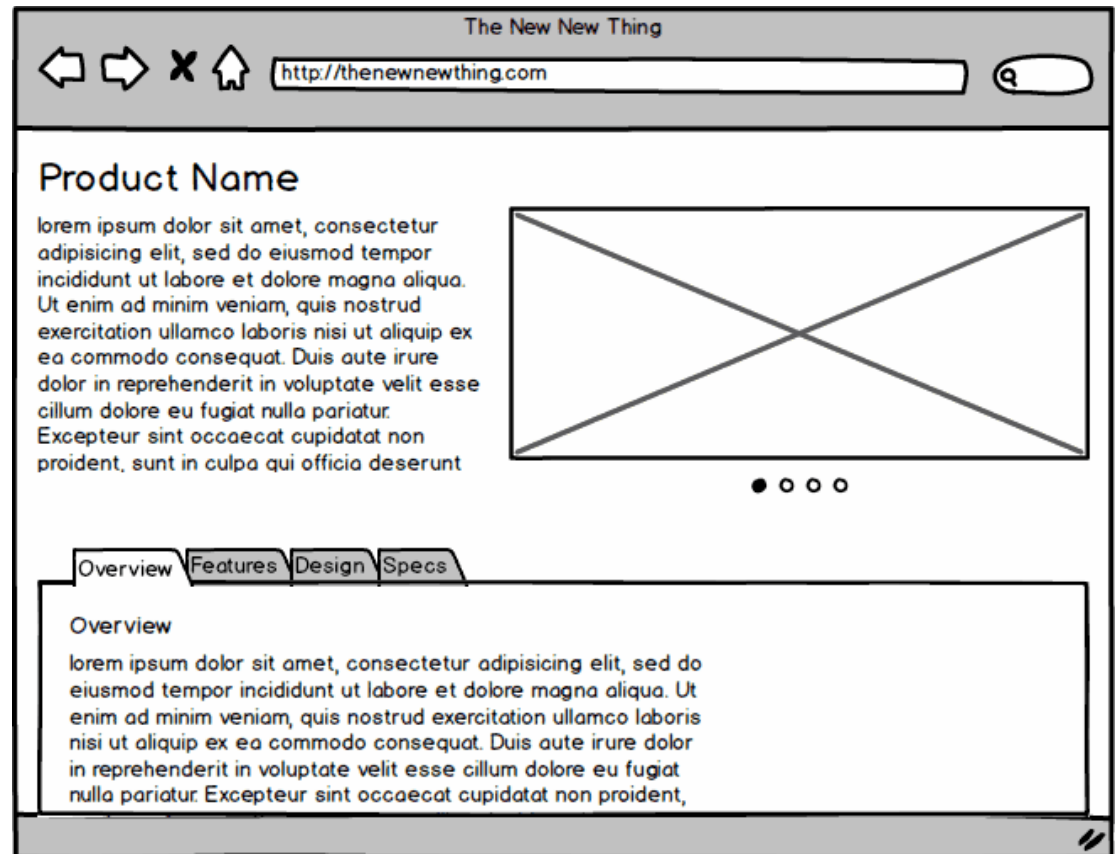
# Seleccionar una etiqueta

- Para mostrar la pestaña "**Overview**" como seleccionada, configuramos el campo "**Selection**" en el **Inspector de Propiedades**".



# Terminar el wireframe

- Ajustar el tamaño del control **Tab Bar** al ancho de la página.
- Añadir **Label**. El contenido será: "Overview".
- Añadir **Text**.



# Dar formato al texto

- Configuramos texto como negrita, cursiva e hiperenlace.

lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor *incididunt ut labore* et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. *Excepteur sint occaecat cupidatat non proident*,

## •Algunos formatos:

- Negrita:** entre \* y \*
- Cursiva:** entre \_ y \_
- Hipervínculo:** entre [ y ].
- Subrayado:** entre & y &.
- Tachado:** entre ~ y ~ (alt gr+4 y luego espacio).
- Dar **color al texto:** {color:red} ... {color}

\*lorem ipsum\* dolor sit amet, consectetur [adipisicing] elit, sed do eiusmod tempor \_incididunt ut labore\_ et dolore magna \*aliqua\*. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut \*aliquip ex\* ea [commodo consequat]. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. \_Excepteur sint\_ occaecat cupidatat [non proident], sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum

A *\*paragraph\** of {color:red}text{color} with an [unassigned link].  
A \_second\_ &row& of ~text~ with a [web link](http://support.balsamiq.com/customer/portal/articles/110121#basicformatting)|

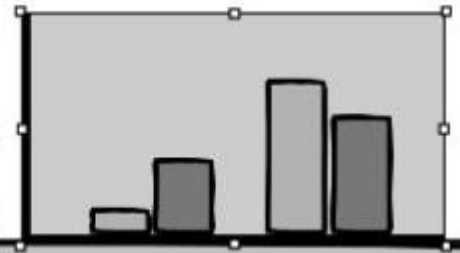
A paragraph of **text** with an unassigned link.  
A second row of text with a web link

# Añadir un control más

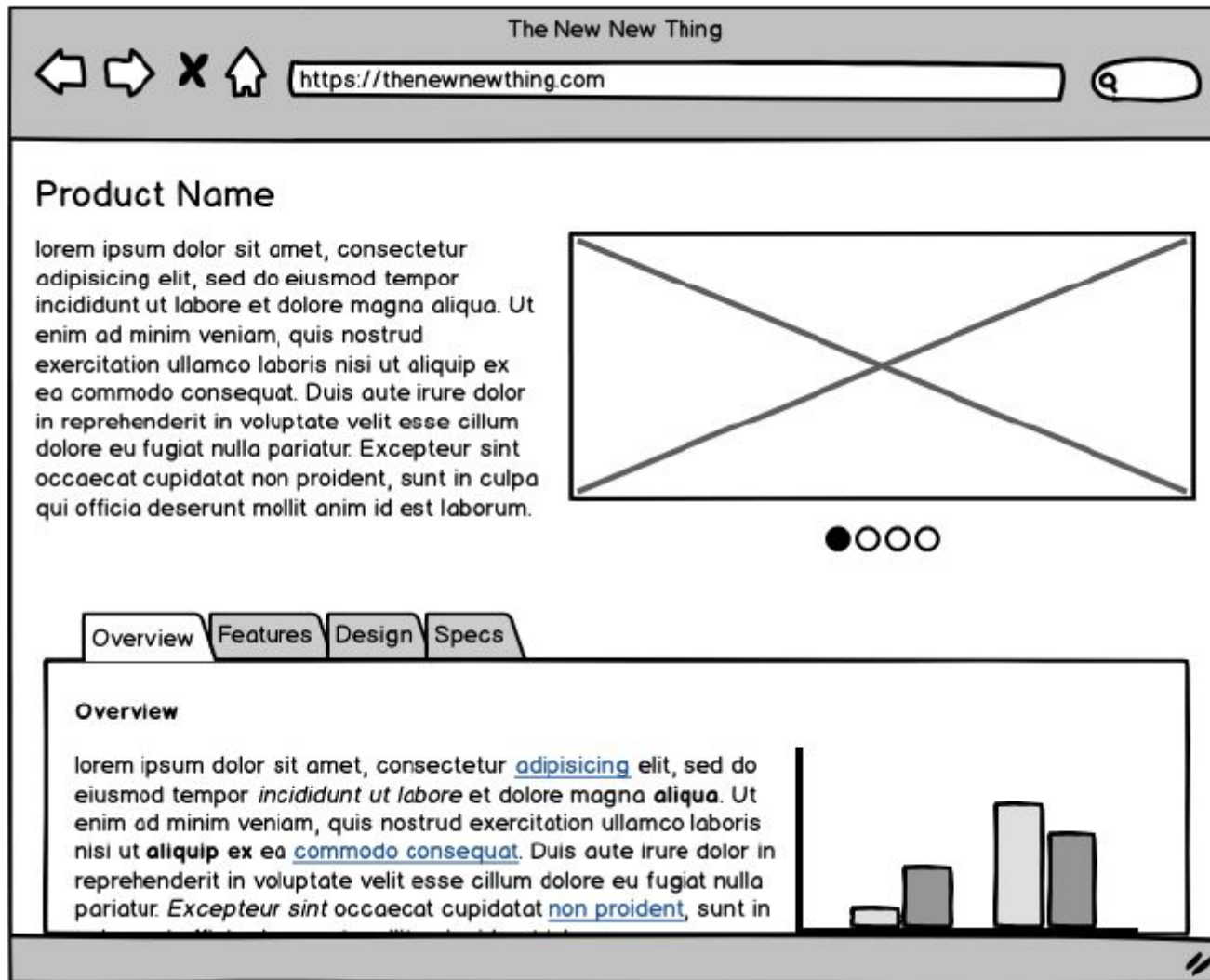
- Añadimos un control **Chart:Column** (en **Big**), dentro del área de etiquetas.

## Overview

lorem ipsum dolor sit amet, consectetur [adipisicing](#) elit, sed do eiusmod tempor *incididunt ut labore* et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut **aliquip ex ea** [commodo consequat](#). Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. *Excepteur sint occaecat cupidatat* [non proident](#), sunt in

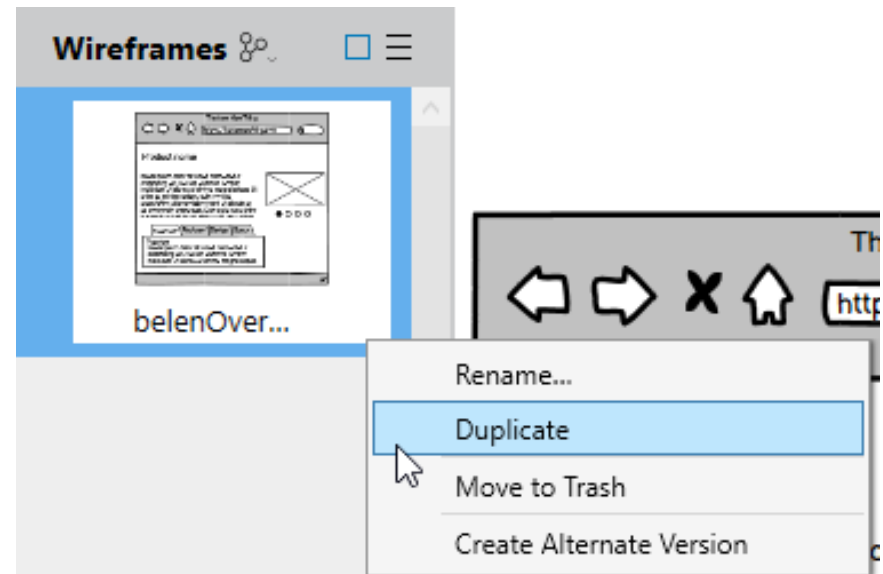


# Resultado final

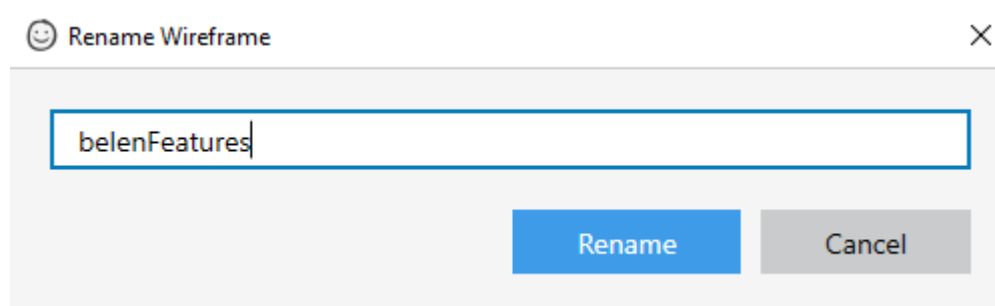


# Clonar el wireframe

- Desde la ventana de wireframes, podemos duplicarlo para tener otro exactamente igual.

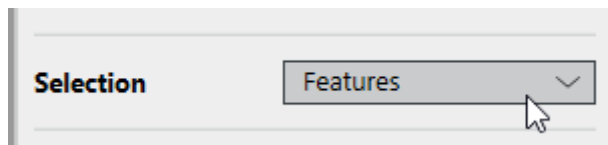


- Lo renombramos para que se llame nombreFeatures (ej. belenFeatures).

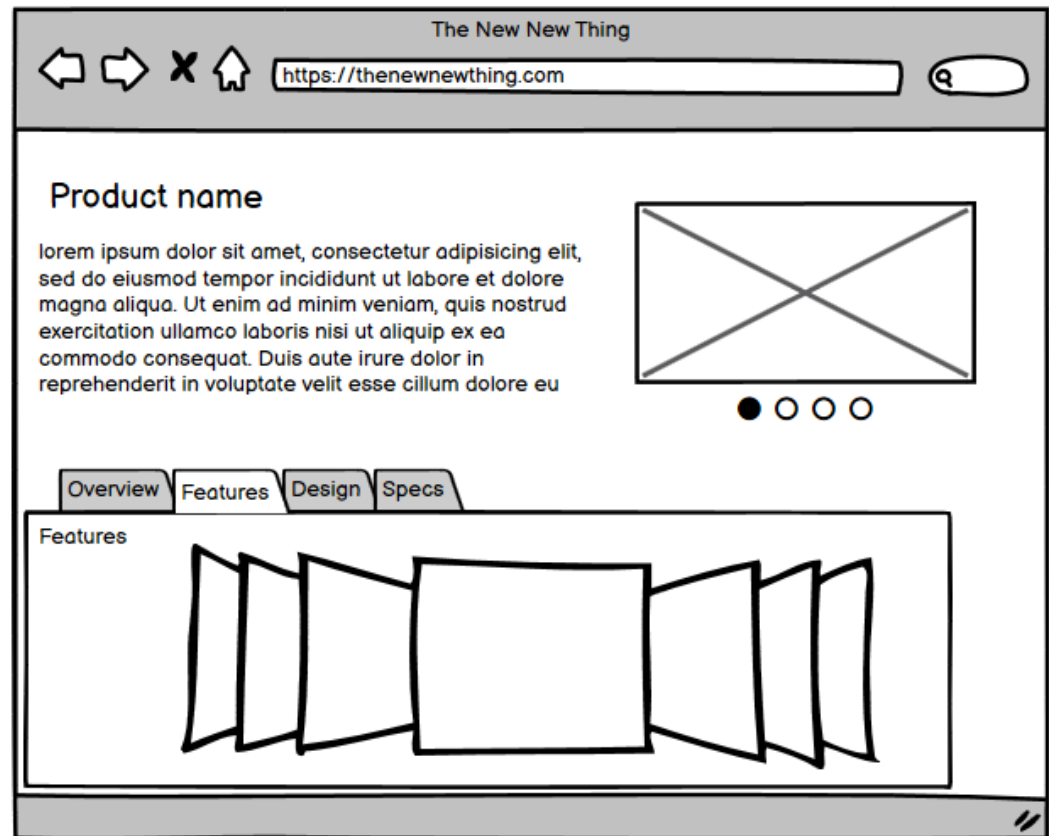


# Modificar la copia del wireframe

- La pestaña seleccionada será la segunda.



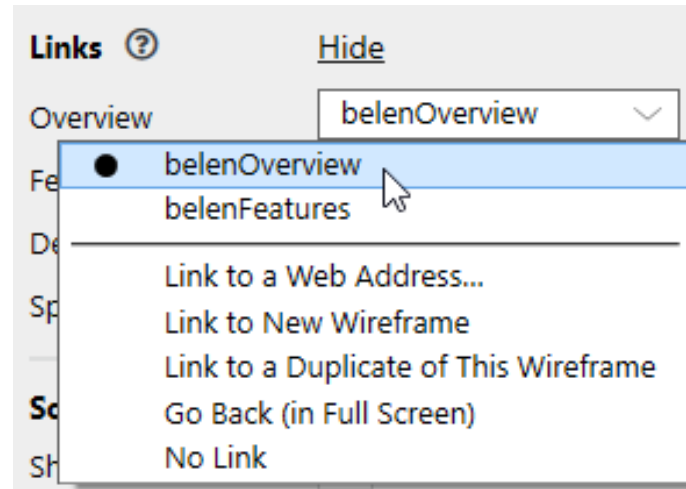
- Cambiamos el contenido de esta pestaña (**Big** → **Cover Flow**).





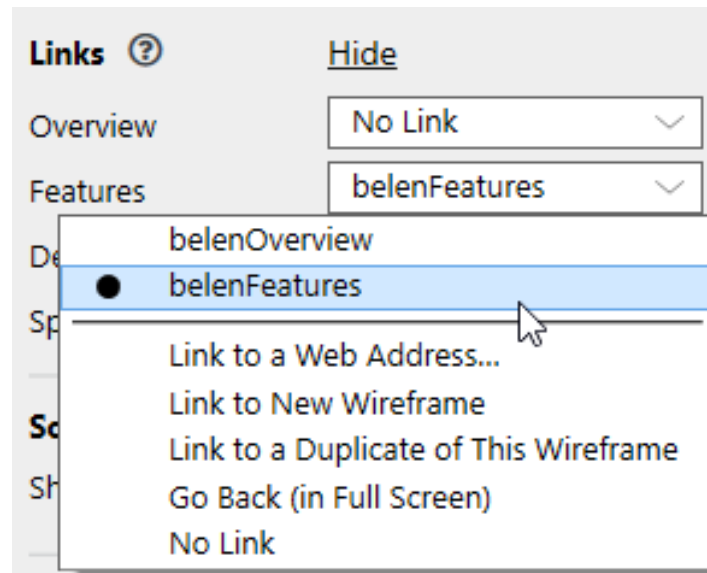
# Enlazar con el primer wireframe

- Editamos las propiedades del Tab Bar, para que al hacer clic en Overview, nos lleve al primer mockup.
- Salvamos los cambios hechos.



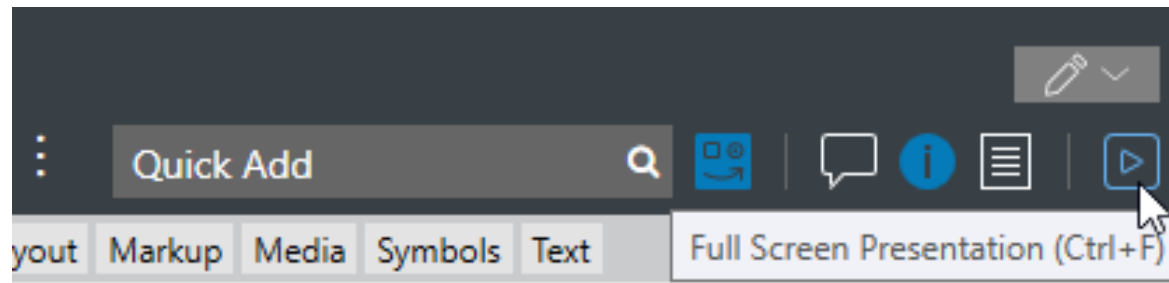
# Modificar el primer mockup

- Modificamos el primer mockup para que al hacer clic en la segunda pestaña, nos lleve al segundo mockup.



# Vista en pantalla completa

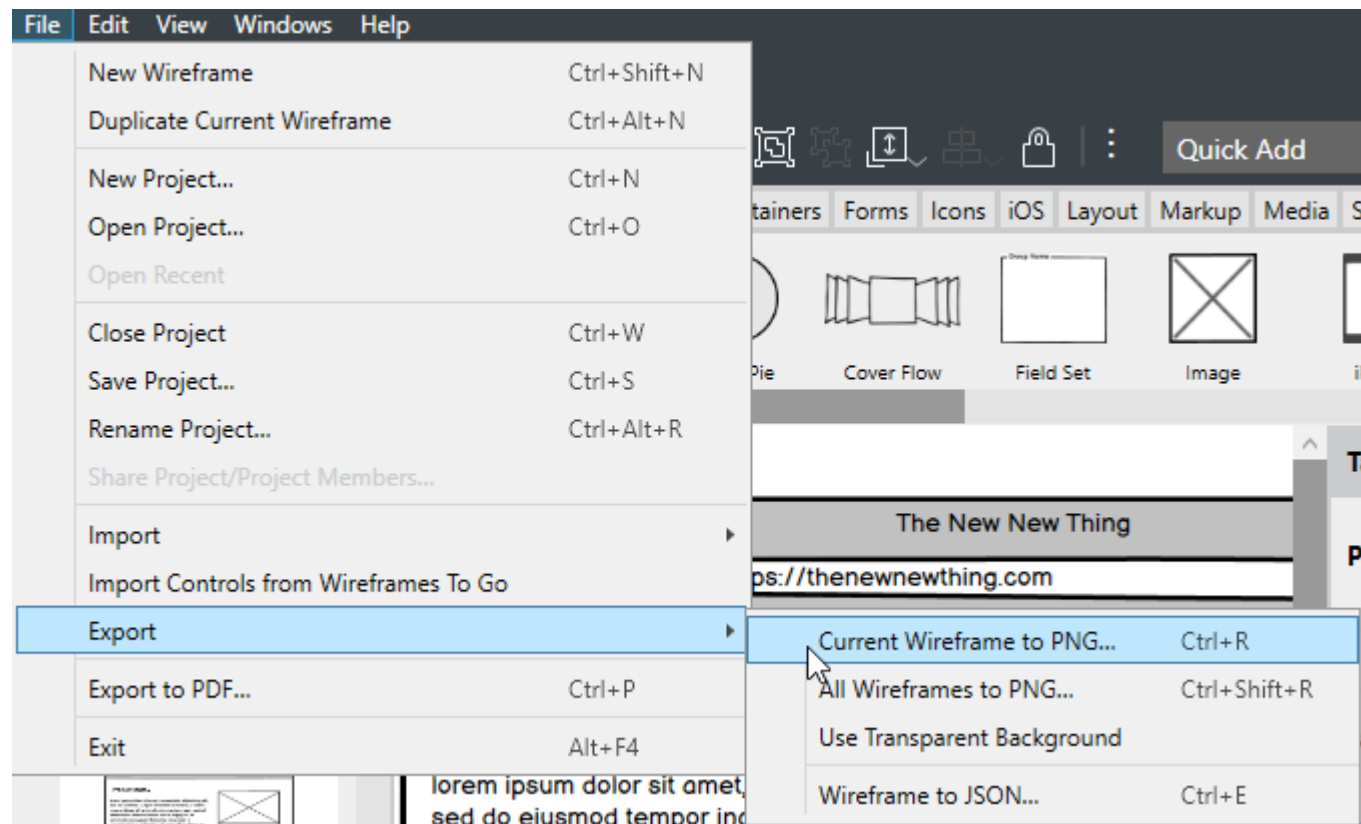
- En la parte superior derecha del menú, accedemos al comando "**Full Screen Presentation**".



- Comprobamos que los enlaces creados anteriormente funcionan.

# Guardar como png

- Desde el menú Project → Export...



# Trabajar con símbolos

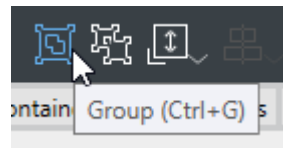
- **Símbolo:** grupo de controles que representan una unidad de funcionalidad.
  - Ej. partes del UI que aparecen en varias pantallas.
- En otros programas, se les llama: *templates, master pages, custom components* o *widgets*.
- Permiten crear elementos comunes que se pueden utilizar en diferentes wireframes.

# Crear símbolos desde la vista Wireframes

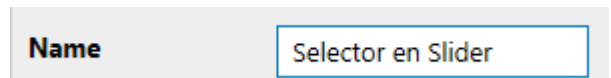
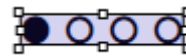
- Se trata de agrupar un conjunto de controles que se van a convertir en un Símbolo:
  - Seleccionar los controles que se quiere agrupar
  - Agruparlos (los controles cambian a un color azulado para indicar que son un grupo).
  - Dar un nombre al grupo.
  - Hacer clic en "Convert to Symbol".
  - El grupo cambia a un color verde claro. Esto significa que se trata de un símbolo y que se puede reutilizar en el proyecto.
  - El nuevo símbolo aparecerá en la categoría de Símbolos de la UI Library para todos los wireframes del proyecto.
  - Una vez que el Símbolo se ha creado, se puede añadir mediante Quik Add, utilizando las primeras letras del nombre, como en otros controles.

# Crear símbolos desde la vista Wireframes

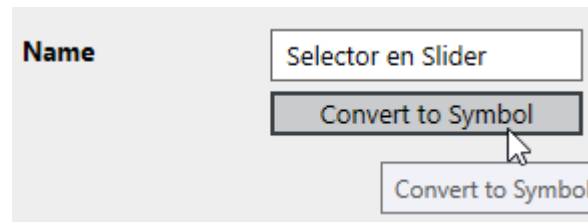
Seleccionar varios elementos.



Agrupar y dar nombre al grupo.

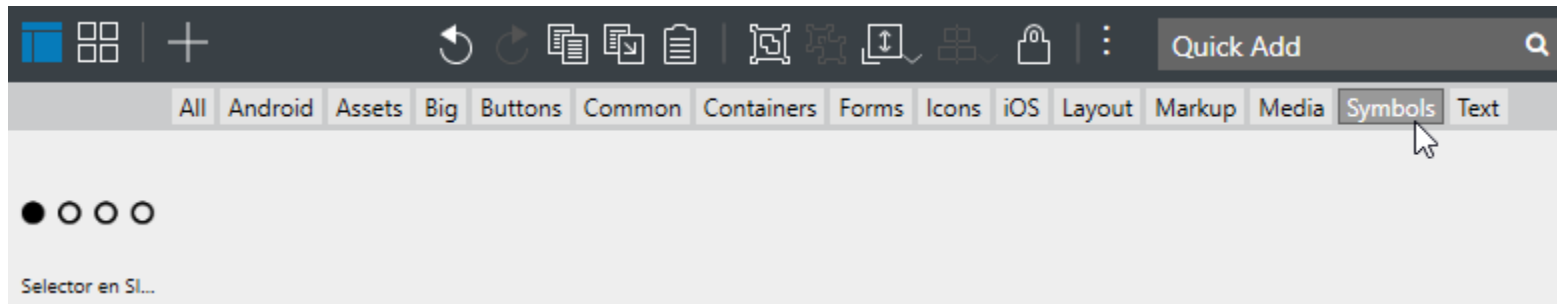


Convertir a un Símbolo.

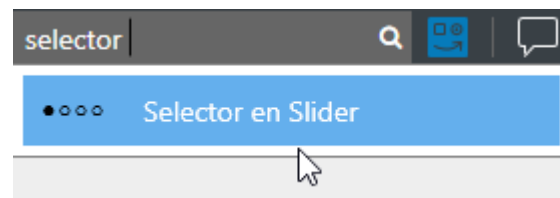


# Crear símbolos desde la vista Wireframes

Aparecerá en la Biblioteca de Símbolos del Proyecto:



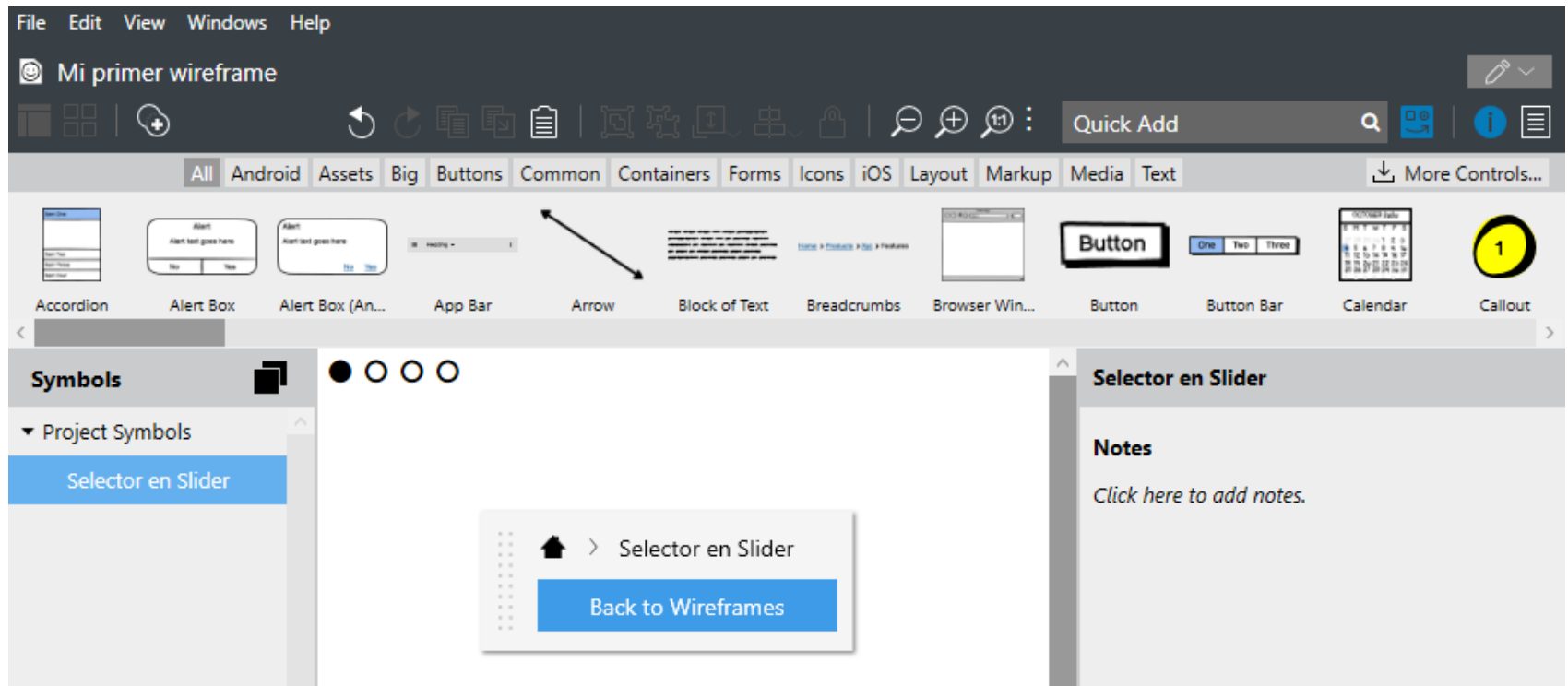
Se puede seleccionar desde el cuadro “Quick Add”:





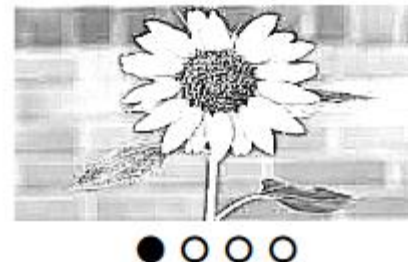
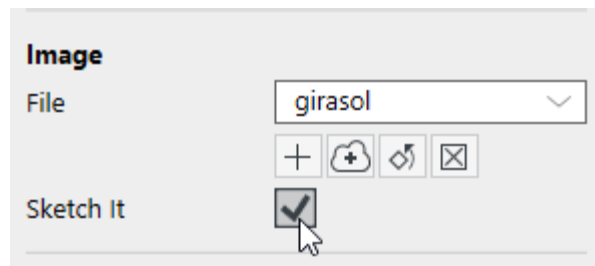
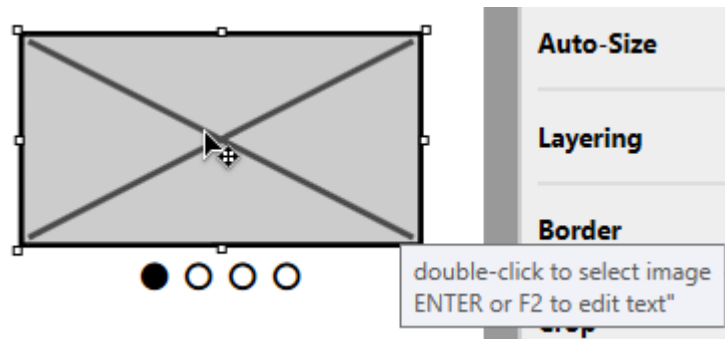
# Crear símbolos desde la vista Symbols

- Desde la vista View → Symbol se puede acceder a un listado completo de los símbolos utilizados en el proyecto.
- Se pueden renombrar, duplicar y editar.



# Assets

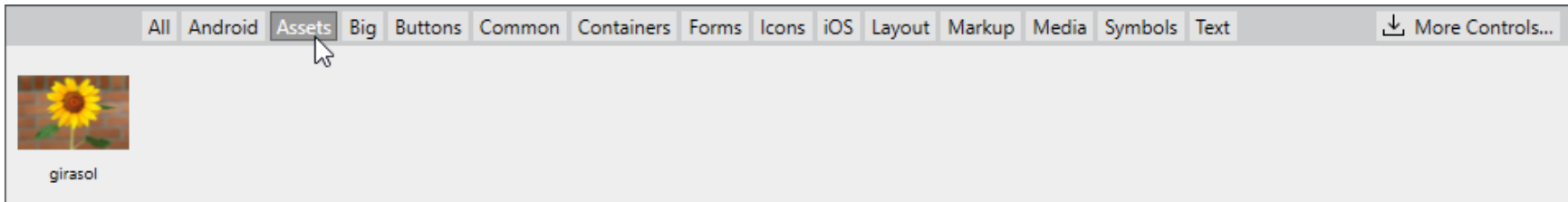
- Se pueden utilizar imágenes específicas en el wireframe (los formatos soportados son PNG, JPG/JPEG y GIF).



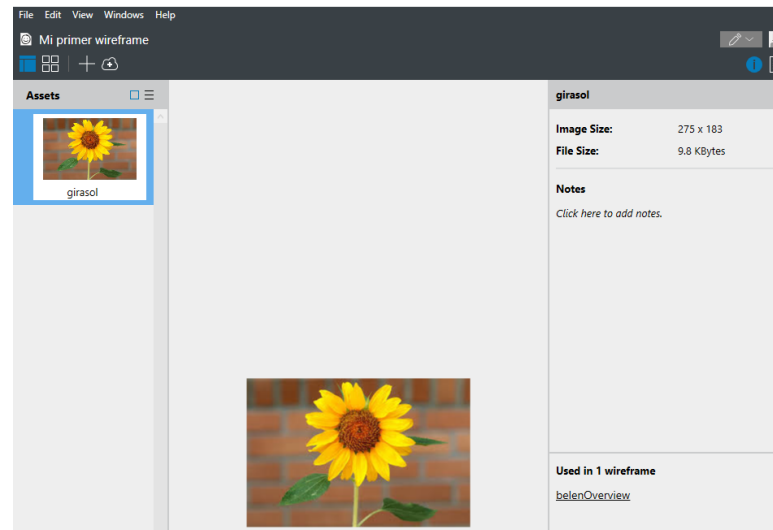
- Las imágenes e iconos que se utilicen en el proyecto se pueden gestionar desde la vista View → Assets.

# Assets

- Las imágenes que se utilicen estarán disponibles en la categoría Assets.

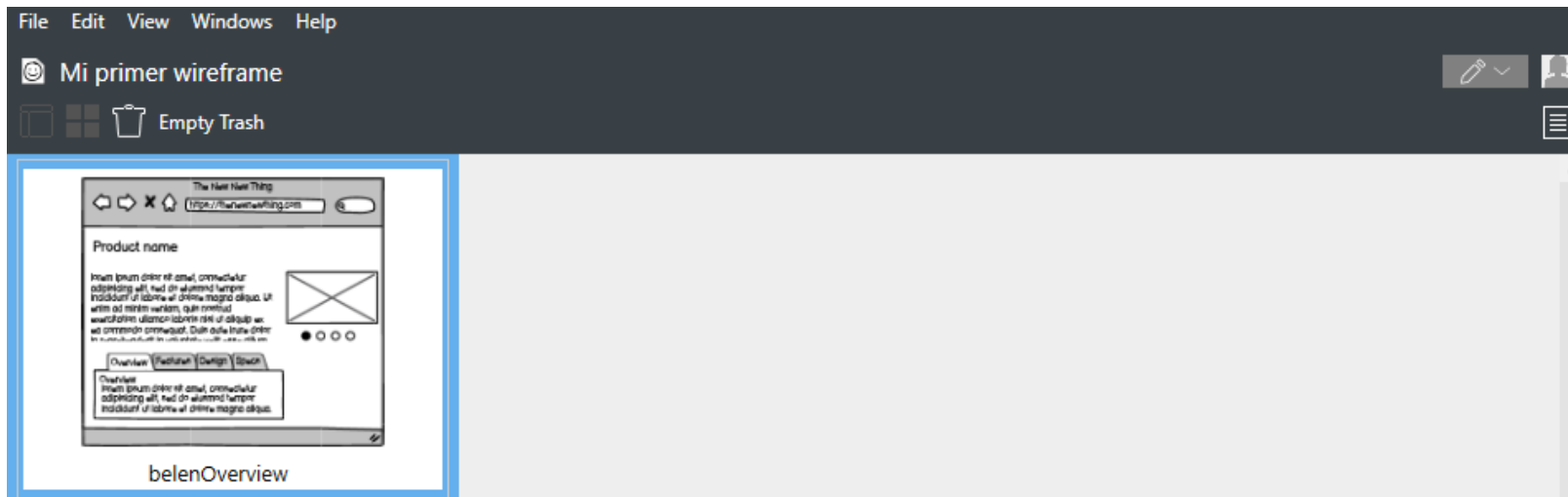


- Las imágenes que se utilicen en el proyecto se pueden gestionar desde la vista *View* → *Assets*.



# Trash

- Balsamiq Wireframes tiene una papelera para los elementos eliminados.



# Más recursos

- Soporte: <http://support.balsamiq.com/>
- Balsamiq Wireframes for Desktop Overview (Windows):  
[https://www.youtube.com/watch?v=GJ0ahDT\\_Lvk](https://www.youtube.com/watch?v=GJ0ahDT_Lvk)
- Colección de componentes UI listos para utilizar y patrones de diseño contruidos con Balsamiq Wireframes:  
<https://wireframestogo.com/>
- Wireframing Academy by balsamiq.  
<https://balsamiq.com/learn/>